

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Perkembangan kognitif Anak Usia Dini

1. Kemampuan kognitif

a. Pengertian Perkembangan kognitif

Kognitif dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berpikir untuk mempelajari konsep baru. Istilah kognitif berasal dari kata cognition artinya yaitu pengertian mengerti. Kognitif juga dapat diartikan bagaimana nak beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian disekitarnya (Husnul Khotimah, 2018 : 21).

Perkembangan kognitif merupakan ketrampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal – soal sederhana meliputi kemampuan berpikir anak dan mengolah perolehan belajar, menemukan alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika matematika dan pengetahuan tentang ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan mengelompokkan dan mempersiapkan perkembangan berpikir teliti.

Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam – macam alternatif pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu , kemampuan memilah dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berpikir teliti. Depdikn, (2007). Serupa dengan

aspek-aspek perkembangan yang lainnya, kemampuan kognitif anak juga mengalami perkembangan tahap demi tahap. Secara sederhana pada buku karangan Desmita (2009) dijelaskan kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Sehingga dapat dipahami bahwa perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan, yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya,

Sesuai buku karangan Desmita (2009). Teori perkembangan kognitif, menurut Piaget (1972) perkembangan kognitif seorang anak terjadi secara bertahap, lingkungan tidak dapat mempengaruhi perkembangan pengetahuan anak. Seorang anak tidak dapat menerima pengetahuan secara langsung dan tidak bisa langsung menggunakan pengetahuan tersebut, tetapi pengetahuan akan didapat secara bertahap dengan cara belajar secara aktif di lingkungan sekolah. Kemudian, pada dalam interaksi dengan orang lain dalam proses belajar anak. Vygotsky (1978) juga yakin suatu pembelajaran tidak hanya terjadi saat disekolah atau dari guru saja, tetapi suatu pembelajaran dapat terjadi saat siswa bekerja menangani tugas-tugas yang belum pernah dipelajari disekolah namun tugas-tugas itu bisa dikerjakannya dengan baik, misalnya di masyarakat. Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan dan

dapat dipahami bahwa kognitif atau pemikiran adalah istilah yang digunakan oleh ahli psikologi untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah dan merencanakan masa depan.

b. Pentingnya pengembangan kemampuan kognitif anak

Susanto (2011), proses kognitif meliputi berbagai aspek seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah.

Piaget (1972) berpendapat bahwa pentingnya pendidik mengembangkan kognitif adalah

- 1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsi berdasarkan apa yang dialaminya.
- 2) Agar anak mampu menaruh ingatannya terhadap semua peristiwa dan semua kejadian yang perlu dialaminya.
- 3) Agar anak mampu mengembangkan pemikiran – pemikirannya dalam rangka menghubungi suatu peristiwa ke peristiwa lainnya.
- 4) Agar anak mampu memahami simbol – simbol yang tersebar di dunia sekitarnya.
- 5) Agar anak mampu melakukan penalaran – penalaran baik yang terjadi secara alamiah (spontan) maupun melalui proses ilmiah (percobaan).
- 6) Agar anak mampu memecahkan persoalan yang dihadapinya.

c. Faktor – faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

Beberapa faktor yang dapat memengaruhi perkembangan kognitif, namun sedikitnya faktor yang memengaruhi perkembangan kognitif dijelaskan sebagai berikut (Susanto, 2011):

- 1) Faktor hereditas/keturunan
 - 2) Faktor lingkungan
 - 3) Faktor kematangan
 - 4) Faktor pembentukan
 - 5) Faktor minat dan bakat
 - 6) Faktor kebebasan
- d. Metode pengembangan kognitif TK

Sujiono, (2009), metode adalah cara mentransfer atau menyampaikan ilmu yang tepat yang sesuai dengan anak usia TK sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi anak didik.

- ★ Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan dan dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang diterapkan.

Penerapan pengembangan kognitif dengan penerapan program kegiatan pada anak usia dini yaitu bermain sambil bermain, maka metode memiliki peran sebagai strategi maupun alat yang digunakan untuk mencapai tujuan berikut metode perkembangan kognitif pada anak:

- 1) Metode bermain
- 2) Rancangan karya wisata

- 3) Pemberian tugas
 - 4) Demonstrasi
 - 5) Sosiodrama
 - 6) Bercakap – cakap
 - 7) Pembiasaan
- e. Media pengembangan kognitif TK

Sardiman,dkk (2007:7) menyatakan bahwa, “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta”perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar” terjadi”. Pendapat lain Kemp & Dayton (1985:28)

bahwa media pembelajaran, dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan , kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya , yaitu a) Memotivasi minat atau tindakan, b) Menyajikan informasi, c) Memberi instruksi.

Dengan demikian kita bisa memahami pula bahwa media yang digunakan haruslah mampu membawa anak kepada dunia mereka.

Dunia anak adalah dunia bebas dan murni untuk menciptakan berbagai hal yang kreatif, berekspresi, bermain, dan belajar. Jikapun anda akan mengajarkan belajar baca, tulis dan hitung bagi anak anda maka anda tentu harus melalui kegiatan yang menyenangkan dan tidak formal, sehingga dirasakan sebagai bagian dari kegiatan bermain. Janganlah hal itu seperti dipaksakan, sebab bila hal itu

terjadi maka akan membuat psikis anak menjadi sakit. Anak - anak TK perlu belajar secara konstruktif, terus-menerus mengembangkan kemampuan melalui permainan, melalui hal kongkrit yang dapat dijangkau panca indra anak secara dekat. sehingga ia mampu mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada diri anak. Pemahaman disini tidak hanya terbatas kepada sarana dan wahana fisik untuk menyalurkan pesan melainkan juga mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia, dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran.

B. Media Kartu Angka

1. Pengertian kartu angka

Kartu angka atau alat peraga kartu adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan angka sesuai dengan tema yang diajarkan. Alat peraga kartu adalah alat bantu bagi anak untuk mengingat pelajaran. Alat peraga kartu huruf dapat menimbulkan kesan dihati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya.

Alat peraga kartu adalah alat untuk menjelaskan yang sangat efektif, misalnya : Untuk menjelaskan usia, ciri khas, karakter atau sifat dari seorang tokoh. Dengan alat peraga, gambar lebih jelas dari pada dijelaskan dengan kata-kata saja. Sehingga anak dapat menghayati karakter tokoh yang diceritakan. Untuk menjelaskan situasi sebuah tempat, misal keadaan sebuah kota, bangunan, dan sebagainya, dengan

gambar akan lebih jelas daripada diceritakan secara lisan saja. Yuliani (2012).

Kelengkapan yang dibutuhkan untuk bermain kartu angka Bermain mengenal angka dilakukan dengan kartu angka dan gambar. Satu sisi berisi sejumlah gambar dan satu sisi bertulis angka.

2. Prosedur permainan kartu angka

Adapun hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam permainan kartu angka adalah :

- a. Menentukan bentuk kegiatan yang dilakukan
- b. Menentukan waktu pelaksanaan yang dilakukan
- c. Mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan

Setelah persiapan selesai, tahap selanjutnya pelaksanaan bermain kartu angka :

- a. Pendidik sebagai pembimbing berada di depan kelas, dengan mengenalkan gambar angka satu sampai sepuluh
- b. Pendidik menjelaskan tentang pelajaran mengenal angka
- c. Pendidik menerangkan materi tentang mengenal angka dari 1 sampai 10
- d. Pendidik menjelaskan kartu angka tersebut

3. Fungsi permainan kartu angka bagi perkembangan anak.

Pembelajaran terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan termasuk dalam aspek pengembangan kognitif. Mayke (1995) menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan

kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Usia dini atau pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan berbagai cara termasuk melalui permainan kartu angka. Meskipun permainan kartu angka di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, juga kesiapan mental sosial dan emosional, tetapi kemampuan kognitif lebih dominan. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

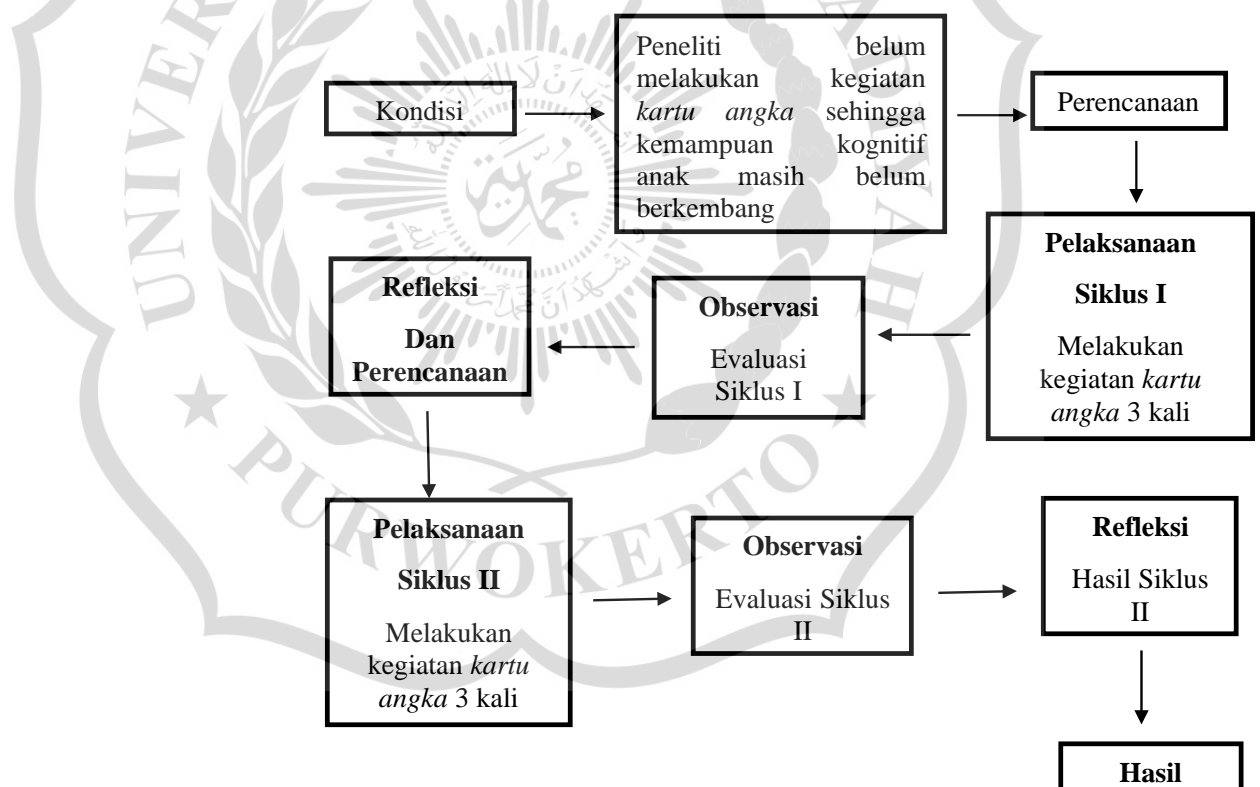
Permainan kartu angka ini merupakan bagian dari kegiatan belajar mengajar yang sangat tepat untuk diterapkan, hal ini berkaitan dengan pengembangan kognitif pada anak. Melalui permainan kartu angka ini pemahaman anak terhadap konsep-konsep bilangan menjadi jelas.

4. Kerangka berpikir

Berdasarkan pengamatan dalam pembelajaran di TK Negeri Pembina Ulujmai pada perkembangan kognitif masih belum tercapai tujuan pembelajarannya, maka peneliti mengambil tindakan untuk menggunakan media kartu angka dengan tujuan meningkatkan perkembangan kognitif, sehingga proses pembelajaran anak akan merasa senang dan dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Keberhasilan guru dalam kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam proses pembelajaran 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 *kartu angka*, melalui *kartu angka* diharapkan untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Bagan kerangka berfikir dalam pelaksanaan penelitian, sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir