

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAK A DAN KAJIAN TEORI**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Pembelajaran Anak Usia Dini**

Pembelajaran pada anak usia dini merupakan proses interaksi antara anak, orang tua, orang dewasa dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan. Interaksi yang dibangun tersebut merupakan faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran yang akan di capai. Hal ini disebabkan interaksi tersebut mencerminkan suatu hubungan dimana anak-anak akan memperoleh pengalaman yang bermakna sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan lancar.

*Vigotsky:1994, berpendapat bahwa pengalaman interaksi sosial merupakan hal yang paling baik bagi perkembangan proses berfikir anak. Aktifitas mental yang tinggi pada anak dapat terbentuk melalui interaksi dengan orang lain. (Hartati,2005)*

Pembelajaran akan menjadi pengalaman yang bermakna bagi anak jika ia dapat melakukan sesuatu atas lingkungannya. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran merupakan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan dan memanipulasi objek atau ide. Pada hakikatnya anak belajar sambil bermain, oleh karena itu pembelajaran bagi anak usia dini pada dasarnya adalah bermain sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang

bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungan. Maka aktifitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran. Pembelajaran diharapkan pada pengembangan dan penyempurnaan potensi kemampuan yang dimiliki seperti kemampuan bahasa, sosial-emosional, motorik dan intelektual.

### **2.1.2 Metode Pembelajaran Anak Usia Dini**

Metode pembelajaran untuk anak usia dini hendaknya menantang dan menyenangkan, melibatkan unsur bermain, bergerak, bernyanyi dan belajar. Beberapa metode yang sering digunakan untuk pembelajaran anak usia dini antara lain adalah:

#### *a. Show and Tell*

Metode ini baik digunakan untuk mengungkapkan kemampuan, perasaan dan keinginan anak. Setiap hari anak bisa di minta untuk bercerita apa saja yang ingin diungkapkannya. Saat anak bercerita guru dapat melakukan assessment tentang anak tersebut. Bahkan guru kemudian dapat melanjutkan topik yang dibicarakan anak untuk pembelajaran. Biasanya anak menggunakan perasaan melalui metode ini.

#### *b. Small Project*

Metode ini melatih anak bekerjasama dalam kelompok kecil 3-4 orang. Setiap kelompok di beri proyek kecil misalnya menemukan berbagai jenis daun dan mengecatnya dengan berbagai warna di atas kertas

c. *Big Team*

Metode ini menggunakan kelompok besar yaitu satu kelas penuh untuk membuat sesuatu, misalnya mendirikan tenda yang besar di dalam kelas, semua anak memegang peran, guru bertugas memberi aba-aba, anak biasanya akan puas setelah berhasil membuat sesuatu secara bersama-sama.

d. Kunjungan

Anak sangat senang melihat langsung beberapa kenyataan yang ada dimasyarakat melalui kunjungan. Berbagai kegiatan kunjungan seperti ke museum, bandara, perpustakaan, kepolisian, stasiun kereta api, dinas kebakaran, kegiatan ini memberi inspirasi anak untuk mengembangkan cita-citanya (*learning to be*) misalnya untuk menjadi petugas kebakaran, TNI, pilot, masinis, polisi, dsb. (Haenilah,2009)

### 2.1.3 Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif merupakan suatu teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar itu sendiri. Bagi penganut aliran ini, belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respons. Namun lebih dari itu, belajar melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks. Teori ini sangat erat berhubungan dengan sibernetik.

Pada masa-masa awal diperkenalkannya teori ini, para ahli mencoba menjelaskan bagaimana anak mengolah stimulus, dan bagaimana anak tersebut bisa sampai ke respons tertentu (pengaruh aliran tingkah laku masih terlihat disini) namun lambat laun perhatian ini mulai bergeser. Saat

ini perhatian mereka terpusat pada proses bagaimana suatu ilmu yang baru berasimilasi dengan ilmu yang sebelumnya telah dikuasai oleh anak.

Menurut teori ini ilmu pengetahuan di bangun dalam diri seorang individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Proses ini tidak berjalan terpatah-patah, terpisah-pisah tapi melalui proses yang mengalir, bersambung-sambung, menyeluruh. Ibarat seseorang yang memainkan musik, orang ini tidak “memahami” not not balok yang terpampang di partitur sebagai informasi yang saling lepas berdiri sendiri, tetapi sebagai satu kesatuan yang secara utuh masuk ke pikiran dan perasaannya. Seperti juga ketika anda membaca tulisan ini, bukan alfabet-alfabet yang terpisah-pisah yang dapat diserap dan dikunyah dalam pikiran, tetapi adalah kata, kalimat, paragraf yang kesemuanya itu seolah jadi satu, mengalir, menyerbu secara total bersamaan. Dalam praktek, teori ini antara lain diwujudkan dalam “tahap-tahap perkembangan” yang diusulkan oleh Jean Piaget, “belajar bermakna” Ausubel dan “belajar penemuan secara bebas” (*free discovery learning*) oleh Jerome Bruner. (Uno,2008)

Menurut Jean Piaget salah seorang penganut aliran kognitif yang kuat, bahwa proses belajar sebenarnya terdiri dari tiga tahap yakni:

1. Asimilasi adalah proses penyatuan (pengintegrasian) informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada pada benak anak.
2. Akomodasi adalah penyesuaian struktur kognitif ke dalam stimulasi yang baru

3. Equilibriasi penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi

Menurut Piaget, proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui anak, yang dalam hal ini Piaget membaginya menjadi 4 tahap :

1. Tahap sensori motor (1,5 sampai 2 tahun)
2. Tahap pra-operasional (2/3 sampai 7/8 tahun)
3. Tahap operasional konkret (7/8 sampai 12/14 tahun)
4. Tahap operasional formal (14 tahun atau lebih)

#### **2.1.4 Perkembangan Kemampuan Kognitif**

Kognitif Seseorang dapat dikatakan telah belajar sesuatu dalam dirinya setelah terjadi perubahan, akan tetapi tidak semua perubahan terjadi. Jadi hasil belajar merupakan pencapaian tujuan belajar dan hasil belajar sebagai produk dari proses belajar. Aspek kognitif dibedakan atas enam jenjang yang diurutkan sebagai berikut:

##### **1. Mengingat (*Remembering*)**

Mengingat merupakan proses kognitif paling rendah tingkatannya. Untuk mengkondisikan agar “mengingat” bisa menjadi bagian belajar bermakna, tugas mengingat hendaknya selalu dikaitkan dengan aspek pengetahuan yang lebih luas dan bukan sebagai suatu yang lepas dan terisolasi. Kategori ini mencakup dua macam proses kognitif yaitu mengenali (*recognizing*) dan mengingat. Kata operasional mengetahui

yaitu mengutip, menjelaskan, menggambar, menyebutkan, membilang, mengidentifikasi, memasang, menandai, menamai.

## 2. Memahami (*Understanding*).

Pertanyaan pemahaman menuntut anak menunjukkan bahwa mereka telah mempunyai pengertian yang memadai untuk mengorganisasikan dan menyusun materi-materi yang telah diketahui. Anak harus memilih fakta-fakta yang cocok untuk menjawab pertanyaan. Jawaban anak tidak sekedar mengingat kembali informasi, namun harus menunjukkan pengertian terhadap materi yang diketahuinya. Kata operasional memahami yaitu menafsirkan, meringkas, mengklasifikasikan, membandingkan, menjelaskan, membeberkan.

## 3. Menerapkan (*Applying*).

Pertanyaan penerapan mencakup penggunaan suatu prosedur guna menyelesaikan masalah atau mengerjakan tugas. Oleh karena itu, mengaplikasikan berkaitan erat dengan pengetahuan prosedural. Namun tidak berarti bahwa kategori ini hanya sesuai untuk pengetahuan prosedural saja. Kategori ini mencakup dua macam proses kognitif yaitu menjalankan dan mengimplementasikan. Kata operasionalnya melaksanakan, menggunakan, menjalankan, melakukan, mempraktekan, memilih, menyusun, memulai, menyelesaikan, mendeteksi.

## 4. Menganalisis (*Analyzing*).

Pertanyaan analisis menguraikan suatu permasalahan atau obyek keunsur-unsurnya dan menentukan bagaimana saling keterkaitan antar

unsur-unsur tersebut. Kata operasionalnya yaitu menguraikan, membandingkan, mengorganisir, menyusun ulang, mengubah struktur, mengkerangkakan, menyusun outline, mengintegrasikan, membedakan, menyamakan, membandingkan, mengintegrasikan.

#### 5. Mengevaluasi (*Evaluating*).

Mengevaluasi membuat suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada. Ada dua macam proses kognitif yang tercakup dalam kategori ini adalah memeriksa dan mengkritik. Kata operasionalnya yaitu menyusun hipotesis, mengkritik, memprediksi, menilai, menguji, membenarkan, menyalahkan.

#### 6. Mencipta (*Creating*).

Membuat adalah menggabungkan beberapa unsur menjadi suatu bentuk kesatuan. Ada tiga macam proses kognitif yang tergolong dalam kategori ini yaitu membuat, merancang dan memproduksi. Kata operasionalnya yaitu merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, menemukan, memperbaharui, menyempurnakan, memperkuat, memperindah, mengubah. (Sujiono,2007)

### **2.1.5 Huruf Vokal dan Konsonan**

Vokal adalah fonem yang dihasilkan dengan menggerakkan udara keluar tanpa rintangan. Dalam bahasa, khususnya bahasa Indonesia, terdapat huruf vokal. Huruf vokal merupakan huruf-huruf yang dapat berdiri tunggal dan

menghasilkan bunyi sendiri. Huruf vokal terdiri atas: *a, i, u, e*, dan *o*. Huruf vokal sering pula disebut huruf hidup.

Konsonan adalah fonem yang dihasilkan dengan menggerakkan udara keluar dengan rintangan. Dalam hal ini yang dimaksud dengan rintangan adalah terhambatnya udara keluar oleh adanya gerakan atau perubahan posisi artikulaor. Terdapat pula istilah huruf konsonan yaitu huruf-huruf yang tidak dapat berdiri tunggal dan membutuhkan keberadaan huruf vokal untuk menghasilkan bunyi. Huruf konsonan terdiri atas: *b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y*, dan *z*. Huruf konsonsn sering pula disebut huruf mati.

### **2.1.6 Pengertian Bermain**

Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang di lakukan demi kesenangan dan tanpa pertimbangan hasil akhir. Kegiatan tersebut di lakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Menurut para ahli bermain memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Bermain selalu menyenangkan dan menikmati atau menggembirakan bahkan di sertai tanda-tanda keriangn, bermain tetaplah bernilai positif bagi para pemainnya. Itu berarti suatu kegiata dapat di katagorikan bermain apabila anak-anak merasa senang melakukan aktifitas tersebut.
2. Bermain bersifat spontan dan suka rela, kegiatan di lakukan bukan karenaterpaksa, bermain tidak bersifat wajib melainkan di pilih sendiri oleh anak. (Hartati,2005)

### 2.1.7 Manfaat Bermain

#### 1. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik

Bila anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerak-gerak tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot otot tubuh menjadi sehat dan kuat selain itu anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakan. Anak juga dapat menyalurkan tenaga (energy) yang berlebihan sehingga anak tidak merasa gelisah.

#### 2. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus

Pada usia 3 bulan, bayi mulai belajar meraih mainan yang ada di tempat tidurnya dan untuk dapat meraih mainan tersebut ia perlu belajar mengkoordinasikan (menyelaras) gerak mata dengan tangan. Awalnya belum berhasil dilakukan, tapi lama kelamaan ia dapat meraih, bahkan pada akhirnya bisa menggenggam mainan tersebut.

Aspek motorik kasar jug adapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, salah satu contoh bisa diamati pada anak yang lari kejar-kejaran untuk menangkap temannya. Pada awalnya ia belum terampil untuk berlari tapi dengan bermain kejar-kejaran maka anak berminta untuk melakukannya dan menjadi lebih terampil.

#### 3. Manfaat bermain untuk berkembang aspek sosial

Dengan meningkatnya usia, anak perlu belajar terpisah dengan pengasuh atau ibunya, ia butuh diyakinkan bahwa persiapan itu hanya

berlangsung sesaat saja. Misalnya saja melalui permainan “ciluk-ba” dan petak umpet, ia akan memperoleh pengalaman tersebut

4. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi dan kepribadian  
Bagi anak bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya (*inherent*) dan sudah terberi secara ilmiah. Dapat dikatakan tidak ada anak yang tidak suka bermain. Melalui bermain seorang anak melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dialami dalam idupnya sehari-hari.
5. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognitif  
Aspek kognitif diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, dan kreatifitas (daya cipta), kemampuan berbahasa serta daya ingat. Banyak konsep dasar yang di pelajari atau diperoleh anak prasekolah melalui bermain. Perlu diingat bahwa pada usia prasekolah anak diharapkan dapat menguasai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, dan besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan.
6. Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman pengindraan  
Pengindraan menyangkut pengelihatatan, pendengaran, penciuman, pengecapan dan perabaan. Kelima aspek pengindraan ini perlu untuk diasah agar anak lebih tangkap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung dilingkungan sekitarnya. (Fridani,2011)

### 2.1.8 Permainan Benteng

Permainan Benteng adalah salah satu permainan tradisional. Permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun-temurun serta banyak mempunyai versi.

Permainan Benteng ini dimainkan secara berkelompok (2 kelompok) anggota masing-masing kelompok biasanya terdiri dari 4 hingga 8 anak.

Untuk memainkan permainan benteng tidak diperlukan peralatan khusus. Permainan ini pun sangat mudah dimainkan

Cara bermain benteng adalah sebagai berikut:

1. Kedua kelompok mencari benteng masing-masing, dapat berupa pagar, pohon atau tiang
2. Tugas masing-masing kelompok adalah merebut benteng lawan yang ditandai dengan menyentuh benteng lawan dan meneriakan kata “benteng”
3. Selain menduduki benteng lawan, masing-masing pemain juga bertugas mempertahankan bentengnya agar tidak direbut atau diduduki oleh lawan
4. Untuk merebut benteng lawan, para pemain harus memancing pemain lawan agar menjauhi bentengnya
5. Pemain lawan yang disentuh badanya dianggap telah tertangkap dan menjadi tawanan
6. Pemain lawan dapat membebaskan teman-temannya yang menjadi tawanan dengan cara menyentuh tangan atau badan mereka

7. Kelompok yang keluar sebagai pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang berhasil menduduki benteng lawan atau menawan semua pemain lawan. (Achroni,2012)

### **2.1.9 Manfaat Permainan Benteng**

1. Memberikan kegembiraan pada anak
2. Sebagai media untuk bersosialisasi
3. Melatih kerjasama anak
4. Mengasah kemampuan mengasah strategi dan meningkatkan kreatifitas
5. Membangun sportifitas anak
6. Mengembangkan motorik kasar anak.

### **2.2 Penelitian Terdahulu yang Relevan**

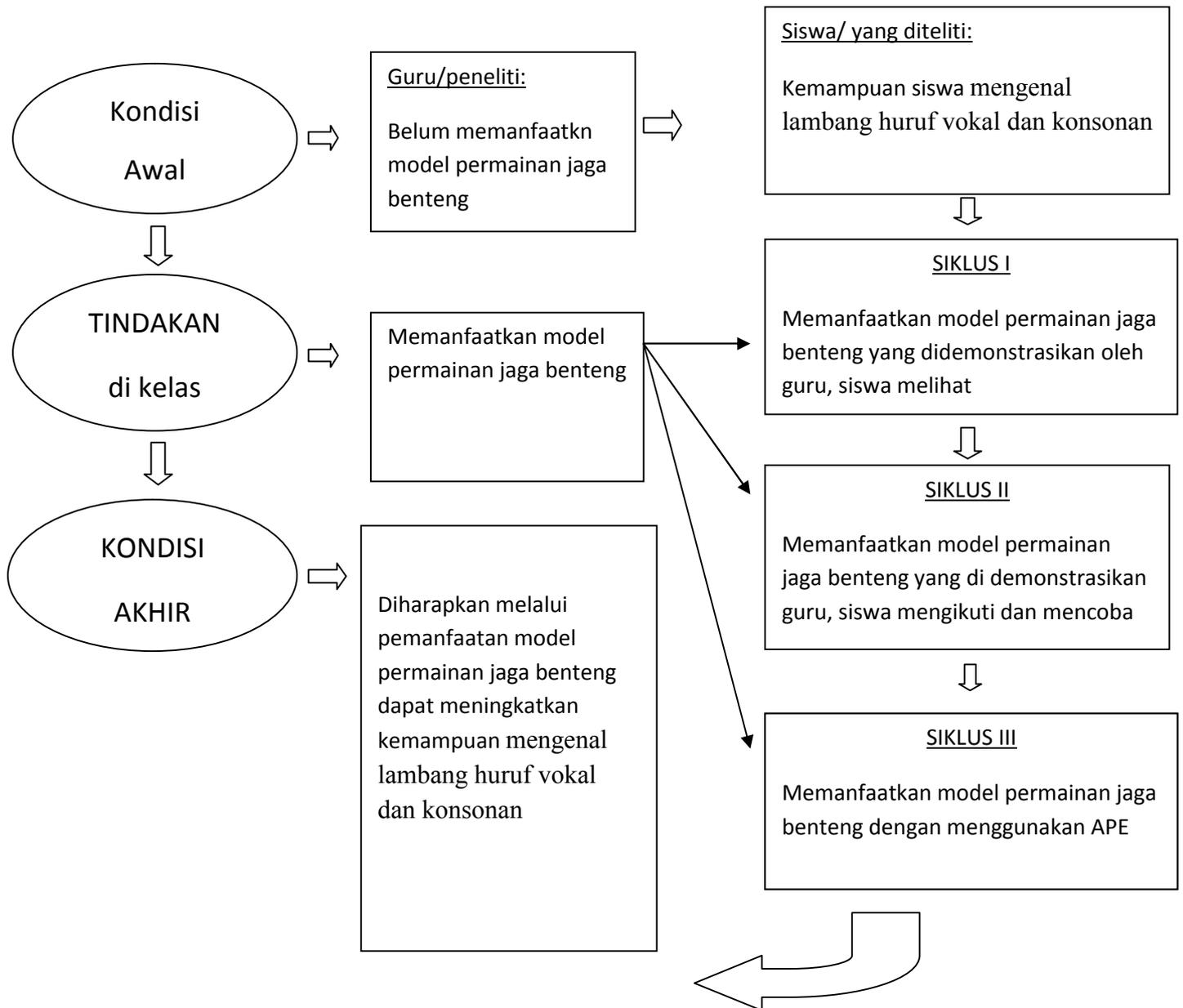
Penelitian Elok Siti Muflikha tahun 2013 yang berjudul Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Media Tutup Botol Hias Di PAUD Kenanga I Kabupaten Pesisir Selatan Tahun 2013 menyatakan bahwa hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan anak mengenal huruf dalam menyebutkan bunyi huruf dengan benar meningkat sangat tinggi melalui media tutup botol hias
2. Kemampuan anak mengenal huruf dalam menyebutkan huruf awal nama benda-benda yang ada disekitarnya meningkat sangat tinggi melalui media tutup botol hias

3. Kemampuan anak mengenal huruf dalam menyebutkan huruf akhir nama benda-benda yang ada disekitarnya meningkat sangat tinggi melalui media tutup botol hias
4. kemampuan anak menggabungkan huruf menjadi suku kata meningkat sangat tinggi melalui media tutup botol hias
5. kemampuan anak menggabungkan suku kata menjadi kata meningkat sangat tinggi melalui media tutup botol hias. (Elok,2013)

Selain itu, Penelitian yang dilakukan oleh Pebriani tahun 2012 yang berjudul Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menguraikan Kata Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Agam tahun 2012 menyatakan Hasil penelitian pada setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak mengenal huruf dari siklus I sampai siklus III. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan menguraikan kata dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf. (Pebriani,2012)

### 2.3 Kerangka pikir penelitian



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

## **2.4 Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir tersebut diatas diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Melalui pemanfaatan permainan Jaga Benteng dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf vokal dan konsonan di Taman Kanak-Kanak Setia Kawan Panjang Tahun 2015