

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Perkembangan Kognitif

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Menurut istilah kognitif sama pengertiannya dengan intelektual, kognitif berhubungan dengan intelegensi, kognitif bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku

Menurut *Terman* mendefinisikan kognitif sebagai kemampuan untuk berpikir secara abstrak, *Colvin* mendefinisikan kognitif sebagai kemampuan untuk menyesuaikan dengan lingkungan, *Henman* mendefinisikan kognitif sebagai intelektual di tambah dengan pengetahuan dan *Hunt* mendefinisikan kognitif sebagai teknik untuk memproses informasi yang di sediakan oleh indra Gardner dalam Munandar (2000), mengemukakan bahwa pengertian intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih kognisi dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa serta daya ingat (Tedjasaputra, 2001). Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau cara berpikir (Patmodewo, 2000) kognitif adalah pengertian yang luas mengenai cara berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang

mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk memperoleh pengetahuan atau menggunakan pengetahuan yang diperolehnya.

Perkembangan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan saraf pada waktu manusia berpikir (Gagne, 1976) Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan saraf-saraf yang berada di pusat susunan saraf.

Jean Piaget, seorang ahli biologi dan psikologi berkebangsaan Swiss yang hidup pada tahun 1896 sampai tahun 1980, merumuskan teori yang dapat menjelaskan fase-fase perkembangan kognitif. Teori ini di bangun berdasarkan dua sudut pandang, yaitu aliran stctural (structuralism) menurutnya intelegensi atau kecerdasan seorang anak manusia berkembang melalui serangkaian tahapan perkembangan yang ditandai oleh perkembangan struktur kualitas kognitif dan aliran konstruktif (Constructivism) menurutnya seorang anak manusia membangun kemampuan kognitif melalui interaksi dengan lingkungan dimana dia berada.

Piaget membagi perkembangan kognitif kedalam empat tahap, tahap sensimotor (2-3 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkrit (7-12 tahun), tahap operasional Formal (12 tahun sampai dewasa) (santrok,1995).

2. Tujuan Perkembangan Kognitif

Tujuan mengembangkan aspek kognitif pada anak memiliki dampak yang positif. Hal ini dikarenakan pentingnya aspek tersebut sehingga harus dikembangkan sejak anak berusia dini. Kemampuan kognitif pada anak berkaitan dengan daya nalar, kreativitas, kemampuan Bahasa, daya ingat dan pengetahuan. Selain itu faktor lingkungan sangat penting dan berpengaruh dalam perkembangan kognitif anak. Lingkungan yang bagus akan membantunya untuk tumbuh lebih matang. Bahkan, anak-anak bisa memahami dirinya sendiri dan lingkungan disekitarnya. Biasanya perkembangan kognitif akan dibantu dengan permainan sederhana salah satu contohnya yaitu dengan bermain balok. Berikut beberapa tujuan perkembangan kognitif pada anak usia dini, yaitu:

a. Mengembangkan anak dalam mengembangkan Auditori

Salah satu tujuan atau pentingnya perkembangan kognitif adalah mengembangkan auditori. Auditori merupakan kemampuan yang berkaitan dengan pendengaran. Contoh sederhananya adalah mendengar music lebih dulu baru anak bernyanyi Bersama.

b. Melatih kemampuan visual anak

Kemampuan visual berkaitan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, persepsi, dan tanggapan anak terhadap lingkungan sekitar. Kemampuan ini bisa dikembangkan melalui permainan yang bersifat mengelompokkan benda.

c. Membantu anak dalam melatih kemampuan taktil

Salah satu alasan kenapa perkembangan kognitif pada anak sangat penting karena bisa mengembangkan kemampuan taktilnya. Yaitu kemampuan yang berkaitan dengan indra perasa. Seperti mengelompokkan benda dari tekstur, bermain plastisin dan bermain bak pasir.

d. Mengembangkan ketrampilan tangan

Mengembangkan kognitif anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan kinestetik pada anak. Kemampuan ini adalah kemampuan yang berkaitan dengan gerak tangan atau motorik halus. Contoh sederhananya bisa dilihat dari melukis jari, menggambar, mewarnai dan menjiplak huruf.

e. Melatih anak mencapai kemampuan geometri

Kemampuan geometri ini bisa dikatakan seperti symbol yang nantinya bisa diketahui dalam perkembangan sesuai dengan usianya.

f. Membantu anak agar bisa matematika

Perkembangan kognitif pada anak dapat memberikan anak kemampuan dalam matematika. Tidak hanya soal hitungan saja tetapi juga soal ilmu pengetahuan seperti sains.

g. Membantu anak mengungkap eksplorasi

Salah satu tujuan aspek perkembangan kognitif anak usia dini adalah melatihnya dalam melakukan eksplorasi. dengan kata lain, anak akan melakukan eksplorasi terhadap dunia atau lingkungan sekitar dengan

bantuan panca indra. Alhasil, anak akan mendapat pengetahuan dan bisa melangsungkan kodratnya sebagai makhluk Tuhan.

h. Melatih anak dalam bersosialisasi

Tujuan pengembangan aspek kognitif pada anak adalah membantunya dalam berhubungan kepada teman sebayanya atau bersosialisasi. Sering kali kita menemukan anak yang cenderung pemalu dan takut dalam bereksplorasi. Hal ini mungkin karena belum sepenuhnya dalam mengembangkan aspek kognitif anak.

3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Dinukil dari buku *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya* (2014) karya Ahmad Susanto, berikut penjelasan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini:

a. Faktor keturunan

Faktor keturunan dapat berpengaruh terhadap munculnya gangguan kognitif atau sebaliknya. Ahli psikologi, seperti Leohlin, Lindzer, dan Spuhler bahkan meyakini faktor keturunan punya peran 75-80% dalam perkembangan intelegasi anak.

b. Faktor lingkungan

Jhon Locke menganalogikan manusia yang lahir seperti kertas putih, sehingga kualitas intelegasi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan saat berinteraksi dengan lingkungan.

c. Faktor kematangan

Kematangan fisik dan psikis dapat mempengaruhi kualitas kognitif anak. Keduanya dianggap sudah matang jika telah mencapai level kemampuan sanggup menjalankan fungsinya masing-masing.

d. Faktor pembentukan

Apa yang dimaksud dengan faktor pembentukan adalah proses dari luar yang berpengaruh kepada perkembangan kognitif anak. Pembentukan itu bisa disengaja (formal) dan tidak disengaja (dating dari pengaruh lingkungan).

e. Faktor minat dan bakat

Minat dan bakat bisa mempengaruhi perkembangan kognitif karena berperan mendorong seseorang mempelajari sesuatu. Minat atau ketertarikan membuat suatu bidang keahlian. Adapun bakat yang merupakan kemampuan bawaan membantu anak dalam menguasai sebuah keahlian

f. Faktor kebebasan

Kebebasan yang dimaksud dalam hal ini adalah keleluasan dalam berpikir atau bertindak. Banyak penelitian sudah menunjukkan bahwa kebebasan dalam berpikir (yang terarah) bisa membantu perkembangan kognitif anak

4. Tahapan Perkembangan Kognitif Anak

Menurut Piaget (dalam John W. Santrock 2007:49) Perkembangan kognitif terjadi dalam empat tahapan. Masing-masing tahapan berhubungan dengan usia dan tersusun dari jalan pikiran yang berbeda, semakin banyak

informasi tidak membuat pikiran anak lebih maju, kualitas kemajuannya berbeda. Tahapan Piaget ini adalah tahap sensorimotor, tahap operasional, tahap operasional konkret dan tahap operasional formal.

Tahap sensorimotor usia 0-2 tahun, pada tahap ini bayi menggunakan kemampuan perasaan dan sensorimotoriknya untuk memahami dunia sekitarnya. Seorang bayi berkembang dari Tindakan refleks, instingtif pada saat kelahiran hingga berkembangnya, akhir pada tahap ini terbentuklah pemikiran simbolis awal pada anak.

Tahap praoperasional usia 2-7 tahun, pada tahap ini pemikiran simbolik yang direfleksikan dalam penggunaan kata dan gambar mulai digunakan dalam penggambaran mental yang melampaui hubungan informasi sensorik dengan Tindakan fisik. Akan tetapi ada beberapa hambatan dalam pemikiran anak pada tahapan ini seperti egosentris dan sentralisasi. Tahap operasional konkret usia 7-11 tahun, dimana anak mampu berpikir logis mengenai kejadian konkret, memahami konsep percakapan, mengorganisasikan objek menjadi kelas-kelas hiarki (klasifikasi) dan menempatkan objek-objek dalam urutan yang teratur (serialisasi). Tahap operasional formal usia 11 tahun yaitu masa dewasa, remaja berpikir secara lebih abstrak, idealis dan logis (hipotesis-deduktif).

B. Konsep Bermain

1. Pengertian bermain

Menurut pendidik dan ahli psikologi, bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak (Gordon & Browne,1985) Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu (Dworetzky,1990:395) Kegiatan bermain dilaksanakan tidak serius dan fleksibel, Menurut Dearden Bermain merupakan kegiatan non serius dan segalanya ada dalam kegiatan itu sendiri yang dapat memberikan kepuasan bagi anak (Hetherington & Parke,1979:481)Bermain berarti berlatih, mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan orang dewasa (Hildebrand,1986:54) Bermain dapat memenuhi kebutuhan anak secara aktif terlibat dengan lingkungan, untuk bermain dan bekerja dalam menghasilkan suatu karya, serta untuk melatih kemampuan berfikir,berimajinasi,disiplin dan bertanggung jawab terhadap sesuatu yang dilakukan seperti merapikan mainannya kembali.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan arti bermain: merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat non serius, lentur, dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan dan yang secara imaginative ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa.

2. Manfaat bermain pada Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah bayi yang baru lahir sampai dengan usia 6 tahun. Untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal maka dibutuhkan suatu rangsangan atau stimulus yang tepat. Salah satu rangsangan yang dibutuhkan adalah kegiatan bermain, karena sejatinya bermain adalah dunia anak yaitu dunia dengan penuh spontanitas dan menyenangkan. Bermain merupakan sarana belajar bagi anak usia dini dan sekaligus menjadi media pembelajaran dan perkembangan tumbuh anak. Beberapa contoh manfaat bermain pada Anak Usia Dini :

a. Belajar memecahkan masalah

Saat bermain ada kalanya anak menghadapi kesulitan, disaat itulah anak terlatih untuk memecahkan masalah dan mencari solusi untuk situasi yang dihadapi bahkan anak bisa terlatih untuk berdiskusi hingga berdebat dengan temannya terkait dengan masalah dan solusinya.

b. Mengembangkan rentang konsentrasi

Ketika bermain anak tidak hanya bersenang-senang saja, ia tengah belajar sesuatu dari permainan tersebut seperti mengembangkan kemampuan sensor motorik, logika berfikir, konsentrasi maupun ketekunannya.

c. Membangun kecerdasan sosial emosional

Bermain juga dapat membantu anak berinteraksi dengan baik bersama teman-temannya. tak hanya itu bermain juga dapat mengasah kemampuan sosial emosional ketika menghadapi teman baru atau situasi yang belum pernah dihadapi sebelumnya.

d. Belajar terampil dalam berbahasa dan berkomunikasi

Lewat bermain anak dapat belajar untuk menguasai bahasa dan berbicara. tahapan ini adalah awal untuk belajar lebih banyak hal lainnya. lewat bermain anak dapat mengenal kosa kata baru dan belajar bagaimana berkomunikasi dengan teman lainnya.

3. Tujuan bermain pada anak

- a. Sebagai sarana untuk bereksperimen sehingga mendapatkan pengetahuan dan penalaman baru.
- b. Melatih anak untuk mudah beradaptasi dengan lingkungan sekitar.
- c. Sebagai sarana berkomunikasi dengan teman.

C. METODE BERMAIN BALOK

1. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosial, emosi, dan intelektual anak usia dini. Bermain dan belajar pada anak tidak dapat dipisahkan, melainkan terjadi secara simultan dan sinergis. Para ahli mengelompokkan jenis dan bentuk bermain pada anak usia dini. Sawyers (1994) menjelaskan beragam jenis bermain pada anak, diantaranya adalah bermain fungsional, bermain konstruktif,

bermain simbolik/fantasi dan bermain dengan aturan. Pellegrini, Dupuis, dan Smith (2007) mendeskripsikan bentuk bermain secara umum yaitu bermain lokomotor, bermain sosial dan bermain dimensi objek. Santer, Griffiths, dan Goodall (2007) menjelaskan tentang bermain bebas pada anak yaitu ketika anak dapat memilih apa yang akan mereka lakukan dan bagaimana mereka melakukannya. Bermain bebas umumnya didefinisikan sebagai aktivitas yang diinisiatif dan dikendalikan oleh anak (Hewes, 2014). Salah satu aktivitas bermain konstruktif yang menarik, sederhana dan mudah diterapkan di lingkungan PAUD adalah bermain balok. Permainan balok bersifat fleksibel dan dapat dilakukan oleh anak secara individu maupun kelompok kecil, baik di dalam maupun di luar ruangan. Aktivitas bermain balok berperan penting dalam mendukung seluruh aspek perkembangan anak yang meliputi aspek fisik, emosi, sosial, dan intelektual. Bermain balok memberikan kesempatan pada anak untuk melatih koordinasi mata dan tangan, keterampilan motorik halus, memecahkan masalah, mengembangkan imajinasi dan rasa percaya diri. Dalam aktivitas bermain balok dimana anak saling berinteraksi, nilai-nilai moral, agama, dan kearifan lokal juga diperkenalkan dan dibiasakan pada anak. Dalam rangka optimalisasi perkembangan dan belajar anak melalui bermain, maka aktivitas bermain balok perlu diatur sedemikian rupa dengan mempertimbangkan keamanan, kenyamanan, kebutuhan, kondisi dan minat anak. Dengan pengelolaan yang baik, kegiatan bermain balok dapat menjadi aktivitas yang menyenangkan sekaligus mendidik bagi anak. Aktivitas

bermain balok membutuhkan peran pendidik baik guru maupun orang tua dalam memperhatikan lingkungan bermain anak yang aman, nyaman, dan tertata baik.

Dewey (dalam Montolalu 2008:1.7) “Percaya bahwa anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain”. Melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur, isi, mengukur berat, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda. Dalam bermain anak belajar, artinya anak yang belajar adalah anak yang bermain, dan anak yang bermain adalah anak yang belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir itu meliputi kemampuan yang paling sederhana sampai kepada kemampuan yang kompleks yakni dari kemampuan mengingat sampai sampai dengan kemampuan memecahkan masalah. Salah satu kegiatan yang dapat diberikan dalam pembelajaran mengenal angka adalah permainan balok angka dapat membantu anak mengenal angka dengan bermain sehingga anak merasa bosan dengan pembelajaran yang diberikan guru. Berdasarkan pengalaman peneliti selama praktek lapangan di TK khususnya dikelas A masih ada anak yang belum mengenal angka, ketika guru berikan tugas anak belum bisa menyelesaikan tugasnya sendiri tanpa bimbingan guru. Hal ini terlihat bahwa guru belum menggunakan dan memanfaatkan media sebagai kegiatan dalam pembelajaran sehingga anak tidak fokus dengan pembelajaran tersebut.

2. Pengertian Balok

Balok adalah media berbentuk bangun ruang tiga dimensi yang memiliki enam sisi, dua belas rusuk dan delapan titik sudut. Balok disebut kubus jika dibentuk oleh enam persegi yang sama dan sebangun. Bermain balok merupakan contoh jenis bermain bebas (open ended play), yaitu permainan yang memberikan ruang kepada anak untuk berkreasi secara bebas sesuai dengan imajinasinya, dan tidak terpaku pada aturan yang kaku dalam membuat bangunan tertentu (Hewes, 2014). Bermain balok merupakan kegiatan yang menantang dimana anak dapat membangun berbagai bentuk benda, menumpuk balok seperti menara, atau membongkar pasang balok menjadi bentuk lainnya. Balok merupakan salah satu sarana bermain yang dapat mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan anak. Bermain balok merupakan kegiatan yang bersifat edukatif dan konstruktif yang memberikan banyak manfaat untuk perkembangan dan belajar anak. Contoh manfaat bermain balok antara lain memberikan kesempatan pada anak untuk belajar mengendalikan permainan, melatih konsentrasi, mengembangkan rasa percaya diri, kesabaran, mengasah kecerdasan, dan meningkatkan keterampilan. Selain itu bermain balok dapat memfasilitasi anak untuk belajar berpikir kritis, berkomunikasi dan bekerja sama, misalnya saat membuat bangunan bersama teman. Bermain dapat mendukung perkembangan sosial dan emosi anak. Bermain balok dapat memfasilitasi anak untuk belajar membuat keputusan, mengontrol emosi, belajar melihat dari sudut pandang orang lain/temannya, belajar

bernegosiasi dengan teman (Gray, 2013). Dalam bermain balok, anak mendapat kesempatan untuk bergantian, berbagi mainan, bekerjasama, melatih atensi, konsentrasi, koordinasi tangan-mata, spasi dan penalaran. Selain itu dengan bermain balok bersama teman-temannya, anak dapat berinteraksi, mengembangkan perbendaharaan kata-kata saat bercakap-cakap tentang balok yang mereka bangun, belajar keterampilan dasar matematika seperti berhitung balok, mengenal bentuk balok, ukuran, keseimbangan dan sebagainya. Manfaat lainnya adalah mengembangkan ketrampilan memecahkan masalah dan berpikir kritis. Misalnya saat bangunan balok mereka tidak seimbang, sehingga mereka harus memikirkan bagaimana menyelesaikan masalah tersebut, apa yang harus dilakukan agar bangunan balok dapat disusun tinggi dan mapan.

D. Kriteria Keberhasilan

Pedoman penilaian PAUD menyebutkan bahwa penilaian dalam PAUD merupakan suatu proses pengumpulan serta pengolahan data agar dapat mengetahui tingkat perkembangan anak serta mengambil keputusan, mencatat atau menentukan kompetensi anak (Kemendikbud, 2010:7-8)

Peneliti akan menggunakan pedoman penilaian sebagaimana diatur dalam Direktorat pembinaan TK dan SD, Ditjen Mandas 2010 (dalam Dimyatin, 2016:150) catatan penilaian harian anak akan dicantumkan pada kolom RPPH dengan menggunakan lambang atau simbol bintang, pedoman penilaian tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Anak yang belum berkembang (BB), diberi bintang 1 (*), bintang 1 artinya anak tersebut belum mau atau belum mampu melakukan kegiatan
2. Anak yang sudah mulai berkembang (MB), diberi bintang 2 (**), bintang 2 artinya anak tersebut sudah mau melakukan kegiatan tetapi belum mencapai semua indikator yang diharapkan
3. Anak yang berkembang sesuai harapan (BSH), diberi bintang 3 (***), bintang 3 artinya anak tersebut mau melakukan kegiatan dan mampu mencapai semua indikator yang diharapkan
4. Anak yang berkembang sangat baik (BSB), diberi bintang 4 (****), bintang 4 artinya anak tersebut mau melakukan kegiatan dan mampu mencapai semua indikator dan melebihi indikator yang diharapkan

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan lambang BB, MB, BSH, dan BSB. Peneliti tidak menggunakan simbol bintang

E. Indikator Hasil Belajar

Kegiatan *bermain balok* dilakukan bertujuan untuk mestimulasi perkembangan kognitif anak pada usia dini. Dalam penelitian ini peneliti mengambil beberapa indikator yang dapat dikembangkan melalui keterampilan bermain balok. Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun lingkup perkembangan kognitifnya :

1. Anak mampu membedakan warna dalam balok
2. Anak mampu membilang angka 1-10
3. Anak mampu mengurutkan angka pada balok

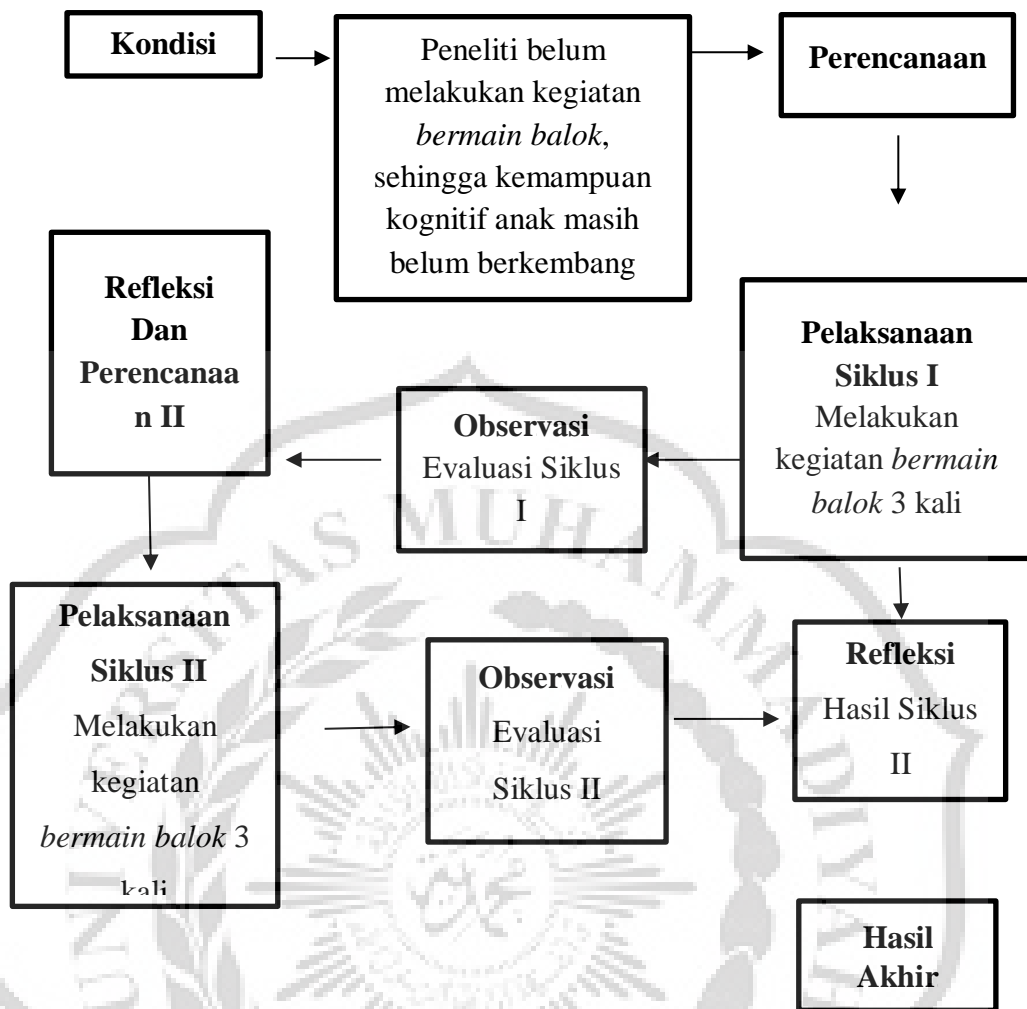
4. Anak mampu menjumlah angka 1-6

F. Kerangka Berfikir

Keberhasilan dalam proses kegiatan belajar anak dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari diri anak itu sendiri, sedangkan faktor eksternal berasal dari guru, guru merupakan salah satu yang memiliki peran penting dalam keseluruhan proses pembelajaran. Adapun pentingnya peran guru dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk memberikan arahan dalam mengoptimalkan kemampuan anak.

Keberhasilan guru dalam kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh kemampuan guru itu sendiri dan pemilihan metode serta cara yang tepat dan efisien, sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Guru dapat memberikan arahan kepada anak sehingga anak dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini guru dapat menggunakan kegiatan bermain menggunakan *metode bermain balok*, melalui *bermain balok* diharapkan untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Bagan kerangka berfikir dalam pelaksanaan penelitian, sebagai berikut:



G. Hipotesis

Hipotesis Tindakan dalam penelitian ini adalah kegiatan *bermain balok* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A TK Pertiwi Clekatakan.