

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

##### 1. Kemampuan Kognitif

###### a. Pengertian Kemampuan Kognitif

Kognitif dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berpikir untuk mempelajari konsep baru. Istilah cognitive berasal dari kata cognition artinya yaitu pengertian mengerti. Kognitif juga dapat diartikan bagaimana anak 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. Depdiknas, (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 tugastugas 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 mengembangkan kemampuan kognitif anak**

Susanto (2011), proses kognitif meliputi berbagai aspek seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah. Piaget (1972) berpendapat bahwa pentingnya pendidikan mengembangkan kognitif adalah :

- 1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsi berdasarkan apa yang dialaminya.
- 2) Agar anak mampu meatih 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**

Sujiono, (2009), metode adalah cara mentransfer atau menyampaikan ilmu yang tepat yang sesuai dengan usia anak 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 karyawisata

- 3) Pemberian tugas
- 4) Demonstrasi
- 5) Sosiodrama
- 6) Bercakap – cakap
- 7) Pembiasaan

#### **e. Media Kemampuan kognitif Anak Usia Dini**

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 usia dini 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 Bermain Puzzle**

### **1. Pengertian Bermain Puzzle**

Puzzle adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Cara memainkan puzzle adalah memisahkan kepingan-kepingan yang dipisahkan lalu digabungkan kembali dan terbentuk menjadi sebuah gambar. Pengertian Media Puzzle Menurut Patmonodewo (Misbach, Muzamil, 2010) kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Media pembelajaran puzzle merupakan media pembelajaran bentuk permainan yang menantang daya kreativitas dan ingatan anak. Permainan ini lebih berkesan saat pembelajaran dikarenakan munculnya motivasi anak untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini

akan selalu memberikan kesempatan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil.

Kata puzzle berasal dari bahasa Inggris (teka-teki atau bongkar pasang) puzzle adalah media yang dimainkan dengan cara bongkar pasang. kepingan puzzle umumnya dibuat tidak simetris sehingga kepingan gambar itu unik dan membantu pemain dalam memudahkan dan menyusun. Dari bentuk dan potongan puzzle dapat disesuaikan sesuai dengan keinginan pemain mulai dari kepingan yang berukuran besar dan juga kecil. Pilihan potongan puzzle yang tidak terlalu rumit sangat cocok untuk metode awal mengenalkan permainan puzzle terutama kepada anak. Puzzle merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya.

## **2. Fungsi Permainan Puzzle**

★ Fungsi permainan puzzle ialah bisa memberikan kesempatan pelajaran banyak terhadap anak. Memainkan puzzle bersama-sama dapat merekatkan hubungan antara orang tua dan anak, permainan puzzle memberikan tantangan tersendiri untuk anak disaat anak berada dalam kondisi bingung sebagai orang tua bisa menyemangati anak agar tidak patah semangat. Semangat yang diperoleh dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan merasa mampu menyelesaikan permainan tersebut. Rasa percaya diri dapat menambah rasa aman bagi anak sehingga anak bisa aktif

dalam berpartisipasi di berbagai kegiatan lainnya. Fungsi lain dari permainan puzzle menurut Yulianty adalah:

- a. Mengasah otak pada anak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena permainan puzzle melatih sel-sel otak anak untuk memecahkan masalah.
- b. Melatih koordinasi mata dan tangan dikala dalam melakukan segala sesuatu, hal ini dikarenakan anak harus mencocokkan keping-keping puzzle dan menyusun menjadi satu gambar utuh.
- c. Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan anak.
- d. Melatih nalar, permainan puzzle akan melatih nalar anak-anak akan menyimpulkan dimana letak kesesuaian puzzle dengan logika.
- e. Melatih kesabaran, kesabaran akan terlatih karena saat permainan puzzle dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permainan.

### **3. Manfaat Permainan Puzzle**

Permainan puzzle merupakan salah satu permainan yang memiliki manfaat terutama bagi perkembangan anak. berikut ini telah dirangkum manfaat dari permainan puzzle:

- a. Memperkuat Ingatan Jangka Pendek. bermain puzzle dapat meningkatkan proses berfikir anak. Bermain puzzle bermanfaat untuk usia dini, mengingat bahwa anak muda memiliki fikiran dan ingatan yang sangat mudah ditempa. Sementara orang dewasa dan lanjut usia

(LANSIA) lebih rentan terhadap daya ingat yang lemah. Permainan puzzle sangat berguna untuk ingatan jangka pendek, karena bermain puzzle memerlukan ingatan bentuk dan warna ditambah imajinasi gambaran yang lebih besar, dalam menentukan potongan mana yang cocok.

- b. Menunda Terjadinya Dimensi Permainan puzzle mampu melatih saraf otak untuk bekerja dengan baik, meskipun sudah lansia atau dewasa, sebuah penelitian menunjukkan bahwa aktivitas yang merangsang otak dapat menunda timbulnya dimensi atau pikun pada lansia. Semakin sering bermain puzzle semakin lama juga timbulnya penurunan ingatan dalam otak.
- c. Melatih Kemampuan Memecahkan Masalah Permainan puzzle, untuk orang dewasa akan menantang kamu untuk menemukan dalam memecahkan masalah (Permainan Puzzle). Dan seberapa cepat penyelesaiannya, setiap strategi yang kamu gunakan untuk memecahkan masalah yang ada dalam permainan puzzle akan melatih pikiran untuk bekerja secara efisien dengan cara yang baru dan berbeda. Bermain puzzle juga dapat membantu otak untuk berpikir lebih keras dalam memecahkan suatu masalah.
- d. Meningkatkan Keterampilan Spasial Otak Ketika kamu atau anakmu mencocokkan suatu warna dengan warna yang lainnya, ini melatih kemampuan spasial yang menuntut fisik dan mental. Hal ini juga akan membentuk sebuah gambar dan tata ruang di dalam pikiran ketika bermain puzzle. Saat itulah, kemampuan otak akan berkembang dan

mampu membuat gambaran didalam pikiran, sekaligus menghasilkan fungsi otak yang imajinasi dan kreatif.

- e. Mengembangkan Keterampilan Motorik Dengan permainan puzzle, anak-anak harus mengambil sesuatu yang membuat garis dan memindahkan barang tanpa harus membuat rusak. Hal ini akan menambah keterampilan motorik bukan hanya dalam gerakan dasar melainkan puzzle juga akan membantu dalam mengontrol gerakan dan fikiran untuk meletakkan pada suatu tempatnya, dengan permainan yang dapat melatih keterampilan motorik akan membantu anak melatih kemampuan seperti menulis dan juga makan dengan baik.
- f. Mengembangkan Keterampilan Kognitif. Dengan bermain puzzle anak-anak dilatih mengenali ukuran, gambar dan bentuk yang berbeda sehingga akan membantu anak-anak dalam meletakkan potongan puzzle disegala arah dengan harmonis dan bersamaan. Sehingga dengan latihan seperti itu akan membuat anak-anak berlatih keterampilan kognitif. Permainan ini akan membantu dalam dasar-dasar yang dilakukan termasuk dalam alfabet, objek dan hitungan yang menjadi dasar pembelajaran.

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Puzzle**

Setiap metode memiliki kelebihan maupun kekurangan, bermain merupakan prisi dasar pendidikan anak usia dini sehingga wajar apabila

bermain menjadi salah satu metode yang wajib dilakukan guru dalam pembelajaran anak usia dini. Adapun kelebihan dari metode ini adalah:

- a. Sesuai dengan tahap perkembangan anak yang membutuhkan wahana dalam mengembangkan semua aspek-aspek perkembangannya, baik perkembangan fisik, perkembangan kognitif maupun perkembangan emosional.
- b. Dapat mendorong minat anak untuk belajar, dengan bermain anak biasanya tidak menyadari bahwa ia sedang belajar sesuatu sebab menjadi fokus utama mereka adalah ketertarikan terhadap bermainnya.

Adapun metode permainan yang dicoba penulis atau peneliti gambarkan adalah permainan puzzle. Puzzle adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam berbagai macam pembelajaran disekolah, termasuk ditaman kanak-kanak. Berikut ini kelebihan puzzle yaitu:

- a. Meningkatkan keterampilan kognitif, keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah melalui puzzle, anak-anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu Menyusun gambar menjadi utuh. Dengan sedikit arahan contoh dari guru, sang anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika. Misalnya, anak memasangkan warna merah dengan warna merah lagi memasang puzzle bergambar kaki atau roda dibagian bawah puzzle.

- b. Meningkatkan keterampilan motorik anak harus dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar. Keterampilan motorik halus berhubungan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya jari-jari tangannya. Untuk itu anak usia dibawah 3 tahun balita direkomendasikan untuk diberikan permainan puzzle untuk mengasah kemampuan motorik halusya.
- c. Melatih kemampuan nalar dan daya ingat, konsentrasi yang berbentuk manusia akan melatih nalar anak-anak melalui puzzle ini mereka akan menyimpulkan dimana letak tangan, kaki dan lain-lainnya yang sesuai dengan logika. saat bermain puzzle anak akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan pola fikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan- potongan kepingan gambar tersebut.
- d. Melatih kesabaran, puzzle dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan sesuatu dan berfikir dahulu sebelum bertindak. Dengan bermain puzzle anak bisa belajar melatih kesabaran dalam menyelesaikan suatu tantangan.
- e. Pengetahuan melalui puzzle anak akan belajar banyak hal mulai dari warna, bentuk, jenis hewan, buah-buahan, sayuran dan lainnya. pengetahuan yang ia dapatkan dari sebuah permainan biasanya akan lebih mengesankan bagi anak dibandingkan pengetahuan yang ia dapatkan dari hafalan, namun kegiatan bermain sambil belajar ini tentunya harus selalu mendapatkan bimbingan. Meningkatkan

keterampilan social, puzzle dapat dimainkan lebih dari satu orang dan jika puzzle dimainkan secara berkelompok tentunya butuh diskusi untuk merancang kepingan-kepingan dari puzzle. kepingan-kepingan dari puzzle tersebut, maka hal ini akan meningkatkan interaksi sosial anak dalam kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi untuk menyelesaikan masalah. Anak yang lebih besar akan merasa senang jika dapat membantu anak yang lebih kecil, sehingga akan tercipta suasana yang nyaman dan terciptanya intraksi ketika bermain.

Adapun kelemahan dari metode ini adalah sebagai berikut:

1. Apabila metode ini dilakukan tanpa persiapan yang matang, maka ada kemungkinan tujuan-tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal sebab anak terlalu larut dalam permainan apabila misalnya guru kurang memperhatikan tahapan-tahapan pembelajaran melalui metode ini.
2. Metode ini biasanya memerlukan strategi dan media pembelajaran yang disiapkan secara baik. Oleh karena itu ketersediaan media permainan merupakan syarat diterapkannya metode, media ini bukan saja berbentuk barang tetapi dapat berbentuk berbagai jenis, dan permainan yang harus dikuasai oleh guru-guru pembelajaran dengan baik apabila guru tidak menyediakan media pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan sulit tercapai.

### C. 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 PAUD dan SD, Ditjen Mandas 2010 (dalam Dimiyatin, 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 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.

#### **D. Indikator Hasil Belajar**

Kegiatan *bermain puzzle* dilakukan bertujuan untuk mestimulasi kemampuan kognitif anak. Dalam penelitian ini peneliti mengambil beberapa indikator yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain puzzle.

Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun lingkup perkembangan kognitif:

1. Membilang banyak benda 1-20
2. Mengenal konsep bilangan 1-20
3. Mengenal lambang bilangan 1-20
4. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-20
5. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 1-20

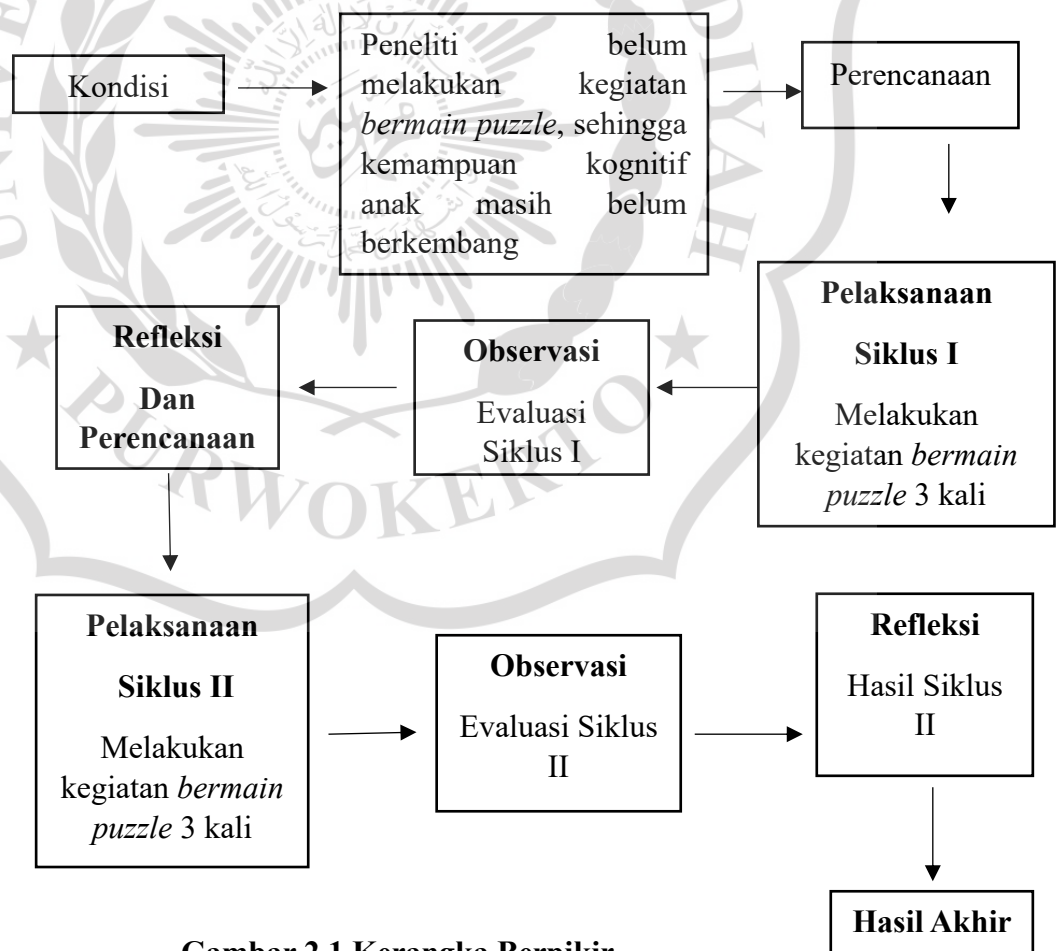
#### **E. Kerangka berfikir**

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, 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 *bermain puzzle*, melalui *bermain puzzle* diharapkan untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Bagan kerangka berfikir dalam pelaksanaan penelitian, sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**