

**IDENTIFIKASI KEGIATAN BERMAIN TEORI PIAGET
ANAK USIA (3-4) TAHUN PADA MASA PANDEMI COVID-19
DI KELURAHAN SIRING AGUNG PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

BELLA DWI PUTRI

NIM : 06141181722002

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022

Universitas Sriwijaya

**IDENTIFIKASI KEGIATAN BERMAIN TEORI PIAGET
ANAK USIA (3-4) TAHUN PADA MASA PANDEMI COVID-19
DI KELURAHAN SIRING AGUNG PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Bella Dwi Putri

NIM: 06141181722002

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan:

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Dra. Syafdaningsih, M.Pd.

NIP.195908151986092001

Pembimbing Skripsi



Dra. Syafdaningsih, M.Pd.

NIP. 195908151986092001



Universitas Sriwijaya

**IDENTIFIKASI KEGIATAN BERMAIN TEORI PIAGET
ANAK USIA (3-4) TAHUN PADA MASA PANDEMI COVID-19
DI KELURAHAN SIRING AGUNG PALEMBANG
SKRIPSI**

Oleh

Bella Dwi Putri

NIM: 06141181722002

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini


Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Senin

Tanggal : 1 Agustus 2022

TIM PENGUJI

1. Ketua : **Dra. Syafdaningsih, M.Pd** 


2. Anggota : **Dra. Hasmalena, M.Pd** 



Palembang, 1 Agustus 2022

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,


Dra. Syafdaningsih., M.Pd.

NIP.195908151986092001

Universitas Sriwijaya

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bella Dwi Putri

Nim : 06141181722002

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Identifikasi Kegiatan Bermain Teori Piaget Anak Usia (3-4) Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kelurahan Siring Agung Palembang" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 1 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,



Bella Dwi Putri

NIM. 06141181722002

v

PRAKATA

Skripsi dengan judul, "Identifikasi Kegiatan Bermain Teori Piaget Anak Usia (3-4) Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kelurahan Siring Agung Palembang" disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada, Ibu Dra. Syaifdaningsih, M. Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M. A, Dekan FKIP Unsri, ketua Jurusan Pendidikan Ibu Dr. Azizah Husin, M. Pd, ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan anak usia dini Ibu Dra. Syaifdaningsih, M. Pd yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih kepada Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd sebagai anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 1 Agustus 2022

Penulis,



Bella Dwi Putri

NIM. 06141181722002

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim wa Alhamdulillahil'alaamiin segala puji bagimu Ya Allah, Tuhan semesta alam Atas segala limpahan berkat, rahmat, dan hidayat-Mu kepada hamba sehingga bisa menyelesaikan satu tahap dari awal perjuangan perjalanan hamba. Dengan segenap ketulusan hati saya persembahkan skripsi ini untuk :

- Ibunda tercinta Sri Marlina, Terima kasih atas segala perjuangan dan pengorbananmu yang tak terbatas selama ini.
- Saudara Arif Sanjaya dan Nesy Anistasia
- Dosen pembimbingku, Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd.
- Dosen pengujiku, Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd.
- Validator instrumen, Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd.
- Seluruh dosen PG-PAUD FKIP UNSRI, Admin PG-PAUD, Ibu Tessi terima kasih sudah banyak membantu dalam kelancaran administrasi selama proses perskripsian ini .
- Teman-teman satu angkatan PG-PAUD 2017 Palembang, Terima kasih untuk semua cerita indah selama kuliah.
- Almamater tercinta, terima kasih telah menjadi kebanggaan.

MOTTO

Jika Anda Takut Gagal, Anda Tidak Pantas Untuk Sukses

(Charles Barkley)

*Sesungguhnya urusan-Nya apabila Dia menghendaki sesuatu Dia hanya berkata
kepadanya, “Jadilah!” Maka jadilah sesuatu itu.*

(Q.S Ya-sin : 82)

Semua Ada Waktunya

(Unknown)

DAFTAR ISI

<u>HALAMAN MUKA</u>	<u>i</u>
<u>HALAMAN PENGESAHAN.....</u>	<u>ii</u>
<u>HALAMAN UAP</u>	<u>iii</u>
<u>PERNYATAAN.....</u>	<u>v</u>
<u>PRAKARTA</u>	<u>vi</u>
<u>PERSEMBAHAN</u>	<u>vii</u>
<u>MOTTO</u>	<u>viii</u>
<u>DAFTAR ISI</u>	<u>ix</u>
<u>DAFTAR TABEL.....</u>	<u>xii</u>
<u>DAFTAR LAMPIRAN.....</u>	<u>xiii</u>
<u>ABSTRAK</u>	<u>xiv</u>
<u>ABSTRACT</u>	<u>xv</u>
<u>BAB I PENDAHULUAN.....</u>	<u>1</u>
1.1 <u>Latar Belakang.....</u>	<u>1</u>
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 <u>Tujuan Penelitian.....</u>	<u>5</u>
1.4 <u>Manfaat Penelitian.....</u>	<u>6</u>
<u>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</u>	<u>8</u>
2.1. Hakikat Bermain Anak Usia Dini	8
2.1.1 Pengertian Bermain	8
2.1.2 Tujuan Bermain Anak Usia Dini	9
2.1.3 Tahapan Bermain Anak Usia Dini.....	11
2.1.3.1 Pengertian Bermain Peran	12
2.1.3.2 Pengertian Menggambar	13
2.1.3.3 Pengertian Bermain Konstruktif.....	14
2.1.4 Manfaat Bermain Anak Usia Dini.....	17

2.2.	Karakteristik Anak Usia (3-4) Tahun	19
2.3.	Pengertian Bermain Simbolik	20
2.4.	Pengertian Pandemi Covid-19	21
2.5.	Penelitian Yang Relevan	22
2.6.	Kerangka Berpikir.....	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		25
3.1	Jenis Penelitian	25
3.2	Variabel Penelitian	25
3.2.1	Definisi Konseptual Variabel Penelitian	25
3.2.2	Definisi Operasional Variabel Penelitian	25
3.3	Lokasi dan Waktu Penelitian	26
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian	26
3.5	Jenis Data	26
3.5.1	Data Primer	26
3.5.2	Data Sekunder	26
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.6.1	Observasi.....	27
3.6.2	Dokumentasi	27
3.7	Instrumen Penelitian	27
3.8	Teknik Analisis Data	29
3.9	Interpretasi Data	30
3.10	Prosedur Data.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		33
4.1	Hasil Penelitian	33
4.1.1	Deskripsi Temuan Penelitian.....	33
4.1.1.1	Bermain Peran/ Bermain Pura-pura.....	34
4.1.1.2	Menggambar	35
4.1.1.3	Bermain Konstruktif	36

4.1.2	Deskripsi Data Hasil Penelitian	36
4.1.2.1	Bermain Peran/ Bermain Pura-pura	37
4.1.2.2	Menggambar	38
4.1.2.3	Bermain Konstruktif	39
4.2	Pembahasan	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		47
5.1	Kesimpulan	47
5.2	Saran	47
DAFTAR PUSTAKA		48
LAMPIRAN.....		53

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Instrumen Kisi-kisi Observasi	28
Tabel 3.2	Kriteria Interpretasi Data.....	30
Tabel 4.1	Lembar Observasi Daftar <i>Checklist</i> Indikator Bermain Peran/ Bermain Pura-Pura.....	37
Tabel 4.2	Data Lembar Observasi Daftar <i>Checklist</i> Indikator Menggambar.....	38
Tabel 4.3	Data Lembar Observasi Daftar <i>Checklist</i> Indikator Bermain Konstruktif.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	54
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	55
Lampiran 3 Lembar Validitas Instrumen	57
Lampiran 4 Surat Izin dari Tempat Penelitian.....	61
Lampiran 5 Instrumen Penelitian	63
Lampiran 6 Persentase Observasi Setiap Indikator	76
Lampiran 7 Hasil Penelitian	79
Lampiran 8 Persentase Keseluruhan Data Observasi.....	80
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian	81
Lampiran 10 Foto Kegiatan Penelitian	87
Lampiran 11 Kartu Bimbingan Skripsi.....	95
Lampiran 12 Persetujuan Ujian Akhir Program	101
Lampiran 13 Hasil Pengecekan Similarity Skripsi.....	102
Lampiran 14 Tabel Perbaikan Skripsi.....	103
Lampiran 15 Bukti Perbaikan Skripsi	105
Lampiran 16 Bukti Submit Jurnal	106

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persentase anak usia (3-4) tahun yang bermain sesuai dengan Teori Jean Piaget pada masa pandemi covid-19 di Kelurahan Siring Agung Palembang. Jenis penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif dengan sampel penelitian sebanyak 12 anak yang berusia (3-4) tahun di Kelurahan Siring Agung Palembang. Teknik pengumpulan data observasi dengan menggunakan daftar *checklist* guna mendapatkan informasi yang akurat dan terstruktur, serta teknik dokumentasi untuk mengumpulkan keterangan yang mendukung dalam penelitian. Teknis analisis data menggunakan kuantitatif dengan perhitungan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan bermain teori Piaget anak usia (3-4) tahun pada masa pandemi covid-19 di Kelurahan Siring Agung Palembang yaitu 72% atau berada pada kategori BSH. Adapun rincian dari setiap indikator kegiatan bermain peran/ bermain pura-pura dengan persentase sebesar 78% atau berada pada kategori BSB, Kegiatan menggambar dengan persentase sebesar 66% atau berada pada kategori BSH, dan Kegiatan bermain konstruktif dengan persentase sebesar 71% atau berada pada kategori BSH. Untuk kategori tertinggi berada pada Bermain peran/bermain pura-pura yaitu 78% yang ditandai dengan terdapat empat anak yang sudah mampu mengikuti aturan bermain peran, mendalami karakter, dan mampu menceritakan hasil bermain peran dengan baik. Sementara, persentase pada indikator paling rendah adalah berada pada menggambar yaitu 66%. Jadi dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain teori Piaget anak usia (3-4) tahun pada masa pandemi covid-19 di Kelurahan Siring Agung Palembang telah dilaksanakan dengan baik.

Kata Kunci: *Kegiatan bermain, Teori Piaget, Pandemi Covid-19*

ABSTRACT

This study aims to determine the percentage of children aged (3-4) years who play according to Jean Piaget's Theory during the Covid-19 pandemic in Siring Agung Village, Palembang. The type of research used is descriptive quantitative with a research sample of 12 children (3-4) years old in Siring Agung Village, Palembang. Observational data collection techniques using a checklist to obtain accurate and structured information, as well as documentation techniques to collect information that supports the research. Technical analysis of data using quantitative with percentage calculations. The results showed that the implementation of Piaget's theory playing activities for children aged (3-4) during the covid-19 pandemic in Siring Agung Palembang Village was 72% or was in the BSH category. The details of each indicator of role playing/pretend play activities with a percentage of 78% or are in the BSB category, drawing activities with a percentage of 66% or are in the BSH category, and constructive play activities with a percentage of 71% or are in the category BSH. The highest category is in role playing/pretending, which is 78%, which is indicated by four children who are able to follow the rules of role playing, explore characters, and are able to tell the results of role playing well. Meanwhile, the percentage of the lowest indicator is in the drawing, which is 66%. So it can be concluded that the activities of playing Piaget's theory for children aged (3-4) during the covid-19 pandemic in Siring Agung Palembang Village have been carried out well.

Keywords: *Play activities, Piaget's Theory, Covid-19 Pandemic*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia (0-6) tahun. Pada masa ini anak mempunyai kepribadian yang berbeda-beda, unik, dan karakteristik tersendiri sesuai dengan tahap usianya masing-masing sehingga anak menghadapi proses pertumbuhan dari seluruh aspek perkembangan yang ada. Anak usia dini sering disebut sebagai masa keemasan atau *Golden Age* yaitu anak yang memiliki potensi yang sangat besar untuk berkembang serta perlunya stimulasi yang baik. Berbagai usaha dalam mengembangkan potensi anak untuk menciptakan generasi yang berkualitas harus dimulai sejak dini melalui Pendidikan Anak Usia Dini.

Dalam pengembangan aspek psikis anak usia dini tersebut terdapat enam aspek bidang perkembangan, salah satunya yaitu perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif secara umum sangat berkaitan dengan masa perkembangan anak yaitu perkembangan kognitif sehingga dapat dikatakan sebagai suatu aspek pikiran anak untuk berkembang sehingga anak dapat berfikir. Pada penelitian (Filtri & Sembiring, 2018, hal. 171) mengungkapkan bahwa perkembangan kognitif ialah suatu proses seseorang untuk meningkatkan kemampuannya dalam menambah pengetahuan. Kognitif atau *cognition* sama artinya dengan *knowing* yaitu mengetahui. Selain itu, kognitif dalam arti luas adalah suatu cara untuk memperoleh pengetahuan.

Dalam perkembangan kognitif anak usia dini tidak hanya fokus pada kegiatan pembelajaran namun bisa melalui kegiatan bermain, dikarenakan dunia anak ialah dunia bermain dimana cenderung anak lebih banyak menghabiskan

waktunya dalam kegiatan bermain. Hal ini dapat kita lihat dan amati dalam kehidupan sehari-hari anak. Karena itu, perlunya dukungan dari lingkungan sekitar seperti keluarga, orang tua, dan orang dewasa lainnya.

Secara umum, Bermain yaitu suatu kebutuhan anak yang sangat penting, dengan bermain anak dapat menumbuhkan serta meningkatkan pengetahuan tentang apa yang ada di lingkungan sekitar dan menambah kreativitasnya melalui suatu benda atau alat permainan yang ada. Adapun Bermain menurut Piaget dikutip dari (Fadlillah. M, 2017, hal. 7), ialah sebuah kegiatan yang dapat dilakukan berulang-ulang sehingga memberikan kesenangan dan keceriaan bagi diri anak. Selanjutnya menurut Piaget dikutip dari (D. P. Rahayu, 2021) bermain bagi anak dapat berperan untuk mengaplikasikan dan melakukan kombinasi serta keterampilan yang sudah ada sebelumnya. Dalam memberikan jenis permainan pada anak usia dini sebaiknya sesuai dengan tahap usianya.

Berdasarkan pada Permendikbud Nomor 146 tahun 2014 Perkembangan Kognitif Anak Usia (3-4) tahun yaitu :

- 1) Menjelaskan peran-peran serta pekerjaan orang-orang yang ada disekitarnya.;
- 2) Memperlihatkan karya yang berhubungan dengan benda-benda yang ada dilingkungan alam dalam kegiatan menggambar.
- 3) Mengerjakan kegiatan yang menunjukkan anak bisa mengenal benda dengan menyusun 3 sampai 5 benda secara berturutan.
- 4) Mengerjakan kegiatan yang menunjukkan anak bisa mengenal benda dengan memasang benda sesuai dengan pasangan;

Tahapan perkembangan bermain anak menurut Jean Piaget dikutip (Fadlillah. M, 2017, hal. 30–32) ada 4 diantara lain : *Sensorimotor* (0-2) Tahun, *Praoperasional* (2-7) Tahun, *Operasional Konkret* (7-11) Tahun, dan *Operasional Formal* (11 Tahun sampai Dewasa). Pada penelitian ini peneliti hanya berfokus pada tahapan *praoperasional*. Menurut Jean Piaget dikutip dari (Santrock, 2018, hal. 523) Tahapan *Praoperasional* ialah anak-anak mulai mewakili dunia dengan kata-kata, gambar, dan gambar. Mereka membentuk konsep yang stabil dan mulai bernalar. Anak sudah dapat melakukan kegiatan bermain peran/ bermain pura-pura, menggambar dan bermain konstruktif. Pada saat yang sama, dunia kognitif anak kecil didominasi oleh

egosentrisme dan khayalan. Di antara jenis permainan anak yang paling banyak dipelajari saat ini adalah permainan sensorimotor dan latihan, permainan pura-pura/symbolis, permainan sosial, permainan konstruktif, dan permainan menggambar.

Mengingat pada saat ini kondisi masa pandemi Covid-19 tentunya, sangat penting untuk mendampingi dan menstimulasi perkembangan anak. Kegiatan bermain anak di luar rumah pun menjadi terhalang dikarenakan masa pandemi covid-19 saat ini. Adapun salah satu upaya yang dilakukan dalam memenuhi kebutuhan bermain anak pada kondisi saat ini yaitu dengan melakukan kegiatan bermain yang cocok sesuai usianya, seperti yang diungkapkan oleh Jean Piaget dikutip dari (Ardini & Lestarinigrum, 2018, hal. 6–7) tahapan bermain anak usia dini terbagi menjadi beberapa macam yaitu, *Sensory Motor Play* (0-2) Tahun, *Symbolic/Make Believe Play* (2-7) Tahun, *Social Play Games With Rules* (8-11) Tahun, dan *Games With Rules and Sports* (11 Tahun ke atas). Salah satu kegiatan bermain yang dapat menstimulasi perkembangan imajinasi pada anak yaitu melalui tahapan *Symbolic/Make Believe Play* (2-7) Tahun. Pada tahap kognitif anak sudah bisa memahami suatu informasi melalui benda nyata, sehingga anak mampu mengembangkan imajinasinya melalui kegiatan bermain symbolic seperti, bermain peran/ bermain pura-pura, menggambar, bermain konstruksi seperti bermain lego.

Dalam penelitian (Murdianti & Kaloeti, 2019, hal. 223) Bermain pura-pura (*pretend play*) ialah salah satu bentuk kegiatan anak melalui daya imajinasinya dan gambar yang menunjukkan anak mampu mempelajari dunianya sendiri sehingga dapat membentuk kreativitas.

Kemudian dalam jurnal (F. P. Sari et al., 2020, hal. 177) Menggambar yaitu, kegiatan yang mengembangkan imajinasi dengan menggunakan banyak teknik dan alat. Kegiatan menggambar ini dapat dilakukan dengan cara mencoret, menggores, menuangkan alat atau benda ke benda lain dan memberi warna, sehingga menimbulkan gambar.

Selanjutnya Menurut Hurlock dikutip dari (Tadzkirah, 2020, hal. 4) salah satu permainan imajinasi yang disukai anak usia dini yaitu bermain konstruktif, dimana permainan ini anak dapat menuangkan ide-ide/ imajinasinya kedalam berbagai bentuk.

Peneliti menemukan di lingkungan rumah RW.03 Kelurahan Siring Agung Palembang pada kegiatan bermain teori Piaget anak usia (3-4) dalam mengembangkan imajinasi masih belum maksimal dalam kegiatan bermain peran /bermain pura-pura, menggambar dan bermain konstruktif seperti lego di rumah. Peneliti melakukan observasi langsung kerumah anak berinisial AH yang berusia (4 tahun 3 bulan) Anak masih belum bisa mengungkapkan idenya dalam berimajinasi. Ketika peneliti mengajak anak melakukan kegiatan bermain peran masak-masakan, anak belum menunjukkan ekspresi tertarik dalam bermain peran, saat anak ditanya sedang bermain apa anak tidak menjawab dan masih memerlukan arahan ibunya untuk menjawab pertanyaan peneliti, masih belum bisa mengikuti aturan bermain bersama kakaknya, karakter yang anak mainkan masih dibantu dan diarahkan oleh ibunya dan anak mulai mampu menceritakan kembali peran yang dimainkan meskipun malu dan dibantu oleh ibunya.

Kemudian peneliti mendatangi rumah anak tetangga yang berinisial RMR berusia 4 tahun dalam kegiatan menggambar anak belum mampu menunjukkan ketertarikan dalam berimajinasi karena anak dibantu oleh kakaknya dalam membuat gambaran, anak mampu membedakan macam warna dalam gambar yang dibuat namun masih memerlukan bantuan kakaknya, dan anak belum dapat memegang pensil crayon dengan baik kemudian anak masih malu-malu dalam menunjukkan serta menceritakan kembali hasil karya yang dibuatnya.

Selanjutnya peneliti mendapati anak tetangga yang sedang bermain lego di halaman depan rumahnya, berinisial MEFH usia 3 tahun 10 bulan anak belum dapat menunjukkan ketertarikan dalam bermain lego (hanya mengamati anak lainnya bermain lego), dan anak belum menciptakan sesuatu dari permainan lego serta belum mampu mengembangkan idenya (karena semua ide bermain lego dibuat oleh kakaknya). Anak belum mampu menunjukkan kreativitas dalam menyusun lego, dan anak dapat menunjukkan serta menceritakan hasil karya yang dibuat namun masih dibantu oleh kakaknya.

Berdasarkan hasil observasi di atas peneliti menemukan ketidakseimbangan saat observasi di lapangan dengan standar pencapaian yang terdapat pada Undang-Undang Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini pada kompetensi 3.6 Menjelaskan benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya); 4.6 Menceritakan apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang di kenalnya (nama, warna, bentuk, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya); 4.7 Menunjukkan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat beribadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi dan gerak tubuh.; 4.8 Melihatkan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh.

Merujuk dari permasalahan diatas, Peneliti tertarik untuk meneliti dan melihat lebih jauh Berapakah Persentase Anak usia (3-4) Tahun yang Bermain sesuai dengan Teori Jean Piaget Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kelurahan Siring Agung Palembang ?

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini yaitu; Berapakah Persentase Anak Usia (3-4) Tahun yang Bermain sesuai dengan Teori Jean Piaget Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kelurahan Siring Agung Palembang ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Persentase Anak Usia (3-4) Tahun yang Bermain sesuai dengan Teori Jean Piaget Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kelurahan Siring Agung Palembang

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan terkait dengan Bermain sesuai dengan Teori Jean Piaget Pada Masa Pandemi Covid-19

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan dan memperoleh pengetahuan serta wawasan mengenai Bermain sesuai dengan Teori Jean Piaget Pada Masa Pandemi Covid-19

b. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan bagi orang tua terkait tahapan praoperasional kegiatan bermain teori piaget pada masa pandemi covid-19 dan pentingnya peran orang tua dalam menstimulasi perkembangan anak

c. Bagi Anak

Dapat mengetahui capaian pengembangan imajinasi anak usia 3-4 Tahun melalui bermain peran/pura-pura, menggambar dan bermain konstruktif seperti bermain lego sesuai dengan teori Jean Piaget Pada Masa Pandemi Covid-19

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, H. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini Ade. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 09(01), 23–37. https://doi.org/10.1142/9789812773678_0145
- Amalia, sari desi, Yuhatriati, & Dina, A. (2019). Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dinimelalui Metode Bermain Peran Di Paud Bungong Seurune Desa Tungkob Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 4(3), 37–44.
- Ardini, P., & Lestarinigrum, A. (2018). Bermain & Permainan Anak Usia Dini. In *Adjie Media Nusantara*. <http://dx.doi.org/10.1016/j.earlumdev.2015.09.003><http://dx.doi.org/10.1016/j.earlumdev.2014.01.002>[http://dx.doi.org/10.1016/S0378-3782\(12\)70006-3](http://dx.doi.org/10.1016/S0378-3782(12)70006-3)<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2341287914000763><http://dx.doi.org/10.1016/>
- Ardiyanto, A. (2017). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jendela Olahraga*, 2(2), 35–39. <https://doi.org/10.26877/jo.v2i2.1700>
- Arinalhaq, R., & Suryana, D. (2021). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini pada Masa Pandemi COVID-19. *Academia*.
- Assyifa, F. N., Rohita, & Nurfadilah. (2020). Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Mengenal Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 15(2), 137–146. <https://doi.org/10.21009/jiv.1502.5>
- CDC. (2021). *Child Development: Preschooler (3-5 years old)*. Prevention., Centers for Disease Control and. <https://www.cdc.gov/ncbddd/childdevelopment/positiveparenting/preschoolers.html>
- Cendy, A. D., Ngesti, utami W., & Susmini. (2017). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun Di Paud Kecamatan Magelang Selatan. 2(3), 565–579. <https://doi.org/https://doi.org/10.33366/nn.v2i3.692>
- Choiriatun, D. (2020). Peningkatan Profesional Guru Dalam Membuat Soal Hots Melalui Kegiatan Iht Di Sdn 001 Nongsa Kota Batam Tahun Pelajaran 2018/2019.

- Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia* 2.2, 2, 213–224.
- Dimiyati, J. (2016). Pembelajaran Terpadu. In 1 (hal. 150).
- Elisa, P. O. S., & Hazizah, N. (2019). *Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Pengembangan Emosional Anak Usia Dini dalam Proses Pembelajaran*.
- Enda Triyanti. (2016). Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Bermain Simbolik. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(1), 28. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.33369/jip.1.1.28-35>
- Fadlillah. M. (2017). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (1 ed.). PT Fajar Interpretama Mandiri.
- Fika, Y., Meilanie, S. M., & Fridani, L. (2019). Peningkatan Kemampuan Bicara Anak melalui Bermain Peran Berbasis Budaya. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 50. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.229>
- Filtri, H., & Sembiring, A. K. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 186–197. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v1i2.1179>
- Ginting, M. B. (2018). Membangun Pengetahuan Anak Usia Dini Melalui Permainan Konstruktif Berdasarkan Perspektif Teori Piaget. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(02), 159–171. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v1i02.190>
- Halifah, S. (2020). Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4(3), 35–40. <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1150>
- Hartinah, Nurhayati, & AH, N. M. (2020). Optimalisasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Metode Bermain Peran. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 115–127.
- Hayati, li., & Komala. (2020). *Hayati, Inah. 2020. "Analisis Permainan Lego Dalam Mengembangkan."* 3(6):615–22. 3(6), 615–622.
- Hayati, S. N., & Khamim Zarkasih Putro. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1).
- Hrp, T. A. N., Mesiono, & Lubis, Z. (2018). Pengaruh Kegiatan Bermain Konstruktif Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok B di RA Sabila Amanda. *Jurnal Raudhah*, 06(02), 1–7. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v6i2.273>
- Husnu, U. (2020). Analisis Kreativitas Kegiatan Menggambar pada Anak Usia Dini. *JM2PI: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam*, 1(2), 383–401.

<https://doi.org/10.33853/jm2pi.v1i2.123>

Indarwati, A. (2017). Developing Child ' S Cognitive Intelligence Oleh : *Jurnal Psycho Idea*, 5(2), 109–118.

Inten, D. N. (2017). Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 10(1), 109–120. <https://doi.org/10.29313/mediator.v10i1.2712>

Khadijah, & Armanila. (2017). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. In *Itqan* (Vol. 7, Nomor 1). Perdana Mulya Sarana. http://repository.uinsu.ac.id/8459/1/BERMAIN_AUD.pdf

Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28. [ejournal.iaiiig.ac.id ? index.php ? warna ? article ? download](http://ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/warna/article/download)

Maghfiroh, A. S., Usman, J., & Nisa, L. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 51–65. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.2978>

Murdianti, D., & Kaloeti, S. V. D. (2019). Pengaruh Metode Bermain Pura-Pura (Pretend Play) Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Empati*, 8(1), 221–227. <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/empati.2019.23597>

Nadziroh, I., & Mutmainah, S. (2022). Kreativitas Gambar Anak Usia 4-8 Tahun Di Sanggar Lukis Pakapur Surabaya. *Jurnal Seni Rupa*, 10(4), 11–27.

Nurhaeny, H., Sayekti, T., & Asmawati, L. (2022). Kreativitas Seni Anak Usia Dini Dalam Kegiatan Menggambar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal CARE*, 9(2), 40–46. <https://core.ac.uk/download/pdf/229499766.pdf>

Nurjannah, L., & Zalyana, Z. (2019). Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Aspek Perkembangan Sosial Emosional Anak. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v1i2.6670>

Pahrul, Y., Hartati, S., & Meilani, S. M. (2019). Peningkatan Kecerdasan Interpersonal melalui Kegiatan Menggambar pada Anak Usia Dini. In *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 3, Nomor 2, hal. 461). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.186>

Pratiwi, F. (2021). Gambaran Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 09–18. <https://doi.org/10.23960/jpa.v7n1.22282>

Prayitno, P. (2019). Pembelajaran Menggambar Berbasis Cerita di Taman-kanak. *Jurnal*

- Pendidikan Anak*, 8(2), 149–157. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i2.29156>
- Putri, R. N. (2020). Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(2), 705. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v20i2.1010>
- Rahayu, D. P. (2021). Pemberian Stimulasi Anak Berbasis Teori Bermain Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan, dan Gizi Anak Usia Dini*, 2(1), 49–56.
- Rahayu, S. (2020). *Covid-19: The Nightmare Or Rainbow* (Tim Mata A, Nomor 8). <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Risanti, R., Sabdaningtyas, L., & Sofia, A. (2017). Bermain Simbolik Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 1–26. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/14335>
- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.34001/tarbawi.v13i2.590>
- Sari, D. A., Mutmainah, R. N., Yulianingsih, I., Tarihoran, T. A., & Bahfen, M. (2020). Kesiapan Ibu Bermain Bersama Anak Selama Pandemi Covid-19, “Dirumah Saja.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 373. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.548>
- Sari, F. P., Azmi, A., & SND, R. B. (2020). Tinjauan Kemampuan Menggambar Menggunakan Pola Pada Anak Di Tk B Ra Al-Fazwa Deli Serdang. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 176. <https://doi.org/10.24114/gr.v9i1.18785>
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.
- Syafrina, R., & Adiningsih, V. E. (2020). Efektivitas Bermain “Lego” Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Usia 4 – 5 Tahun. *Motiva Jurnal Psikologi*, 3(1), 19. <https://doi.org/10.31293/mv.v3i1.4797>
- Tadzkirah. (2020). Pengaruh Bermain Konstruktif Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Di Tk Islam Terpadu Nurul Fikri Makassar. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 1–7. <https://doi.org/10.26858/tematik.v6i1.13042>
- Taggart, Eisen, & L. (2018). Pretend Play and Fantasy: What if Montessori Was Right?. *Child Development Perspectives*, 13(2). <https://doi.org/10.1111/cdep.12314>
- Tameon, S. M. (2018). Peran Bermain Bagi Perkembangan Kognitif dan Sosial Anak. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 1(1), 26–39.

<http://ejournal.upg45ntt.ac.id/index.php/ciencias/index>

- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49.
<https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, 15(01), 161–179.
<https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>
- Winarti, W., & Rohmalina. (2020). Kegiatan Menggambar Bebas Untuk Meningkatkan Kemampuan Imajinatif Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(5), 494.
- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam* , 5(2), 106–117.
<https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/395>
- Yaswinda, Y., Yulsyofriend, Y., & Sari, H. M. (2020). Analisis Pengembangan Kognitif dan Emosional Anak Kelompok Bermain Berbasis Kawasan Pesisir Pantai. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 996–1008.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.711>
- Yus, A., & Kamtini. (2018). Eksplorasi Penggunaan Bermain Simbolik untuk Membantu Perkembangan dan Belajar Anak di Taman Kanak-Kanak. *Early Childhood Education Journal*, 1(1), 44–51.
<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eue&AN=130896756&site=eds-live>