

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Aspek kognitif adalah salah satu bagian dari perkembangan anak pada usia dini. Kognitif, atau yang juga dikenal sebagai intelektual, merujuk pada proses berpikir yang melibatkan kemampuan untuk menghubungkan peristiwa dengan peristiwa lainnya, serta kemampuan mengevaluasi dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari lingkungan sekitar. Kognitif bisa diinterpretasikan sebagai kemampuan pengetahuan yang luas, kemampuan berpikir logis, kreativitas, kemampuan berbahasa, dan daya ingat. (khadijah, 2016).

Menurut *piaget* perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem saraf. Dengan demikian semakin bertambah usia seseorang makin kompleks susunan sarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya. Ada beberapa perkembangan kognitif pada tahap usia 5 sampai 6 tahun dan diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Menggunakan symbol

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

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

a. 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.

Perkembangan kognitif pada anak dapat distimulasi dengan berbagai cara yang disesuaikan dengan tahapan usianya. selanjutnya Perkembangan kognitif usia 5 -6 tahun sesuai dengan peraturan pendidikan dan kebudayaan Nasional Republik Indonesia NO. 137 Tahun 2014 tentang Standar Naonal Pendidikan Anak Usia Dini adalah sebagai berikut :

1. Menyebutkan Lambang Bilangan 1 – 10
2. Mengklasifikasikan benda berdsarkan warna, bentuk , dan ukuran

Menurut Krause dan rekan-rekan (sebagaimana dikutip dalam Salmiati Nurbaity dan Desi Maulia Sari, 2016), perkembangan kognitif merujuk pada kemampuan seseorang dalam berpikir, mempertimbangkan, memahami, dan mengingat segala sesuatu di sekitar kita yang melibatkan proses mental seperti menyerap, mengorganisir, dan mencerna informasi. Sementara menurut

pandangan Susanto, kemampuan kognitif adalah kemampuan individu untuk mengaitkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Selanjutnya Perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berpikir anak usia dini. Dengan kemampuan berpikirnya anak usia dini dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan serta berbagai benda yang ada di sekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan. Berbagai pengetahuan tersebut kemudian digunakan sebagai bekal bagi anak usia dini untuk melangsungkan hidupnya dan menjalankan tugasnya sebagai hamba Allah SWT. (*Nova Ardy Wiyani, 2014*)

Dari definisi perkembangan kognitif tersebut, dapat dipahami bahwa kemampuan kognitif adalah istilah yang digunakan oleh para ahli psikologi untuk merujuk pada proses pikiran manusia yang memungkinkan untuk memperoleh pengalaman dan mengatasi berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan, mulai dari usia dini.

2. Tahap Perkembangan Kognitif

Menurut piaget perkembangan kognitif dibagi ke dalam empat tahapan yaitu :

a. Tahap sensorimotor

Tahap sensori motor adalah tahap pertama dari perkembangan kognitif anak yang terjadi pada usia 0 – 2 tahun. Pada tahap ini, anak akan belajar untuk mengenal diri sendiri dan dunia luar kemampuan sensorik (melihat dan mendengar) serta tindakan motorik (menyentuh dan menggapai). Contohnya anak akan menangis jika ingin mendapatkan perhatian .

b. Tahap Praoperasional

Tahap praoperasional adalah masa anak usia 2 – 7 tahun, masa dimana anak akan mengembangkan kemampuannya dalam mengingat dan berimajinasi . Anak cenderung meniru seseorang dalam berbicara dan berperilaku. pada tahap ini anak belum mampu menggunakan logika , mengubah , menggabungkan, dan memisahkan pikiran atau idenya. Contohnya anak dapat mengenal warna (minimal 6 warna)

c. Tahap Operasional Konkret

Tahap perkembangan kognitif selanjutnya adalah tahap operasional konkret, tahap ini adalah masa anak usia 7 – 11 tahun, dimana perkembangan kemampuan pemikiran logika , namun hanya objek fisik. Misalnya anak dapat mengurutkan atau mengatur crayon berdasarkan warnanya, anak dapat memahami bahwa air bias membeku dan mencair.

d. Tahap Operasional Formal

Tahap operasional formal merupakan tahap terakhir dari perkembangan kognitif anak menurut teori piaget. Tahap operasional formalakan dimulai sejak anak menginjak usia 12 tahun . saat memasuki tahap ini, ank akan memperoleh kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menggunakan logika untuk menyelesaikan masalah, dan belajar merencnakan sesuatu. Misalnya anak dapat berhipotesisi bahwa peningkatan paparan sinar matahari akan meningkatkan laju pertumbuhan tanaman , merancang eksperimen untuk menguji hal ini, dan kemudian memahami dan menjelaskan hasilnya.

3. Kemampuan Kognitif Yang Dimiliki Anak Usia 5 - 6 Tahun

a. Menyebutkan bilangan angka 1- 10 bilangan

Anak pada usia ini rata rata dapat menyebutkan bilangan angka 1 – 10.

Anak biasanya menggunakan lagu atau tepukan untuk menyebutkan lambang bilangan. Dengan cara yang menyenangkan anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10.

b. Mampu menggunakan symbol untuk mengetahui lambang bilangan angka.

Simbol simbol dalam kehidupan dapat merangsang atau menstimulasi anak untuk memahami angka-angka dalam kehidupan sehari-hari. Misalkan angka satu seperti tugu, angka dua seperti bebek, angka tiga seperti burung, angka empat seperti kursi terbalik dan seterusnya.

c. Memahami angka

Dalam kegiatan bermain, anak-anak sering menggunakan berbagai objek yang tersedia di lingkungan sekolah. Mereka belajar mengenali angka dengan cara menghitung benda-benda di sekitarnya. Selain itu, mereka juga belajar melalui pengalaman berbagi makanan dengan jumlah yang sama.

4. Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Menurut (Akhmad susanto,2011: 59-60) faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak usia dini adalah sebagai berikut

a. Faktor hereditas atau keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh ahli filsafat schoenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah dapat membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan dikatakn pula, taraf intelegensi sudah di tentukan sejak anak dilahirkan.

b. Faktor lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh john locke berpendapat mausia dilahirkan diatas kertas putih yang bersih belum ada tulisan atau noda sedikit pun. Teori ini disebut teori tabularasa.

Menurut john locke perkebangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya.

c. Factor 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 diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja atau sekolah formal dan pembentukan tidak sengaja pengaruh alam sekitar. Sehingga manusia berbuat intelegen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentukpenyesuaian diri.

5. Urgensi Kemampuan Kognitif Anak

Pentingnya pendidik mengembangkan kognitif menurut pendapat piaget (susanto, 2011 : 48) adalah :

- 1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahamannya yang utuh dan komprehensif.
- 2) Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- 3) Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya.

- 4) Agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di lingkungan sekitarnya.
- 5) Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi melalui proses alamiah ataupun melalui proses ilmiah.
- 6) Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang akan mampu menolong dirinya sendiri

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajara

Menurut (khadijah, 2016 : 124) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat sert perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan menurut (Dhine, 2012 : 205) menyatak media adalah berasal dari kata jamak medium yang berarti perantara. Selain itu, media juga diartikan sebagai sesuatu yang terletak di tengah-tengah. Maksudnya di sini adalah suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan yang membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi.

Media pembelajran juga dapat diartikan sebagai alat yang dapat membantu proses pembelajaran agar pelajaran lebih mudah dan jelas dipahami dan juga

berharap agar hasil belajar dapat tercapai secara efektif dan efisien. Sehingga pendidik berupaya untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat mudah dipahami anak didik. Dengan media pembelajaran yang di sediakan di sekolah, anak dapat belajar secara mandiri setelah pembelajaran selesai.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan secara efektif dan mediasi dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan mahasiswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan serta sikap.

2. Prinsip – Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik pabla bila digunakan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang ingin di capai. Dalam hal ini ada beberapa prinsip media pembelajarn menurut (fadilah, 2012) adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan media pengajaran sebaiknya dilihat sebagai bagian integral dari sistem pengajaran secara keseluruhan, bukan hanya sebagai alat bantu tambahan yang digunakan secara sporadis ketika dianggap perlu.
- b. Guru harus memiliki pemahaman yang kuat terhadap teknik-teknik penggunaan media pembelajaran yang akan digunakan.

- c. Penting bagi guru untuk mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran.
- d. Penggunaan media pembelajaran harus diorganisir secara terstruktur dan tidak dilakukan secara sembrono.
- e. Jika materi pembelajaran memerlukan penggunaan lebih dari satu jenis media, guru dapat memanfaatkan multimedia yang dapat menguntungkan dan memperlancar proses pembelajaran..

3. Peran Media Pembelajaran

Menurut Hamalik, peran media dalam proses belajar mengajar antara lain:

- a. Setiap siswa memiliki karakteristik yang unik yang dipengaruhi oleh lingkungan yang berbeda-beda.
- b. Penggunaan media dapat memberikan variasi dalam proses pembelajaran.
- c. Media memberikan kesempatan kepada siswa untuk merevisi pelajaran yang telah diberikan.
- d. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan kelancaran proses belajar mengajar dan mengurangi beban kerja bagi guru.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam belajar mengajar media pembelajaran memiliki banyak manfaat, beberapa manfaat menurut (Asmawati, 2014) dalam penggunaan media pembelajaran antara lain:

- a. Materi pembelajaran yang disampaikan akan lebih jelas maknanya, sehingga mempermudah anak untuk memahaminya.

- b. Metode yang digunakan lebih bervariasi.
- c. Aktivitas anak lebih terintegrasi melalui pengamatan dan mendemonstrasikan (Seluruh Indra berfungsi).
- d. Materi pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian dan konkret.

5. Jenis - Jenis Media Pembelajaran

Menurut Elyawati (dalam ratnasari dkk, 2019) menyebutkan bahwa berbagai jenis media yaitu:

a. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran perasaan perhatian dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Pada umumnya media dapat digunakan pada pendidikan usia dini untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek mendengarkan.

b. Media Visual

Media visual adalah jenis media yang hanya dapat dipersepsi melalui penglihatan. Pada lembaga pendidikan anak usia dini, guru sering menggunakan jenis media ini untuk mendukung penyampaian materi pendidikan. Media visual mencakup berbagai bentuk seperti gambar diam atau mati, grafis, dan lain sebagainya.

c. Media audio visual

Media ini adalah hasil gabungan antara media audio dan media visual yang disebut sebagai media audiovisual. Media ini memungkinkan pengalaman yang melibatkan penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Sebagai contoh, ketika seorang guru memerankan tokoh dalam sebuah cerita.

C. Puzzle Angka

1. Pengertian Puzzle Angka

Menurut (Hartati,2005), puzzle merupakan alat permen edukatif yang diperlukan anak untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan. Hasil terdiri dari potongan-potongan yang dapat hilang, dan diperlukan kontrol terhadap kesalahan. Sedangkan menurut Yuniati (dalam ahmad,2020) puzzle merupakan salah satu bentuk permainan yang mampu mengasah kemampuan berpikir, mempermudah anak dalam mengingat, dan memahami konsep-konsep anak menjadi lebih kreatif.

Selanjutnya menurut sobachaman (dalam dwi,2019) berpendapat bahwa puzzle adalah permainan yang terdiri atas kepingan kepinan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas. Bermain puzzle dapat dilakukan anak hingga belasn tahun, tetpi tentu saja tingkat kesulitannya harus di sesuaikan dengan usia anak yang memainkannya. Permainan puzzle juga banyak dijumpai di lembaga sekolah formal maupun non formal.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwasanya pasar Angka adalah suatu permainan yang terdiri dari kepemimpinan gambar atau angka yang disusun menjadi satu gambar yang utuh sehingga dapat menghasilkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah seperti menyelesaikan bentuk-bentuk dan warna yang sesuai dengan puzzle tersebut. Anak juga dapat mengembangkan kemampuan logika matematika serta memahami konsep-konsep melalui potongan-potongan puzzle tersebut.

2. Tujuan dan Manfaat Puzzle

Media puzzle dapat membuat anak senang dalam memainkannya. anak akan mencoba – coba untuk memasang dan membongkar puzzle yang sedang dimainkan agar puzzle dapat tersusun sesuai dengan gambarnya. puzzle juga dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan juga motorik. Selain itu ada beberapa manfaat media puzzle bagi anak usia dini menurut (Yulianti, 2008) adalah sebagai berikut:

1. Mengasah otak, kecerdasan anak akan terlatih karena dalam bermain puzzle akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
2. Melatih koordinasi tangan dan mata, bermain puzzle melatih koordinasi mata dan tangan karena anak harus mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya satu gambar yang utuh.
3. Melatih membaca, membantu mengenal bentuk, dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.

4. Melatih nalar, bermain puzzle dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak karena anak akan menyimpulkan Di mana letak kepala, tangan, kaki, dan lain-lain sesuai logika.
5. Melatih kesabaran, aktivitas bermain puzzle akan melatih kesabaran karena saat bermain pasir dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.
6. Melatih pengetahuan, bermain pasir memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk. Anak juga akan belajar konsep binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia, dan lain sebagainya.

Dengan menggunakan media puzzle angka diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Anak juga dapat melatih kemampuan berpikir logisnya dengan menyusun angka juga bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dan tangan melatih motorik halus serta menstimulasi kerja otak sehingga anak dapat mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal.

Berdasarkan pendapat diatas, tujuan dan manfaat Puzzle angka bagi anak usia dini adalah dapat merangsang perkembangan kognitif pada anak usia dini, dapat merangsang motorik anak dan khususnya untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini melalui permainan puzzle. Anak juga

akan berpikir untuk memecahkan persoalan dalam permainan puzzle angka sampai dapat tersusun menjadi sebuah gambar yang utuh.

3. Macam-Macam Puzzle

Macam – macam puzzl menurut (Nurmi,2015) adalah sebagai berikut:

1. Puzzle konstruksi

Puzzle rakitan (construction Puzzle) merupakan kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model. Mainan rakitan yang paling umum adalah balok-balok kayu sederhana berwarna-warni. Mainan rakitan ini sesuai untuk anak yang suka bekerja dengan tangan, suka memecahkan puzzle, dan suka berimajinasi.

2. Puzzle Batang (stick)

Pasir batang merupakan permainan teka-teki matematika sederhana namun memerlukan pemikiran kritis dan penalaran yang baik untuk menyelesaikan. Pasir batang ada yang dimainkan dengan cara membuat bentuk sesuai yang kita inginkan ataupun menyusun gambar yang terdapat pada batang puzzle.

3. Puzzle Lantai

4. Puzzle lantai adalah fase yang terbuat dari karet atau busa sehingga baik untuk alas bermain anak dibanding harus bermain di atas keramik. Puzzle lantai memiliki desain yang sangat menarik dan tersedia banyak pilihan

warna yang cemerlang, juga dapat merangsang kreativitas dan melatih kemampuan berpikir anak. Puzzle lantai sangat mudah dan tahan lama.

5. Puzzle Angka

Mainan ini bermanfaat untuk mengenalkan angka. Selain itu anak dapat melatih kemampuan berpikir logisnya dengan menyusun angka sesuai urutannya. Selain itu pasar angka bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dan tangan, melatih motorik halus, serta menstimulasi kerja Otak.

6. Puzzle Transportasi

Puzzle transportasi merupakan permainan bongkar pasang yang memiliki gambar berbagai macam kendaraan darat, laut, dan udara. Fungsinya selain untuk melatih motorik anak, juga untuk stimulasi otak kanan dan otak kiri. Anak akan lebih mengetahui macam-macam kendaraan. Selain itu anak akan lebih kreatif, imajinatif, dan cerdas.

7. Puzzle Logika

Puzzle logika merupakan puzzle gambar yang dapat mengembangkan keterampilan serta anak akan berlatih memecahkan masalah. Puzzle ini dimainkan dengan cara menyusun kepingan puzzle sehingga membentuk suatu gambar yang utuh.

8. Puzzle Geometri

Puzzle geometri merupakan yang dapat mengembangkan keterampilan mengenal bentuk geometri (segitiga, lingkaran, persegi, persegi panjang,

dan lain sebagainya), selain itu anak akan dilatih untuk mencocokkan kepingan puzzle geometri sesuai dengan papan puzzle tersebut.

9. Puzzle Penjumlahan Dan Pengurangan

Puzzle penjumlahan dan pengurangan merupakan puzzle yang dapat mengembangkan kemampuan logika matematika anak. Dengan puzzle penjumlahan dan pengurangan anak memasangkan potongan puzzle sesuai dengan gambar pasangannya. Selain itu anak dapat mempelajari penjumlahan dan pengurangan melalui media puzzle.

4. Kekurangan dan Kelebihan puzzle

Kekurangannya yaitu:

1. Menyusun potongan puzzle dengan menggunakan metode coba dan ralat.
2. Pengelolaan kelas sedikit lebih susah.

Kelebihannya yaitu:

- 1) Menumbuhkan rasa kebersamaan antar siswa.
- 2) Membangkitkan semangat siswa dalam belajar.
- 3) Menumbuhkan rasa kekeluargaan sesama siswa
- 4) Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai.(Shinta,2015)

5. Langkah - Langkah Penggunaan Puzzle

Adapun langkah-langkah penggunaan media yang baik menurut (Badru zaman, 2010) yaitu:

- a. Pelajari materi atau bahan ajar yang akan disampaikan.

- b. Siapkan peralatan yang diperlukan untuk menggunakan media tersebut.
- c. Tetapkan apakah media yang akan digunakan secara individu atau kelompok.
- d. Atur setting agar anak dapat melihat, mendengar pesan yang disampaikan oleh guru dengan baik.

Sedangkan menurut pendapat Situmorang (dalam rosma, 2019) langkah-langkah penggunaan puzzle antara lain:

1. Guru menyiapkan media puzzle dan menjelaskan peraturan penggunaan.
2. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.
3. Guru membagi kerangka puzzle pada siswa.
4. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun puzzle.
5. Anak bersama guru membahas hasil kerja.
6. Guru melakukan evaluasi dari materi yang telah disampaikan.

Dari penjelasan di atas dapat penulis simpulkan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran guru terlebih menerapkan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru terlebih dahulu menentukan tema yang akan digunakan.
2. Guru mempersiapkan materi dan bahan ajar yang ingin disampaikan.
3. Guru menetapkan media akan digunakan secara individu atau kelompok.
4. Guru mengatur posisi peserta didik di dalam kelas.

5. Guru menjelaskan materi pembelajaran dan melakukan kegiatan tanya jawab kepada siswa.

D. 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 TK dan SD, Ditjen Mandas 2010 (dalam Dimyatin, 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

E. Indikator Hasil Belajar

Kegiatan dengan menggunakan media puzzle angka dilakukan dengan tujuan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak. Dalam penelitian ini peneliti mengambil beberapa indikator yang dapat di kembangkan melalui media puzzle angka. Tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5 – 6 tahun:

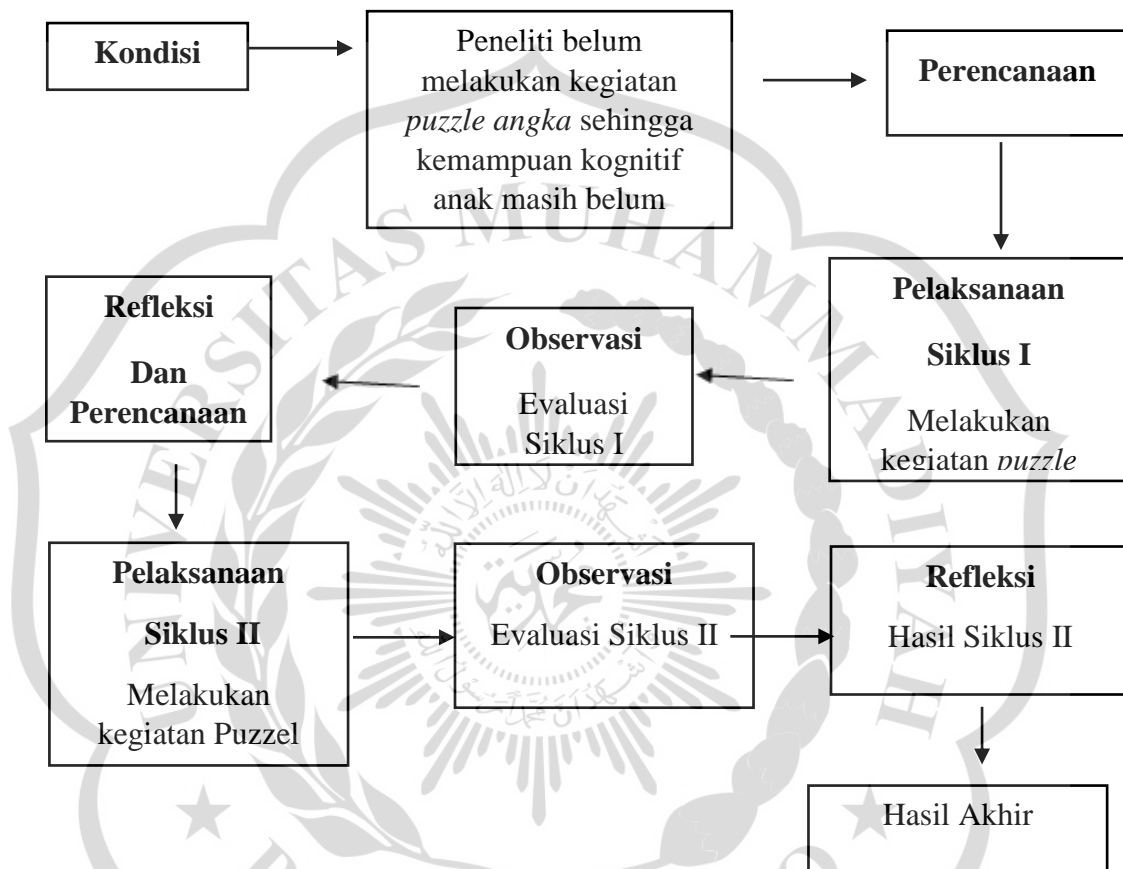
1. Menggunakan simbol 1 – 10
2. Memahami angka 1 – 10
3. Menyebutkan lambang bilangan 1 – 10

F. Kerangka Berfikir

Keberhasilan dalam proses kegiatan belajar anak di pengaruhi oleh dua faktor yaitu internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang bersal dari anak itu sendiri, sedangkan faktor eksternal bersal dari guru atau pembimbng di sekolah. Peran guru sangat penting untuk perkembangan anak didik di sekolah untuk memberikan arahan atau stimulsi kepada anak didik agar perkembangan yang dicapai dapat berjalan secara optimal.

Gambar 2.1

Bagan Kerangka Berfikir dalam pelaksanaan penelitian, sebagai berikut:



G. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian adalah media puzzle angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5 - 6 tahun di KB Tunas Melati Tinggarjaya Jatilawang.