

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kemampuan kognitif Anak Usia Dini

##### 1. Pengertian kemampuan kognitif anak

Menurut Padmonodewo (2003 : 27 ) kognitif diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. **Kognitif** adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan **mengamati** jadi merupakan **tingkah** laku yang mengakibatkan orang memperoleh **pengetahuan**. Menurut Garden (Nuraini , 2010 : 49) kecerdasan merupakan kemampuan tertinggi yang dimiliki oleh manusia tingkat kecerdasan dapat membantu seseorang dapat menghadapi permasalahan yang muncul dalam kehidupannya. a beberapa ahli pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai para pendapat seperti halnya definisi intelegensi menurut Garden ( Susanto 2011 : 47 ) mengemukakan bahwa intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk memecahkan menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Pengembangan kognitif dimaksudkan anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indra pengetahuan yang didapatkan anak-anak dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan. Kartadinata ( Susanto 2011 : 48 ) jurnal ilmu pendidikan pedagogik vol.1april 2003, menerangkan perkembangan anak tumbuh sejak lahir. Perkembangan kognitif berfungsi berpikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi situasi untuk memecahkan suatu masalah. Berdasarkan uraian di atas yang dimaksud dengan kemampuan dalam perbaikan pembelajaran adalah suatu kepastian peserta didik untuk melakukan salah satu aktivitas penting pendidikan anak memberikan kontribusi besar ke berbagai perkembangan. Aspek-aspek yang terlibat dalam proses rancangan bangun adalah :

- a. Perkembangan kognitif dari keterampilan koordinasi mata dan tangan.
- b. Kreativitas pengungkapan diri dan kemampuan eksplorasi kreatif.

- c. Pemikiran kognitif terdiri dari pemecahan masalah.
- d. Kemampuan sosial dan komunikasi verbal.
- e. Penguatan percaya diri.
- f. Pengembangan apresiasi seni.

Mengajarkan anak untuk merancang bangun sejak usia dini dapat memfasilitasi proses belajar membaca melalui visualisasi anak terlibat dalam aktivitas **rancang bangun mereka** mengaktifkan kemampuan berpikir dan imajinasi mereka yang membantu dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif.

## 2. Konsep kemampuan kognitif

Tingkat kecerdasan dapat membantu seseorang dalam menghadapi permasalahan yang muncul dalam kehidupan titik kecerdasan adalah sebuah penilaian yang meliputi secara deskriptif Bagaimana individu menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah, menurut Garden (Susanto 2011 : 47) bahwa integrasi sebagai kemampuan untuk memecahkan suatu masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Kartadinata ( Susanto 2011 : 48 ) dalam jurnal pendidikan pedagogik vol.1 april 2003 menyebutkan bahwa perkembangan otak struktur otak anak tumbuh terus sejak lahir. Fungsi berfikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah. Menurut Hurlock bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Melalui bermain semua aspek perkembangan dapat ditingkatkan, anak dapat bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan suatu hal yang baru. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi anak (taman kanak-kanak) melalui bermain anak akan dapat memuaskan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional nilai dan sikap hidup melalui bermain anak dapat mengembangkan kreativitas.

## 3. Tahap kemampuan kognitif

Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat disimpulkan tahap perkembangan pada anak berbagai menjadi 4 yaitu:

a. Tahapan Sensori motor

Tahapan di mana anak lebih banyak menggunakan gerak refleks dan Indra yang dimiliki untuk berinteraksi di lingkungannya.

b. Tahapan Praoperasional

Tahapan dimana anak mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata dan gambar, kata-kata dan gambar ini meningkatkan pemikiran simbolik dan melampaui **hubungan informasi** sensoris dan tindakan fisik.

c. Tahapan Operasional Konkret

Tahapan ini anak dapat menalar secara logis mengenai kejadian karakter dan **menggolongkan benda** ke dalam **kelompok** yang **berbeda-beda**.

d. Tahapan Formal Operasional

Pikiran anak tidak lagi terbatas pada **benda-benda** dan kejadian yang terjadi di depan matanya tetapi juga sudah mampu berpikir **fleksibel** serta terampil **mengkonsumsikan informasi** dari berbagai sumber penalaran serta **kemampuan berpikir logis** yang sudah berkembang ini mampu memahami masalah.

## B. Aspek Perkembangan Anak

Allen dalam Yuliani Nurani Sugiono (2009 : 62) mengemukakan 6 aspek perkembangan anak usia dini :

1. Pengembangan Personal

Dalam bermain dapat **menumbuhkan rasa kemandirian** pada diri anak, dan **memegang kontrol terhadap lingkungannya**. Melalui bermain anak mampu menemukan **hal yang baru**, anak dapat **berekplorasi** meniru serta **dapat memperhatikan di kehidupan sehari-hari** sebagai sebuah langkah dalam membangun **keterampilan monolog** dirinya sendiri di masa depan Hal inilah yang membuat anak merasa kompetensi.

2. Pengembangan Emosi

Lewat bermain, anak mampu belajar menerima, mengekspresikan diri serta mampu mengatasi kesulitan yang dihadapi dengan cara yang baik titik bermain juga dapat memberikan anak kesempatan untuk lebih

mengenal diri mereka sendiri dan dapat membangun pola perilaku yang baik dalam hidup.

### 3. Membangun Sosialisasi

Bermain dapat memberikan jalan bagi anak untuk dapat mengembangkan kemampuan sosial anak titik permen merupakan sarana utama bagi anak agar mampu **mengembangkan kemampuan sosial** dan dapat memperluas rasa **empati terhadap sesamanya** serta dapat mengurangi sikap egosentris **melalui bermain** anak juga dapat **belajar perilaku** menunggu giliran **kerjasama, saling membantu serta** saling **berbagi** terhadap orang lain.

### 4. Pengembangan Komunikasi

Permen dapat dikatakan sebagai sarana untuk **mengajarkan kemampuan berbahasa** anak titik melalui **komunikasi** ini **anak** dapat **mempelajari berbagai kosakata baru**, mampu **mengembangkan daya penerimaan**, serta **mengekspresi kemampuan bahasa** mereka **melalui interaksi dengan orang lain pada situasi bermain secara spontan**.

### 5. Pengembangan Kognitif

Bermain dapat **memenuhi kebutuhan anak** untuk aktif terlibat **dengan lingkungan**, dalam bermain anak mampu **menghasilkan** sebuah karya, agar dapat **memenuhi tugas perkembangan kognitifnya**.selama proses bermain , **anak** dapat memperoleh sebuah **pengalaman baru**, **Aku mau manipulasi alat dan bahan**, dapat **berinteraksi dengan orang lain** serta **anak akan mulai merasakan dunia mereka**. Pemain juga menyediakan Kerangka kerja bagi anak **agar anak mampu mengembangkan pemahaman terhadap diri sendiri** karena **orang lain dan lingkungannya**.

### 6. Pengembangan Kemampuan Motorik

Dalam bermain anak diberikan kesempatan yang luas untuk bergerak anak juga dapat menemukan pengalaman belajar dan dalam aktivitas sensori motor, yang meliputi berbagai penggunaan otot-otot besar

dan kecil yang memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan perseptual motorik.

### C. Tahapan Kemampuan Kognitif

Menurut Piaget ( dalam Padmonodewo, 2003 : 23 ) perkembangan kognitif dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang meningkatkan dan penyelesaian masalah. Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat disimpulkan tahap perkembangan pada anak terbagi menjadi 4 yaitu :

1. Tahapan **Sensori motor**

Tahapan di mana anak lebih banyak menggunakan gerakan refleks dan Indra yang dimiliki untuk berinteraksi dengan lingkungannya.

2. Tahapan **Oprasional**

Tahapan di mana anak mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata dan gambar kata-kata dan gambar Ini meningkatkan pemikiran simbolik dan melampaui hubungan informasi sensoris dan tindakan fisik.

3. Tahapan **Oprasional Konkrit**

Tahapan ini anak dapat menalar secara logis mengenai kejadian karakter dan menggolongkan benda-benda ke dalam kelompok yang berbeda-beda.

4. Tahapan **Formal Oprasional**

Pikiran anak tidak lagi terbatas pada benda-benda dan kejadian yang terjadi di depan matanya, tetapi juga sudah mampu berpikir fleksibel serta terampil mengkombinasikan informasi dari berbagai sumber. Penalaran serta kemampuan berfikir logis yang sudah berkembang ini mampu memahami masalah.

### D. Tujuan Perkbangam Kognitif Anak

Berkembang kognitif anak usia dini dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar kuatnya perkembangan kognitif terjadi melalui suatu proses yang disebut dengan adaptasi. Menurut kurikulum Depdiknas ( 2004 : 4 ) perkembangan kognitif bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan

pembelajarannya menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah mengembangkan, memilih, mengelompokkan dan persiapan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Menurut Sugiono ( 2007 : 122 ) pada dasarnya perkembangan kognitif ditujukan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui pemecahan pancaindra berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan tujuan dan perkembangan kognitif adalah untuk dapat memahami segala hal yang dapat memecahkan masalah dan diharapkan untuk memilih memulihkan masalah tersebut titik kemampuan kognitif ini dapat untuk membangun bentuk kritis pada diri anak.

#### 1. Pengertian Rancang Bangun

##### a. Pengertian bermain

Menurut Diana mutiah ( 2010 : 113 ) permainan dan bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri anak artinya permainan digunakan sebagai sarana suatu masyarakat.

Brooks dan Eliot ( dalam tim pustakafamilia 2006 : 109 ) mengartikan bahwa bermain balok adalah Setiap kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Menurut Moeslichaken ( 2004 : 32 ) bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan esensial bagi anak TK melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, sosial emosional nilai dan sikap hidup. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang dilakukan anak di mana pada saat anak bermain akan merasa senang dalam bermain anak melakukan hal itu sendiri tanpa adanya paksaan dari siapapun.

##### b. Manfaat Bermain Balok

Langkah - langkah bermain balok

- 1) Guru menjelaskan bentuk dan warna balok
- 2) Guru juga menanyakan jumlah serta ukuran balok

- 3) Kemudian guru memperlihatkan jenis balok yang sudah disusun dengan model berbagai model permainan.
  - 4) Guru menjelaskan juga persamaannya dengan bentuk geometri setelah guru menjelaskan cara menggunakannya guru menyuruh anak untuk memainkan balok dengan bentuk geometri.
2. Cara menggunakan dan bermain balok

Ada beberapa yang dapat dilakukan guru dalam bermain balok agar Pembelajaran dapat berjalan sesuai yang diharapkan diantaranya yang ( Peaget 1962 dan Vygotsky, MT 1962) tentang cara menggunakan dan bermain balok.

a. Kenali balok

Guru mengajak anak memperlihatkan balok dan disediakan seperangkat balok yang masih utuh di dalam kotak titik secara bergantian anak menceritakan sifat dan bentuk balok.

b. Kegiatan bermain balok

Kegiatan ini digemari anak dapat berlangsung sehari-hari karena perlu dipersiapkan.

c. Belajar mengenal konsep

Dalam bermain susun balok, akan ditentukan beragam konsep seperti warna, bentuk, ukuran dan keseimbangan, orang tua dapat mengenalkan konsep-konsep tersebut saat anak bermain susun balok.

d. Belajar mengembangkan imajinasi

Untuk membangun sesuatu tentunya diperlukan kemampuan anak dalam berimajinasi titik imajinasi yang dituangkan dalam karya mengasah kreativitas anak dalam menciptakan beragam bentuk.

e. Melatih kesabaran

Dalam menyusun balok satu demi satu agar terbentuk bangun seperti dalam imajinasinya tentu anak memerlukan kesabaran dalam melatihnya dirinya sendiri untuk melakukan proses dari awal sampai akhir demi mencapai suatu bangun.

f. Mengembangkan rasa percaya diri anak

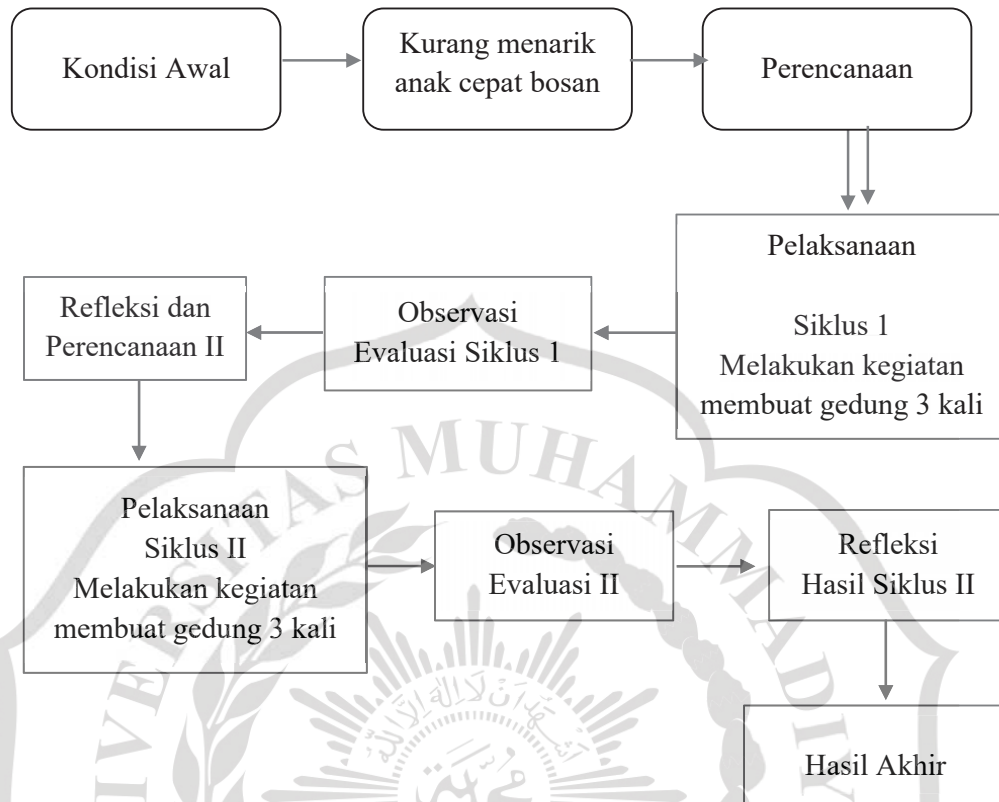
Ketika anak bermain menyusun balok dan bisa membuat bangun tentu anak akan merasa puas dan gembira.

#### **E. Indikator Hasil Belajar**

Tindakan yang diamati peneliti sebagian besar anak mampu mencapai indikator yang telah ditetapkan yaitu dengan kategori berkembang sesuai harapan, dari 10 peserta didik Mampu menunjukkan keterampilan kognitif melalui rancang bangun yang dapat menyelesaikan dengan hasil membuat gedung maka dapat menjadi peningkatan keterampilan kognitif melalui rancang bangun di TK Aisyiyah V11 Purwokerto.

#### **F. Kerangka Berpikir**

Dari studi awal kemampuan dalam mengembangkan rancang bangun masih rendah belum sesuai yang diharapkan, sehingga dilakukan siklus I. Guru menggunakan teknik mengelompokan bentuk untuk menyusun bangun dengan satu bentuk balok, hasil mulai berkembang dan dilanjutkan dengan siklus II. Guru menerangkan kembali cara membuat rancang bangun dalam siklus II dapat dicapai kondisi ahir yang meningkat. perangkat berpikir dalam pelaksanaan penelitian, sebagai berikut :



### G. Hipotesis

Hipotesis tindakan adalah dugaan guru tentang cara yang terbaik untuk mengatasi masalah. Dari hasil kajian yang dilaksanakan, peneliti membuat beberapa alternatif hipotesis tindakan sebagai berikut : Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain balok dengan adanya media yang berbeda dan perbaikan dalam mengajar dapat meningkatkan kemampuan kognitif.