

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Kognitif Pada Anak Usia Dini

Kognitif adalah suatu proses yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa , proses kognitif ini berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama kepada ide - ide dan belajar.

Susanto (2011) mengemukakan bahwa inteligensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih, lebih lanjut Susanto mengajukan konsep pluralistis dari intelegensi dan membedakannya kepada delapan jenis intelegensi dalam kehidupan sehari-hari, intelegensi itu tidak berfungsi dalam bentuk murni, tetapi setiap individu memiliki campuran yang unik dari sejumlah intelegensi yaitu intelegensi linguistik, logis, spasial, musik, kinestetika, intrapribadi dan antarpribadi, dan naturalistis (**Susanto,2011**).

Dengan demikian, melalui perkembangan kognitif fungsi fikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi situasi untuk memecahkan suatu masalah.

Adapun teori dasar perkembangan kognitif menurut Jean Piaget yaitu :

a. Teori Dasar Perkembangan Kognitif

1) Teori Kognitif Jean Piaget

Piaget berpendapat bahwa, anak pada rentang usia dini, masuk dalam perkembangan berfikir pra oprasional kongkrit. Pada saat ini sifat egosentris pada anak semakin nyata , anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain disekitar orang tua

menganggap periode ini sebagai masa sulit karena anak menjadi susah diatur, suka membantah dan banyak bertanya.

Piaget mengemukakan atau mengidentifikasi tiga tahapan proses membangun pengetahuan yaitu:

1) Asimilasi

Proses asimilasi berupa proses aktif dalam menggunakan skema untuk merespons lingkungan. Proses asimilasi adalah proses penyatuan informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada dalam benak anak.

2) Akomodasi

Akomodasi merupakan penyesuaian aplikasi skema yang cocok dengan lingkungan yang direspons, atau penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru.

3) Equilibrium

Equilibrium adalah keseimbangan antara skema yang digunakan dengan lingkungan yang direspons sebagai hasil ketepatan akomodasi, atau penyesuaian antara asimilasi dan akomodasinya (**Mudjito,2007**).

b. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Karakteristik perkembangan kognitif ada sembilan bagian yaitu :

- 1) Dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong-penuh, ringan-berat suatu benda.
- 2) Dapat memadankan bentuk geometri (lingkaran, persegi dan segitiga) dengan obyek nyata atau melalui visualisasi gambar,

- 3) Dapat menumpuk balok atau gelang - gelang sesuai ukurannya secara berurutan.
- 4) Dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran.
- 5) Dapat menyebutkan pasangan benda, mampu memahami sebab akibat.
- 6) Dapat merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan.
- 7) Menceritakan kembali 3 gagasan utama dari suatu cerita.
- 8) Mengenali dan membaca tulisan melalui gambar yang sering dilihat di rumah atau di sekolah.

Mengenali dan menyebutkan angka 1-10 (**Mudjito,2007**).

c. Klasifikasi Pengembangan Kognitif

Klasifikasi pengembangan kognitif dimaksudkan untuk mempermudah guru dan untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak, sehingga akan tercapai optimalisasi potensi pada masing-masing anak, lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut ;

1) Pengembangan Auditory

Perkembangan auditory yang berhubungan dengan bunyi atau indera pendengaran anak.

2) Pengembangan Visual

Pengembangan visual berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitar.

3) Pengembangan Taktil

Pengembangan taktil berhubungan dengan pengembangan indra peraba.

4) Pengembangan Kinestetik

Pengembangan kinestetik yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan/ keterampilan tangan atau motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif.

5) Pengembangan Aritmatika

Pengembangan aritmatika berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan.

6) Pengembangan Geometri

Pengembangan geometri berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran.

7) Pengembangan Sains Permulaan

Pengembangan sains permulaan berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi (**Mudjito,2007**).

2.2. Bermain dan Permainan

2.2.1. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan, aktif dan fleksibel. M.Solehuddin dalam Masitoh (2007). Hampir senada dengan pendapat Solehuddin, Sue Dockett & Marilyn Flear dalam Masitoh (2007) mengemukakan bahwa bermain bagi anak usia dini memiliki karakteristik simbolik, bermakna, aktif, menyenangkan, suka rela atau volunter, episodik, dan ditentukan aturan.

Selanjutnya Froebel mengemukakan bahwa bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di TK adalah bermain yang kreatif, anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan semua kemampuannya anak lebih banyak belajar melalui bermain dan melakukan eksplorasi terhadap objek-objek dan pengalaman, anak juga dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dengan orang dewasa pada saat mereka memahaminya dengan bahasa dan gerakan sehingga tumbuh secara kognitif ke arah berfikir verbal (Masitoh,2007).

Bermain yang selalu menyenangkan mempunyai ciri-ciri misalnya bermain dengan ciri-ciri menikmati atau mengembirakan. Tanda-tanda kesenangan anak dalam bermain tetaplah bernilai positif bagi para pemainnya. Bermain bersifat spontan dan sukarela, kegiatan bermain dilakukan bukan karena terpaksa. Bermain tidak bersifat wajib melainkan dipilih sendiri oleh anak, ini berarti saat bermain ditentukan seketika anak menginginkan dan dilakukan dengan suka hati tanpa ada keterpaksaan, bermain melibatkan peran aktif semua peserta. Kegiatan bermain karena adanya keterlibatan semua anak sesuai peran dan giliran masing-masing. Oleh karena itulah, dapat dikategorikan sebagai bermain karena tidak ada keikutsertaan secara aktif.

Berikut ini adalah uraian tentang karakteristik bermain tersebut yaitu :

- 1) Simbolik

Simbolik dalam bermain mengandung arti bahwa ketika bermain anak-anak memberikan simbol-simbol tertentu kepada benda manusia atau ide.

- 2) Bermakna

Melalui bermain anak-anak memperoleh pengalaman yang bermakna bagi dirinya .

3) Bermain adalah aktif

Bermain melibatkan berbagai aktivitas baik fisik maupun mental, melalui bermain anak menggunakan tubuhnya untuk bergerak, berlari, berjalan, melompat, memegang, melempar, dan sebagainya. Melalui bermain anak-anak juga menggunakan kemampuan psikisnya seperti mengamati, berimajinasi dan berfikir.

4) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan

Bermain adalah suatu pengalaman yang menyenangkan bagi anak sehingga pendidik dapat menggunakan kegiatan bermain sebagai sarana belajar, karena sesuatu yang menyenangkan bagi seorang anak mungkin tidak menyenangkan bagi anak lain.

5) Bermain adalah kegiatan sukarela atau volunter

Keterlibatan anak-anak dalam bermain didasarkan pada motivasi intrinsik (Masitoh, 2007).

2.2.2. Fungsi Bermain

Fungsi bermain bagi anak TK adalah menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa atau bermain peran yang ada di kehidupan nyata. Terdapat lima fungsi bagi anak menurut Hartley dalam Masitoh (2007) yaitu :

- 1) Menirukan apa yang dilakukan orang dewasa seperti dokter mengobati orang sakit, ibu memasak di dapur dll.
- 2) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul kaleng, bertepuk tangann dan sebagainya.
- 3) Untuk mencerminkan hubungan keluarga dan pengalaman hidup yang nyata.

- 4) Mencerminkan pertumbuhan misal bertambah tinggi, semakin gemuk badannya, semakin berlari dengan cepat.
- 5) Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan menyiapkan makanan dll.

2.2.3. Manfaat Bermain

Melalui bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar bermacam cara dan teknik dalam kegiatan ini. Adapun beberapa manfaat bermain meliputi tiga macam yaitu:

- 1) Fisik motorik anak akan terlatih motorik kasar dan halus dengan bergerak ia akan memiliki otot-otot tubuh yang terbentuk secara baik dan lebih sehat secara fisiknya.
- 2) Sosial emosional anak akan merasa senang karena ada teman bermainnya orang tua merupakan teman bermain yang utama bagi anak. Ini membuatnya merasa di sayang dan merasa di perhatikan.
- 3) Kognisi anak belajar mengenal atau mempunyai pengalaman kasar, halus, rasa asam, manis, pedas, asin, ia pun belajar perbendaharaan kata, bahasa dan berkomunikasi timbal balik.

2.3. Permainan Petak Umpet

Petak umpet merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat populer di berbagai wilayah di Indonesia, petak umpet juga sangat digemari oleh anak-anak di berbagai negara. Petak umpet sangat mudah dimainkan, pada prinsipnya permainan ini adalah menemukan teman yang bersembunyi makin banyak anak yang ikut bermain permainan petak umpet akan terasa semakin mengasyikan.

Menurut James Danandjaja dalam Achroni (2012) permainan tradisional merupakan salah satu bentuk permainan tradisional secara turun-temurun sebagai salah satu wujud dari satu generasi ke generasi berikutnya, permainan tradisional memiliki berbagai kelebihan dan manfaat.

Macam-macam permainan tradisional yaitu : Benteng - bentengan, congklak, kelereng, galasing atau gobak sodor, gangsing, kasti, layang - layang, petak umpet, kelereng dll. Berbagai kelebihan dan manfaat dari permainan tradisional antara lain sebagai berikut ada 11 bagian yaitu:

1) Tidak memerlukan biaya untuk memainkannya

Permainan tradisional dapat dipraktikkan menggunakan benda-benda yang ada di sekitar dan menggunakan barang - barang bekas.

2) Melatih kreativitas anak

Anak-anak menciptakan dan memodifikasi sendiri peralatan atau mainan yang mereka miliki.

3) Mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak

Permainan anak dimainkan secara berinteraksi, bekerjasama, saling mendukung, saling percaya dan saling menolong, serta membangun kepercayaan diri.

4) Mendekatkan anak-anak kepada alam

Bahan yang digunakan untuk bermain di ambil dari alam, seperti batu, rumput, kayu dan daun.

5) Sebagai media pembelajaran nilai-nilai

Permainan anak harus memiliki kejujuran, tanggung jawab semangat berkompetisi secara sehat, kesabaran, sportifitas.

6) Mengembangkan kemampuan motorik anak

Permainan anak ini menggunakan gerakan seperti melompat, berlari, berjalan, dengan alat, gerakan tubuh atau gerakan tangan, gerakan-gerakan ini bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan motorik anak, baik motorik halus maupun kasar.

7) Bermanfaat untuk kesehatan

Permainan ini membuat pertumbuhan fisik dan kesehatan anak menjadi baik.

8) Mengoptimalkan kemampuan kognitif anak

Sejumlah permainan tradisional anak bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, seperti melatih konsentrasi dan kemampuan berhitung pada permainan petak umpet.

9) Memberikan kegembiraan dan keceriaan

Permainan tradisional mampu memberikan kegembiraan dan keceriaan ada anak-anak pada saat bermain.

10) Dapat dimainkan lintas usia

Permainan tradisional dapat dimainkan oleh semua anak.

11) Mengasah kepekaan seni anak

Beberapa permainan tradisional dimainkan bersamaan dengan menyanyikan sebuah lagu.

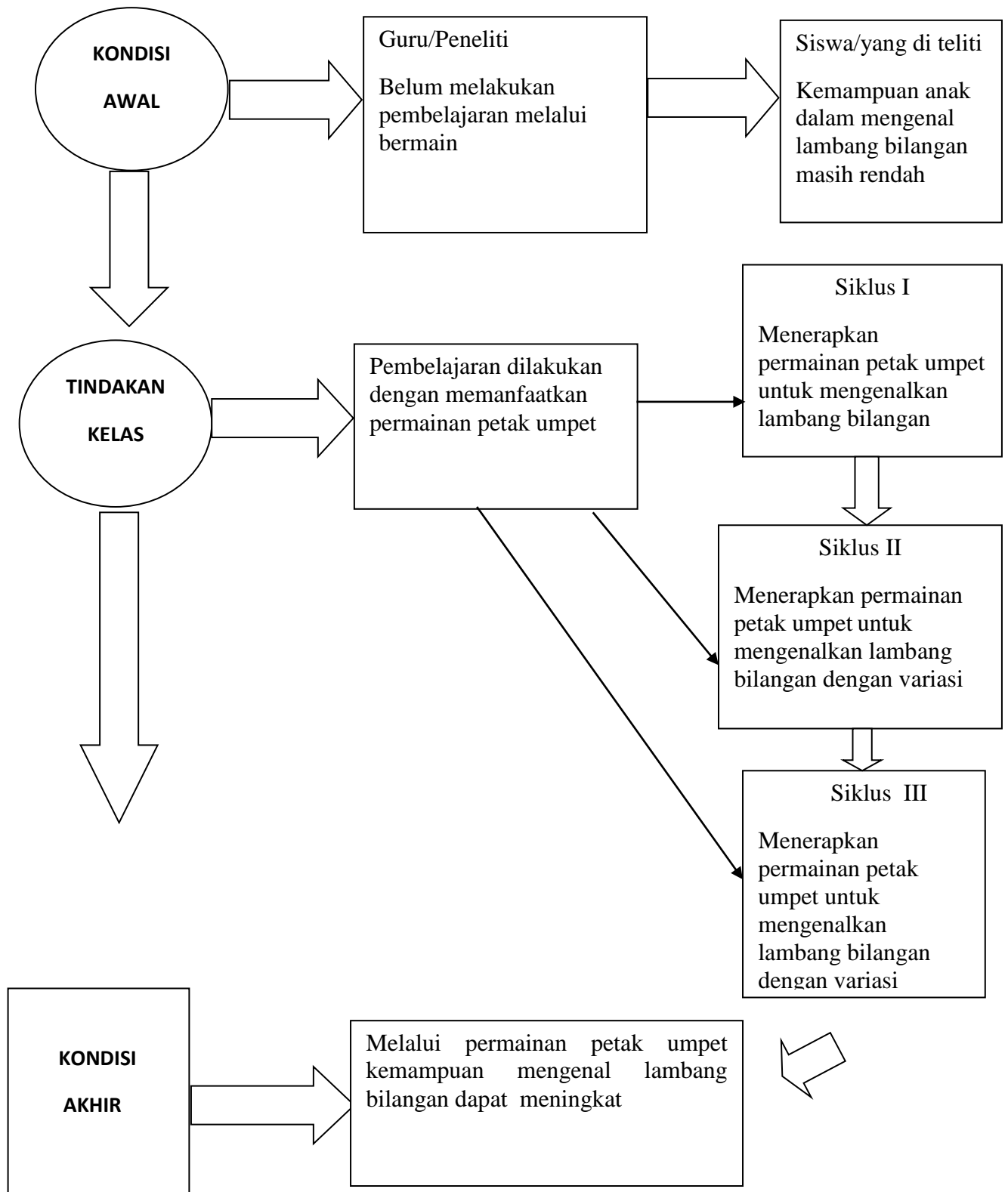
Cara bermain petak umpet adalah sebagai berikut:

- 1) Anak-anak yang ikut bermain melakukan hompimpah untuk menentukan siapa yang mendapat giliran jaga.

- 2) Anak yang jaga memejamkan mata atau menghadap ke tembok, pohon, atau apa saja yang membuatnya tidak dapat melihat gerakan temannya yang akan bersembunyi, tempat jaga ini memiliki sebutan galiung.
- 3) Anak yang jaga menghitung 1 hingga 10.
- 4) Selama anak yang jaga menghitung anak-anak lain yang ikut dalam permainan mencari tempat persembunyian.
- 5) Setelah menyebutkan hitungan terakhir misalnya 10 anak yang jaga segera bergerak mencari tempat persembunyian teman-temannya.
- 6) Setiap kali berhasil menemukan temannya yang bersembunyi anak yang jaga harus secepatnya berlari ke benteng sambil meneriakkan nama anak yang baru saja ditemukan. Jika anak yang jaga hanya meneriakkan nama temannya, ia dianggap kalah dan harus kembali jaga. Permainan diulang dari awal dan harus kembali jaga. Begitu pula anak yang ditemukan lebih dahulu sampai di benteng dan menyentuh benteng, anak yang jaga harus kembali jaga.
- 7) Jika selama anak yang jaga mencari teman-temannya yang bersembunyi lalu ada seorang temannya yang berhasil menendap-endap menuju benteng dan menyentuh benteng anak-anak lain yang sedang bersembunyi dibebaskan anak yang jaga harus kembali berjaga dan mengulang permainan dari awal.
- 8) Jika anak-anak bersembunyi telah di temukan semua maka permainan di lanjutkan, yang mendapat giliran sebagai pencarian atau yang jaga adalah anak yang pertama ditemukan oleh anak yang jaga sebelumnya.
- 9) Permainan dapat terus di lanjutkan dengan cara tersebut (Achroni,2012).

2.4. KERANGKA PIKIR PENELITIAN

Adapun kerangka pikir penelitian yaitu:



Gambar 1 : Kerangka Pikir Penelitian

2.5. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir diatas maka hipotesis yang di ajukan adalah sebagai berikut jika pembelajaran dilaksanakan melalui permainan petak umpet maka kemampuan mengenal lambang bilangan akan meningkat.