

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Anak dan Taman Kanak-kanak

Anak adalah generasi masa depan yang memiliki pribadi unik, zaman yang akan datang adalah milik anak-anak kita. Masa kanak-kanak adalah bagian yang teramat penting dalam perjalanan hidup manusia. Pada masa tersebut anak masih sangat mudah dipengaruhi oleh lingkungannya, sebab anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat (H.Isjoni.2010).

Sedangkan Taman Kanak-kanak adalah salah satu lembaga pendidikan yang dapat membantu perkembangan kemampuan dasar pada anak dan membantu untuk mempersiapkan anak menempuh pembelajaran ketingkat selanjutnya (Peraturan Menteri nomor 58 tahun 2009). Hal ini terealisasi melalui sistem bermain melalui belajar atau belajar melalui bermain, karena perkembangan secara alami dirangsang tanpa adanya paksaan, semua yang datang dari dalam diri anak itu sendiri, maka melalui bermain tanpa disadari anak sudah belajar banyak hal.

Adapun pengajaran di TK berdasarkan kepada tugas perkembangan anak yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Hal itu disederhanakan dalam lingkup program-program kegiatan di Taman Kanak-kanak yang mencakup :

1. Program kegiatan belajar dalam rangka membentuk perilaku melalui pembiasaan yang terwujud dalam kegiatan sehari-hari yang meliputi moral, agama, disiplin, emosi dan kemampuan bersosialisasi.
2. Program kegiatan belajar dalam rangka pengembangan kemampuan dasar melalui kegiatan yang dipersiapkan oleh guru meliputi kemampuan berbahasa, daya pikir, daya cipta, dan keterampilan serta jasmani.

Program kegiatan di TK berisikan materi pembelajaran yang dapat dicapai melalui beberapa tema yang tentunya harus disesuaikan dengan lingkungan dan kondisi anak dan kegiatan-kegiatan lainnya yang menunjang kemampuan yang dikembangkan.

B. Model Pembelajaran Anak di Taman Kanak-kanak

Pembelajaran anak usia dini hendaknya memberikan kesempatan pada anak untuk berekspresi, menemukan hal-hal yang baru dan menyalurkan emosi mereka. Semua itu bisa terwujud apabila dilakukan dengan bermain. Melalui bermain anak mampu berimajinasi serta menemukan hal yang baru oleh anak (H.Isjoni.2010).

Anak akan terlibat dalam belajar secara lebih intensif jika ia membangun sesuatu daripada sekedar melakukan atau menirukan sesuatu yang dibangun oleh orang lain. Ia melukiskan bahwa pembelajaran dapat efektif jika anak dapat belajar melalui bekerja, bermain dan hidup bersama dengan lingkungannya.

Pembelajaran melalui bermain diharapkan ada kondisi positif ketika berlangsungnya pembelajaran, sehingga proses perolehan pengalaman akan menjadi pengetahuan anak, berlangsung lebih kondusif dan bermakna, serta informasi tersebut lebih tahan lama tertanam di dalam otak anak.

C. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat untuk mencapai tujuan tertentu. Bermain ada yang dapat dilakukan secara sendirian dan ada pula yang dilakukan secara berkelompok. Setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar.

Bermain merupakan jalan bagi anak dari belajar secara informal menjadi formal. Sebagai contoh, awalnya anak bermain dengan balok-balok, anak mempelajari berbagai bentuk geometri – mengetahui namanya – mengenali bentuknya, belajar berkonsentrasi dan menekuni tugasnya. Pengenalan terhadap bentuk ini menjadi dasar bagi anak untuk pengenalan terhadap huruf dan angka (Tedjasaputra, Mayke S. 2001).

D. Perkembangan kognitif anak

Perkembangan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Sujiono, Yuliani N, dkk. 2004). Salah satu periode yang menjadi penciri

masa usia dini adalah *the golden age* atau periode keemasan. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberi penjelasan tentang periode keemasan pada masa usia dini, di mana semua potensi anak berkembang paling cepat. Beberapa konsep yang disandingkan untuk masa anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, dan masa bermain. Menurut Vygotsky (dalam Tedjasaputra, Mayke S, 2001) anak kecil tidak mampu berfikir abstrak, karena bagi mereka makna dan objek berbaur menjadi satu. Akibatnya, anak tidak dapat berfikir tentang kuda tanpa melihat kuda yang sesungguhnya.

Konsep tersebut diperkuat oleh fakta yang ditemukan oleh ahli-ahli neurologi yang menyatakan bahwa pada saat lahir otak bayi mengandung 100 sampai 200 milyar sel otak (Tyler,1977 dalam Uno,H.Hamzah dan Masri Kuadrat, 2009) siap untuk dikembangkan dan diaktualisasikan mencapai tingkat perkembangan potensi tertinggi. Konsep tersebut pula didukung dengan adanya tahapan perkembangan kognitif bagi anak menurut piaget melalui empat tahapan penting,yaitu :

1. Tahap sensori-motorik (0-18 atau 24 bulan)

Piaget berpendapat bahwa dalam perkembangan kognitif selama stadium sensori motorik ini, inteligensi anak baru nampak dalam bentuk aktivitas motorik sebagai reaksi simulasi sensorik. Dalam stadium ini yang penting adalah tindakan konkrit dan bukan tindakan imajiner atau hanya dibayangkan saja. Piaget menamakan proses ini sebagai proses desentrasi, artinya anak dapat memandang dirinya sendiri dan lingkungan sebagai dua entitas yang berbeda. Sebelum usia 18 bulan,

anak belum mengenal object permanence. Artinya, benda apapun yang tidak ia lihat, tidak ia sentuh, atau tidak ia dengar dianggap tidak ada meskipun sesungguhnya benda itu ada. Dalam rentang 18 – 24 bulan barulah kemampuan object permanence anak tersebut muncul secara bertahap dan sistematis.

2. Tahap pra-operasional (18 bulan—7 tahun)

Stadium pra-operasional dimulai dengan penguasaan bahasa yang sistematis, permainan simbolis, imitasi (tidak langsung) serta bayangan dalam mental. Semua proses ini menunjukkan bahwa anak sudah mampu untuk melakukan tingkah laku simbolis. Anak sudah memiliki penguasaan sempurna tentang object permanence. Artinya, anak tersebut sudah memiliki kesadaran akan tetap eksistensinya suatu benda yang harus ada atau biasa ada, walaupun benda tersebut sudah ia tinggalkan atau sudah tak dilihat, didengar atau disentuh lagi. Jadi, pandangan terhadap eksistensi benda tersebut berbeda dengan pandangan pada periode sensori motor, yakni tidak bergantung lagi pada pengamatannya belaka. Pada periode ditandai oleh adanya egosentris serta pada periode ini memungkinkan anak untuk mengembangkan deferred-imitation, insight learning dan kemampuan berbahasa, dengan menggunakan kata-kata yang benar serta mampu mengekspresikan kalimat-kalimat pendek tetapi efektif.

- a. Berpikir pra-operasional masih sangat egosentris. Anak belum mampu (secara perseptual, emosional-motivational, dan konseptual) untuk mengambil perspektif orang lain.
- b. Cara berpikir pra-operasional sangat memusat (centralized). Bila anak dikonfrontasi dengan situasi yang multi-dimensional, maka ia akan

memusatkan perhatiannya hanya pada satu dimensi saja dan mengabaikan dimensi-dimensi yang lain dan akhirnya juga mengabaikan hubungannya antara dimensi-dimensi ini.

- c. Berpikir pra-operasional adalah tidak dapat dibalik (irreversible). Anak belum mampu untuk meniadakan suatu tindakan dengan memikirkan tindakan tersebut dalam arah yang sebaliknya.
- d. Berpikir pra-operasional adalah terarah statis. Bila situasi A beralih ke situasi B, maka anak hanya memperhatikan situasi A, kemudian B. Ia tidak memperhatikan transformasi perpindahannya A ke B.
- e. Berpikir pra-operasional adalah transductive (pemikiran yang meloncat-loncat). Tidak dapat melakukan pekerjaan secara berurutan. Dari total perintah hanya satu/ beberapa yang dapat dilakukan.
- f. Berpikir pra-operasional adalah imajinatif, yaitu menempatkan suatu objek tidak berdasarkan realitas tetapi hanya yang ada dalam pikirannya saja.

3. Tahap operasional konkrit (7—11 tahun)

Cara berpikir anak yang operasional konkrit kurang egosentris. Ditandai oleh desentrasi yang besar, artinya anak sekarang misalnya sudah mampu untuk memperhatikan lebih dari satu dimensi sekaligus dan juga untuk menghubungkan dimensi-dimensi ini satu sama lain. Anak sekarang juga memperhatikan aspek dinamisnya dalam perubahan situasi. Akhirnya ia juga sudah mampu untuk mengerti operasi logis dari reversibilitas. Pada dasarnya perkembangan kognitif anak ditinjau dari karakteristiknya sudah sama dengan kemampuan kognitif orang

dewasa. Namun masih ada keterbatasan kapasitas dalam mengkoordinasikan pemikirannya. Pada periode ini anak baru mampu berfikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret.

Ada juga kekurangan dalam cara berpikir operasional konkret. Artinya anak mampu untuk melakukan aktivitas logis tertentu tetapi hanya dalam situasi yang konkret. Dengan kata lain, bila anak dihadapkan dengan suatu masalah (misalnya masalah klasifikasi) secara verbal, yaitu tanpa adanya bahan yang konkret, maka ia belum mampu untuk menyelesaikan masalah ini dengan baik.

4. Tahap operasional formal (mulai 11 tahun)

Pada periode ini seorang remaja telah memiliki kemampuan mengkoordinasikan baik secara simultan maupun berurutan dua ragam kemampuan kognitif yaitu :

Kapasitas menggunakan hipotesis; kemampuan berfikir mengenai sesuatu khususnya dalam hal pemecahan masalah dengan menggunakan anggapan dasar yang relevan dengan lingkungan yang dia respons dan kapasitas menggunakan prinsip-prinsip abstrak.

Kapasitas menggunakan prinsip-prinsip abstrak; kemampuan untuk mempelajari materi-materi pelajaran yang abstrak secara luas dan mendalam.

a. Sifat deduktif-hipotetis:

Dalam menghadapi masalah, anak akan menganalisis masalahnya dengan penyelesaian berbagai hipotesis yang mungkin ada. Atas dasar analisisnya ini,

ia lalu membuat suatu strategi penyelesaian. Maka dari itulah berpikir operasional formal juga disebut berpikir proporsional.

b. Berpikir operasional formal juga berpikir kombinatoris.

Berpikir operasional formal memungkinkan orang untuk mempunyai tingkah laku problem solving yang betul-betul ilmiah, serta memungkinkan untuk mengadakan pengujian hipotesis dengan variabel-variabel tergantung.

Berdasarkan pendapat dari berbagai pihak di atas yang mempertegas bahwa anak usia dini belum dapat berfikir secara abstrak dalam mengenal konsep bilangan, dan memerlukan rangsangan untuk menstimulus perkembangannya pada kemampuan kognitif tersebut. Maka dilakukan rangsangan pembelajaran melalui permainan yang menyenangkan yaitu permainan biji.

E. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjadi sesuai dengan yang diharapkan (Sadiman, Arief S. 2011).

Secara umum media pendidikan dalam proses belajar mengajar mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas
2. Mengatasi keterbatasan ruang
3. Menimbulkan kegairahan belajar

4. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
5. Mempersamakan pengalaman dalam belajar
6. Menimbulkan persepsi yang sama

Sifat unik yang dimiliki oleh siswa dalam proses pembelajaran akan diseragamkan jika didalam proses belajar digunakan media pembelajaran yang dapat menimbulkan minat belajar pada anak. Sehingga setiap anak akan mendapatkan pengalaman yang sama dan persepsi yang sama pada suatu kegiatan belajar.

Pada penelitian ini media yang digunakan yaitu biji, dimainkan dalam permainan biji agar menarik minat anak dalam mengikuti pembelajaran, dan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak khususnya perkembangan kemampuan kognitif. Adapun langkah-langkah permainan biji pada penelitian ini dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu :

1. permainan biji tersembunyi,
2. permainan rangkai biji,
3. permainan menanam biji,

F. Penelitian Terdahulu yang relevan

1. Jawati, Ramaikis (2013), Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri di PAUD Habibul Ummi II, menyatakan bahwa dalam peningkatan kognitif yang dialami oleh anak erat kaitannya dengan

ketertarikan, keberanian serta percaya diri anak dalam permainan ludo geometri. Oleh karena itu keberhasilan dalam meningkatkan kognitif anak dipicu oleh suasana bermain sambil belajar yang menyenangkan bagi anak ini didasarkan dari beberapa alasan. Pertama, suasana belajar yang menyenangkan telah memberikan stimulus yang sangat baik terhadap fungsi otak dalam memproses informasi sehingga dapat meningkatkan kognitif anak. Kedua, keberhasilan dalam memberikan rangsangan kepada anak dalam proses pembelajaran agar kemampuan kognitif anak melalui permainan ludo geometri ini dapat meningkatkan dengan memberikan penguatan serta pujian kepada anak supaya anak lebih bersemangat dalam bermain sambil belajar.

2. Sutarmanto, Nazilah, Fadillah, (2008), Peningkatan kemampuan kognitif melalui penggunaan media balok pada anak usia 4 -5 tahun, menyatakan bahwa berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan penggunaan media balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4 – 5 tahun pada TK Negeri Pembina 05 Ketapang. Perencanaan pembelajaran yang dilakukan guru antara lain : (1) Menentukan tema dan sub tema, (2) Menentukan tujuan pembelajaran, (3) Membuat Rencana Kegiatan Harian yakni dengan tema kebutuhanku dan tema pekerjaan, (4) Membuat media pembelajaran yakni balok dengan berbagai ukuran, dan (5) Membuat pedoman observasi. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru antara lain: (1) melaksanakan pijakan lingkungan , (2)

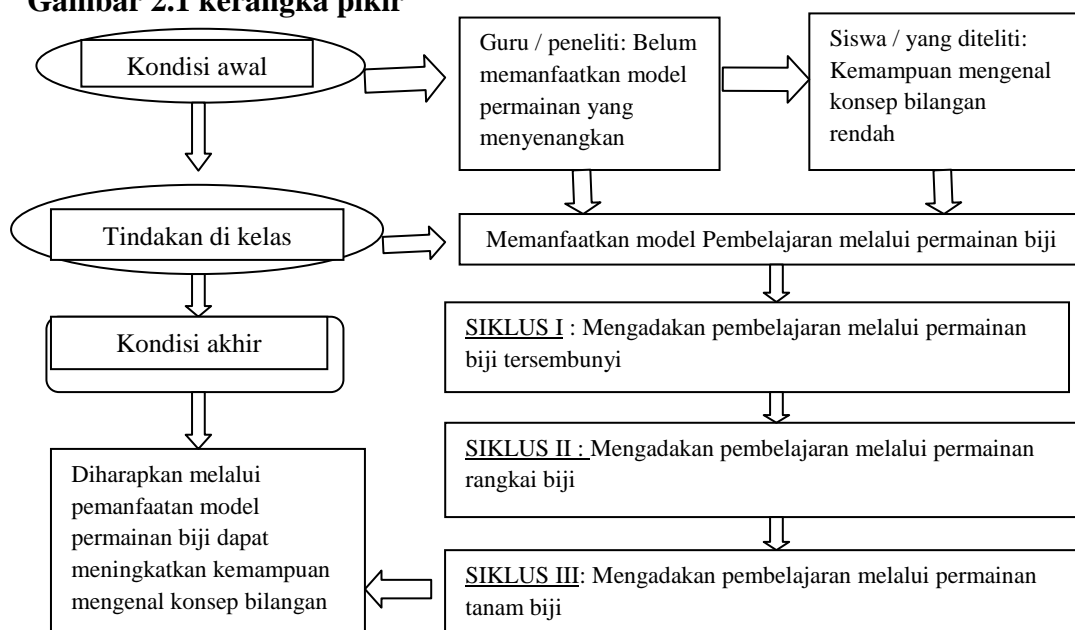
melaksanakan pijakan sebelum main, (3) melaksanakan pijakan saat main, (4) melaksanakan setelah main. Respon anak dalam pembelajaran antara lain, anak sudah dapat menyusun balok dari yang terkecil hingga yang terbesar, anak juga sudah dapat mengelompokkan balok sesuai dengan ukuran dan bentuknya.

3. Ilma, Lok (2013), Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengklasifikasi Melalui Media Bola Pada Anak Usia Dini Kelompok B Usia 4 Tahun Di Paud bhakti Pertiwi Boja Kecamatan Boja Kabupaten Kendal, menyatakan bahwa dengan kegiatan mengklasifikasikan bola sesuai dengan warna dan ukuran dapat meningkatkan kemampuan kognitif mengklasifikasikan pada anak kelompok B usia 4 tahun PAUD Bhakti Pertiwi Tahun Ajaran 2012/2013. Hal ini disebabkan karena adanya perubahan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dan menarik bagi anak karena pembelajaran tersebut sesuai dengan perkembangan dan kemampuan anak, sehingga hasil belajar anak meningkat. Dari setiap pembelajaran yang telah dilakukan anak, ternyata anak lebih bersemangat dan aktif dalam kegiatan mengklasifikasikan bola. Upaya peningkatan kemampuan kognitif klasifikasi benda melalui media bola pada anak usia dini kelompok b usia 4 tahun di PAUD Bhakti Pertiwi Boja Kecamatan Boja Kabupaten Kendal Tahun Ajaran 2012/2013.

G. Kerangka Pikir

Kondisi awal di TK Al-Azhar 2 Way Halim, para guru atau peneliti belum memanfaatkan model permainan yang menyenangkan sehingga kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan masih rendah. Kemudian dilakukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan memanfaatkan model Pembelajaran melalui permainan biji. Dilakukan kegiatan pembelajaran tersebut melalui tahapan siklus perbaikan. Pada siklus I Mengadakan pembelajaran melalui permainan biji tersembunyi, pada siklus II Mengadakan pembelajaran melalui permainan rangkai biji, pada siklus III Mengadakan pembelajaran melalui permainan menanam biji. Apabila siklus I belum mencapai hasil yang diharapkan maka dilanjutkan pada siklus II, jika siklus II belum memberikan perubahan yang nyata, bisa dilanjutkan ke siklus berikutnya. Diharapkan melalui pemanfaatan model permainan batu dan biji dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan, untuk mempermudah memahami tujuan dari penelitian tindakan kelas ini, dapat digambarkan dalam kerangka konsep dibawah ini.

Gambar 2.1 kerangka pikir



H. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut : jika dilakukan Permainan Biji maka kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak di TK Al-Azhar 2 Kec. Way Halim Bandar Lampung akan meningkat.