

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

1. Pengertian Kemampuan Kognitif

Kognitif adalah proses dan produk yang terjadi dalam otak sehingga menghasilkan pengetahuan. Kognitif mencakup berbagai aktivitas mental seperti memperhatikan, mengingat, melambungkan, mengelompokkan, merencanakan, menalar, memecahkan masalah, menghasilkan dan membayangkan. Perkembangan kognitif anak melibatkan keterampilan belajar pada anak yang terjadi melalui proses elaborasi di dalam otak (mind), dan kegiatan mental internal yang kompleks. Dengan demikian keterampilan belajar bukan hanya diperoleh karena perubahan perilaku atau sekedar karena proses kematangan. (Ulfa Maria, 2019)

Mengingat masa usia dini merupakan masa yang sangat potensial untuk dikembangkan berbagai potensinya, maka pada masa ini saat yang tepat bagi anak untuk memperoleh stimulasi pendidikan. Stimulasi pendidikan ini diharapkan akan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan moral-agama, fisik motorik, sosial-emosional, bahasa, termasuk aspek perkembangan kognitif. (Nopayana Siska, dkk, 2015)

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan

individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. (Susanto Ahmad, 2014)

Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau berfikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berfikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dan dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan. (Nurrahmawati Erfha,)

Menurut Piaget perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf. Dengan demikian semakin bertambah usia seseorang makin komplekslah susunan syarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya. (Ulfa Maria, 2019)

Nurani berpendapat kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu “kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa”. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali

ditujukan kepada ide-ide dan belajar. (Daniati Rahman. 2013)

Menurut Mulyani (2011:3) dalam arti luas *cognition* berarti penataan, perolehan dan penggunaan pengetahuan. JP Chaplin dalam Kamus Lengkap Psikologi (2006:90) mengungkapkan bahwa istilah kognitif menjadi populer dalam ranah psikologis manusia serta memiliki hubungan dengan pemahaman, pengolahan informasi, pertimbangan, pemecahan masalah, keyakinan dan kesengajaan. Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan sebuah tahapan perubahan yang terjadi dalam pertumbuhan manusia untuk memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu.

Teori Jean Piaget dalam Marinda (2020) mengemukakan tahapan perkembangan kognitif yaitu tahap sensori motorik (0-2 tahun), tahap usia dini (usia 2-7 tahun), tahap operasional konkrit (usia 7-11 tahun) dan operasional formal (usia 11-15 tahun). Anak pada usia dini atau sedang menduduki bangku taman kanak-kanak akan terus berkembang dan perlu menambah ilmunya sekaligus menjaga stabilitas mental dalam dirinya dengan proses penyeimbangan. Jean Piaget menyebut proses penyeimbangan dengan istilah *equilibrasi* yaitu penyeimbangan dunia luar dengan dunia dalam. Dari penjelasan tersebut maka teori belajar yang relevan untuk digunakan adalah teori belajar kognitivistik. Teori ini lebih menekankan proses belajar daripada hasil belajar.

Menurut Chaplin kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir,

menghubungkan, kemampuan menilai, dan mempertimbangkan. Sedangkan menurut Susanto berpendapat bahwa kemampuan kognitif yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. (Nurbaity Salmiati, 2016)

Selanjutnya menurut Syaiful Bahri Djamarah kognitif merupakan kemampuan yang selalu dituntut kepada anak didik untuk dikuasai, karena penguasaan kemampuan pada tingkatan ini menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan. (Bahri Djamarah Syaful, 2002))

Menurut psikologi kognitif (dalam Teori Belajar dan Pembelajaran 2015:31) belajar dilihat sebagai bentuk usaha untuk mengerti atau memahami sesuatu termasuk belajar mengenal huruf, angka dan membaca. Usaha tersebut akan dilakukan secara aktif oleh anak didik. Keaktifan itu berupa mencari pengalaman dan informasi, mencermati lingkungan, memecahkan masalah, dan mempraktikkan sesuatu. kognitif menjadi populer dalam ranah psikologis manusia serta memiliki hubungan dengan pemahaman, pengolahan informasi, pertimbangan, pemecahan masalah, keyakinan dan kesengajaan.

Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan sebuah tahapan perubahan yang terjadi dalam pertumbuhan manusia untuk memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu. (Dwi Ambarwati, Wilis;,2023).

2. Faktor-faktor Perkembangan Kognitif

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

a. Faktor keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa taraf inteligensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan. Para ahli psikologi Lehrin, Lindzey, dan Spuhier berpendapat bahwa taraf inteligensi 75-80% merupakan warisan atau faktor keturunan.

b. Faktor lingkungan

Teori ini menyatakan bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun. Menurut John Locke, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat Locke, taraf inteligensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya. Lebih lanjut, Ki Hajar Dewantoro melengkapi pendapat ini dengan menyebutkan bahwa seseorang dibentuk oleh perpaduan dari dasar dan ajar. Artinya bahwa seorang anak yang sudah memiliki dasar potensi bawaan akan menjadi siapa dan seperti apakah dia juga dipengaruhi oleh faktor eksternal

berupa ajar atau penagajaran yang diperolehnya dari lingkungan.

c. Faktor kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

d. Faktor pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang memengaruhi perkembangan inteligensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat inteligen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

e. Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan memengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang akan memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat memperlajarnya.

f. Faktor kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia memilih metode-

metode tertentu dalam menyelesaikan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya. Pengembangan kognitif merupakan perkembangan dari pikiran (mind).

Perkembangan kognitif pada anak-anak terjadi melalui urutan yang berbeda. Tahapan ini membantu menerangkan cara anak berfikir, menyimpan informasi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Media yang digunakan dalam pengembangan kognitif anak TK pada dasarnya merupakan media yang tidak berbahaya dan menyenangkan. Akan tetapi dibanyak pengalaman lapangan, seorang guru jarang memanfaatkan fungsi ini secara optimal. Kondisi ini disebabkan oleh kenyataan bahwa tugas yang diemban guru sebagai perancang pembelajaran adalah sangat rumit, karena berhadapan dengan dua variabel diluar kontrolnya, yaitu cakupan isi pembelajaran yang telah diterapkan terlebih dahulu berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, dan anak yang membawa serangkaian kemampuan awal, sikap dan karakteristik perseorangan lainnya kedalam situasi pembelajaran. Dalam konteks sekolah sumber informasi adalah guru dan penerimanya adalah anak.

Guru dapat menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan pesan kepada anak. Media dapat menolong guru memberikan sebagian informasi kepada anak. Hasil yang positif dalam belajar akan didapat apabila media direncanakan dengan baik dalam penggunaan di kelas. Suatu kegiatan yang digemari oleh anak TK adalah kegiatan bermain. Walaupun kegiatan ini dapat dilakukan tanpa

menggunakan alat permainan, tetapi hampir semua kegiatan bermain justru menggunakan alat permainan edukatif (APE).

Alat permainan edukatif (APE) yang digunakan ada yang dibuat khusus untuk kegiatan bermain. Media sangat menunjang dalam tercapainya proses belajar mengajar para siswa dituntut untuk mempunyai kemampuan atau potensi yang tinggi dalam mengembangkan cara penyampaian materi pelajaran supaya tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam pendidikan mudah tercapai. (Busyro Karim, Muhammad, 2014)

Dalam pengembangan kognitif anak, media digunakan dalam proses belajar mengajar di TK adalah untuk belajar sambil bermain. Pendekatan rekreatif edukatif bisa menghadirkan suasana yang kondusif untuk menggerakkan keakraban anak dengan alam sekitarnya. Penggunaan media yang menyentuh aspek kognitif juga harus mampu mengimbangi aspek afeksi. Kesimbangan antara perkembangan afektif dan kognitif sangat penting bagi perkembangan jiwa anak. Banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Pesan/informasi pembelajaran yang dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkret dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (verbalitas)
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra. Misalnya, objek yang terlalu dasar dapat digantikan dengan realitas, gambar film

bingkai, atau model. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, dan lain- lain. Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.

- c. Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar.
- d. Menimbulkan kegairaan dan motifasi dalam belajar.
- e. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
- f. Memberikan perangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama bagi siswa.

Ada beberapa perkembangan kognitif pada tahap usia 5-6 tahun dan diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Menggunakan Simbol

Anak tidak harus dalam kondisi kontak sensorikmotorik dengan objek, orang, atau peristiwa untuk memikirkan hal tersebut.

Contoh: anak dapat menggunakan bentuk bebek sebagai perumpamaan angka dua.

- b. Mampu Mengklasifikasikan

Anak mengorganisasi objek, orang, dan peristiwa dalam kategori yang memiliki makna.

Contoh: anak dalam memilih benda dalam kelompok ukuran “besar dan

kecil”

c. Memahami Angka

Anak dapat menghitung dalam bentuk bekerja dengan angka.

Contoh: anak membagi permen dengan teman-teman dan menghitung permen tersebut untuk memastikan setiap orang untuk mendapatkan jumlah yang sama.

d. Memahami huruf abjad

Anak dapat mengetahui dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam mengembangkan lambang bunyi bahasa. Contoh: kemampuan anak dalam memahami dapat dilihat dari kemampuan anak saat memakai huruf sehingga anak mampu menyebutkan depan dari sebuah kata.

3. Tahap-tahap Perkembangan Kemampuan Kognitif

Piaget percaya bahwa pemikiran anak-anak berkembang menurut tahap-tahap atau periode-periode yang terus bertambah kompleks. Piaget juga meyakini bahwa pemikiran seorang anak berkembang melalui serangkaian tahapan pemikiran dari masa bayi hingga masa dewasa. Piaget membagi perkembangan kognitif kedalam empat tahap yaitu tahap senso motor, tahap pra-operasional, tahap operasi konkret dan tahap operasional formal, yaitu:

a. Tahap Sensorimotor (lahir-18 bulan)

Fase sensori motor dimulai dengan gerakan-gerakan reflek yang dimiliki anak sejak ia dilahirkan. Fase ini berakhir pada usia 2

tahun. Pada masa ini, anak mulai membangun pemahaman tentang lingkungannya melalui kegiatan sensorimotor, seperti menggenggam, menghisap, melihat, melempar dan secara perlahan ia mulai menyadari bahwa suatu benda tidak menyatu dengan lingkungannya atau dapat dipisahkan dari lingkungannya di mana benda itu memiliki sifat khusus.

Pada akhir usia 2 tahun anak sudah menguasai pola-pola sensorimotor yang bersifat kompleks bagaimana cara mendapatkan benda yang diinginkannya (menarik, menggenggam, dan meminta), menggunakan benda dengan suatu tujuan yang berbeda. Dengan benda yang ada ditangannya, ia melakukan apa yang diinginkannya. Kemampuan ini merupakan awal kemampuan berfikir secara simbolik, yaitu kemampuan untuk memikirkan suatu objek tanpa kehadiran objek tersebut secara empirik.

b. ★ Tahap Sensorimotor (18 bulan-6/7 tahun) ★

Pada tahap ini pemikiran anak masih didominasi oleh hal-hal yang berkaitan dengan aktivitas fisik dan persepsinya sendiri, sekalipun tidak selalu apa yang ada dalam pikirannya ditampilkan lewat tingkah laku nyata seperti pada periode sebelumnya. Menurut Siti Rahayu Haditono, stadium pra operasional dimulai dengan penguasaan bahasa yang sistematis, permainan simbolik, imitasi, serta bayangan dalam mental. Semua proses ini menunjukkan bahwa anak sudah mampu untuk melakukan tingkah laku simbolik.

Usia 18-24 bulan ditandai dengan *internalized thought*. Pada tahap ini anak mulai memecahkan masalah dengan memikirkannya terlebih dahulu melalui kesan mental (mental image). Mereka dapat belajar meniru perilaku orang lain.

Outcome perkembangan kognitif dan belajar anak usia 6 tahun antara lain:

- 1) Mengenali warna-warna (minimal 6 warna)
- 2) Memahami bentuk-bentuk geometri (minimal 6 bentuk)
- 3) Memahami dimensi dan hubungan (seperti atas, bawah, dalam, luar, depan, belakang) dan waktu yang berbeda (pagi, sore, siang, malam).
- 4) Memahami perbedaan ukuran (besar, kecil, pendek, tinggi, tipis, tebal, lebar dan sempit)
- 5) Memahami konsep sains sederhana (contoh: apa yang terjadi jika warna dicampur)
- 6) Memahami perbedaan rasa (manis, asam, pahit, pedas, asin)
- 7) Memahami perbedaan bau/aroma (harum, wangi, apek, busuk)
- 8) Dapat mengekspresikan pikiran dan ide
- 9) Dapat membedakan antara laki-laki dan perempuan
- 10) Dapat bernyanyi
- 11) Senang bertanya
- 12) Memahami angka dan bisa menghitung angka (minimal sampai 10)

- 13) Dapat menggambar sederhana
 - 14) Dapat menulis kata-kata sederhana
 - 15) Dapat membuat kalimat sederhana
 - 16) Dapat bermain pura-pura
 - 17) Memahami fungsi uang
- c. Tahap Operasional Konkret (8-12 Tahun)

Pada tahap ini yang dapat dipikirkan oleh anak masih terbatas pada benda-benda kongkret yang dapat dilihat dan diraba, benda-benda yang tidak jelas, yang tidak tampak dalam kenyataan masih sulit untuk dipikirkan oleh anak. Kesulitan matematika karena upaya untuk mengajarkan anak yang masih dalam tahap operasional kongkret dengan materi yang abstrak.

- d. Tahap Operasional Formal (Diatas 12 tahun)

Dalam tahap ini anak mampu mempertimbangkan semua kemungkinan dalam memecahkan masalah dan mampu menalar atas dasar hipotesis dan dalil. Dampaknya anak dapat meninjau masalah dari berbagai faktor saat memecahkan masalah. pemikiran anak menjadi lebih kongkret dan fleksibel dan mereka mampu menggabungkan informasi dari sejumlah sumber yang berbeda. (Tajduddin Nilawati, 2015)

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif anak menunjukkan kemampuan seorang anak untuk berfikir. Terdapat beberapa faktor yang dapat

mempengaruhi kemampuan tersebut. Faktor-faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya mutu perkembangan kognitif anak, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Faktor Hereditatis

Faktor Hereditas merupakan “totalitas karakteristik individu yang diwariskan orang tua kepada anak, atau segala potensi (baik fisik maupun psikis) yang dimiliki individu sejak masa konsepsi sebagai masa pewarisan dari pihak orang tua melalui gen-gen”. Teori Hereditas atau nativisme yang mendapatkan bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa tahap kognitif sudah ditentukan sejak lahir.

b. Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme berpendapat bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikit pun. Oleh karena itu, itulah perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Faktor lingkungan yang dibahas pada paparan berikut adalah lingkungan, keluarga, sekolah, teman sebaya, dan media masa.

c. Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang

jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan hubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan diluar dari seseorang yang mempengaruhi kemampuan kognitif. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal). Sehingga manusia berbuat intelegensi karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

e. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan kepada suatu tujuan dan merupakan dorong untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilihat agar terwujud.

f. Faktor Kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berfikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

(Susanto Ahmad, 2012)

B. Metode Pembelajaran Anak Usia Dini

Mengutip dari paud.id, secara umum, setidaknya ada lima teknis mengajar dan metode pembelajaran PAUD, yaitu metode bermain, metode bercerita, metode menyanyi atau musik, metode karyawisata, dan metode demonstrasi.

1. Metode Bermain

Dunia anak usia dini berpusat pada bermain. Sesuai dengan namanya, metode bermain menerapkan permainan sebagai pembelajaran siswa. Metode ini efektif dan banyak sekali manfaatnya. “Melalui bermain, anak-anak sedang mengumpulkan pengalaman-pengalaman sebagai pondasi yang kuat untuk perkembangan optimal mereka ke depannya,” ujar Damar dalam keterangan resmi Hei School Senayan, Sabtu (8/4/2023)

2. Metode Bercerita

Metode bercerita adalah metode pembelajaran anak usia dini yang menggunakan teknik guru bercerita tentang suatu cerita, dongeng, atau suatu kisah yang di dalamnya disisipkan pesan-pesan moral tertentu.

3. Metode Menyanyi atau Musik

Metode menyanyi adalah metode pembelajaran anak usia dini yang menggunakan media nyanyian sebagai wahana belajar anak.

4. Metode Karyawisata

Menurut Sagala (2007), karyawisata sebagai metode pembelajaran peserta didik di bawah bimbingan guru mengunjungi tempat – tempat tertentu dengan maksud belajar.

5. Metode Demonstrasi

Demonstrasi berarti menunjukkan dan menjelaskan. Jadi, dalam demonstrasi kita menunjukkan dan menjelaskan cara-cara mengerjakan sesuatu. Melalui demonstrasi, anak diharapkan dapat mengenal langkah-langkah pelaksanaan. (Yuniarti Rani, Playschool Teacher)

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Menurut Brig, bahwa media adalah segala alat fisik Yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak untuk belajar.

Menurut Latuheru menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

2. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini

Media merupakan alat yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menstimulasi semua aspek perkembangan pada anak usia dini baik aspek moral dan agama, fisik motorik, Bahasa, sosial emosi, kognitif dan aspek seni. Dalam menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini harus disesuaikan dengan usia dan tahapan perkembangannya karena

setiap anak walaupun usianya sama tapi terkadang memiliki tahap perkembangan yang berbeda.

Untuk merangsang semua aspek perkembangan anak usia dini tidak lepas dari media pembelajaran karena bagi anak usia dini belajar dilakukan melalui bermain dengan menggunakan media pembelajaran baik media nyata, audio, visual, media lingkungan sekitar maupun media audio visual, sehingga kegiatan pembelajaran pada anak usia dini berjalan efektif.

Menurut Hurlock anak usia dini memiliki daya konsentrasi yang singkat yaitu 10-15 menit. Dalam belajar anak usia dini memerlukan perantara atau biasa disebut dengan media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran mampu mengalihkan perhatian anak untuk tidak cepat bosan atau mampu konsentrasi dalam suatu kegiatan dengan waktu yang cukup lama dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran.

Media banyak memberikan dampak positif bagi anak, baik yang berkenaan dengan proses perkembangan otak maupun yang berhubungan dengan kreativitas (Hasnidah, 2015).

Pada umumnya ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media, yaitu dalam keadaan siap, sesuai dengan usia anak, tidak terbuat dari bahan yang berbahaya dan mudah dipahami oleh anak.

a. Selalu dalam keadaan siap pakai

Media yang digunakan hendaknya dalam keadaan siap pakai,

sehingga setiap saat bisa dipergunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

b. Sesuai dengan usia anak

Media yang tidak sesuai dengan perkembangan anak menyebabkan kebingungan dan bila media itu digunakan akan menimbulkan keracunan. Hal ini karena daya pikir anak masih terbatas. Jadi, media harus dibuat sesederhana mungkin dan disesuaikan dengan daya pikir anak.

c. Tidak terbuat dari bahan yang berbahaya

Bahan yang dipakai untuk media harus dipastikan tidak berbahaya (seperti benda tajam, benda yang menimbulkan alergi, dan lain sebagainya) bagi anak.

d. Mudah dipahami anak

Baik atau buruknya media tidak ditentukan oleh bagus dan kurang bagusnya bahan yang dipakai, namun lebih kepada kesesuaian antara media dengan materi yang disampaikan. Dengan media yang tepat, maka akan membantu anak untuk lebih memahami materi yang disampaikan, dan dapat memperkuat daya ingat anak, bahkan sampai akhir hayatnya. (Fauziddin Mohammad, 2017)

Menurut Hamalik, pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran, bahkan membawa

pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. (Erna Hartati Ni Putu, 2014)

Tujuan penggunaan media juga untuk mempermudah guru menyampaikan informasi kepada anak didiknya, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. (Nurhidayah, dkk, 2016)

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Berikut ini adalah jenis media dalam kegiatan bermain sambil belajar pada anak Taman Kanak-kanak (Thoiruf, 2008:20) antara lain:

- a. Media audio biasa disebut dengan media dengar yang dapat menyampaikan pesan melalui suara dan bunyi seperti suara bahasa, musik, dan sound effect dapat dikombinasikan untuk menguatkan isi pesan.
- b. Media visual yaitu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi melalui penglihatan yang berbentuk simbol-simbol visual.
- c. Media audio visual adalah media yang dapat menyampaikan pesan melalui suara, gambar, dan tulisan. Media audio visual di bagi menjadi dua macam, yaitu media televisi dan film
- d. Media lingkungan. Menurut Mariyana Lingkungan adalah suatu tempat atau suasana (keadaan) yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Dengan kata lain, menurut Yaumi (2013:214) lingkungan belajar dapat diartikan sebagai laboratorium anak usia dini atau tempat bagi anak usia dini

untuk bereksplorasi, bereksperimen dan mengekspresikan diri untuk mendapatkan konsep dan informasi baru sebagai wujud dari hasil belajar.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi". (Sardiman, dkk 2007)

4. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran berguna untuk beberapa hal, seperti dibawah ini:

- a. Menstimulasi perkembangan fisik motorik, yaitu kegiatan- kegiatan yang dapat menunjang atau merangsang gerakan motorik halus dan motorik kasar contohnya bola kecil sampai bola besar.
- b. Menstimulasi perkembangan bahasa, perkembangan Bahasa dapat di stimulasi melalui kegiatan latihan berbicara, mendengarkan dongeng, bermain peran dan membaca cerita bergambar atau berseri. Contohnya buku bergambar, buku cerita, dan alat bermain peran.
- c. Menstimulasi perkembangan kognitif, yaitu dengan pengenalan ukuran, bentuk, Warna, dll. Contoh alat permainan : Puzzle.
- d. Menstimulasi perkembangan sosial emosional, khususnya hubungannya antara ibu dan anak, keluarga dan masyarakat

- e. Menstimulasi perkembangan seni, menumbuhkan minat anak dalam bidang seni baik yang berhubungan dengan tari, menggambar, melukis dan mewarnai.
- f. Menstimulasi perkembangan nilai moral dan agama. Mengajarkan anak untuk disiplin, saling menghargai dan menghormati orang.

5. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran

Untuk memberikan media pembelajaran yang tepat pada anak usia dini tentunya harus mengetahui ciri media/prinsip yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, sebagaimana dibawah ini yaitu:

- a. Alat permainan yang tidak bahaya untuk anak. Misalnya tidak menggunakan bahan yang tajam, media tidak memiliki sudut yang dapat membahayakan anak.
- b. Mengandung unsur pendidikan. Maksudnya adalah media pembelajaran yang disampaikan memiliki unsur pengetahuan bagi anak usia dini yaitu mengandung 6 aspek perkembangan anak.
- c. Alat permainan yang beraneka macam, sehingga anak dapat bereksplorasi dengan berbagai macam alat permainannya yang menjadi sumber belajar anak.
- d. Memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan anak, tidak terlalu mudah sehingga anak termotivasi untuk menggunakannya namun juga tidak terlalu sulit sehingga anak masih

mampu atau tidak putus asa dalam menggunakan media pembelajarannya.

- e. Menggunakan alat permainan yang sederhana, dan ada disekitar anak. Media pembelajaran tidak selalu harus mahal karena media bisa dibuat sendiri oleh guru untuk menghemat biaya karena banyak sekali media yang ada dilingkungan sekitar yang mampu dimodifikasi oleh guru sehingga menjadi media yang menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini.
- f. Alat permainan yang tidak mengandung bahan pengawet sehingga, aman saat digunakan oleh anak.
- g. Alat permainan yang menjadi media harus memiliki keamanan, agar tidak membahayakan anak. Misalnya alat permainan yang memiliki sisi-sisi yang tumpul.
- h. Alat permainan yang mempunyai desain yang sederhana tapi menarik.
- i. Alat permainan yang memiliki warna-warna yang mencolok sehingga menarik minat anak.
- j. Alat Permainan yang bisa mengembangkan 6 aspek perkembangan anak. sesuai dengan tahap perkembangannya. (Yuniarti Rani, Playschool Teacher).

6. Manfaat Media

Secara umum dapat dikatakan media mempunyai manfaat antara lain:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Menungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama

D. Media Pembelajaran Bola Angka

Bola angka merupakan barang bulat yang digunakan untuk menunjukkan bilangan. Permainan bola angka adalah permainan yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak melalui kegiatan yang merangsang anak dalam mengenal matematika. Permainan angka juga untuk merangsang minat anak terhadap angka dan mengidentifikasi lambang angka (0- 10). Permainan bola angka dapat mempercepat anak dalam mengenal simbol angka dengan cara anak bermain bola angka secara tidak langsung anak angka mengenal simbol angka. Dunia bermain merupakan dunia anak, melalui bermain anak akan mempelajari berbagai hal, tanpa disadari dan tanpa merasa terbebani.

Penyajian pembelajaran pada anak usia dini harus bersifat menarik, apalagi pembelajaran mengenai konsep kognitif pengenalan konsep angka, maka guru harus kreatif dan inovatif dalam penerapan pembelajaran

dengan maksud anak usia dini lebih tertarik dan berminat dalam mengikuti pembelajaran.

Stimulasi terhadap anak usia dini dalam upaya meningkatkan kecerdasan kognitif melalui penggunaan media bola angka akan dapat menghasilkan peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan anak didik khususnya pada TK Ulul Albab Batusari. Namun dalam mewujudkan impian memiliki anak dengan kecerdasan tinggi, tumbuh kembangnya optimal, mandiri, memiliki emosi yang stabil serta mudah beradaptasi dengan lingkungan bisa dilatih dengan pemberian stimulus yang terus-menerus.

Dwi Irma Wahyuni mengungkapkan belajar lebih gampang dan menyenangkan ketika anak didik lebih fokus dan konsentrasi dalam penerapan pembelajaran. Media bola angka bisa mempermudah dan membantu guru dalam mengenalkan konsep bilangan secara menarik dan tepat sasaran. Terutama pada anak usia dini yang memiliki kecenderungan memilih milih dan cepat bosan terhadap satu media, jadi kevariatifan media serta kepiawaian guru dalam memikat anak didik dalam penerapan pembelajaran perlu dilakukan secara balance, terarah, dan teratur (Wahyuni, 2020).

Langkah terakhir dari penggunaan media permainan bola angka adalah menguji kemampuan siswa setelah mendengarkan penjelasan guru tentang materi tersebut, dilanjutkan kegiatan istirahat serta kegiatan penutup. Dalam penutup dilakukan recalling untuk mengingat Kembali pelajaran yang dilakukan pada hari ini yang diselingi dengan pemberian evaluasi dengan

memberikan pertanyaan pada anak didik tentang materi yang sudah dipelajari, seperti permainan apa yang dilakukan, menanyakan tema dan sub tema, kemudian kesan yang diperoleh anak didik dalam mengikuti kegiatan belajar pada hari ini.

Perolehan evaluasi dipergunakan untuk merancang rencana pembelajaran ulang dan juga memiliki kegunaan untuk pengadministrasian serta manajerial akhir, dengan mengkolaborasikan serta pengumpulan data melalui standart tujuan sehingga guru dapat mengukur kapasitas anak didiknya untuk mengetahui lebih dalam tentang konsep bilangan. (DOI: [10.26877/paudia.v10i2.8339](https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.8339)),

E. Kriteria Keberhasilan

Pedoman evaluasi PAUD menyatakan bahwa penilaian di lingkungan PAUD melibatkan suatu proses pengumpulan dan analisis data untuk menilai tingkat perkembangan anak dan membuat keputusan, mencatat, atau menentukan kompetensi anak (Kemendikbud, 2010:7-8).

Dalam penelitian ini, sistem penilaian perkembangan kognitif anak kelas B TK Ulul Albab Batusari adalah sebagai berikut:

Anak yang belum mengalami perkembangan (BB) akan diberi penilaian bintang 1 (*), yang mengindikasikan bahwa anak tersebut belum bersedia atau belum mampu melaksanakan kegiatan.

Anak yang mulai mengalami perkembangan (MB) akan diberi penilaian bintang 2 (**), yang berarti bahwa anak tersebut sudah mau melaksanakan kegiatan, meskipun belum mencapai semua indikator yang diharapkan.

Anak yang mengalami perkembangan sesuai harapan (BSH) akan diberi penilaian bintang 3 (***), yang menandakan bahwa anak tersebut mau melaksanakan kegiatan dan mampu mencapai semua indikator yang diharapkan.

Anak yang mengalami perkembangan sangat baik (BSB) akan diberi penilaian bintang 4 (****), yang artinya anak tersebut mau melaksanakan kegiatan dan mampu mencapai semua indikator, bahkan melebihi indikator yang diharapkan.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan lambang BB, MB, BSH, dan BSB.

Berikut adalah daftar nama siswa kelas B TK Ulul Albab yang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan metode kartu angka:

F. Indikator Hasil Belajar

Peneliti memilih kegiatan Bermain kartu angka sebagai metode untuk meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. Kegiatan ini memungkinkan anak untuk lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Tingkat Pencapaian perkembangan anak 5-6 tahun, lingkup perkembangan kognitif melalui metode bermain bola angka:

1. Mampu Mengelompokkan bola dengan warna yang sama.
2. Mampu pengelompokan angka yang sama
3. Dapat mengurutkan bola angka dari angka 1-20
4. Dapat menyebutkan angka yang ada di bola dengan benar.