

## **II. KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Hakikat Anak Usia Dini**

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu dan khas dan tidak sama dengan orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tak berhenti belajar. Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa paling potensial untuk belajar.

Sistem Pendidikan Nasional UU pasal 28 No.20 Tahun 2003 ayat 1 bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Usia dini atau usia prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan potensi yang dimiliki pada setiap anak, upaya pengembangan dan pemberian rangsangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti melalui permainan-permainan, melalui aktivitas bermain dengan menggunakan media alam dalam mengklasifikasikan benda. Kegiatan ini tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga

kesiapan mental, sosial dan emosional, karena itu kegiatannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan fundamental, sehingga dalam pengembangannya harus dikembangkan dan diarahkan melalui stimulasi yang tepat agar anak berkembang secara optimal. Melalui kegiatan bermain anak usia dini akan membantu pertumbuhan dan perkembangannya agar lebih terarahkan. Dirasa penting ketika seorang anak tidak mengikuti suatu pendidikan sejak usia dini, karena melalui pendidikan dapat membantu dan mengarahkan perkembangannya, baik secara afeksi maupun kognisi kearah yang lebih baik.

## **B. Belajar Dan Pembelajaran Pembelajaran Anak Usia Dini**

Pengertian belajar dan pembelajaran pada anak usia dini sudah lama dikenal seperti berikut:

### **1. Pengertian Belajar**

Belajar memberikan pengalaman yang sangat berharga dalam kehidupan seseorang. Anak usia dini belajarnya melalui bermain. Belajar merupakan proses berlangsungnya pencarian, perolehan, penanaman, dan pengembangan ilmu pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang kurang paham menjadi paham. Belajar terjadi dalam waktu yang relatif cukup lama

karena terjadi secara bertahap. Melalui belajar seseorang akan mengerti banyak hal demi kelangsungan hidup mereka di masa depan yang dapat memberikan dampak perubahan, baik kemampuan maupun sikap mereka ke arah yang lebih baik. Belajar dapat diperoleh dimana saja, terutama di sekolah atau lembaga-lembaga pendidikan.

Menurut Abdillah dalam Aunurrahman (2012: 35) menyatakan belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Sardiman (2008: 21) yang menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.

Sedangkan menurut Slameto (2010: 2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, belajar dapat diartikan sebagai proses yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan dari lingkungannya dan menghasilkan informasi yang baru, sehingga membuat seseorang yang tidak tahu menjadi tahu. Proses yang kompleks atau usaha

yang dilakukan, yang dapat menyebabkan perubahan dari tidak bisa menjadi bisa, baik pengetahuan ataupun tingkah laku dapat disebut juga pengertian dari belajar. Belajar bukan hanya berfokus pada apa yang akan dihasilkan nanti tetapi yang terpenting adalah berfokus pada apa yang terjadi pada saat proses belajar tersebut berlangsung, karena hal itulah yang akan menentukan pemerolehan hasil yang didapat. Anak usia dini belajar melalui apa yang dia lihat, temukan, dan mainkan. Sehingga mereka akan membangun pengetahuannya melalui benda- benda yang dia lihat.

## **2. Teori – teori Belajar**

Teori-teori belajar anak usia dini adalah sebagai berikut:

### **1. Teori Behaviorisme**

Menurut teori ini, belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon.

Behaviorisme adalah aliran psikologi yang percaya bahwa manusia terutama belajar karena pengaruh lingkungan. Belajar menurut teori *behaviorisme* yang agak radikal adalah perubahan tingkah laku yang terjadi melalui proses stimulus dan respon yang bersifat mekanisme. Oleh karena itu lingkungan yang sistematis, teratur dan terencana dapat memberikan pengaruh (*stimulus*) yang baik sehingga dapat memberikan *respon* yang sesuai.

Seperti yang dikatakan oleh Clarrk Hull dalam Sudjana, (2008:81) bahwa belajar merupakan pembentukan hubungan antara respon dan stimulus. Namun ia memusatkan esensi belajar dalam bentuk apa yang terjadi berulang-ulang. Kemudian ia mengembangkan teorinya, dalam teori barunya terdapat dua hal yang sangat penting dalam proses belajar dari Hull ialah adanya *Incentive motivation* (motivasi insentif) dan *Drive reduction* (pengurangan stimulus pendorong). Kecepatan berespon berubah bila besarnya hadiah (*reward*) berubah.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa teori *behaviorisme* adalah teori yang menekankan pada stimulus dan respon yang mengakibatkan perubahan perilaku dalam proses belajar.

## 2. Teori Konstruktivisme

Teori pembelajaran konstruktivisme merupakan teori pembelajaran kognitif yang baru dalam psikologi pendidikan. Belajar adalah suatu proses mengasimilasikan dan mengkaitkan pengalaman atau pelajaran yang dipelajari dengan pengertian yang sudah dimilikinya, sehingga pengetahuannya dapat dikembangkan.

Menurut Piaget dalam Sanjaya (2013:196) bahwa pengetahuan akan lebih bermakna manakala dicari dan ditemukan sendiri oleh siswa. Berbeda dari pendapat *behaviorisme* adalah konstruktivisme yang merupakan salah satu pandangan psikologi kognitif. Konstruktivisme bertolak dari pendapat bahwa belajar adalah membangun ( *to construct*) pengetahuan itu sendiri Bootzin, setelah dipahami, dicernakan, dan merupakan perbuatan dari dalam diri seseorang (*form within*). Pengetahuan itu diciptakan kembali dan dibangun dari dalam diri seseorang melalui pengalaman , pengamatan, pencernaan (*digest*), dan pemahamannya.

Berdasarkan pemaparan diatas tentang teori- teori belajar *behaviorisme* dan *konstruktivisme* dapat disimpulkan bahwa sesungguhnya kedua teori ini dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, melalui *behaviorisme* anak belajar melalui stimulasi dan respon dimana dengan kemampuan kognitif memerlukan stimulasi yang terus diulang-ulang yang diberikan kepada anak agar anak dapat berubah perilaku dan daya pikirnya. Sedangkan melalui teori belajar *konstruktivisme* anak belajar dari pengetahuannya sendiri melalui pengetahuan yang sudah dimiliki dan digabungkan dengan pengalaman baru yang dia temui dan rasakan. Oleh sebab itu kedua teori ini sangat erat kaitannya dalam mengembangkan kemampuan kognitif mengklasifikasikan benda khususnya.

### **3. Pembelajaran Anak Usia Dini**

Pembelajaran bagi anak Usia Dini termasuk TK di dalamnya memiliki kekhasan tersendiri. Kegiatan pembelajaran di TK mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Sebagaimana telah kita ketahui bahwa anak memiliki karakter yang khas dan unik baik secara fisik maupun mental, oleh karena itu strategi dan metode pengajaran yang diterapkan harus sesuai dengan karakteristik anak yaitu dengan strategi Bermain Sambil Belajar atau belajar seraya bermain dan pendekatan konstruktivis. Dimana anak dalam mengikuti proses kegiatan belajar melalui pengalamannya yaitu dari segala yang dilihat, dirasakan, dan didengar. Oleh karena itu, media pembelajaran dalam proses pembelajaran

anak usia dini memegang peranan yang sangat penting sebagai alat bantu dalam memperjelas materi yang disampaikan.

Menurut Sujiono (2007:206), kegiatan pembelajaran pada anak usia dini pada dasarnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki anak.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mencakup kegiatan belajar dan mengajar. Kegiatan pembelajaran dilakukan berdasarkan rencana yang terorganisir secara sistematis yang mencakup tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang mencakup metode dan media pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan umpan balik pembelajaran. Suatu terencana pembelajaran dan pelaksanaan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dapat belajar mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, ukuran dan bentuk. Bagaimana anak dapat mengelompokkan kedalam ukuran yang sejenis dan tidak sejenis dan lain sebagainya.

Sedangkan menurut Gagne, Briiggs dalam Asmawati (2014:6-7), menjelaskan bahwa pembelajaran dapat membantu proses belajar seseorang secara bertahap dalam rangka waktu yang panjang. Mereka menyatakan bahwa proses belajar terjadi karena adanya kondisi- kondisi belajar internal dan eksternal.kondisi belajar internal adalah kemampuan dan kesiapan diri anak. Kondisi eksternal adalah pengaturan lingkungan belajar yang didesain oleh guru.

Sejalan dengan perkembangan anak usia dini, maka pembelajaran perlu menekankan pada empat aspek tersebut di atas. Hal tersebut menjadi faktor yang kritis dalam perkembangan anak yang bersangkutan. Oleh sebab itu, pembelajaran yang direncanakan dan dilaksanakan pada lembaga pendidikan anak usia dini yang dilakukan dalam bentuk berbagai kegiatan bermain perlu menekankan pada empat aspek tersebut di atas ditambah dengan aspek-aspek lain, seperti moral, perilaku baik sebagai individu, sebagai anggota masyarakat, maupun sebagai makhluk Tuhan sesuai dengan nilai-nilai keagamaan.

Menurut Bennet, Finn, Catron, dan Cribb dalam Sujiono, (2013:135-138) menjelaskan bahwa pada dasarnya pengembangan program pembelajaran anak usia dini adalah pengembangan sejumlah pengalaman belajar melalui kegiatan bermain yang dapat memperkaya pengalaman anak tentang berbagai hal, seperti cara berfikir tentang diri sendiri, tanggap pada pertanyaan, dapat memberikan argumentasi untuk mencari berbagai alternatif. Bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan. Anak-anak dapat mengambil kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan. Selain itu, pembelajaran juga memberikan kebebasan pada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan suatu bentuk kreativitas. Anak-anak memiliki motivasi dari dalam dirinya untuk bermain, memadukan sesuatu yang baru dengan apa yang telah diketahui.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, hal di atas dapat disimpulkan bahwa unsur utama dalam mengembangkan pengembangan program pembelajaran bagi anak usia dini adalah bermain. Pendidikan awal dimasa kanak-kanak diyakini memiliki peran yang vital bagi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan selanjutnya. Melalui kegiatan mengklasifikasi



benda dengan memanfaatkan media alam diharapkan dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak. Karena melalui kegiatan pembelajaran tersebut anak akan belajar menggali pengetahuannya sendiri melalui lingkungan alam dalam mengklasifikasi benda. Melihat berbagai pemaparan diatas tentang pentingnya strategi, pendekatan pembelajaran yang sangat diperlukan oleh anak peneliti tertarik untuk mencoba menggunakan pendekatan konstruktivisme dalam mengembangkan kemampuan kognitif mengklasifikasi benda pada anak usia 5-6 tahun di Paud Amalia Bandar Lampung, karena melalui pendekatan ini anak dapat menggali pengetahuannya melalui lingkungan dan tempat-tempat serta objek ataupun benda yang akan membelajarkan hal- hal yang baru terhadap anak. Pembelajaran untuk anak usia dini dalam pengembangannya harus berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009

#### **4. Tujuan dan Fungsi Program Pembelajaran**

Kegiatan aktivitas pembelajaran didesain dengan tujuan untuk memfasilitasi siswa mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran. Kompetensi mencerminkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat diperlihatkan oleh seseorang setelah menempuh proses pembelajaran, oleh karena itu kegiatan pembelajaran harus berlandaskan pada teori-teori dan prinsip-prinsip belajar tertentu agar bisa mencapai tujuan pembelajaran.

Bredekamp dalam Sujiono, (2013:139) menyatakan bahwa tujuan program pembelajaran adalah membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap pengetahuan, ketrampilan, dan kreativitas yang

diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan pada tahap berikutnya. Untuk mencapai tujuan program pembelajaran tersebut, maka diperlukan strategi pembelajaran bagi anak usia dini yang berorientasi pada: (1) tujuan yang mengarah pada tugas- tugas perkembangan disetiap rentangan usia anak; (2) materi yang diberikan harus mengacu dan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan yang sesuai dengan taraf perkembangan anak (*DAP= Developmentally Appropriate Practice* ) ; (3) metode yang dipilih seharusnya menyenangkan; (4) media dan lingkungan bermain yang digunakan haruslah aman, nyaman, dan menimbulkan ketertarikan bagi anak dan perlu adanya waktu yang cukup untuk bereksplorasi ; (5) evaluasi yang terbaik dan dianjurkan untuk dilakukan adalah rangkaian sebuah *assesment* melalui observasi partisipasif terhadap segala sesuatu yang dilihat, didengar, dan diperbuat oleh anak. Adapun fungsi program pembelajaran adalah, untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya, mengenalkan anak dengan dunia sekitar, mengembangkan sosialisasi anak, mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan program pembelajaran pada anak usia dini adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh berdasarkan berbagai dimensi perkembangan anak usia dini baik secara sikap pengetahuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk pertumbuhan dan perkembangan pada tahapan berikutnya.

## **C. Aktivitas Bermain Bagi Anak Usia Dini**

### **1. Definisi Bermain Bagi Anak**

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan

keputusan anak. Bermain selayaknya dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Melalui bermain anak akan belajar tentang dirinya, lingkungan dan dapat memecahkan masalah dalam kehidupannya. Anak- anak belajar melalui permainan- permainan mereka. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan dukungan orang dewasa membantu anak berkembang secara optimal.

Menurut Piaget dalam Mayesty dalam Sujiono (2010:34) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang- ulang dan menimbulkan kesenangan /kepuasan bagi diri seseorang, kemudian dipertegas oleh Parten memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dimana diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.

Bahwa kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan mereka, bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan ketrampilan dan kemampuan tertentu pada anak.

Sejalan dengan pendapat Docket dan Fleer dalam Sujiono (2010:34) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

Melalui aktivitas bermain anak akan merasa sangat senang, karena pada hakikatnya anak sangat senang bermain. Semua anak di dunia ini kalangan manapun mereka berasal, pastilah gemar bermain. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktifitas lain, seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Bermain sangat digemari oleh anak, melalui bermain anak dapat mengekspresikan perasaan dan idenya.

Selanjutnya Piaget dan Vygotsky dalam Sujiono (2010:34) Bermain merupakan bagian atau tahap perkembangan kognitif (daya tiru, daya ingat, daya tangkap, daya imajinasi,) yang harus dilalui oleh seorang anak. Bermain juga merupakan sarana untuk belajar berpikir mengungkapkan ide-ide (kreatifitas/daya cipta), atau berimajinasi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Vygotsky dalam Tedjasaputra (2003:9) menurut Vygotsky, anak kecil tidak mampu berfikir abstrak karena bagi mereka, *meaning* (makna) dan objek berbaur menjadi satu.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas berkenaan dengan bermain maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain bagi anak sangat penting dilakukan, karena melalui bermain anak akan lebih mudah dan cepat memperoleh hasil belajarnya secara optimal. Melalui bermain anak akan sangat senang karena pada hakikatnya anak sangat senang bermain dengan berbagai macam permainan- permainan. Aktivitas bermain dengan media alam dalam mengembangkan kemampuan kognitif mengklasifikasi benda sangat baik dilakukan bagi anak, karena melalui media lingkungan alam

anak akan belajar langsung dengan benda- benda yang ada disekitarnya dan menggali pengetahuan mereka secara langsung.

Kadang kita memberikan fasilitas belajar yang mahal dan berharap anak belajar banyak, tetapi kenyataannya malah anak tidak belajar. Kadang dengan mainan yang amat sederhana dan murah anak-anak sangat tertarik dan ingin tahu banyak tentang mainan itu dan mekanisme kerjanya. Kegiatan mengklasifikasikan benda melalui media alam pada usia 5-6 tahun TK Amalia Bandar Lampung permainan yang hanya memanfaatkan lingkungan alam ini ternyata sangat diminati oleh anak dan dapat berpengaruh dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

## **2. Karakteristik Bermain Bagi Anak**

Karakteristik Bermain Anak menurut Mutiah (2010: 114-115) adalah sebagai berikut:

- a. Bermain relatif bebas dari aturan-aturan.
- b. Bermain dilakukan dalam kehidupan yang nyata
- c. Bermain lebih memfokuskan pada kegiatan atau perbuatan
- d. Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak

Adapun aspek- aspek perkembangan yang dapat dioptimalkan dalam kegiatan bermain, menurut Diana Mutiah antara lain:

- a. Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan
- b. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berfikir abstrak
- c. Bermain mendorong anak untuk berfikir kreatif.

Berdasarkan pendapat diatas tentang karakteristik bermain bagi anak maka dapat disimpulkan bahwa bermain dilakukan dimana saja, kapan saja, bebas

dari aturan- aturan, mendorong berfikir kreatif dan dapat membangun pengetahuan anak.

#### **D. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**

Menurut Piaget dalam Gunarsa (2012:136) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif bukan hanya hasil kematangan organisme, bukan pula pengaruh lingkungan saja, melainkan interaksi antara keduanya.

Sehingga kematangan dalam proses berfikir pada anak dipengaruhi oleh faktor lingkungan, dan telah diketahui bahwa mengenal adalah ciri khas anak, karena sesuai dengan dunia anak yang memiliki rasa ingin tahu yang kuat terhadap segala sesuatu terutama yang menarik minatnya.

Menurut Piaget dalam Mutiah (2010: 54) mengatakan bahwa ada dua proses yang terjadi atas cara anak menggunakan dan mengadaptasi skema mereka yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi terjadi ketika seorang anak memasukkan pengetahuan baru kedalam pengetahuan yang sudah ada. Akomodasi terjadi ketika anak menyesuaikan diri pada informasi baru.

Melalui rasa ingin tahu, anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan potensi- potensi yang ada padanya untuk meningkatkan penalaran dan memahami keberadaannya dilingkungan, membentuk daya imajinasi, mengikuti peraturan, tata tertib, dan disiplin. Biasanya seorang anak sangat senang ketika mendapatkan sesuatu informasi melalui

pengetahuannya sendiri akan lebih mereka ingat dari pada ia mendapatkan informasi tersebut hanya melalui cerita ataupun gambaran saja. Akan tetapi kedua informasi tersebut akan dikaitkan oleh anak dengan pengalaman yang dia sudah ketahui dengan pengalaman yang baru dia temui.

Perkembangan kognitif bukan saja mencerminkan tahap perkembangan kognisi itu sendiri. Proses belajar melalui bermain perlu adaptasi membutuhkan keseimbangan antara proses asimilasi dan akomodasi serta mengaitkan kedua informasi tersebut menjadi satu pemahaman yang sama, dan anak akan mengatasi permasalahan tersebut dengan baik ketika asimilasi dan akomodasinya berkembang dengan baik.

Hal ini dipertegas dengan pendapat Jean Piaget dan Lev Vygotsky dalam Rahayu (2013:13) mengatakan bahwa anak bersifat aktif dan memiliki kemampuan untuk membangun pengetahuannya. Secara mental anak mengkonstruksi pengetahuannya melalui refleksi terhadap pengalamannya. Anak memperoleh pengetahuan bukan dengan cara menerima secara pasif dari orang lain, melainkan dengan cara membangunnya sendiri secara aktif melalui lingkungannya.

Selain itu seorang anak akan lebih cepat belajar memahami dan mengetahui melalui lingkungannya, karena anak ketika sudah mengetahui sesuatu yang hanya dari orang lain kemudian dia akan mendapatkan pengetahuannya secara langsung dan dengan sendirinya itu akan lebih menggali pengetahuannya tersebut. Karena anak akan menggabungkan informasi lama dengan informasi yang baru dia lihat dan temui.

Beberapa ide pokok tentang perkembangan kognitif anak menurut Piaget dalam Mutiah (2010:48) adalah sebagai berikut:

- a. Anak- anak adalah pembelajar yang aktif , anak adalah partisipan aktif dalam pembelajaran mereka sendiri, dan banyak yang dipelajari berasal dari aktivitas- aktivitas mereka
- b. Anak- anak mengorganisir apa yang mereka pelajari dari pengalaman mereka
- c. Anak menyesuaikan lingkungan mereka melalui proses asimilasi dan akomodasi
- d. Anak kritis berinteraksi dengan lingkungan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak
- e. Anak kritis berinteraksi dengan orang lain
- f. Proses ekuilibrasi mengarahkan kemajuan ke arah berfikir yang lebih kompleks
- g. Anak- anak berfikir sesuai dengan tingkatan umurnya.

Pengembangan kemampuan kognitif anak di TK bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya serta mengetahui akan ruang dan waktu. Mengembangkan kemampuan memilah-milah dan mengelompokan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti. Terkadang kemampuan logika ini disebut juga sebagai kemampuan berfikir anak. Piaget, menjelaskan bahwa kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sudah dirintis sejak kecil sejalan dengan perkembangan anak usia PAUD sudah dapat mengenal lingkungan sekitarnya, sudah mampu memahami beberapa simbol atau konsep yang ada. Perkembangan kognitif anak usia TK menurut Peaget berada pada tahap pra operasional. Pada tahap ini,



pemikiran anak masih didominasi oleh hal-hal yang berkaitan dengan aktivitas fisik dan pengalamannya sendiri sekalipun yang ada dalam pikirannya tidak selalu ditampilkan lewat tingkah laku nyata.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan kognitif merupakan suatu proses berfikir dari yang abstrak ke yang kongkrit dengan melihat keadaan lingkungan sekitar serta memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber untuk belajar.

### **1. Tahapan Perkembangan Kognitif**

Tahapan Perkembangan Kognitif menurut Piaget dalam Jamaris, (2006: 19-22) membagi perkembangan kognitif kedalam empat tahap atau fase. Ia percaya bahwa pemikiran anak-anak berkembang menurut tahap – tahap atau periode- periode yang terus bertambah kompleks. Tahap- tahap perkembangan kognitif menurut Piaget tersebut adalah :

- a. Tahap Sensori Motor 0 - 2 tahun  
Tahap ini berlangsung sejak kelahiran sampai sekitar usia dua tahun. Pada tahap ini anak sangat tergantung pada informasi melalui panca inderanya dan gerakan- gerakan.
- b. Tahap Pra- oprasional 2- 7 tahun  
Perkembangan kemampuan menggunakan simbol untuk melambangkan objek didunia ini. Pemikiran masih terus bersifat egosentris dan terpusat. Pada tahap ini anak representasi dunia dengan kata- kata dan gambar.
- c. Tahap Oprasional Kongkrit 7- 11 tahun  
Pada tahap ini anak dapat berfikir logis mengenai peristiwa- peristiwa, yang kongkrit dan anak sudah mulai bisa melakukan bermacam- macam tugas yang diberikan. Anak – anak pada tahap ini dapat membentuk konsep, melihat hubungan, dan memecahkan masalah, tetapi hanya sejauh jika mereka melibatkan objek dan situasi yang sudah tidak asing lagi.
- d. Tahap Oprasional Formal 11- 15 tahun

Pada tahap ini anak dewasa berfikir lebih abstrak dan logis. Pemikirannya idealistik .

## **2. Karakteristik Perkembangan Kognitif**

Menurut Depdiknas (2007:9), karakteristik perkembangan kognitif mengklasifikasi benda anantara lain:

- a. Anak dapat mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri- ciri tertentu, misalnya : bentuk, ukuran, jenis, dan lain- lain.
- b. Anak dapat menunjukkan dan mencari sebanyak- banyaknya benda, hewan, tanaman, yang mempunyai warna bentuk, ukuran atau menurut ciri- ciri tertentu.
- c. Mengenal perbedaan besar- kecil, banyak- sedikit, panjang- pendek, tebal- tipis, kasar- halus, berat- ringan, jauh- dekat, sama dan tidak sama.
- d. Menyusun benda dari besar-kecil atau sebaliknya.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak- anak berkembang dengan cara yang berbeda pada tahapan yang berbeda pula. Semua itu dipengaruhi oleh berbagai faktor dalam perkembangan kognisi anak. Akan tetapi seharusnya anak usia pra sekolah berada pada tahap pra- oprasional dan oprasional kongkrit.

## **3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif**

Menurut Sujiono, dkk (2007:25-27) Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif sebagai berikut:

- a. Faktor Hereditas/ Keturunan

Teori hereditas atau Nativisme pertama kali yang dipelopori seorang ahli filsafat Schoper Haner, berpendapat bahwa setiap manusia sudah membawa potensi- potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan

b. Faktor Lingkungan

Locke berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci tabularasa, maka perkembangan intellegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan.

c. Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika ia telah di kesanggupan untuk menjalankan sesuai dengan fungsinya masing- masing.

d. Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intellegensi.

e. Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Bakat artinya seseorang yang memiliki bakat maka akan semakin mudah seseorang untuk mempelajari hal itu.

f. Kebebasan

Kebebasan yaitu kebebasan manusia berfikir divergen atau menyebar, bahwa manusia itu dapat memilih metode- metode yang tertentu dalam dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa ketika seseorang sudah memiliki faktor perkembangan kognitif yang baik dan sesuai dengan pemaparan diatas, maka seseorang tersebut dapat dikatakan memiliki *intellegensi* yang baik.

#### 4. Pendekatan Kognitif Usia 4-6 Tahun

Pendekatan kognitif anak usia dini merupakan pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Menurut pendapat Hildayani dkk, (2006:9.40) fungsi dari kemampuan klasifikasi ini anak dapat mengembangkan kemampuannya dalam menyatukan beberapa informasi yang berbeda yang didapat dari lingkungan maupun yang ada dalam akal fikirannya. Klasifikasi adalah kemampuan untuk memilih dan mengelompokkan benda berdasarkan kesamaan yang dimiliki untuk dapat diklasifikasi, anak harus mampu memiliki kemampuan untuk melihat persamaan dan perbedaan benda, membedakan banyak dan sedikit, besar kecil, berat ringan dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak usia dini merupakan awal penting bagi perkembangan selanjutnya, maka perlu pendekatan yang sesuai agar anak dapat belajar dengan baik. Adapun salah satu pendekatan untuk mengembangkan kemampuan kognitif klasifikasi adalah melalui aktivitas bermain dengan media alam dengan pendekatan konstruktivisme. Dimana dengan pendekatan ini anak menggali dan menemukan pengetahuannya sendiri melalui lingkungan yang dia temui dan pelajari.

## **E. Media Pembelajaran Anak Usia Dini**

Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa.

### **1. Pengertian Media**

Media pembelajaran biasanya digunakan untuk membantu atau mempermudah dalam proses belajar mengajar (menyampaikan materi).

Menurut Arsyad (2011:3) Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara kharfiah yaitu ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Sedangkan menurut Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan ataupun sikap.

Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Sejalan dengan pendapat di atas, Gagne dalam Sujiono dkk (2007:8.7), media adalah berbagai komponen lingkungan anak yang mendorong anak untuk belajar. Pengertian tersebut menggambarkan suatu perantara, dalam menyampaikan informasi dari suatu sumber kepada penerima. Dalam perjalanan waktu telah semakin banyak bukti bahwa hasil yang positif dalam belajar akan di dapat apabila media direncanakan dengan baik dalam penggunaan di kelas. Media apabila dipahami garis besarnya adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun

kondisi yang mampu membuat siswa untuk membangun pengetahuan, ketrampilan, ataupun sikap.

Menurut pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan media adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan atau dipakai untuk daya pikir, perasaan, perhatian, dan mampu membangun kondisi yang membuat siswa membangun pengetahuan, ketrampilan serta sikap yang mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada diri anak. Media merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta mendorong anak untuk belajar.

## **2. Lingkungan Alam sebagai Media Pembelajaran**

Sebagai makhluk hidup, anak selain berinteraksi dengan sesama manusia juga berinteraksi dengan sejumlah makhluk hidup lainnya dan benda-benda mati. Makhluk hidup tersebut, antara lain berbagai tumbuhan dan hewan, sedangkan benda-benda mati antara lain udara, air, dan tanah. Lingkungan merupakan kesatuan ruang dengan benda dan keadaan makhluk hidup termasuk didalamnya perilaku manusia serta makhluk hidup lainnya. Lingkungan yang ada disekitar anak merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dioptimalkan untuk pencapaian proses dan hasil pembelajaran yang berkualitas bagi AUD. Bila kita melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar hasilnya akan lebih bermakna dan bernilai, sebab anak dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang

sebenarnya, yaitu keadaan yang alami. Sehingga peristiwa dan keadaan lebih nyata, lebih factual, dan sebenarnya lebih dapat dipertanggung jawabkan.

Jan Lighthart dalam Sujiono (2009;101) mengungkapkan bahwa bahan pembelajaran dari lingkungan dikelompokkan dalam tiga kategori, yaitu: (1) Lingkungan alam, sebagai bahan mentah, (2) lingkungan produsen atau lingkungan pengrajin, sebagai pengelola dan penghasil bahan mentah menjadi bahan jadi, (3) lingkungan masyarakat pengguna bahan jadi yaitu sebagai konsumen. Adapun yang dimaksud dengan 'bahan' ini dapat saja berupa tanaman, tanah, batu-batuan, kebun, sungai dan ladang, pengrajin kayu, rotan dan pasar atau toko sebagai pusat jual beli bahan-bahan jadi tersebut.

Penggunaan lingkungan memungkinkan terjadinya proses belajar yang lebih bermakna, sebab anak dihadapkan dengan keadaan dan situasi yang sebenarnya. Anak dapat mengenal benda-benda yang sebenarnya. Lingkungan alam mungkin sangat terlihat biasa saja, akan tetapi ketika kemampuan kognitif seorang anak berkembang dengan baik maka ia akan memanfaatkan, menemukan, serta mengkreasikan sebagai sesuatu hal yang unik dan menarik.

Selain itu menurut Sertain dalam Purwanto (2007;72) mengatakan bahwa yang dimaksud dengan lingkungan (*enviroment*) meliputi semua kondisi di dalam dunia ini yang dengan cara-cara tertentu mempengaruhi tingkah laku kita, pertumbuhan, perkembangan atau life processes kita kecuali gen-gen. Hal ini dipertegas oleh Purwanto, yang menyatakan bahwa lingkungan alam atau luar ialah segala sesuatu yang ada dalam dunia ini yang bukan manusia, seperti rumah, tumbuh-tumbuhan, air, iklim, dan hewan.

Berdasarkan pernyataan yang sudah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa lingkungan alam berfungsi sebagai sumber belajar yang baik untuk anak usia dini. Lingkungan alam mencakup segala sesuatu yang berada di alam seperti tumbuhan, hewan, cuaca, air, manusia dan lain-lain. Semua itu dapat dijadikan sumber belajar dalam kegiatan yang menarik dan menyenangkan untuk anak.

### **3. Fungsi dan Tujuan Media dalam Mengembangkan Kognitif Anak**

Media merupakan alat bantu bagi seorang guru dalam mengembangkan dan memperlancar kemampuan dan proses belajar mengajar disekolah. Media juga dapat dimanfaatkan dimana saja dan kapan saja, yang penting sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak.

Sujiono dkk (2007:8.6) Fungsi dan tujuan media dalam mengembangkan kognitif anak antara lain : merangsang anak melakukan kegiatan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat bereksperimen, menyelidik, alat bantu untuk mencapai tujuan pendidikan yang maksimal, alat peraga untuk memperjelas sesuatu, mengembangkan imajinasi.

Media dapat merangsang anak untuk melakukan kegiatan, terkadang anak sulit untuk memahami apa yang kita sampaikan akan tetapi melalui media yang tepat anak akan lebih mudah untuk memahaminya.

Selanjutnya, Hamalik dalam Arsyad (2011:15-16) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh- pengaruh terhadap siswa.



Dari uraian dan pendapat beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Mengembangkan kemampuan kognitif melalui rangsangan, melakukan kegiatan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat bereksperimen, menyelidik, alat bantu untuk mencapai tujuan pendidikan yang maksimal. Media juga dapat berupa apa saja yang terpenting dapat merangsang dan memperluas keingintahuan pada anak. Termasuk media alam, melalui alam sekitar seperti daun- daunan, ranting, batu, dan lain- lain, semua itu dapat dijadikan sumber belajar bagi anak, serta dapat menggali pengetahuan anak.

Berdasarkan uraian di atas adapun yang termasuk media untuk anak usia dini dapat berupa media gambar, elektronik, buku bergambar, dan alat permainan- permainan yang lain. Namun dalam pengembangan kemampuan kognitif mengklasifikasi benda kedalam kelompok yang sama atau sejenis dan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran peneliti tertarik memanfaatkan media alam sebagai sumber belajar bagi anak usia dini.

#### **F. Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Lilik Srianti 2012/2013 yang berjudul “Penerapan bermain klasifikasi untuk

meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan V Wrti II Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan Tahun Ajaran 2012/2013,” dapat disimpulkan bahwa penerapan bermain dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Wiwik Aryani 2013/2014 dengan judul “Penerapan metode eksperimen untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B TK Dharma Wanita Pandansari Kota Tulungagung Tahun Ajaran 2013/2014,” dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kognitif dengan menerapkan metode eksperimen.

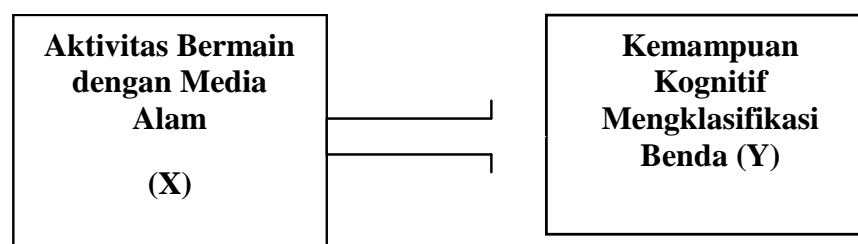
Dari beberapa contoh hasil penelitian di atas, maka dapat digambarkan beberapa persamaan dan perbedaannya. Persamaan penelitian ini dengan hasil-hasil penelitian sebelumnya adalah pada salah satu variabel yang digunakan dalam membahas pokok permasalahan, yaitu variabel kemampuan kognitif.

#### **G. Kerangka Pikir**

Penelitian ini menggunakan dua variabel yang masing-masing akan diteliti. Variabel tersebut antara lain variabel Y dan variabel X. Variabel Y yaitu kemampuan kognitif mengklasifikasi benda anak usia 5-6 tahun dan variabel X yaitu aktivitas bermain dengan media alam sebagai sumber belajar.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi variabel Y muncul. Faktor tersebut antara lain: peserta didik masih sangat kurang semangat, karena pembelajaran masih berpusat pada guru. Hal ini tampak dari tidak tercapainya indikator, kemampuan dalam mengklasifikasikan benda rendah, karena hanya menggunakan lembar kerja/ majalah dalam proses pembelajaran, kurangnya aktivitas bermain dengan media alam sebagai sumber belajar, sehingga anak tidak tertarik dan tidak menggali pengetahuan anak.

Faktor-faktor tersebut menyebabkan timbulnya rumusan masalah yaitu kemampuan kognitif mengklasifikasi benda anak usia dini rendah yang dalam penelitian ini merupakan variabel Y. Sedangkan faktor penyebab yang kemungkinan paling mempengaruhi dalam masalah tersebut adalah kurangnya aktivitas bermain dengan media alam sebagai sumber belajar anak. Maka dari itu penelitian dapat menggambarkan sebagai berikut:



Gambar.1 Kerangka Pikir Penelitian

## H. Hipotesis

Berdasarkan uraian di dalam kerangka berpikir maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ho: Tidak ada pengaruh aktivitas bermain dengan media alam terhadap kemampuan kognitif mengklasifikasi benda pada anak usia 5-6 tahun.

Ha: Ada pengaruh aktivitas bermain dengan media alam terhadap kemampuan kognitif mengklasifikasi benda pada anak usia 5-6 tahun.