

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Anak Usia Dini

2.1.1 Pengertian Anak Usia Dini

Pengertian anak usia dini. Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut pendapat dari Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti, 2010: 7), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini (Augusta, 2012) adalah individu yang unik, dalam artian anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, peneliti dapat menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental.

Masa ini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Pada anak masa usia dini ini, seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila pemberian

stimulasi dari lingkungan secara intensif pada anak, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangan anak dengan baik.

Masa anak usia dini merupakan masa saat anak belum mampu mengembangkan potensi yang ada dalam diri anak. Sehingga anak cenderung senang bermain pada saat yang bersamaan, selalu ingin menang sendiri dan sering mengubah aturan main untuk kepentingan diri sendiri. Berdasarkan hal tersebut, untuk itu dibutuhkan upaya pendidikan yang dapat mengoptimalkan semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun perkembangan psikis. Beberapa potensi anak yang sangat penting untuk dikembangkan, meliputi kognitif, bahasa, sosioemosional, kemampuan fisik dan lain sebagainya.

2.1.2 Karakteristik perkembangan Anak Usia Dini

Coughlin (Dalam Sujiono dan Sujiono, 2010: 24-25) menyebutkan ciri-ciri umum anak dalam rentang usia 3 sampai 6 tahun: Anak-anak pada usia 3 sampai 6 tahun telah dapat menunjukkan perilaku yang bersemangat, menawan dan kasar pada saat tertentu:

- a. Anak-anak pada usia tersebut menunjukkan perilaku yang bersemangat, menawan dan kasar pada saat tertentu.
- b. Anak mulai memiliki pemahaman akan dunia di sekeliling anak walaupun anak masih sulit untuk membedakan khayalan dan kenyataan.

- c. Pada kondisi tertentu anak mampu bekerjasama dengan orang lain, pada saat yang lain anak menjadi pengatur dan penuntut.
- d. Anak mampu mengembangkan kemampuan berbahasa secara cepat
- e. Anak mempunyai tenaga besar akan tetapi sebaliknya anak mempunyai daya konsentrasi yang pendek..

Sedangkan ciri-ciri khusus adalah sebagai berikut:

- a. Senang bertanya
- b. Sering membangkang
- c. Senang bermain Senang menjelajah (berekplorasi)
- d. Anak sebagai peniru ulung Senang berkhayal

2.2 Hakikat Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini

2.2.1 Pengertian Kognitif

Pengertian Kognitif Pengertian kemampuan dasar kognitif yang didasarkan pada pendapat Kurrien (2004: 8), yakni merupakan suatu proses berpikir yang berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dalam artian sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan.

Pernyataan di atas mempunyai relevansi dengan pendapat dari Patmonodewo (1994: 39), yang berpendapat, bahwa, kemampuan dasar kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau kemampuan berpikir. pengertian yang luas tentang kemampuan dasar Kognitif adalah mengenai berpikir dan mengamati, sehingga dapat diartikan

sebagai tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan dan menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif dapat ditunjukkan oleh perkembangan dari cara anak berpikir.

. Kemampuan tentang konsep dasar kemampuan kognitif pada istilah anak, meliputi konsep tentang warna, bentuk, ukuran, tekstur, bau. Pada saat yang sama, aktivitas-aktivitas tersebut dirancang untuk membantu anak mengembangkan lima proses mental atau keterampilan berpikir, yaitu 1) menjodohkan; 2) mengklasifikasikan atau mengelompokkan. 3) memahami pola, 4) memahami hubungan, 5) pemecahan masalah, sehingga dapat mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah yang dapat dipergunakan sebagai tolok ukur pertumbuhan kecerdasan.

Konsep dasar kemampuan kognitif pada istilah anak, meliputi konsep tentang warna, bentuk, ukuran, tekstur, bau. Pada saat yang sama, aktivitas-aktivitas tersebut dirancang untuk membantu anak mengembangkan lima proses mental atau keterampilan berpikir, yaitu 1) menjodohkan; 2) mengklasifikasikan atau mengelompokkan. 3) memahami pola, 4) memahami hubungan, 5) pemecahan masalah. Kemampuan-kemampuan tersebut tidak hanya membentuk dan memperbaiki konsep-konsep yang pernah diperoleh sebelumnya, tetapi juga sebagai dasar yang sangat berharga untuk membangun

kemampuan-kemampuan mental yang akan dibutuhkan nanti di Sekolah Dasar dan di sekolah yang lebih tinggi (Kurrien, 2004: 11).

Kemampuan kognitif merupakan salah satu dari pengembangan kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan anak sesuai dengan tahap perkembangannya, agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, mengembangkan logika matematika dan persiapan pengembangan berpikir teliti.

2.2.2 Tahapan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Piaget (dalam modul Diknas, 2007: 3), membagi 4 tingkat perkembangan kemampuan otak untuk berpikir mengembangkan pengetahuan (kognitif), yaitu tahapan *sensorik motorik* (0-18 atau 24 bulan), tahap *pra-operasional* (2 tahun-7 tahun), *operasional konkrit* (7tahun-11tahun), dan *operasional formal* (mulai 11 tahun). Anak usia dini berada pada tahapan *pra operasional* (2-7 tahun), dalam arti pada tahap ini anak telah mampu menggunakan logika pada tempatnya.

Pendapat dari Rahayu (2002:221), secara rinci menerangkan tahapan kognitif anak usia dini yang berada pada tahapan pra operasional (2-7 tahun), sebagai berikut: Perkembangan pra operasional itu diawali oleh penguasaan bahasa anak yang lebih sistematis, permainan simbolis, imitasi (tidak langsung), yang memungkinkan anak berpikir dan menyimpulkan eksistensi sebuah

benda atau kejadian tertentu walaupun benda atau kejadian itu berada di luar pandangan, pendengaran, atau jangkauan tangannya. Sebagai contoh anak usia dini masih belum memiliki kemampuan berpikir secara terbalik (*ir-reversible*) misalnya donat ibu diambil Totok 2 buah, sedangkan Ani mengambil 3 buah, sisa donat ibu di meja sisa 5 buah, berapa mula-mula donat ibu?. Perkembangan kognitif anak usia dini, salah satunya dipengaruhi oleh kematangan dan belajar, oleh sebab itu sebagai guru harus tanggap, untuk segera memberikan layanan atau bimbingan kepada anak, sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan dasar kognitif yang optimal.

Perkembangan kognitif anak TK dipengaruhi salah satunya oleh kematangan dan belajar, maka guru harus tanggap, untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan dasar kognitif yang optimal.

2.2.3 Klasifikasi Pengembangan Kognitif

Klasifikasi Pengembangan Kognitif, sebagaimana yang tercantum pada modul yang diterbitkan dari Diknas (2007:6), klasifikasi pengembangan kognitif merupakan cara untuk mempermudah guru dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak, guna

mengoptimalkan potensi pada masing-masing anak. Lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Pengembangan Auditory (PA) Berhubungan dengan bunyi atau indera pendengaran anak
- b. Pengembangan Visual (PV) Kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitar.
- c. Pengembangan kemampuan taktil (PT) kemampuan ini berhubungan dengan, pengembangan tekstur (indera peraba)
- d. Untuk pengembangan kinestetik (PK), kemampuan ini yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan atau keterampilan tangan atau motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif
- e. Sedangkan untuk pengembangan aritmatika (PAr), kemampuan ini yang berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan, dan kemampuan yang dikembangkan, meliputi, mengenal atau membilang angka, menyebutkan urutan bilangan, menghitung benda, mengenal himpunan dengan nilai lambang bilangan, dan mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, dan pengurangan, dengan menggunakan konsep dari konkrit ke abstrak.
- f. Pengembangan Geometri Kemampuan geometri berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk bangun geometri.

Terkait dengan tahap perkembangan kognitif pada anak usia dini yang berada pada tahap pra-operasional (2 sampai 7 tahun). Maka salah satu pengembangan kemampuan dasar kognitif anak usia dini yang dipergunakan sebagai bahan kajian analisis penelitian ini, lebih ditekankan pada Pengembangan Aritmatika (PAr), yang diarahkan pada penguasaan kemampuan mengenal bilangan 1-10 yang merupakan salah satu bagian indikator tingkat pencapaian perkembangan kemampuan dasar kognitif anak melalui penggunaan media dadu bergambar benda-benda langit.

2.3 Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Anak Usia Dini

2.3.1 Pengertian Media

Pengertian Media Menurut pendapat Heinich (dalam Susilana & Cepi, 2008: 7), mengatakan bahwa, media pembelajaran merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari kata latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” Heinich mencontohkan media ini seperti: film, televisi, diagram, bahan tercetak. Sedangkan menurut pendapat Mudhoffir (dalam Arsyad, 2009:29), menyebutkan bahwa media pada hakekatnya merupakan komponen sistem instruksional yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil belajar anak

2.3.2 Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Dengan demikian pengertian media dapat dipahami sebagai segala macam alat yang terdapat di luar diri seseorang yang dapat digunakan untuk memudahkan proses belajar mengajar. Ciri-Ciri media pembelajaran Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2009:29), mengemukakan 3 (tiga) ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) dalam melakukan..

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Pengertian ciri fiksatif ini menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, serta melestarikan, bahkan untuk merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Penggunaan media dengan ciri fiksatif ini, memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek yang dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang membutuhkan waktu yang berhari-hari dapat disajikan kepada anak dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*, bahkan suatu kejadian atau peristiwa dapat dipercepat dan dapat diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Pengertian dari ciri distributif dari media, yakni, memungkinkan suatu objek atau kejadian dapat ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar anak dengan satu team.

2.3.3 Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran Untuk

Anak Usia Dini

- a. Tidak ada media pembelajaran yang dapat menggantikan kedudukan guru.
- b. Tidak ada media pembelajaran yang merupakan media tunggal dan harus terjalin ke dalam prosedur dan kegiatan pembelajaran
- c. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses belajar mengajar dan harus terjalin ke dalam prosedur dan kegiatan pembelajaran
- d. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan berimbang tentunya akan menghasilkan hasil belajar yang memuaskan
- e. Penggunaan media dalam proses pembelajaran menuntut partisipasi aktif anak sebelum, selama, dan sesudah penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Pada saat ini masih banyak guru yang memiliki anggapan bahwa, peran media dalam proses kegiatan belajar mengajar hanya terbatas sebagai alat bantu semata dan boleh diabaikan, manakala media itu tidak

tersedia di sekolah. Namun sebagai guru Taman Kanak-Kanak yang profesional harus memiliki pandangan sebaliknya, yaitu bahwa media itu merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran, mengingat pentingnya media pembelajaran dalam pelaksanaan proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, berikut ini dipaparkan contoh media pembelajaran yang mempunyai fungsi manipulatif, berupa dadu bergambar benda-benda langit.

2.3.4 Manfaat Media Pembelajaran

Selain fungsi-fungsi sebagaimana telah diuraikan di atas, media pembelajaran ini juga memiliki nilai dan manfaat, sebagaimana pendapat Zaman (2005:4.9) berikut:

- a. Penggunaan media pembelajaran akan memberikan kesempatan proses berasosiasi kepada anak
- b. Dapat mencegah verbalistik pada anak
- c. Mendapatkan dan memperkaya pengetahuan anak
- d. Mampu memberi motivasi positif, serta merangsang anak untuk berpikir.

Apabila dicermati pada proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, guru seringkali dihadapkan pada persoalan memilih media yang sesuai untuk pembelajaran anak usia pra sekolah. Kesulitan memilih media itu bukan disebabkan oleh ketidak mampuan guru dalam memilih media, tetapi media yang dibutuhkan dan sesuai kematangan, bakat serta minat

anak memang tidak tersedia. Untuk memecahkan persoalan tersebut guru diharapkan mampu mengadakan media tersebut dengan merancang, mengembangkan, dan membuat sendiri media yang diperlukan terutama media sederhana dan disukai oleh anak serta dapat dikombinasikan dengan permainan, salah satu contohnya media dadu bergambar.

2.4 Hakikat Pemanfaatan Media Dadu Bergambar Dalam Proses Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini.

2.4.1 Pengertian Dadu

Pengertian Dadu berdasarkan Wikipedia (dalam Olfix), dadu berasal dari bahasa latin yaitu “Datum” yang berarti sesuatu yang diberikan atau dimainkan. Dadu adalah sebuah objek yang umumnya berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan angka atau simbol atau gambar acak. Permainan lempar dadu diadaptasi dari permainan ular tangga dimana permainan ular tangga apabila melemparkan dadu maka, setiap pemain harus mengikuti jalan sesuai dengan jumlah kocokan dadu, terus diulangi sampai ada pemenang.

Dadu adalah sebuah benda yang berbentuk kubus pada keenam sisi-sisinya, biasanya tertera gambar yang berbeda. Bahan kajian penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan sebuah dadu yang dirancang dengan simbol gambar yang disesuaikan dengan tema pada proses pembelajaran saat ini dalam rangka pengembangan kemampuan dasar kognitif anak usia dini. Tujuan penggunaan dadu bergambar ini

adalah untuk meningkatkan pengetahuan anak akan makna dari setiap lambang bilangan.

2.4.2 Bentuk-Bentuk Permainan Lempar Dadu Bergambar

Untuk Anak Usia Dini

Bentuk-Bentuk Permainan Lempar Dadu Bergambar Bagi Anak Usia Dini Menurut pendapat dari Suryanti (2008:78), mengemukakan, terdapat beberapa bentuk permainan dadu bergambar, di antaranya:

- a. Bermain dadu menghitung gambar yang tampil
- b. Bermain dadu untuk mencocokkan
- c. Bermain dadu untuk memahami hubungan
- d. Bermain dadu untuk memecahkan masalah.

2.4.3 Langkah-Langkah Penggunaan Dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini

Berikut disajikan langkah-langkah penggunaan media dadu bergambar dalam proses pembelajaran pada anak usia dini.

- a. Guru mengajak anak untuk *circle time* (duduk melingkar)
- b. Menyiapkan sebuah dadu berwarna dan media bantu lainnya (salah satu media bantu mencocokkan gambar dan angka)
- c. Menyiapkan media bantu, yakni media gambar dan kartu angka.
- d. Memberikan kesempatan pada anak untuk berinteraksi dengan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

- e. Guru memperagakan cara main dadu bergambar pada anak.
- f. Guru mengajak anak untuk bermain dadu bergambar bersama.

2.4.4 Manfaat Media Dadu Berwarna Dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini

Menurut Gagne dalam Arief. S. Sadiman, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat merangsang anak untuk belajar. Salah satu media belajar bagi anak adalah permainan atau bermain. Beberapa manfaat media dadu bergambar, diantaranya:

- a. Mencegah verbalisme
- b. Materi ajar akan lebih jelas menjadi mudah dipahami anak
- c. Proses pembelajaran melalui penggunaan media dadu bergambar lebih menarik perhatian anak.
- d. Mampu menumbuhkan motivasi belajar.
- e. Metode yang digunakan guru akan lebih bervariasi Anak memiliki minat yang besar untuk melakukan kegiatan belajar, sebab anak bukan hanya mendengarkan uraian guru saja, akan tetapi juga mengikuti aktifitas lain, seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan

Manfaat media dadu bergambar yang paling penting, adalah mampu meningkatkan konsentrasi anak karena permainan yang menarik dan menyenangkan, akan memberikan dukungan pada anak memiliki minat untuk turut serta aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar.

2.5 Hubungan Pemanfaatan Media Dadu Bergambar Terhadap Peningkatan Kemampuan Dasar Kognitif Anak Usia Dini

Hubungan Penggunaan Media Dadu Bergambar Terhadap Peningkatan Kemampuan Dasar Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun. Kemampuan mengenal konsep lambang bilangan 1-10 berdasarkan modul yang diterbitkan oleh Depdiknas (2007: 7), hal ini merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar kognitif, yakni kemampuan untuk secara lebih tepat merepresentasikan dunia dan melakukan operasi logis dalam representasi konsep yang berdasar pada kenyataan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan kemampuan membilang 1-10 adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, dan persiapan kemampuan berpikir teliti.

Pengembangan kemampuan membilang angka 1-10, berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Kemampuan yang dikembangkan, antara lain, mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda, memberi bilangan pada suatu himpunan benda, mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan, dengan menggunakan konsep dari konkrit ke abstrak, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, dalam prakteknya, dapat diterapkan dengan, 1) memasangkan

bendabenda sesuai pasangannya, 2) menunjuk benda ke dalam kelompok yang sama, 3) membilang/menyebut urutan bilangan 1-10, dan 4) membilang dengan menunjuk benda sampai 10 (Depdiknas. 2007: 8).

Mengenalkan konsep bilangan 1-10 pada anak, paling efektif melalui cara yang menyenangkan, salah satunya dengan memanfaatkan media dadu bergambar. Melalui media dadu bergambar ini mampu mendorong anak untuk memiliki kecermatan dan ketepatan dalam menghitung, seperti ketika menghitung buah gambar yang ditampilkan pada setiap sisi dadu yang telah dijatuhkan anak.

Pada saat yang sama keunggulan dari media dadu bergambar ini, mampu memenuhi kebutuhan untuk terlibat secara aktif dengan lingkungan, untuk bermain dan bekerja sama dalam memperoleh keterampilan (skill) tertentu, serta untuk menyelesaikan tugas-tugas perkembangan kognitif lainnya. Selama mengikuti kegiatan belajar mengajar yang menggunakan media dadu bergambar ini, anak menerima pengalaman baru, memanipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain, serta mulai merasakan dunia anak sendiri, orang lain, dan lingkungan. Melalui aktivitas bermain lempar dadu dan menghitung jumlah gambar yang tampil, apabila anak mampu mendapatkan jumlah gambar terbanyak, maka atas keberhasilan anak tersebut, secara tanpa disadari muncul rasa kebanggaan terhadap diri sendiri.

Proses pembelajaran kognitif yang ditekankan pada kemampuan mengenal konsep bilangan 1 sampai 10, melalui penggunaan media dadu bergambar yang didukung dengan permainan, merupakan salah satu kegiatan

pembelajaran yang menempatkan anak di dalam pengalaman belajar bermakna yang mampu menghubungkan pengetahuan awal anak dengan materi ajar yang sedang dipelajari anak dengan memperhatikan faktor kebutuhan individual anak serta peran guru. Melalui beberapa hal-hal yang meliputi, perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan kewajaran perkembangan anak, membentuk kelompok belajar yang saling ketergantungan, serta penyediaan lingkungan yang mendukung pembelajaran yang mandiri.

2.6 Kerangka Berpikir



2.7 Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

- a. Penggunaan media dadu bergambar mampu meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok Bdi PPT Mentari Surabaya.
- b. Penggunaan dadu bergambar mampu meningkatkan kualitas pembelajaran pada kelompok Bdi PPT Mentari Surabaya.

