

# **KAMISHIBAI PHBS SEBAGAI METODE *STORYTELLING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5 – 6 TAHUN DI TKIT LUQMANUL HAKIM INSAN MADANI BANDUNG**

**Neny Widyana<sup>1</sup>, Diva Adellia Sya'bani<sup>2</sup>, Sindi Melani<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Politeknik Al Islam Bandung

Email: [nenywidy.psy@gmail.com](mailto:nenywidy.psy@gmail.com)

## **ABSTRAK**

Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang perlu mendapatkan stimulasi sejak dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan kamishibai sebagai salah satu media yang digunakan dalam *storytelling* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5 – 6 tahun. Penelitian ini menggunakan *one group pretest-posttest design*, mengukur kemampuan kognitif sebelum dan setelah intervensi. Subjek penelitian ini adalah 25 siswa usia 5 – 6 tahun di TK Luqmanul Hakim Insan Madani Bandung. Hasil penelitian pada Pretest menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak 57,7 % dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sedangkan pada Posttest menunjukkan kemampuan kognitif anak meningkat menjadi 79,3% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat dikatakan bahwa Metode Storytelling dengan menggunakan Kamishibai dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

**Kata kunci:** kamishibai, kemampuan kognitif, storytelling

## **ABSTRACT**

*Cognitive ability is one aspect of early childhood development that needs to be stimulated early. This research aims to determine the application of kamishibai as a medium used in storytelling to improve the cognitive abilities of children aged 5 - 6 years. This study used a one-group pretest-posttest design, measuring cognitive abilities before and after intervention. The subjects of this research were 25 students aged 5 - 6 years at Luqmanul Hakim Insan Madani Kindergarten, Bandung. The research results on the Pretest show that children's cognitive abilities 57,7 % with Developing According to Expectation criteria. Meanwhile, the post-test shows that the child's cognitive abilities have increased to 79,3% with the Very Well Developed criteria. Based on the results of this research, it can be said that the Storytelling Method using Kamishibai can improve children's cognitive abilities.*

**Keywords:** cognitive ability, kamishibai, storytelling

## **PENDAHULUAN**

Masa perkembangan anak usia 0-6 tahun merupakan masa perkembangan anak yang paling penting. Hal ini dikarenakan usia dini adalah masa keemasan (*golden age*) bagi perkembangan otak anak.

Perkembangan otak anak memiliki hubungan yang kuat dengan aspek-aspek perkembangan lainnya seperti kognitif, bahasa, sosial emosional, dan fisik motorik. Otak anak akan terus tumbuh seiring dengan bertambahnya usia anak. Otak akan berkembang dengan baik jika mendapatkan stimulasi yang tepat, namun sebaliknya otak anak tidak akan berkembang secara maksimal jika tidak mendapatkan stimulasi yang baik (Sutisna & Laiya, 2020).

Perkembangan kognitif dalam konteks pembelajaran akan sangat berpengaruh luas, karena terkait dengan kemampuan individu mencari, menyerap dan menggunakan informasi sebagai bagian dari proses pembelajaran (Khiyarusoleh, 2016).

Perkembangan kognitif seorang individu berkembang melalui berbagai macam tahapan. Menurut Piaget dalam Sutisna dan Laiya (2020), ada 4 (empat) tahap perkembangan kognitif yaitu tahap perkembangan sensorimotor (*sensorimotor*), praoperasional (*preoperational*), operasional konkrit (*concrete operational*) dan operasional formal (*Formal Operational*) (Sutisna & Laiya, 2020).

Tahapan perkembangan kognitif pada penelitian ini yaitu tahap pra-operasional. Indikator kemampuan kognitif yang diambil adalah: (a) Kegiatan anak yang bersifat eksploratif, (b) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, (c) Menerapkan pengetahuan dan pengalaman, (d) menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah, serta (e) Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (Permendikbud RI, 2014).

Untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini, maka anak memerlukan program dan kegiatan pendidikan melalui kegiatan pembelajaran yang bermakna, berkesan dan menyenangkan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Storytelling*. Penyampaian dari guru harus menarik dan guru harus mampu bercerita dengan ekspresi yang sesuai dengan isi cerita sehingga akan tertarik untuk mendengar dan memperhatikan isi cerita yang disampaikan hingga selesai (Ulwiyah, 2019).

*Nasional Storytelling Network* (NSN) yang berbasis di Amerika mendefinisikan istilah *storytelling* sebagai kegiatan mendongeng, yakni seni interaktif menggunakan kata-kata dan tindakan untuk mengungkapkan elemen dan gambar cerita sambil mendorong imajinasi pendengar (Yabe, et al., 2018). *Storytelling* merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan aspek-aspek kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), sosial, dan aspek konatif (penghayatan) anak (Asfandiyar, 2007). Salah satu penelitian menjelaskan bahwa penerapan metode *storytelling* sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan membaca siswa (Hidayat, Muktadir, Dharmayana, 2019). Penelitian lain mengungkapkan bahwa metode *storytelling* mampu meningkatkan *theory of mind* siswa prasekolah, sehingga mereka dapat berimajinasi, berpikir dan memprediksi tindakan selanjutnya dalam sebuah cerita (Solichah. & Suminar, 2018).

Di antara berbagai metode *storytelling* yang digunakan di seluruh dunia, *Kamishibai* merupakan metode *storytelling* yang menonjol karena mampu memikat anak-anak. *Kamishibai* menggunakan gambar yang menarik secara visual dan mudah dipahami, ditambah dengan narasi yang jelas (Ishiguro, 2018).

*Kamishibai* adalah salah satu produk budaya Jepang yang pada dasarnya adalah upaya bercerita dengan dukungan gambar sehingga pesan yang ingin disampaikan lebih mudah dipahami dan diingat pendengar. *Kamishibai* merupakan media pertunjukan mendongeng yang visual, auditori, dan sangat partisipatif. Pengajaran inovatif *Kamishibai* berkontribusi mengembangkan keterampilan interdisipliner untuk anak-anak kecil dalam penciptaan, penulisan, dan kinerja teknik bercerita. Keterampilan ini juga meluas ke pembelajaran bahasa anak-anak, ekspresi lisan, dan keterampilan artistik dan estetika (Chen & Chen, 2022).

*Kamishibai* telah terbukti baik dan cocok untuk diterapkan sebagai media pembelajaran dalam berbicara (Astutik & Mulyana, 2021). Penggunaannya dalam pendidikan lingkungan hidup juga telah teruji dapat meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar (Rachman et al.,2017). Selain itu antusiasme siswa terhadap pembelajaran bahasa menggunakan *Kamishibai* sebagai media untuk bercerita terbukti sangat tinggi, sehingga perlu diterapkan dalam proses belajar mengajar (Widiandari et al., 2017).

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan dan tingkat keberhasilan metode *storytelling* dengan menggunakan *kamishibai* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5 – 6 tahun di TKIT Luqmanul Hakim Bandung.

### METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian pre-eksperimental dan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian ini menggunakan *one-group-pretest-posttest design* untuk mengetahui pengaruh penggunaan *kamishibai* PHBS sebagai metode *storytelling* terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B di TKIT Luqmanul Hakim Bandung. Penelitian ini melibatkan kelompok anak berjumlah 25 anak usia 5-6 tahun. Secara sederhana, desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagaimana dalam Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Skema *one-group-pretest-posttest design*

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
T1	X	T2

Keterangan:

- T1 : Tes awal (*Pre Test*) dilakukan sebelum perlakuan
- X : *Treatment* (pembelajaran dengan menggunakan *kamishibai*)
- T2 : Tes akhir (*Posttest*) dilakukan sesudah perlakuan

Tabel 2. Kisi-kisi kuesioner

Aspek Perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
Kognitif	a. Belajar dan Pemecahan Masalah	a. Anak mampu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik b. Anak mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari c. Anak mampu menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru d. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah
	b. Berpikir Logis	Anak mampu mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya

Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dan observasi. Kuesioner diberikan siswa melalui tanya jawab secara langsung berisi pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam kartu-kartu *kamishibai* yang sudah dipilih. Terdapat 9 pertanyaan dan 1 paket *puzzle* untuk disusun berdasarkan kisi-kisi kuesioner sebagaimana yang ditunjukkan pada Tabel 2. Adapun peningkatan kemampuan kognitif anak dianalisis dengan menggunakan rumus (1) dan kriteria penilaian ditentukan berdasarkan kriteria penilaian peningkatan kemampuan kognitif anak sebagaimana yang ditunjukkan Tabel 3:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

- P* : Nilai persentase
- F* : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
- N* : Jumlah Individu

Tabel 3. Kriteria penilaian peningkatan kemampuan kognitif anak

Kategori	Skor	Persentase
Belum Berkembang (BB)	1	0 – 40%
Mulai Berkembang (MB)	2	41 – 55%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	56 -75%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	76 – 100%

Sumber: Muthmainah (2019)

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 25 siswa kelompok B TKIT Luqmanul Hakim Bandung yang berusia antara 5 – 6 tahun. Data yang diperoleh dari penelitian ini merupakan hasil skor kemampuan kognitif anak sebelum (*pre-test*) diberikan kamishibai PHBS dan sesudah (*post-test*) diberikan kamishibai PHBS. Tabel 4 menunjukkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan dilakukan.

Tabel 4. Hasil *pre-test* dan *post-test* kemampuan kognitif

No	Nama	Pre-test			Pos-test		
		Skor	Persentase (%)	Ket	Skor	Persentase (%)	Ket
1	AQ	22	55	MB	24	60	BSH
2	V	14	35	BB	27	67.5	BSH
3	R	16	40	BB	28	70	BSH
4	RS	14	35	BB	27	67.5	BSH
5	RA	18	45	MB	19	47.5	MB
6	F	10	25	BB	20	50	MB
7	KF	13	32.5	BB	19	47.5	MB
8	WP	13	32.5	BB	19	47.5	MB
9	RF	13	32.5	BB	20	50	MB
10	AA	14	35	BB	22	55	MB
11	H	11	27.5	BB	22	55	MB
12	SA	15	37.5	BB	25	62.5	BSH
13	AR	13	32.5	BB	27	67.5	BSH
14	CZ	10	25	BB	16	40	BB
15	MA	18	45	MB	23	57.5	BSH
16	SK	13	32.5	BB	22	55	MB
17	FA	15	37.5	BB	22	55	MB
18	AK	13	32.5	BB	26	65	BSH
19	HD	10	25	BB	15	37.5	BB
20	AF	11	27.5	BB	18	45	MB
21	FT	7	17.5	BB	14	35	BB
22	SKA	12	30	BB	21	52.5	MB
23	NN	15	37.5	BB	27	67.5	BSH
24	KH	13	32.5	BB	23	57.5	BSH
25	AZ	12	30	BB	21	52.5	MB
<b>Persentase</b>			<b>57,7</b>	<b>BSH</b>		<b>79,3</b>	<b>BSB</b>

Berdasarkan Tabel 4 di atas, dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak sebelum diberikan perlakuan bercerita dengan *kamishibai* sebesar 57,7 % (Berkembang Sesuai Harapan), sedangkan kemampuan kognitif anak setelah diberikan perlakuan bercerita dengan *kamishibai* meningkat menjadi 79,3% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), maka dapat dinyatakan bahwa *kamishibai* sebagai metode *storytelling* mampu meningkatkan kemampuan kognitif.



Gambar 1. Grafik Kemampuan Kognitif

Pada Gambar 1, Grafik menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai skor kemampuan kognitif hasil *pre-test* dan *post-test* pada 25 anak. Terlihat bahwa perkembangan kognitif anak memiliki nilai rata-rata yang berbeda, dimana nilai kemampuan kognitif anak setelah mendapatkan perlakuan bercerita dengan *kamishibai* lebih tinggi dari pada nilai rata-rata kemampuan kognitif anak sebelum mendapatkan perlakuan bercerita dengan *kamishibai*.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, turut mendukung dan menguatkan penelitian serupa yang dilakukan oleh Rachman, et al (2017) yang menggunakan *kamishibai* dalam pendidikan lingkungan hidup dan telah teruji dapat meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Penelitian ini juga menguatkan pendapat Widiandari, et al. (2017) dan Ishiguro (2018), bahwa metode *storytelling* dengan menggunakan *kamishibai* mampu memikat anak-anak karena menggunakan gambar yang menarik secara visual dan mudah dipahami, ditambah dengan narasi yang jelas, sehingga antusiasme siswa sangat tinggi ketika mendengarkan cerita dengan menggunakan *kamishibai*, sehingga perlu diterapkan dalam proses belajar mengajar.

### KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa penggunaan media *kamishibai* PHBS sebagai salah satu metode *storytelling* mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5 – 6 tahun di TKIT Luqmanul Hakim Bandung. Metode mengajar sangat berperan penting dalam menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran, oleh karena itu disarankan untuk guru agar memiliki kemampuan yang optimal dalam bercerita, sehingga kemampuan anak dapat berkembang dengan optimal.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada rekan dosen Terapi Wicara yang terlibat bersama dalam kegiatan ini, kepada Direksi dan LPPM Politeknik Al Islam Bandung yang turut mendukung terselenggaranya kegiatan penelitian ini, kepada mahasiswa yang sudah membantu sehingga penelitian berjalan dengan lancar, dan kepada Kepala Sekolah, para Guru dan para Siswa kelompok B TKIT Luqmanul Hakim Insan Madani Bandung yang sudah berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung.

### DAFTAR PUSTAKA

- Asfandiyar, A. Y. (2007). *Cara Pintar Mendongeng*. Bandung: Dar Mizan.
- Astutik, Y. P., & Mulyana, R. (2021). Developing Kamishibai (Japanese Card-Story) Media in Teaching Speaking. *ELLiC Proceedings*, 4, pp. 136-147.
- Chen, C.C., Chen. H.C. (2022). An Innovative Practice of Storytelling with Kamihibai: A Preschool Teacher's Educational Journey around Taiwan. In <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220706.071>
- Hidayat, D. B., Muktadir, A., & Dharmayana, I. W. (2019). Efektivitas Metode Mendongeng (Storytelling) dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Keterampilan Membaca Siswa (Sebuah Studi Kasus di SDN 55 Bengkulu Selatan). *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 2(2), 120-128. doi:<https://doi.org/10.33369/dikdas.v2i2.10582>
- Ishiguro, H. (2018). Revisiting Japanese Multimodal Drama Performance as Child-Centered Performance Ethnography: Picture-Mediated Reflection on 'Kamishibai'. Dalam X. Du, & T. Chemi, *Arts-Based Methods in Education Around The World* (hal. 89-105). New York: River Publishers. doi:<http://dx.doi.org/10.1201/9781003337263-5>
- Kemendikbud RI. (2020). *Buku Saku Program PHBS Di Layanan PAUD*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. Direktorat Jenderal PAUD dan Pendidikan Masyarakat.
- Khiyarusoleh, U. (2016). Konsep Dasar Perkembangan Kognitif pada Anak menurut Jean Piaget. *Jurnal Dialektika Jurusan PGSD*, 5(1), 1-10. doi:<https://doi.org/10.58436/jdpgsd.v5i1.17>
- Muthmainah, Nurma. (2019). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Tutup Botol Di Tk Meulati Mon Pasong Aceh Barat. *Jurnal Pendidikan Anak: Bunayya*. Issue: Vol 5, No 2 (2020): Juli 2019. Publisher : UIN Ar-Raniry Banda Aceh. DOI: 10.22373
- Permendikbud RI. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *Permendikbud RI No 137 Tahun 2014*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rachman, I., Matsumoto, T., Kodama, Y., & Miyake, H. (2017). PBL (Problem-Based Learning) Method by Using "Kamishibai" as a Media to Learn Environmental Education for Children and to Build Capacity for Teachers. *Journal of Sustainable Development Education and Research JSDER*, 1(1), 55-60.
- Solichah. N. (2018). *Pengaruh Storytelling Terhadap Theory of Mind Anak Usia Prasekolah*. Masters thesis, Universitas Airlangga.

- Sutisna, I., & Laiya, S. W. (2020). *Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Gorontalo: UNG Press Gorontalo.
- Ulwiyah, I. (2019). Pengaruh Story-Reading (Buku Bilingual) Terhadap Perkembangan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini. 2 (1), 1-9. <https://doi.org/10.377/0033-2909.126.1.78>
- Widiandari, A., Saraswati, D., Patria, M., Hastuti, N., & Fadil, Z. A. (2017). Pengenalan Kamishibai : Metode Story Telling ala Jepang. *Harmoni : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 27-31.
- Yabe, M., Oshima, S., Eifuku, S., Taira, M., Kobayashi, K., Yabe, H., & Niwa, S.-i. (2018). Effects of Storytelling on the Childhood Brain: Near-Infrared Spectroscopic Comparison with the Effects of Picture-Book Reading. *Fukushima Journal of Medical Science*, 64(3), 125-132. doi:<https://doi.org/10.5387%2Ffms.2018-11>