

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

1. Tahapan Kemampuan Anak

Kemampuan tiap anak berbeda perkembangannya antara satu dengan yang lain. Perkembangan merupakan pola perubahan yang dimulai pada saat konsepsi (pembuahan) dan berlanjut di sepanjang rentang kehidupan. Kebanyakan perkembangan melibatkan pertumbuhan (Starlock, dalam Hildayani, 2015:1.3). Perkembangan bersifat sistematis, artinya bersifat berkesinambungan dan terorganisir, juga bersifat adaptif, yaitu terjadi untuk menghadapi kondisi-kondisi dalam kehidupan (Papalia dkk, dalam Hildayani, 2015:1.3). Berbeda dari pertumbuhan, perkembangan merupakan proses peningkatan yang ada pada diri individu yang bersifat kualitatif atau tidak dapat diukur yang meliputi meningkatnya kemampuan secara psikis seperti bertambah pandai atau bertambahnya pengetahuan. Perkembangan tidak ditekankan pada segi material, melainkan pada segi fungsional.

Pada masa usia dini, pertumbuhan otak anak mengalami peningkatan yang luar biasa. Hal ini mempengaruhi perkembangan kemampuan dari seorang anak sejak usia 0 tahun dan mengalami kondisi optimal saat mencapai usia 18 tahun.

2. Aspek Kemampuan Anak

Susanto (2011:33-35) mengemukakan aspek kemampuan anak:

a. Perkembangan Jasmani (fisik dan motorik)

Perkembangan fisik setiap anak tidak selalu sama ada yang mengalami pertumbuhan secara cepat, ada pula yang lambat. Pada masa kanak-kanak penambahan tinggi dan penambahan berat badan relatif seimbang. Perkembangan motorik anak terdiri dari dua, ada yang kasar dan ada yang halus.

b. Perkembangan Kognitif

Kemampuan kognitif yang memungkinkan pembentukan pengertian, berkembang dalam empat tahap, yaitu tahap sensori motor (0 sampai 24 bulan), tahap pra-operasional (24 bulan sampai 7 tahun), tahap operasional konkret (7 sampai 11 tahun), dan tahap operasional formal (dimulai usia 11 tahun). Tahap-tahapan ini merupakan pola perkembangan kognitif yang berkesinambungan, yang akan dilakukan oleh semua orang. Oleh karena itu, perkembangan kognitif seseorang dapat diramalkan.

c. Perkembangan Berbicara

Bicara merupakan keterampilan mental motorik. Bicara tidak hanya melibatkan koordinasi kumpulan otot mekanisme suara yang berbeda, tetapi juga mempunyai aspek mental yakni kemampuan mengaitkan arti bunyi yang dihasilkan.

d. Perkembangan Emosi

Setiap orang mengikuti pola perkembangan emosi yang sama, sekalipun dalam variasi yang berbeda. Ciri khas emosi anak adalah emosinya kuat, emosi sering kali tampak, emosinya sementara bersifat labil, dan emosi dapat diketahui melalui kriteria anak.

e. Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial mengikuti suatu pola, yaitu suatu urutan perilaku sosial. Pola ini sama pada semua anak di dalam suatu kelompok budaya. Maka, ada pola sikap anak tentang minat terhadap aktivitas sosial dan pilihan teman. Oleh karena itu, memungkinkan untuk meramalkan perencanaan jadwal waktu pendidikan sikap dan keterampilan sosial.

f. Perkembangan Moral

Perilaku moral merupakan perilaku yang dipelajari. Dalam mempelajari perilaku moral, terdapat tiga pokok utama, yaitu (a) mempelajari apa yang diharapkan oleh kelompok sosial terhadap anggotanya sebagaimana dicatumkan oleh hukum, kebiasaan dan peraturan; (b) mengembangkan hati nurani (c) belajar mengalami perasaan malu dan bersalah bila perilakunya tidak sesuai dengan harapan kelompok.

3. Tahapan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Pujiati dan Masykouri (2011:6) kognitif dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk

memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Yusuf (2005:10) mengemukakan bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah (Khadijah, 2016:31-32).

Empat tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget (Khadijah, 2016:66-69) yaitu:

- a. Tahapan sensorimotor, berlangsung sejak kelahiran sampai usia 2 tahun. Pada tahap ini anak membangun pengetahuan melalui pengalaman sensoris.
- b. Tahapan praoperasional, berlangsung sekitar usia 2 tahun sampai 7 tahun. Pada tahap ini anak mulai memahami dunia secara simbolis.
- c. Tahapan operasional konkrit, berlangsung sekitar usia 7 tahun sampai 11 tahun. Pada tahap ini anak mulai berfikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa konkrit.
- d. Tahap operasional formal, berlangsung sekitar usia 11 tahun sampai 15 tahun dan terus berlangsung hingga masa dewasa. Pada tahap ini anak mulai mampu berfikir abstrak, idealis, dan lebih logis.

Berdasarkan tahapan perkembangan kognitif Piaget, anak usia dini berada pada tahap praoperasional. Tahapan praoperasional dibagi menjadi dua tahapan yaitu tahap berfikir simbolik dan tahap berfikir intuitif. Pada tahap fungsi simbolik anak mulai mempresentasikan dunia menggunakan simbol seperti mempresentasikan mobil, tanaman, hewan, melalui coret-

coretan. Pada tahap pemikiran intuitif anak mulai bernalar dan mengajukan banyak pertanyaan kepada orang dewasa.

4. Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun

Pada usia 3-4 tahun anak telah mampu berfikir secara simbolik dengan menggunakan konsep-konsep yang abstrak. Kemampuan berfikir secara nalar dan berfikir secara naluriah mulai meningkat, dengan demikian anak mulai dapat mengolah dimensi mental lebih dari satu dan serentak. Misalnya bola bundar berwarna merah, kotak berbagai ukuran. Kemampuan otak anak juga telah berkembang sehingga mampu mengingat-ingat sebuah kejadian atau peristiwa serta pengalaman emosional yang telah lalu ketika bermain bersama teman-temannya. Anak juga telah mampu menceritakan kembali semua kejadian dan pengalamannya itu kepada orang lain.

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Khadijah (2016:40-47) mengemukakan ada perbedaan pendapat di antara penganut psikologi. Kelompok psikometrika radikal berpendapat bahwa perkembangan intelektual/kognitif 90% dipengaruhi hereditas dan 10% dipengaruhi lingkungan. Sedangkan penganut pedagogis radikal berpendapat intervensi lingkungan termasuk pendidikan memiliki andil sekitar 80-85%, sedangkan hereditas memiliki kontribusi sekitar 15-20% saja.

Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. Faktor Hereditas

Faktor hereditas dapat diartikan faktor turunan yang dibawa secara genetik dari ayah atau ibu semenjak dalam kandungan. Berdasarkan beberapa penelitian menunjukkan bahwa peranan hereditas terhadap perkembangan kognitif atau intelegensi seseorang terutama karena adanya rangkaian hubungan antara pertalian keluarga dengan ukuran IQ, yaitu IQ anak similar dengan IQ orang tuanya.

b. Faktor Lingkungan

Tingkat kognitif atau intelegensi seseorang sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan. Faktor lingkungan meliputi 1) keluarga, sebagai lingkungan pertama dan utama. Pertama karena sejak anak ada dalam kandungan dan lahir berada dalam keluarga, dan utama karena keluarga merupakan tempat yang sangat penting dalam pendidikan untuk membentuk pribadi yang utuh; 2) sekolah, adalah lembaga formal yang diberi tanggungjawab untuk meningkatkan perkembangan anak termasuk perkembangan berfikir anak.

Selain dipengaruhi faktor hereditas dan lingkungan, Tingkat kognitif juga dipengaruhi oleh usia, jenis kelamin, ras, budaya, dan asupan nutrisi.

(Monty & Fidelis, dalam Khadijah: 2016:42)

6. Teori-teori Kognitif Anak Usia Dini Menurut Ahli

Teori-teori intelegensia di antaranya adalah sebagai berikut:

a. Teori Uni Factor

Diperkenalkan oleh Wilhelm Stern, dikenal dengan teori kapasitas umum. Menurut teori ini, reaksi atau Tindakan seseorang dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan atau memecahkan sesuatu masalah bersifat umum.

b. Teori Two Factor

Teori ini diajukan oleh Charles Spearman, sebuah teori tentang kekuatan mental umum.

c. Teori Multi Factors

Dikembangkan oleh E. L. Thorndike, teori ini menjelaskan bahwa intelegensi terdiri dari bentuk hubungan-hubungan neural antara stimulus dan respons.

d. Teori Primary Mental Abilities

L. L. Thurstone menjelaskan tentang organisasi intelegensi yang abstrak, dengan menggunakan tes-tes mental serta teknik-teknik statistik khusus.

e. Teori Sampling

Diajukan oleh Godfrey H. Thompson, yang mengemukakan bahwa intelegensi merupakan berbagai kemampuan sampel.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari Bahasa latin “medius” dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau penghantar. Media adalah perantara dari sumber ke penerima informasi, misalnya: video, televisi, komputer, dan lain sebagainya. Alat-alat tersebut merupakan media manakala digunakan untuk menyalurkan informasi yang akan disampaikan.

Media bila dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini berarti media pembelajaran yang dapat dijadikan bahan dan alat untuk bermain yang membuat anak usia dini mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan menentukan sikap. Media merupakan salah satu alat untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar, dan karena beraneka ragamnya media tersebut, masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Jadi agar dapat digunakan secara tepat guna, harus media harus dipilih secara cermat dan tepat.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media antara lain:

a. Media Visual/Media Grafis

Media visual/media grafis adalah media yang hanya dapat dilihat. Jenis media ini paling sering digunakan di lembaga pendidikan anak usia dini. Contohnya yaitu: gambar/foto, *flashcard*, sketsa, kartun, peta/globe, dan poster

b. Media Audio

Media audio adalah media pembelajaran yang berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang audiktif, baik verbal (lisan) maupun nonverbal. Contohnya: radio, alat perekam, piringan hitam, dan laboratorium Bahasa.

c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media pembelajaran yang menyajikan rangsangan-rangsangan visual, contohnya: film bingkai, televisi, permainan game.

d. Media Serba Aneka

- 1) Papan dan display: papan tulis, papan pameran/pengumuman/majalah dinding, papan magnetik, *white board*, mesin pengganda
- 2) Media tiga dimensi: realia, sampel, artifact, model, diorama, display
- 3) Media teknik dramatisasi: drama, pantomime, bermain peran, demonstrasi, pawai/karnaval, pedalangan/panggung boneka, simulasi.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media pembelajaran antara lain:

- a. Memungkinkan anak berinteraksi dengan lingkungannya
- b. Membangkitkan motivasi anak

- c. Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkret, dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka
- d. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra
- e. Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak
- f. Memberikan perangsang, pengalaman, dan persepsi yang sama bagi anak

4. **Media *Playdough***

Playdough berasal dari kombinasi kata "*play*" yang artinya bermain, dan "*dough*" yang mengacu pada adonan atau bahan seperti plastisin yang dapat diubah-ubah sesuai dengan imajinasi dan kreativitas seseorang. Menurut Haryani (dalam Sumardi, 2017) *playdough* merupakan salah satu alat edukatif dalam proses belajar yang memenuhi syarat sebagai peralatan bermain yang ekonomis dan memiliki kemampuan fleksibilitas dalam merancang berbagai bentuk sesuai dengan rencana dan kreativitas yang dimiliki. Sedangkan menurut Swart (dalam Saturrosida, 2023) *Playdough* merupakan bahan dalam bermain yang pokok dalam kelas anak usia dini, salah satu cara belajar yang paling baik bagi anak adalah memanipulasi benda yang anak temukan di sekitar mereka. Saat anak-anak bermain dengan *playdough*, melakukan eksplorasi ide-ide, percobaan berulang, menciptakan bentuk sesuai dengan daya imajinasi, memuaskan rasa ingin tahu, serta merasakan pengalaman yang membantu mereka memahami dunia sekitarnya (Sumardi, 2017).

5. Manfaat Penggunaan *Playdough* sebagai Media Pembelajaran

Penggunaan *playdough* sebagai media pembelajaran memungkinkan anak-anak menggunakan imajinasi mereka, melatih motorik halus sebagai dasar untuk kemampuan menulis, mendukung keterampilan sosial, menstimulus perkembangan bahasa, ilmu pengetahuan, dan keterampilan matematika pada saat yang bersamaan. Melalui penggunaan *playdough*, anak juga dapat menemukan pengalaman baru yaitu bagaimana membuat *playdough* sendiri dan mewarnai sesuka hati mereka.

Permainan yang bisa dilakukan dengan media *playdough* antara lain:

- 1) Anak membuat bentuk bebas lalu membedakan mana benda yang lebih banyak dan lebih sedikit
- 2) Anak mencocokkan jumlah benda yang dibuat dari *playdough* dengan simbol bilangan yang tersedia
- 3) Anak membuat angka dari *playdough* dengan cetakan lalu menyebut angka tersebut.

6. Cara Membuat Media *Playdough*

Bahan-bahan:

- 2 cup tepung terigu (150 gram)
- 2 cup tepung beras (150 gram)
- 2 cup tepung tapioka (150 gram)
- 1 sendok teh garam halus
- Lem putih/lem kayu

- Pewarna makanan/kue

Cara membuat:

Semua tepung dicampur dan diaduk-aduk sampai merata. Setelah tercampur rata, tambahkan lem putih, diremas-remas/uleni sampai adonan menjadi elastis. Zat warna boleh ditambahkan ke adonan. Setelah menjadi adonan roti siap masak, kemudian dibentuk sesuai dengan bentuk yang diinginkan.

7. Media *Playdough* dalam Mengembangkan Kognitif Anak

Beberapa alasan mengapa memilih media *playdough* sebagai salah bentuk stimulasi bagi anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah sebagai berikut:

- a. Mengasah kemampuan berpikir anak. Bagi anak usia dini bermain *playdough* dapat membantunya membuat karya tiga dimensi melalui imajinasi dan kreativitas serta kemampuannya dalam berpikir
- b. Mengasah imajinasi. Imajinasi akan memacu kreativitas. Anak dapat membentuk apapun yang diinginkan sesuai dengan kemampuan masing-masing.
- c. Kemampuan berbahasa. Meremas, bergulir, membentuk bola adalah beberapa kata yang sering didengar oleh anak saat menggunakan *playdough*, ia dapat meningkatkan rasa ingin tahunya.
- d. Kemampuan sosial. Berilah kesempatan kepada anak untuk menggunakan *playdough* bersama teman-temannya untuk menjalin interaksi yang akrab dengan teman-temannya.

- e. Kemampuan emosional. Anak-anak sering mengungkapkan kebanggaan prestasi ketika menggunakan *playdough*. Melalui *playdough* anak mengekspresikan perasaan mereka.

C. Kriteria Keberhasilan

Dalam Permendikbud No. 146 Tahun 2014 disebutkan bahwa penilaian merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur capaian kegiatan belajar anak. Penilaian hasil kegiatan belajar oleh pendidik dilakukan untuk memantau proses dan kemajuan belajar anak secara berkesinambungan.

Peneliti akan menggunakan pedoman penilaian sebagaimana diatur dalam Direktorat Pembinaan TK dan SD, Ditjen Mandas 2010 (dalam Dimiyati, 2016:150) catatan penilaian harian anak akan dicantumkan pada kolom RKH 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 dalam melakukan kegiatan melebihi indikator yang diharapkan.

D. Indikator Hasil Belajar

Kegiatan belajar dengan media *playdough* dilakukan bertujuan untuk memstimulasi perkembangan kognitif anak. Dalam penelitian ini peneliti mengambil beberapa indikator yang dapat dikembangkan melalui keterampilan dengan media *playdough*.

Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 3-4 tahun lingkup perkembangan kognitif:

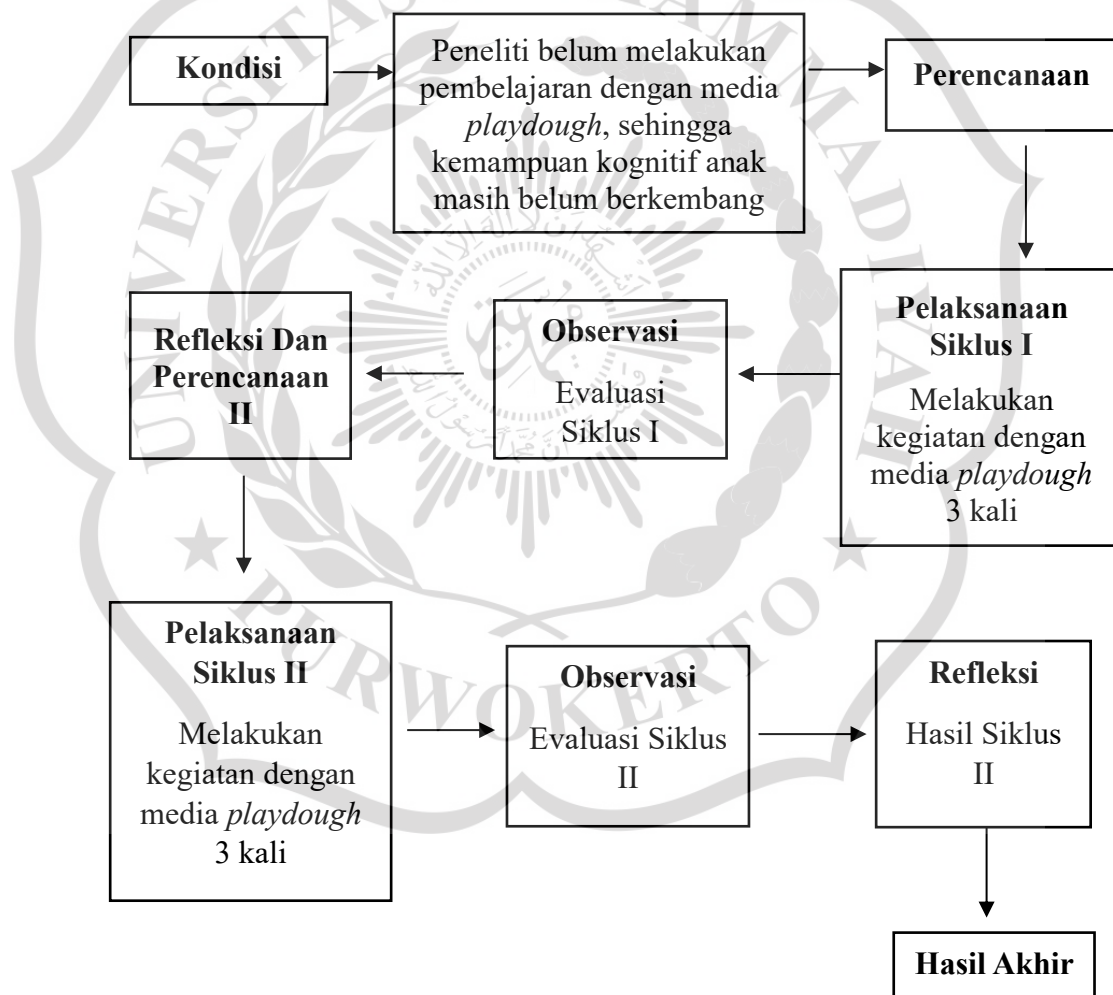
1. Mampu menyebutkan bilangan 1-10
2. Mampu memahami persamaan antara dua benda
3. Mampu menempatkan benda dalam urutan ukuran (paling kecil-paling besar)
4. Mampu mengenal konsep banyak dan sedikit
5. Mampu membentuk suatu konstruksi/benda

E. 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 yang merupakan salah satu peran penting dalam keseluruhan proses pembelajaran. Peran penting seorang 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. Guru dapat memberikan arahan kepada anak sehingga anak dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini guru dapat menggunakan kegiatan bermain menggunakan media *playdough*, melalui media *playdough* diharapkan kemampuan kognitif anak dapat meningkat.

Bagan kerangka berfikir dalam pelaksanaan penelitian, sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir Pelaksanaan Penelitian

F. Hipotesis

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah media *playdough* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun KB Miftakhul Ulum Desa Karanglesem Kecamatan Pekuncen.

