

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Teori -Teori Belajar

Teori belajar merupakan kegiatan yang ada didalam diri manusia untuk mengubah suatu perilaku dalam diri seseorang. Dalam psikologi dan pendidikan, pembelajaran secara umum didefinisikan sebagai suatu proses yang menyatukan kognitif, emosional dan lingkungan pengaruh dan pengalaman untuk memperoleh, meningkatkan, atau membuat perubahan, pengetahuan, keterampilan, nilai dan pandangan dunia. Menurut Gredler dalam Uno (2008:4) menyatakan bahwa teori adalah seperangkat asas yang tersusun tentang kejadian-kejadian tertentu dalam dunia nyata.

Kerangka filosofis mengenai teori-teori belajar terdapat tiga kategori utama, salah satunya adalah teori belajar kognitivisme. Teori belajar kognitivisme mulai berkembang pada abad terakhir, model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang telah ada. Menurut Uno (2008:10) menyatakan bahwa teori

belajar kognitif merupakan suatu teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar itu sendiri.

Uno (2008:10) menyatakan bahwa peneliti yang mengembangkan teori ini adalah *Piaget (1975)* merupakan salah seorang penganut aliran kognitif yang kuat, bahwa proses belajar sebenarnya terdiri dari tiga tahapan yaitu asimilasi, akomodasi, dan equilibrasi; *Ausubel (1968)* yang menekankan pada aspek pengelolaan (organizer) yang memiliki pengaruh utama terhadap belajar; *Bruner (1960)* mengusulkan teorinya yang disebut *Free Discovery Learning* yaitu proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu aturan (termasuk konsep, teori, definisi, dan sebagainya) melalui contoh-contoh yang menggambarkan (mewakili) aturan yang menjadi sumbernya.

2.2. Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan merupakan suatu perubahan dan perubahan tersebut tidak bersifat kuantitatif melainkan kualitatif, karena perkembangan tidak ditekankan pada segi material melainkan pada segi fungsional. Menurut Locke dalam Dariyo (2007:28) berpendapat bahwa perkembangan individu selalu dikaitkan dengan istilah kuantitatif dan kualitatif. Istilah kuantitatif mengandung pengertian sebagai suatu perubahan akibat pertumbuhan fisik yang cenderung makin meningkat atau menurun kapasitas ukurannya. Sementara itu, istilah kualitatif ialah suatu konsep perubahan yang menyatakan sebagai perubahan kemampuan, keterampilan, keahlian, kompetensi, dan individu. Menurut Ramadhani, (2013) menyatakan bahwa perkembangan dapat diartikan sebagai proses perubahan kuantitatif dan

kualitatif individu dalam rentang kehidupannya, mulai dari masa konsepsi, masa bayi, masa kanak-kanak, masa anak, masa remaja, sampai dewasa. Oleh karena itu, dapat diartikan juga sebagai suatu proses perubahan dalam diri individu atau organism, baik fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah) menuju tingkat kedewasaan atau tingkat kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan.

Perkembangan dapat diartikan sebagai perubahan kualitatif fungsi-fungsi. Perubahan suatu fungsi disebabkan oleh adanya proses pertumbuhan material yang memungkinkan adanya fungsi tersebut, karena disebabkan oleh suatu perubahan tingkah laku hasil dari belajar. Dengan demikian pengertian perkembangan pribadi dapat dirumuskan sebagai perubahan kualitatif dari setiap fungsi kepribadian akibat dari pertumbuhan dan belajar.

Sebagai seorang guru, kita harus memahami serta mempelajari perkembangan pada anak usia dini dengan memilih cara yang tepat untuk memberikan pelajaran pada mereka. Santrock, (2009:35), masa kanak-kanak telah menjadi satu fase rentang kehidupan manusia yang begitu berbeda, sulit dibayangkan bahwa fase tersebut tidak selalu terpikirkan seperti itu. Ternyata pada abad pertengahan, secara umum hukum atas pelanggaran yang dilakukan oleh anak-anak dan orang dewasa, tidak dibedakan dan anak-anak seringkali diperlakukan seperti miniatur orang dewasa.

Perkembangan pada anak terbagi menjadi beberapa bagian, salah satunya adalah perkembangan kognitif pada anak usia dini. Keberhasilan dalam proses pembelajaran berhitung tidak terlepas dari persiapan seorang guru yang

mempunyai minat atau persiapan di dalam belajar berhitung, oleh karena itu para guru atau pendidik harus berupaya untuk memelihara maupun mengembangkan minat atau kesiapan anak didiknya. Permainan berhitung di Taman Kanak-Kanak (TK) tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional. Karena itu, dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi serta menyenangkan bagi anak.

Proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Sehubungan dengan hal ini menurut Piaget dalam Susanto, (2011:48) bahwa pentingnya guru mengembangkan kognitif pada anak adalah :

1. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman 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 satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
4. Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya.
5. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah (spontan), maupun melalui proses ilmiah (percobaan).
6. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Melalui pengembangan kognitif, fungsi pikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah.

Dilihat dari tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Isjoni (2011:27-28), anak usia prasekolah / kelompok bermain berada pada tahapan praoperasional, yaitu tahapan dimana anak belum menguasai operasi mental secara logis. Periode ini ditandai dengan berkembangnya kemampuan menggunakan sesuatu untuk mewakili sesuatu yang lain dengan menggunakan simbol-simbol. Melalui kemampuan di atas anak mampu berimajinasi atau berfantasi tentang berbagai hal.

Masitoh dkk, (2005) dalam Isjoni (2011:27-28), mengemukakan perkembangan kognitif pada masa prasekolah / kelompok bermain mampu berpikir dengan menggunakan simbol, berpikiran masih dibatasi oleh persepsi. Mereka meyakini apa yang dilihatnya, dan hanya terfokus pada satu dimensi terhadap satu objek dalam waktu yang sama. Cara berpikir mereka bersifat memusat dan berpikirnya masih kaku. Cara berpikirnya masih terfokus pada keadaan awal atau akhir suatu proses, bukan kepada prosesnya itu sendiri. Anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar satu dimensi, seperti atas kesamaan warna, bentuk dan ukuran.

Berdasarkan uraian di atas, tampak bahwa pada masa prasekolah anak sudah mampu berpikir dan menggunakan simbol. Meskipun cara berpikir mereka masih dibatasi oleh persepsi serta masih bersifat memusat dan kaku, namun mereka sudah mulai mengerti bagaimana mengklasifikasi sesuatu berdasarkan pemahaman mereka yang masih sederhana. Patmonodewo, (2008:27), kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Perkembangan kognitif pada anak-anak dijelaskan dengan berbagai teori dengan berbagai peristilahan. Pandangan aliran tingkah laku (*Behaviorisme*) berpendapat bahwa pertumbuhan kecerdasan melalui terhimpunnya informasi yang makin bertambah. Sedangkan aliran *Interactionist* atau *Developmentalist* , berpendapat bahwa pengetahuan berasal dari interaksi anak dengan lingkungan anak. Selanjutnya dikemukakan bahwa perkembangan kecerdasan dipengaruhi oleh

faktor kematangan dan pengalaman. Perkembangan kognitif dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang, mengingat dan mencari penyelesaian masalah yang dihadapi.

Santrock (2009:50), tahapan Piaget berkaitan dengan usia terdiri atas cara pikir yang berbeda-beda. Piaget mengajukan empat tahap perkembangan kognitif yaitu :

1. Tahap sensorimotor (usia 2 tahun).
Bayi membangun pemahaman tentang dunia dengan mengordinasikan pengalaman sensori dengan tindakan fisik. Bayi mengalami kemajuan dari tindakan instingtual dan refleks pada saat kelahiran, sampai awal pemikiran simbolik, menuju akhir tahapan tersebut.
2. Tahap praoperasional (usia 2-7 tahun).
Anak mulai mempersentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar. Kata-kata dan gambar ini mencerminkan pemikiran simbolik yang semakin maju dan melampaui hubungan informasi sensori dan tindakan fisik.
3. Tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun).
Anak mampu berpikir dengan logis dan mengklasifikasikan objek kedalam kategori yang berbeda.
4. Tahap operasional formal (usia 11-15 tahun).
Remaja berpikir dalam cara yang lebih abstrak, idealis dan logis.

Perkembangan kognitif akan lebih mudah untuk orang dewasa lainnya dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak, sehingga akan tercapai optimalisasi potensial pada masing-masing anak. Susanto (2011:61), mengatakan bahwa terdapat beberapa tujuan perkembangan kognitif diarahkan pada perkembangan kemampuan salah satunya adalah perkembangan aritmatika yaitu kemampuan yang diarahkan untuk penguasaan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Kemampuan yang dapat dikembangkan yaitu : (a) mengenali atau membilang angka; (b) menyebutkan urutan bilangan; (c) menghitung benda; (d) mengenali himpunan dengan nilai bilangan yang berbeda; (e) memberi nilai bilangan pada suatu bilangan himpunan dari suatu benda.

Individu berpikir dengan menggunakan pikirannya, kemampuan ini yang menentukan cepat atau tidaknya masalah yang diselesaikan. Solehuddin dalam Susanto (2011:64), mengatakan bahwa dalam aspek kognisi atau kemampuan berpikir, pada masa usia dini (0-6 tahun) terjadi perubahan yang dramatis. Intelegensi memang memainkan peran yang penting dalam kehidupan seseorang, tetapi intelegensi bukanlah satu-satunya faktor yang menentukan sukses atau tidaknya kehidupan seseorang.

Kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali mereka, untuk bekal kehidupannya di masa yang akan datang adalah memberikan bekal kemampuan dalam berhitung. Munandar (1999) dalam Susanto, (2011:97) menyatakan bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya.

Kemampuan berhitung permulaan tersebut mempunyai arti yaitu suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

2.3. Pengertian Belajar Sambil Bermain

Masalah anak bermain sudah ada sejak kita masih anak-anak, karena bermain merupakan makanan rohaninya. Sejak masih di dalam kandungan pun, anak sudah mulai bermain dengan tangan dan kakinya. Bermain merupakan sesuatu yang

menyenangkan bagi anak. Bermain dilakukan dengan atau tanpa alat permainan. Anak dapat menggunakan segala sesuatu yang ada didekat mereka atau hanya dengan diri mereka sendiri misalnya dengan memainkan jari tangannya. Anak mengamati, mengukur, membandingkan, bereksplorasi, meneliti, dan masih banyak lagi.

Linda dalam Yus (2011:33), berpendapat bahwa bermain merupakan peluang bagi anak untuk melakukan berbagai hal. Situasi itulah yang membuat anak belajar. Dengan demikian, bermain merupakan cara anak belajar. Belajar tentang objek, kejadian, situasi, dan konsep (misalnya : halus, kasar dll). Mereka juga berlatih koordinasi berbagai otot gerak misalnya otot jari. Berlatih mencari sebab akibat dan memecahkan suatu masalah. Berdasarkan batasan dan pandangan bermain yang telah dikemukakan tersebut, dapat dinyatakan bahwa bermain memiliki karakteristik yaitu bermain sebagai simbolis, memiliki penuh makna, bermain sebagai aktivitas, bermain sebagai sesuatu yang menyenangkan karena dilakukan atas kemauan sendiri (sukarela), bermain *rule-governed*, dan bermain sebagai aktivitas satu episode.

Situasi bermain yang dilakukan anak sendiri, seringkali belum sepenuhnya dapat digunakan sebagai suatu situasi pembelajaran. Anak bermain dengan kegiatan yang berstruktur. Smith dan Noah (1998) dalam Yus (2011:34), mengemukakan bahwa bermain dengan struktur yang tidak jelas akan berbahaya bagi perkembangan anak karena anak tidak belajar banyak. Tetapi dengan melihat kebutuhan anak, bermain dapat dijadikan sebagai pendekatan dalam pembelajaran dan permainan yang dilakukan harus direncanakan agar dapat membawa anak ke dalam situasi yang dapat merangsang pertumbuhan serta perkembangan pada anak agar terbentuk kemampuan yang lebih terarah dan mendasar.

Bermain mempunyai suatu tujuan yaitu untuk memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Catron dan Alien (1999) dalam Sujiono, (2013:145) mengatakan bahwa salah seorang murid dari Vygotsky menggambarkan empat prinsip bermain, yaitu : (1) dalam bermain anak

mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks; (2) kemampuan untuk menempatkan persepektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasi aturan bermain; (3) anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda. Kemampuan menggunakan simbol termasuk ke dalam perkembangan berpikir abstrak dan imajinasi; (4) kehati-hatian dalam bermain mungkin terjadi, karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama teman mainnya.

Mudjito (2007:2), menyatakan bahwa permainan prinsip-prinsip bermain dalam berhitung permulaan sebagai berikut :

1. Permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar.
2. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari konkrit ke abstrak, mudah ke sukar dan dari sederhana ke arah yang lebih kompleks.
3. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberikan kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
4. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
5. Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
6. Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaannya, yaitu konsep, masa transisi dan lambang.
7. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

2.4. Pengertian Permainan Tradisional

Melihat perkembangan zaman serta teknologi yang semakin maju, banyak sekali permainan modern yang bermunculan. Kemajuan teknologi tersebut membawa dampak pada permainan zaman dahulu seperti permainan tradisional yang semakin terkikis dan terkalahkan oleh permainan modern seperti *Tab*, *Ipad* dan sebagainya. Permainan tradisional perlu dilestarikan karena merupakan tradisi budaya peninggalan nenek moyang terdahulu untuk dijadikan budaya agar tidak

pudar seiring berjalannya waktu seiring perkembangan ilmu teknologi yang semakin maju.

Permainan tradisional juga sering disebut juga permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh pada masyarakat pedesaan. Agustini (2013) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan bentuk dari suatu kegiatan permainan serta olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Berbagai macam permainan tradisional yang dikenal atau sering dimainkan oleh masyarakat pedesaan adalah bebentengan, oray-orayan, ngadu muncang, kelereng, petak umpet, engrang, boy-boy, engklek, dan congklak. Permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelereng, boy-boy dan congklak.

2.5. Pengertian Anak Usia Dini

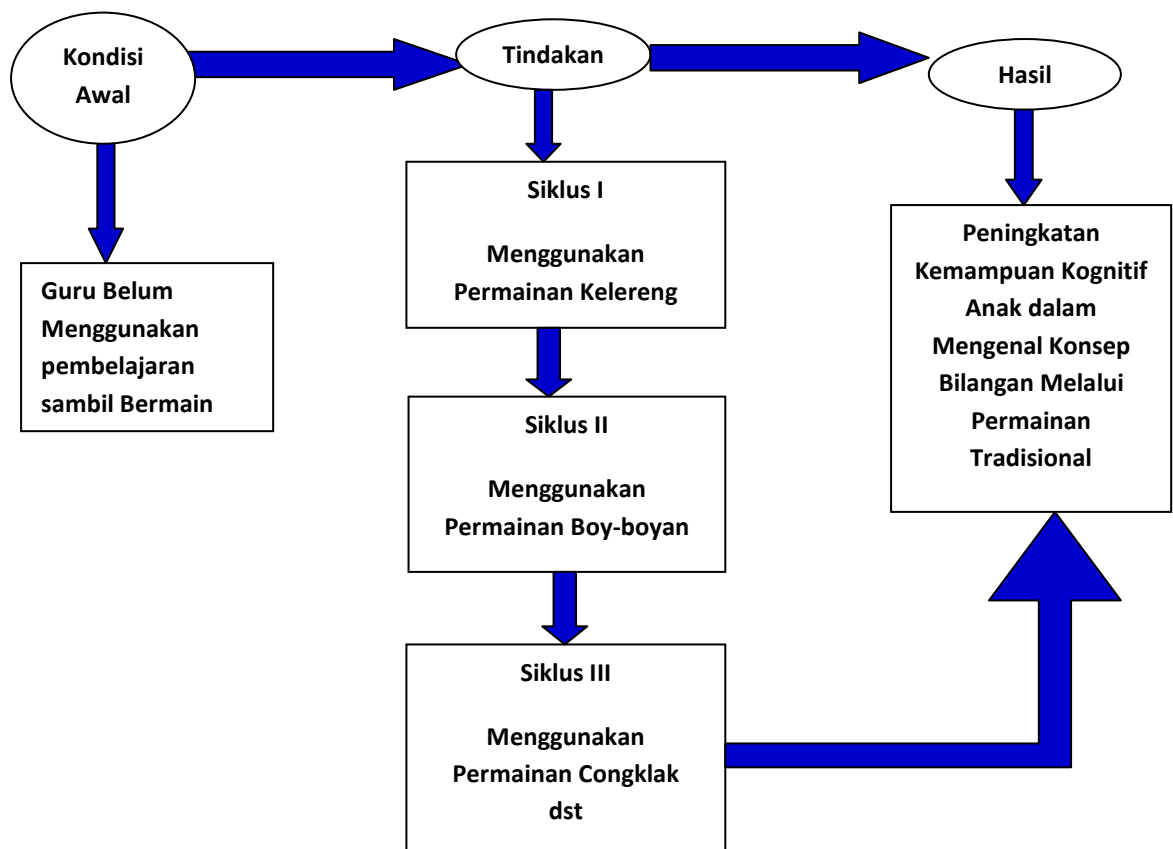
Anak usia dini merupakan anak yang berada dalam usia 0-6 tahun. Usia dini merupakan usia yang sangat penting untuk perkembangan anak, sehingga disebut dengan *Golden Age*. Anak usia dini belajar dengan caranya sendiri, bila ditinjau dari hakikat anak usia dini maka anak mempunyai dua aspek perkembangan otak sebagai pusat kecerdasan terjadi sangat pesat. Selain itu juga, organ sensoris dari pendengar, penglihatan, penciuman, pengecap, perabaan dan organ keseimbangan juga berkembang pesat. Menurut Sujiono, (2013:7), menyatakan bahwa pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak.

Mulyasa, (2012:16) menyatakan bahwa anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan.

2.6. Kerangka Pikir

Kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan masih kurang, karena stimulasi yang diberikan tidak sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

Oleh karena itu, kerangka pikir yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan model *Stad* menurut Kunandar, (2013:276) dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1. Kerangka Pikir Penelitian

2.7. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah :

1. Jika pembelajaran pada anak usia dini dilakukan melalui permainan tradisional, maka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan di TK. Tut Wuri Handayani Bandar Lampung.