

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengenalan Geometri

Menurut Yusuf (dalam Masitoh, 2007:2.14), mengatakan bahwa “perkembangan kognitif pada masa pra TK anak mampu berpikir dengan menggunakan simbol atau lambang , pikiran dibatasi oleh persepsi”. Anak meyakini apa yang dilihatnya, berfokus pada satu objek yang sama. Cara berpikir anak bersifat memusat dan masih berfokus pada kondisi awal atau akhir dari suatu kejadian, bukan kepada proses itu sendiri. Anak mulai memahami dasar pengelompokan dari sesuatu dasar dimensi, contoh kesamaan warna, ukuran dan bentuk.

Keterampilan kognitif anak berkaitan erat dengan tahapan perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget (2006: 37).

Tabel 2.1. tahapan perkembangan kognitif menurut piaget

Tahap-tahap	Umur	Kemampuan
Sensori motoric	0-2 tahun	Menunjuk pada objek yang permanan, yaitu pengetahuan bahwa suatu objek masih tetap ada. Walaupun saat itu tidak terjadi pada diri anak, akan pada tahap ini bekum sempurna
Praoperasional	2-7 tahun	Perkembangan kemampuan menggunakan simbol-simbol yang menggambarkan objek yang ada disekitarnya.

Anak usia 2-3 tahun berada pada tahap praoperasional Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berfikir yang jelas. Suyanto, (2005:55) menyatakan bahwa Anak mulai memahami beberapa simbol, termasuk gambar.

Sementara itu Santrock (2007:253) berpendapat bahwa pada tahap praoperasional, anak berimajinasi melalui kata-kata, gambar-gambar dan bayangan. Berfikir simbolik, dan keyakinan magis mulai terkonstruksi, egosentrisme tumbuh, Pada tahap praoperasional terdapat tahapan, tahapan yaitu tahapan pemikiran intuitif dan tahapan simbolik. Tahap simbolik terjadi antara umur 2 sampai 4 tahun. Dalam tahap ini anak mulai dapat menggambarkan secara mental sebuah objek yang tidak ada. Mereka mulai menggunakan bahasa dan melakukan permainan “pura-pura”. Namun pada fase ini anak masih berfikir egosentris dan animisme. Salah satu kemampuan kognitif yang harus di miliki anak usia dini adalah kemampuan dalam mengenal bentuk geometri sebagai salah satu bentuk simbolik.

Gardner (dalam Triharso, 2013:7) menjelaskan bahwa pengenalan bentuk geometri yang baik, selain dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya, anak dapat memahami lingkungannya. Selain itu anak mampu berpikir matematis logis dan dapat memahami konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, seperti ketika anak melihat koin uang logam anak akan tahu kalau bentuknya lingkaran (bulat), buku bentuknya seperti segi empat, atap rumah bentuknya segitiga dan sebagainya. Dengan kemampuan berpikir matematis logis yang terasah dan terarah anak akan dapat berpikir secara rasional.



Gambar 2.1. Bentuk Geometri

2.1.1 Teori Pengenalan Bentuk dasar Geometri Anak Usia Dini

Menurut Burger dan Shaughnessy dari sudut pandang psikologi, geometri berupa pengalaman visual dan spasial, misalnya bidang pengukuran, pemetaan dan pola. Kalau dilihat dari sudut pandang matematik, geometri merupakan pendekatan untuk pemecahan suatu masalah, misalnya diagram, gambar-gambar, vector, sistem koordinat, dan transformasi. Geometri menurut Clements (dalam Fuadiyah, 2013) membangun konsep adalah mengamati, mengidentifikasi bentuk-bentuk bangunan dan memisahkan gambar-gambar seperti segitiga, persegi empat, segitiga dan lingkaran. Ismiyani (dalam Fuadiyah N, 2013) Menyatakan bahwa geometri adalah pemahaman konsep berbagai bentuk geometri bangun datar dan bangun ruang. Mengenal nama dan ciri-ciri berbagai bentuk geometri itu serta mencari bentuk-bentuk yang sama dengan masing-masing bentuk tersebut dalam dunia nyata. Pembelajaran secara kongkrit benda-benda yang dikenalkannya memudahkan untuk anak lebih cepat memahami dari

perbedaan bentuk, ciri-ciri dan sifat dari suatu benda. Geometri merupakan salah satu cabang ilmu matematika yang sangat terkait dengan bentuk, ukuran, dan pemosisian. Menurut Dwi J (2010:266) Geometri adalah studi hubungan ruang. Pembelajaran anak usia dini termasuk pendalaman benda-benda serta hubungannya, sekaligus pengakuan bentuk dan pola. Anak mampu mengenali, mengelompokkan, baik bangun datar, bangun ruang bermacam-macam ukuran dan bentuknya dan menyebutkan nama-nama bentuk bangun. Geometri adalah membangun konsep yang dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk memisahkan gambar-gambar seperti segitiga, persegi empat dan lingkaran. Dari beberapa pendapat yang dinyatakan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa, geometri adalah pendekatan untuk memecahkan suatu masalah dalam mengenali bentuk benda-benda, membandingkan, membedakan, dan juga membedakan kesamaan dan perbedaan bentuk suatu benda yang ada disekitar.

Geometri adalah berpikir matematis, struktur dan hirarki dari konsep-konsep lebih tinggi berdasarkan apa yang telah terbentuk sebelumnya, sehingga dalam belajar geometri seseorang harus mampu menciptakan kembali semua konsep yang ada dalam pikirannya, mengenalkan berbagai macam bentuk. (dalam Triharso, 2013:50).

Lestari (2011:4) mengemukakan bahwa mengenal bentuk geometri pada anak usia dini yaitu kemampuan anak dalam mengenal, menyebutkan, serta menunjuk dan mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Tarigan (2006:62) menjelaskan Bahwa dalam membangun

konsep geometri untuk anak usia dini dimulai dari mengelompokkan bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar - gambar biasa seperti, lingkaran, persegi empat, dan segitiga. Belajar konsep letak, seperti diatas dibawah, meletakkan dasar awal memahami geometri.

2.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

Jamaris (2006:44) menjelaskan bahwa kemampuan dasar matematika pada anak usia dini yaitu berada pada fase praoperasional yang ditandai dengan 12 perkembangan kemampuan berpikir simbolis. Kemampuan dasar geometri dikembangkan melalui pengenalan anak terhadap kemampuan spasialnya, yaitu kemampuan yang berhubungan dengan bentuk benda dan tempat di mana benda tersebut berada, dan kemampuan berpikirnya secara simbolis. Hal tersebut dapat dilihat dari kecerdasan anak dapat membayangkan benda-benda yang berada pada sekitarnya. Pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk mengenal bentuk geometri dapat membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya. Selain itu juga dipengaruhi kemampuan berpikir intuitif yaitu kemampuan yang dapat menciptakan sesuatu, seperti menyusun sesuatu dan menggambar. Adapun Keterkaitan yang mempengaruhi faktor kemampuan dalam mengenal bentuk geometri tidak bisa lepas dari faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak.

Kemampuan berpikir secara simbolis dan kemampuan spasial dipengaruhi oleh faktor hereditas atau keturunan, faktor lingkungan (psikososial), faktor asupan gizi, dan faktor pembentukan (Izzaty,2008:34-35). Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan dalam mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah cara berpikir simbolis, intuitif dan kemampuan spasialnya untuk memahami, mengetahui serta menerapkan konsep bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari

2.2 Media Pembelajaran Pasir Kinetik Bentuk Geometri

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagaimana pernah dikemukakan oleh Rusman (2013:170) merupakan suatu alat untuk menyampaikan pesan yang bisa digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi baik dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Asyhar R (2012:8) mengemukakan bahwa “media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari sumber secara terencana, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Munadi Y (2008:7) mendefinisikan media pembelajaran adalah “segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari sumber yang

terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang aman dan nyaman sehingga penerimanya bisa melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.

Berangkat dari pendapat para pakar diatas, dapat kita tarik sebuah kesimpulan bahwasanya media dan pembelajaran sekalipun secara harafiah terdiri dari dua kata, namun secara pemahaman merupakan memiliki satu makna yang cukup mendalam dalam bentuk alat atau juga dapat diartikan sarana didalam menunjang kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, sehingga dapat kita pahami bahwa media pembelajaran adalah bagian dari sumber belajar yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dpapat merangsang siswa untuk belajar.

2.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Suwardi (2007:76) dalam bukunya manajemen Pembelajaran diantaranya.

1. Media Sebagai Sumber Belajar

Media sebagai sumber belajar maksudnya media yang digunakan guru yang berfungsi sebagai tempat dimana bahan pembelajaran itu berada. Wujud media pembelajaran sebagai sumber belajar dapat berupa manusia, benda, peristiwa, peristiwa yang memungkinkan peserta didik dalam memperoleh bahan pembelajaran.

1. Media Sebagai Alat Bantu

Media sebagai alat bantu maksudnya media mempunyai kegunaan dalam membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan media pembelajaran, pendidik dapat menyampaikan materi yang lebih menarik. Dengan bantuan media pembelajaran, peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang dipelajari, Serta dapat menunjang proses pembelajaran yang memiliki banyak fungsi.

Menurut Levie & Lentz dalam Sanaky H (2013:7) fungsi media pembelajaran, yaitu :

- 1) Fungsi atensi, yaitu media yang mengarahkan perhatian siswa untuk memusatkan pikiran pada isi pelajaran yang berhubungan dengan makna visual yang menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran, yang merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar yang diproyeksikan melalui LCD dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang mereka terima. Sehingga anak lebih mudah untuk memperoleh dan mengingat isi pembelajaran semakin besar.
- 2) Fungsi afektif, media visual dapat dilihat dari tingkat kesenangan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang ada gambarnya. Lambang dan gambar yang dapat menggerakkan emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

- 3) Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk mengingat dan memahami pesan dan informasi yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lambat dalam menerima dan memahami dari isi pelajaran yang disajikan dalam teks atau disajikan secara verbal.

Dari paparan di atas fungsi media pembelajaran menurut pakar menghasilkan beberapa manfaat. Seperti yang diterjemahkan oleh Arsyad Azhar bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas pesan dan informasi yang dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat mengarahkan dan meningkatkan semangat belajar siswa, dapat berinteraksi langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran bisa mengatasi keterbatasan indera, ruang waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan suatu pengalaman terhadap siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan, sehingga dapat berinteraksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya

misalnya melalui kunjungan ke museum, karyawisata, dan kebun binatang (dalam Virgawati, 2015).

Sadiman, A (2011:17) menambahkan manfaat media pembelajaran jika digunakan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, sehingga media berguna untuk meningkatkan semangat anak dalam belajar, interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungan, memungkinkan anak didik belajar mandiri dengan kemampuan dan minatnya. Dengan demikian manfaat media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan yang kepada semua anak didik, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

2.2.3 Jenis Media Pembelajaran

Media dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan dibedakan menjadi beberapa macam. Menurut Sadiman, A (2011:17) media pembelajaran yang lazim dipakai dalam kegiatan pembelajaran adalah:

- 1) Media grafis, media grafis termasuk dalam media visual yang berguna untuk menyampaikan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan melalui simbol-simbol komunikasi visual.
- 2) Media audio. Media audio berhubungan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Ada beberapa jenis

media audio, antara lain: alat perekam, magnetik, radio, piringan hitam dan laboratorium.

3) Media proyeksi diam, mempunyai persamaan dengan media grafik dalam menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain: film rangkai, film bingkai, overhead dan proyektor.

Selain itu, beberapa macam media pengajaran menurut Sudjana N dan Rivai (2002:3) adalah :

- 1) Media grafis atau sering disebut media dua dimensi, yaitu media yang berukuran panjang dan lebar.
- 2) Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model seperti model penampang, model padat, model kerja, model susun, mock up, diorama, dan lain-lain.
- 3) Media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan HP, dan lain lain.
- 4) Penggunaan alam sekitar sebagai media dalam proses belajar mengajar

Arsyad,A (2007:29) Berdasarkan perkembangan teknologi, “media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu :

- 1) Media hasil teknologi audio-visual
- 2) Media hasil teknologi cetak
- 3) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Dengan demikian berdasarkan beberapa oara ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dibagi menjadi dua jenis media, yaitu media pembelajaran dalam bentuk elektronik dan media pembelajaran dalam bentuk non elekltronik.

2.3 Pasir Kinetik



Gambar 2.2 Macam warna pasir kinetik

Pasir banyak kita temui di lingkungan sekitar kita, di jalan, pantai atau di halaman. Namun di sini peneliti menggunakan pasir kinetik yang dapat di beli di toko-toko APE. Pasir Kinetik ini merupakan pasir buatan manusia atau buatan pabrik, sangat aman dan nyaman digunakan untuk anak-anak dan siap pakai, sekaligus sangat membantu bagi guru PAUD untuk media pembelajaran anak-anak. Pasir kinetik ini memiliki berbagai macam warna yang menarik sehingga bisa membangkitkan minat anak dalam bermain sambil belajar. Dengan bermain pasir kinetik anak dapat bermain menuang atau mengisi dan

mencetak pasir kinetik dalam bentuk geometri. Cetakan bentuk geometri itu ada segi empat segitiga, lingkaran, dan persegi panjang. Bentuk geometri itu penulis sengaja membuat sendiri dari kertas duplek, yang mana sangat aman dan nyaman bagi anak. Bermain pasir kinetik menawarkan banyak pengetahuan, karena pasir dapat dituang, mengisi sesuatu dan menjadi bahan bangunan. Peralatan untuk bermain pasir kinetik dapat disesuaikan dengan kebutuhan, jadi kita dapat memanfaatkan peralatan yang kita miliki untuk menggunakan pasir kinetik sebagai media pembelajaran.

2.3.1 Pasir Kinetik sebagai media Pembelajaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Pasir berarti, butiran kecil atau halus. Pasir merupakan suatu komponen yang berasal dari alam. Bermain pasir merupakan sesuatu yang menyenangkan bagi anak. Selain menyenangkan, banyak aspek yang bisa dikembangkan dari permainan pasir salah satunya yaitu aspek perkembangan kognitif anak. Selain itu, dengan adanya media pasir kinetik yang identik dengan warna-warna yang disukai anak, maka anak akan lebih antusias dalam bermain, dan pasir kinetik dapat dijadikan salah satu media untuk mengembangkan aspek kognitif pada anak misalnya, pengenalan warna, pengenalan huruf dan angka, serta pengenalan bentuk-bentuk geometri (segitiga, lingkaran, segi empat, persegi panjang).

Menurut Seefeldt, C & Barbara (2008) bermain pasir menawarkan banyak pengetahuan, karena pasir dapat dituang, mengisi sesuatu dan

menjadi bahan bangunan. Peralatan untuk bermain pasir kinetik dapat disesuaikan dengan kebutuhan, jadi kita dapat memanfaatkan peralatan yang kita miliki untuk menggunakan pasir kinetik sebagai media pembelajaran, misal dengan kertas, sendok, plastik, botol, wadah, air ataupun cetakan.

Montolalu B.E.F menyatakan permainan pasir sangat bermanfaat bagi perkembangan fisik, kognitif, sosial dan emosional anak. Menurut Dodge anak-anak dalam bermain dengan pasir berbeda-beda. Seorang anak mungkin lebih berpengalaman dalam bermain pasir, dikarenakan pengalaman sebelumnya dan kemajuan perkembangan setiap anak berbeda juga. (dalam Rufaida, 2013 :3).

Menurut Dogde dalam jurnal Rufaida tahun 2013, tahapan bermain pasir yaitu:

- 1) Tahap pertama eksplorasi sensori-motor yang berhubungan dengan panca indera. Pada tahap ini, anak mulai mengenali sifatsifat pasir. Mereka juga merasakan perasaan yang aneh ketika pasir berada disela-sela jarinya, atau mengotori tangannya.
- 2) Tahap kedua, anak-anak menggunakan pengalaman belajar mereka untuk suatu tujuan. Bermain merupakan aktivitas anak-anak melalui percobaan, kegiatan-kegiatan dengan pasir atau air.
- 3) Tahap ketiga, anak-anak memperbaiki hasil dari tahap sebelumnya. Tahap ini pengalaman anak ditunjukkan dalam keruwetan kegiatan yang mereka rencanakan sendiri.

Menurut Sudono (2000:115) anak-anak suka bereksplorasi dengan lumpur, tanah dan pasir, kekayaan bereksperimen dengan pasir tidak ternilai harganya (dalam Virgawati, 2015). Penggunaan media pasir kinetik merupakan salah satu alternatif sebagai media pembelajaran. Aspek perkembangan yang dapat dikembangkan melalui pasir kinetik yaitu aspek kognitif, motorik halus anak. Dalam penelitian ini peneliti lebih fokus pada aspek perkembangan kognitif melalui media bermain pasir kinetik, sebagai media pembelajaran. Menstimulasi perkembangan kognitif anak, dapat melalui pengetahuan umum, pengenalan sains, pengenalan konsep, bentuk, ukuran dan pola. Bermain pasir kinetik merupakan bentuk aktivitas yang sangat menyenangkan. Keberhasilan dalam menciptakan suatu bentuk atau karya tampak pada ekspresi anak saat anak mampu melakukannya. Tidak hanya rasa gembira yang diperoleh dari bermain pasir kinetik namun juga dapat meningkatkan perkembangan otak, kemampuan berfikir, mengenal bentuk dan warna. Disamping itu aktivitas bermain pasir kinetik dapat mengembangkan kemampuan otot-otot kecil anak, antara lain menggerakkan jari-jari tangan, melalui gerakan mengepal, menggenggam, meremas, menekan, menghimpit, menuang dan membentuk untuk menciptakan suatu karya. Bermain pasir kinetik dapat mengembangkan kemampuan koordinasi mata dan tangan dan dapat melatih keterampilan motorik halus anak (Shirrmacher, 2006).

Yusep (2012) pasir kinetik sangat membantu untuk melatih dan membangun motorik halus anak, membangun sosial dan emosional, mudah dibentuk, memberikan kesenangan, relaksasi dan kreativitas untuk anak-anak dan orang tua melalui berbagai imajinasi yang diinginkan. Dengan permainan ini tidak ada pemisah antara bermain dengan diri anak. Artinya anak dapat memilih kontak langsung dengan bermain pasir kinetik yang memberikan pengalaman berbeda. Pengalaman ini memberikan waktu istirahat bagi anak dari penggunaan alat tulis saat kegiatan rutin di sekolah. Anak-anak menikmati kebebasan ini untuk menuangkan kreativitasnya.

2.3.2 Hubungan Media Pasir Kinetik Bentuk Geometri dengan Perkembangan Kognitif

Media Pasir kinetik, merupakan permainan modern ditahun 2019 ini, cara bermainnya bisa individu atau kelompok. Bermain dengan pasir kinetik bentuk geometri bisa meningkatkan perkembangan kognitif nak, karena di dalam permainan tersebut anak bisa bermain mencetak, menuang, mengepal, menekan dan sebagainya. Bermain pasir kinetik tidak hanya bisa menstimulus perkembangan kognitif saja, masih banyak aspek yang lainnya bisa distimulus dengan media pasir kinetik, misalnya aspek motorik halus, sosial emosional, Bahasa, seni, ketampilan.

Dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, pendidik harus menggunakan media yang menarik bagi anak, sehingga anak merasa

senang, riang gembira. Anak merasa tidak terbebani, padahal disela bermain pasir kinetik itu seorang pendidik memberikan pembelajaran berbagai macam bentuk geometri melalui cetakan-cetakan yang sudah disediakan sebelumnya. Hal ini akan meningkatkan dorongan atau motivasi anak untuk bermain sambil belajar sehingga anak dapat menguasai konsep bentuk, ukuran, warna dan lain-lain. Dengan demikian akan terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak untuk mengingat berbagai konsep bentuk, ukuran dan warna.

Dapat dipahami bahwa sangat erat hubungannya antara media pasir kinetik bentuk geometri dengan perkembangan kognitif anak usia dini, dikarenakan dengan anak belajar sambil bermain dengan menggunakan cetakan bentuk geometri anak akan mengetahui warna, mengenal, mengetahui, membedakan, mengelompokkan bentuk geometri dengan perasaan gembira, merasa tidak terbebani.

2.4 Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan pada konteks penelitian kali ini digunakan untuk mencari persamaan dan perbedaan antara penelitian yang terdahulu yang relevan yang pernah dilangsungkan, dan adapun penelitian sebagaimana yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Vita Virgawati. 2015. Media pasir berwarna menjadi salah satu alternatif media pembelajaran. Melalui media pasir berwarna terdapat aspek perkembangan yang dapat dikembangkan, antara lain aspek perkembangan

motorik halus dan kognitif anak. Penelitian ini fokus pada aspek perkembangan kognitif melalui media pasir berwarna, yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif, yang mencakup pengetahuan umum, pengenalan sains, pengenalan konsep, bentuk, ukuran dan pola. Tenaga pengajar PAUD Permata Bunda mengalami kesulitan untuk menggunakan bahan dari lingkungan sekitar sehingga dalam pembelajaran sering ditemui penggunaan lembar kerja, padahal di lingkungan sekitar banyak bahan-bahan yang dapat dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran sehari-hari, yang dapat dieksplor pendidik, peserta didik dan orang tua, sehingga proses belajar mengajar jadi menyenangkan. Menurut Anggani Sudono (2000) Sarana belajar merupakan alat yang dapat memberikan informasi ketrampilan kepada peserta didik maupun pendidik, baik melalui buku cerita, buku referensi gambar-gambar, narasumber atau hasil-hasil budaya. Menurut Anggani Sudono (2000) anak-anak suka bereksplorasi dengan lumpur, tanah dan pasir, pasir berwarna dapat digunakan untuk bereksperimen yang tak ternilai harganya.. Menurut Femi Olivia (2008) menyatakan bahwa anak-anak dapat mempertahankan pesan sekitar 40% lebih baik jika pembelajaran ditampilkan dalam warna. Subjek penelitian ini adalah Paud Permata Bunda, dengan menggunakan sampling kuota. Sampel penelitian ini adalah anak usia 3-4 tahun di Paud Permata Bunda Kabupaten Sragen sebanyak 30 anak. Hasil dari penelitiannya terdapat adanya pengaruh pada perkembangan kognitif anak, terbukti dengan skor setelah diadakan perlakuan (posttest) tertinggi yaitu 107 dan skor

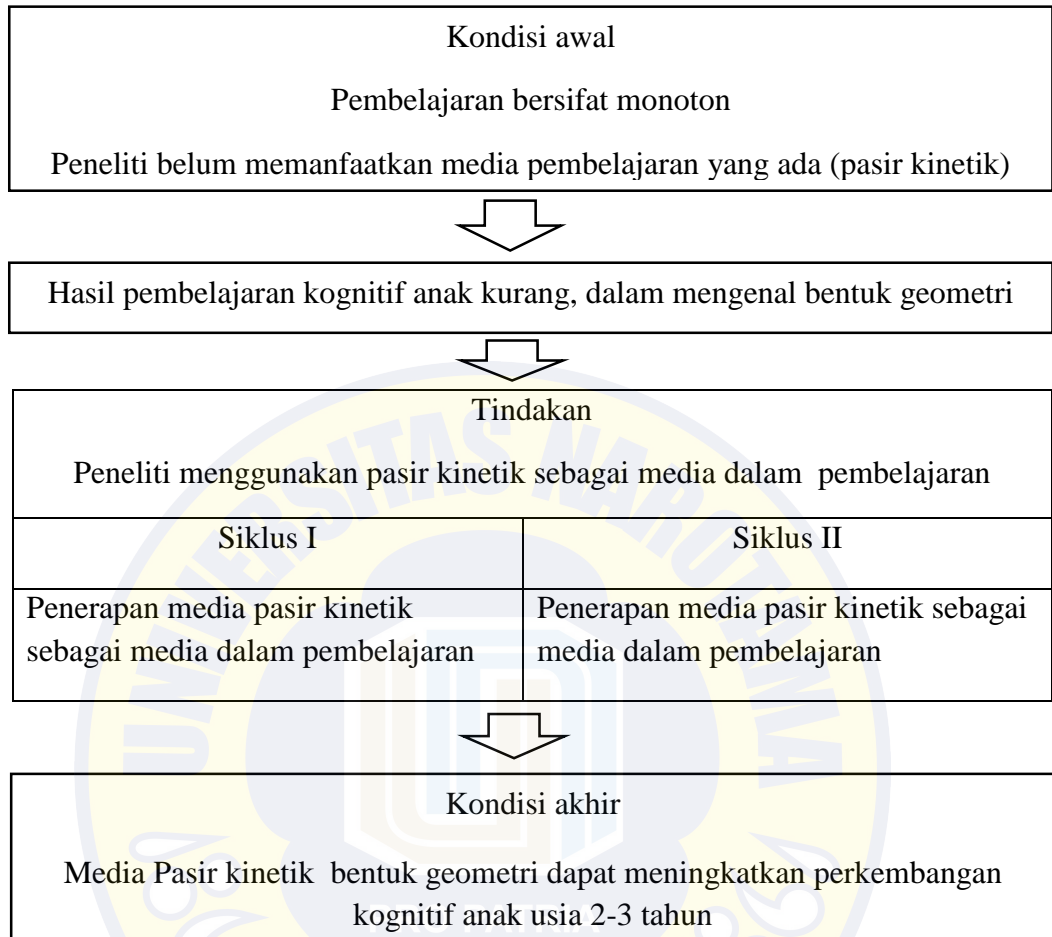
terendah 75 lebih baik dari skor tertinggi sebelum perlakuan (pretest) yaitu 84 dan skor terendah 61 serta nilai sig.(2-tailed) = 0,000.

2. Wulandari, Retnaningrum. 2016. *Peningkatan Perkembangan kognitif anak Usia Dini melalui Media bermain Memancing*. Dalam Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses serta hasil dari pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan media bermain memancing pada anak kelompok B di TK Miftahul Huda, Kabupaten Cilacap. Jenis penelitian yang digunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini anak kelompok B TK Miftahul Huda. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi atau pengamatan wawancara dan studi dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis secara diskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil dalam penelitian ini, perkembangan kognitif anak sebelum dilakukan tindakan dalam kategori mulai berkembang yakni 58,55%, setelah dilakukan siklus I hasil yang dicapai 69,62% dalam kategori berkembang dan hasil setelah dilakukan siklus II mencapai 80,99% dalam kategori sangat berkembang. Dengan demikian penggunaan media bermain memancing mempunyai pengaruh yang sangat baik, yang mana dapat ditunjukkan bahwa perkembangan kognitif mengalami perkembangan yang sangat baik apabila dibandingkan dengan sebelum dilakukan tindakan.

3. Saptiani. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Kamus Tematik Tiga Bahasa (Indonesia, Arab, Inggris) untuk menstimulasi Kognitif Anak Usia Dini*. Dalam penelitian ini bertujuan untuk untuk mengembangkan media

pembelajaran melalui Kamus Tematik Tiga Bahasa (Indonesia, Arab, Inggris), yang dapat menstimulus kognitif anak usia dini dan menguji cobakan serta menganalisis kelayakan produk untuk menstimulus kognitif pada anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan research and development (R&D). Adapun pengumpulan data menggunakan instrumen lembar pengamatan, angket dan panduan wawancara. Selanjutnya dianalisa dengan konversi data kuantitatif ke kualitatif yang akhirnya pada pengambilan suatu kesimpulan. Perkembangan kognitif anak dapat distimulasi dengan kamus tematik dengan mengingat kosa kata bahasa Arab dan bahasa Inggris yang disajikan sesuai setiap tema. Indikator kognitif sesuai dengan kurikulum yang meliputi konsep pengetahuan umum, ukuran, warna konsep bentuk dan pola serta konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Model penelitian ini berdasarkan *Research and Development* menurut Borg & Gall yang mengacu pada analisis kebutuhan, desain, pengembangan, dan validasi yang dilengkapi dengan melihat implikasi kelayakan melalui *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan hasil uji coba bahwa produk secara umum layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menstimulus kognitif anak usia dini. Berdasarkan skor penilaian validitas produk ahli materi 4.06 (Baik), validitas produk ahli media 4.33 (Sangat Baik), pengguna produk 4.28 (Sangat Baik) dan hasil evaluasi akhir 4.05 (Baik), sementara hasil asesment perkembangan kognitif *pre-test* 1.82 (Kurang), dan *post-test* 3.60 (Baik). Jadi dapat disimpulkan bahwa produk kamus tematik layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi kognitif anak usia dini.

2.5 Kerangka Berpikir



Gambar 2.3. Alur Kerangka Berfikir