

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Meningkatkan Kognitif Pada Anak

2.1.1 Pengertian kognitif

Kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Potensi kognitif ditentukan pada saat konsepsi (pembuahan) namun terwujud atau tidaknya tergantung dari lingkungan dan kesempatan yang diberikan. Potensi kognitif yang dibawah sejak lahir atau merupakan faktor keturunan yang akan menentukan batas perkembangan tingkat (intelegensi) batas maksimal (Ukumiawati 2012 : 1-5).

Kemampuan kognitif dilihat pada perkembangan anak dalam berpikir dan daya untuk memberikan alasan. Lebih luasnya, pengertian kemampuan kognitif adalah perbedaan secara berkala dalam pemikiran, kecerdasan, dan bahasa anak. Salah satu tanda pada anak yang memiliki potensi yang tinggi di bidang kognitif adalah anak tersebut memiliki penalaran yang tajam seperti berpikir logis, berpikir kritis, dan memahami secara baik mengenai hubungan sebab akibat (Khadijah 2016 : 87).

Hal ini mendukung pernyataan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud) bahwa kemampuan kognitif atau daya pikir dibutuhkan oleh anak dalam rangka mengembangkan kemampuan berpikir logis mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat (Sarahaswati 2017 : 132).

Indikator pada aspek kognitif anak yang diuraikan pada Permendikbud No. 137 tahun 2014 salah satunya adalah kemampuan untuk berpikir logis. Yaitu kemampuan dalam mengenal perbedaan berdasarkan bentuk ukuran, lebih dari, kurang dari, dan paling/terbesar, menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan, menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan, mengenal sebab-akibat tentang lingkungan, mengklasifikasikan tentang benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari dua variasi, mengenal huruf A sampai Z, mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

Kemampuan berpikir logis sangat diperlukan oleh anak, karena kemampuan ini dapat memberikan pendidikan kedisiplinan yang mendarah daging. Indikator-indikator dari kemampuan berpikir logis itu sendiri termuat dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2004.

Kemampuan untuk berpikir logis memiliki peran yang sangat penting dalam diri anak agar anak terbiasa membuat keputusan secara matang dan dewasa. Namun pada realitas dilapangan masih banyak anak yang rendah dalam hal kemampuan berpikir logis, hal tersebut ditandai dengan masih banyaknya anak yang belum bisa mengenal perbedaan berdasarkan ukuran, belum bisa mengenal sebab akibat tentang

lingkungannya, dan belum bisa mengenal huruf A sampai Z sebagaimana mestinya (Direktorat Pendidikan Nasional, 2021 : 38).

Adapun proses kognitif meliputi berbagai aspek seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Sehubungan dengan hal ini Piaget berpendapat bahwa pentingnya pendidik mengembangkan kognitif 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 di hadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri (Latif M. Dkk, 2011 : 76-146)

Ada beberapa tokoh yang merumuskan teori kognitif berdasarkan hasil penelitian mereka masing-masing, beberapa diantaranya yang terkenal adalah Jean Piaget, Brunner, Lev Vygotsky.

1. Teori kognitif Jean Piaget

Tahapan-tahapan perkembangan yang dirumuskan oleh Piaget berhubungan dengan pertumbuhan otak. Menurut Piaget, otak manusia

tidak berkembang sepenuhnya hingga akhir masa adolesen. Bahkan otak laki-laki kadang-kadang tidak berkembang sepenuhnya hingga awal masa dewasa.

a. Intelegensi

Intelegensi adalah dasar fungsi hidup yang membantu organisme beradaptasi dengan lingkungannya. Piaget juga mengemukakan bahwa intelegensi adalah suatu bentuk keseimbangan yang menjadi kecenderungan semua struktur kognitif. Piaget menekankan bahwa anak-anak bersifat aktif dan merupakan penjelajah yang selalu ingin tahu. Ia secara terus menerus merasa ditantang oleh banyak rangsangan dan kejadian yang tidak langsung dapat ia mengerti.

b. Skema kognitif : susunan Intelegensi Piaget menggunakan istilah skema untuk mendeskripsikan model atau struktur mental yang kita ciptakan untuk mempersentasikan, mengorganisasi, dan menginterpretasi pengalaman kita.

Piaget mendeskripsikan tiga macam susunan intelektual yaitu :

1) Skema perilaku (sensori motor)

skema perilaku adalah pola atau bentuk perilaku yang terorganisasi dan digunakan anak untuk menampilkan kembali dan merespon suatu benda atau pengalaman.

2) Skema simbolik.

Selama tahun kedua, anak mencapai tingkatan, di mana ia dapat memecahkan masalah dan berpikir tentang benda dan kejadian tanpa harus menyentuh atau mengalaminya mereka mampu menampilkan

kembali pengalamannya serta mental dan menggunakan simbol mental atau skema simbolik ini untuk mencapai tujuan.

3) Skema operasional

Menurut piaget pikiran anak 7 tahun dan anak yang lebih tua diwarnai oleh skema operasional. Pengertian operasi kognitif adalah suatu kegiatan mental secara internal yang ditunjukkan seseorang pada objek yang dipikirkannya untuk mencapai kesimpulan yang logis. Dalam skema piaget menyatakan bahwa ketika anak berusaha membangun pemahaman mengenai dunia, otak berkembang membentuk skema. Anak yang lebih tua mempunyai skema yang meliputi strategi pengklasifikasian objek menurut ukuran, bentuk atau warna (Wiyani dkk, 2015 : 87).

2. Teori Kognitif Bruner

Dalam teori perkembangan kognitif menurut bruner dikatakan bahwa dalam evolusi perkembangan manusia, bruner menemukan tiga bentuk sistem berpikir manusia yang menstruktur kemampuan manusia dalam memahami dunianya yaitu:

- a) Enactive respresentation, yakni membangun kemampuan berpikir melalui pengalaman empiric atau pengalaman nyata.
- b) Iconic respresentation, berkaitan dengan kemampuan manusia dalam menyimpan pengalaman empiric dalam ingatannya.
- c) symbolic respresentation, berkaitan dengan kemampuan manusia dalam memahami konsep dan peristiwa yang disajikan melalui bahasa (Wiradintana, 2018 :47-51).

3. Teori Kognitif Lev Vygotsky

Terdapat dua hal pokok yang dirumuskan dalam teori kognitif yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky sebagai berikut :

- a) Konsep ZPD (Zone of Proximal Development) yang diterapkan melalui scaffolding yaitu proses pemberian bimbingan pada siswa berdasarkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dimilikinya kepada apa yang harus diketahuinya.
- b) Scaffolding merupakan aspek penting dalam pembelajaran, terutama dalam pembelajaran untuk anak usia dini.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat di pahami bahwa kognitif adalah kecakapan atau kesanggupan dalam menggunakan pikiran dalam bertingkah laku serta bertindak, sehingga ia mampu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa dan juga suatu aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang mampu untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Kemampuan memecahkan masalah yang dihadapi akan sangat berguna bagi anak dimasa mendatang (Rohani 2017 : 13).

2.1.2 Aspek-Aspek Kognitif

Aspek perkembangan kognitif ini meliputi :

1. Mengelompokkan, memasang benda yang sama dan sejenisnya atau sesuai pasangannya

2. Menyebutkan 7 bentuk seperti lingkaran, bujur sangkar, segitiga, segipanjang, segienam, belah ketupat, dan trapesium
3. Membedakan beragam ukuran
4. Menyebutkan bilangan 1-10, mengelompokkan lebih dari 5 warna dan membedakannya (Dianti, 2013 : 238).

2.1.3 Karakteristik / ciri kognitif belajar

Karakteristik Perkembangan Kognitif anak usia 5–6 Tahun, salah satunya yaitu :

1. Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran
2. Tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah dapat menulis atau menyalinnya, serta menghitungnya
3. telah mengenal sebagian besar warna
4. mulai mengerti tentang waktu
5. mengenal bidang dan gerak
6. pada akhir usia 6 tahun anak sudah mulai mampu membaca, menulis, dan berhitung (Jamaris, 2006 : 25).

2.2 Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun

2.2.1 Pengertian Anak Usia Dini

Hakikat anak usia dini dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan anak sejak lahir yang berusia 0 sampai dengan usia 6 tahun. Pada usia tersebut perkembangan terjadi sangat pesat. Berdasarkan hasil penelitian, sekitar 40% dari perkembangan manusia terjadi pada usia

dini. Oleh karena itu, pada usia dini dipandang sangat penting sehingga diistilahkan usia emas perkembangan anak.

Anak usia dini yang dikemukakan oleh NAEYC (*National Association Education For Young Children*) adalah anak yang berbeda pada rentang usia 0 sampai dengan 8 tahun (Amini & Aisyah, 2014:1-3). Sedangkan menurut Husein dkk, anak usia dini berada pada lima tahun pertama yang biasa disebut *The Golden Age*. Masa ini merupakan masa emas perkembangan anak. Masa usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk perkembangan selanjutnya. Pada masa ini anak sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat baik secara fisik maupun secara mental.

Berdasarkan hal di atas dapat di pahami bahwa anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun yang biasa juga disebut dengan masa keemasan atau *golden age*, dimasa ini proses pertumbuhan dan perkembangan anak bersifat unik, berbeda, dan mempunyai karakteristik tersendiri sesuai dengan tahap fisik, motorik, kognitif, intelektual, sosial-emosional serta bahasa (Huliah 2016 : 60-71).

2.2.2 Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda-beda. Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan fase usia lainnya. Beberapa karakteristik anak usia dini yang khas tersebut adalah sebagai berikut: 1) anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) anak merupakan pribadi yang unik, 3) anak suka berfantasi

dan berimajinasi, 4) masa paling potensial untuk belajar, 5) menunjukkan sikap egosentris, 6) memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, 7) anak adalah makhluk sosial.

Anak usia dini memiliki beberapa karakteristik yang unik sebab mereka berbeda pada proses tumbuh kembang yang sangat pesat dan fundamental terhadap kehidupan berikutnya, Secara psikologis anak usia dini memiliki berbagai karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya di atas delapan tahun. Anak usia dini yang unik memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Unik, yaitu sifat anak itu berbeda satu sama lainnya. Anak memiliki bawaan, minat kapbilitas, dan latar belakang kehidupan masing-masing
2. Egosentris, yaitu anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Bagi anak sesuatu itu penting sepanjang hal tersebut terkait dengan dirinya.
3. Aktif dan energik, yaitu anak lazimnya senang melakukan aktivitas. Selama terjaga dalam tidur, anak seolah-olah tidak pernah lelah, tidak pernah bosan, dan tidak pernah berhenti dari aktivitas. Terlebih lagi kalau anak dihadapkan pada suatu kegiatan yang baru dan menantang.
4. Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, yaitu anak cenderung memperhatikan, membicarakan, dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya, terutama terhadap hal-hal baru.

5. Eksploratif dan berjiwa petualang, yaitu anak terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat dan senang menjelajah, mencoba dan mempelajari hal-hal yang baru.
6. Spontan, yaitu perilaku yang ditampilkan anak umumnya relative asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya.
7. Senang dan kaya dalam fantasi, yaitu anak senang dengan hal-hal yang imajinatif. Anak tidak hanya senang dengan cerita-cerita khayal yang disampaikan oleh orang lain, tetapi ia sendiri juga senang bercerita kepada orang lain.
8. Masih muda frustrasi, yaitu anak masih mudah kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan. Ia mudah menangis dan marah bila keinginannya tidak terpenuhi.
9. Masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, yaitu anak belum memiliki pertimbangan yang matang, termasuk berkenaan dengan hal-hal yang dapat membahayakan dirinya.
10. Daya perhatian yang pendek, yaitu anak lazimnya memiliki daya perhatian yang pendek, kecuali terhadap hal-hal yang secara intrinsic menarik dan menyenangkan
11. Bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, yaitu anak senang melakukan berbagai aktivitas yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada dirinya sendiri.
12. Semakin menunjukkan minat terhadap teman, yaitu anak mulai menunjukkan untuk bekerja sama dan berhubungan dengan teman-

temannya. Hal ini beriringan dengan bertambahnya usia dan perkembangan yang dimiliki oleh anak (Hartati 2014 : 4).

2.3 Kemampuan Berfikir Logis Anak Usia Dini

2.3.1 Pengertian Berfikir

Arti kata "pikir" dalam kamus besar Bahasa Indonesia adalah akal budi, ingatan, angan-angan. "Berfikir" artinya menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu, menimbang-nimbang dalam ingatan (Kuswana, 2011 : 1).

Lebih lanjut berfikir adalah termasuk aktivitas belajar, dengan berfikir orang memperoleh pengetahuan baru, setidak-tidaknya orang akan menjadi tahu tentang hubungan antara sesuatu. berfikir bukanlah sembarangan berfikir, tetapi ada taraf tertentu, dari taraf berfikir yang rendah sampai taraf berfikir yang tinggi. Sedangkan menurut Sujanto, berfikir adalah suatu proses dialektis, artinya selama proses berfikir, pikiran mengadakan Tanya jawab dengan pikiran itu sendiri untuk meletakkan hubungan-hubungan antara pengetahuan dengan tepat (Susanto, 2019 : 59).

Slameto juga memberikan penjelasan bahwa berfikir adalah sesuatu yang tidak dapat diamati secara langsung. Banyak usaha yang dilakukan untuk menerangkan tentang berfikir tetapi pengetahuan kita tentang itu masih belum lengkap (Slameto, 2017 : 142).

Berpikir merupakan sebuah proses yang melibatkan operasi-operasi mental, seperti induksi, deduksi, klasifikasi dan penalaran. Berpikir merupakan kemampuan untuk menganalisis, mengkritik dan mencapai

kesimpulan berdasarkan inferensi atau judgment yang baik (Arends, 2021 : 43).

Berdasarkan penjelasan beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa mendefinisikan soal berpikir ini terdapat adanya beberapa macam pendapat, diantaranya ada yang menganggap berpikir sebagai suatu proses asosiasi saja, Ada pula yang memandang berpikir sebagai proses penguatan hubungan antara stimulus dan respons, ada yang mengemukakan bahwa berpikir itu merupakan suatu kegiatan psikis untuk mencari hubungan antara dua objek atau lebih, bahkan Ada pula yang mengatakan bahwa berpikir merupakan kegiatan kognitif tingkat tinggi, sering pula dikemukakan bahwa berpikir itu merupakan aktivitas psikis yang intensional. Kemudian berpikir adalah serangkaian, gagasan, idea atau konsepsi-konsepsi yang diarahkan kepada suatu pemecahan masalah. Jika melihat arti berpikir seperti ini maka dapat dipahami bahwa pengertian ini merujuk berdasarkan hasil berpikir dan tujuan berpikir. Berpikir juga dapat diartikan dengan bertanya tentang sesuatu, karena di saat kita berpikir yang ada di otak kita adalah berbagai pertanyaan analisa diantaranya adalah: apa, mengapa, kenapa, bagaimana dan di mana (Arends, 2008 : 43).

2.3.2 Definisi berfikir Logis

Berpikir logis adalah mengenal berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat yang terjabar dalam kompetensi dasar mengenal benda-benda disekitarnya nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) dan

menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda yang ada disekitar melalui berbagai hasil karya (Suminah, 2021 : 31).

Iskandar menjelaskan bahwa kemampuan berpikir merupakan kegiatan penalaran yang reflektif, kritis, dan kreatif yang berorientasi pada suatu proses intelektual yang melibatkan pembentukan konsep, aplikasi, analisis, menilai informasi yang terkumpul atau dihasilkan melalui pengamatan, pengalaman dan komunikasi sebagai landasan kepada suatu keyakinan dan tindakan (Iskandar 2018 : 7).

Berfikir logis anak menurut Piaget adalah kesadaran dari seseorang, yaitu membuat suatu kata atau konsep di dalam proses berpikir, tetapi anak mendapatkan kesulitan dalam memahami pemikirannya sendiri sehingga sebuah kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak tersebut harus diberikan stimulus agar kemampuan tersebut dapat ia teruskan untuk menyelesaikan masalah yang akan anak hadapi selanjutnya.

Pendapat lain mengenai berpikir logis disampaikan kembali oleh Albecht. Albecht mendefinisikan berpikir logis dengan mengatakan “Logical Thinking is the process in which one uses reasoning consistently to come to a canclusion”. Berpikir logis merupakan sebuah proses yang menggunakan ketetapan dalam memberikan alasan untuk mendatangkan sebuah kesimpulan. Lebih jauh lagi dijelaskan bahwa masalah atau situasi yang terkait dengan berpikir logis disebut sebagai struktur atau sistem untuk hubungan antara fakta dan untuk serangkaian alasan dalam membuat peringatan.

Berdasarkan hal di atas dapat dipahami bahwa berfikir logis adalah suatu proses menalar tentang objek dengan cara menghubungkan serangkaian pendapat untuk sampai pada sebuah kesimpulan menurut aturan logika, jadi berfikir logis sama dengan berfikir konsisten sesuai dengan tata cara berfikir yang benar (Rini M, 2018 : 18-19).

2.4 Media Gambar

2.4.1 Pengertian media gambar

Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media dikenal dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang di gunakan dalam pembelajaran di sebut media pembelajaran (Arsyad, 2020 : 12-18).

Media gambar adalah segala sesuatu yang di wujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi secara curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret dan lain lain. Sedangkan menurut Dasiman media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat di mengerti dan di pakai di mana saja. Hal ini di sebabkan siswa lebih menyukai gambar dari pada itu, apalagi jika gambar di buat dan di sajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat siswa atau anak dalam mengikuti proses pembelajaran (Suryani 2018 : 59).

Alat peraga dapat memberi gagasan dan dorongan kepada guru dalam mengajar. Sehingga tidak tergantung pada gambar dalam buku teks, tetapi lebih kreatif dalam mengembangkan alat peraga agar para murid atau anak senang dalam belajar. Gambar dapat mengalihkan pengalaman pembelajaran dari taraf belajar dengan lambang kata-kata ke taraf yang lebih konkret. Gambar juga di artikan sebagai media visual yang dapat diamati oleh setiap orang yang memandangnya sebagai wujud perpindahan keadaan dari keadaan yang sebenarnya, baik mengenai pemandangan, benda-benda, barang-barang atau suasana kehidupan (Bahri, 2006 : 121).

Jadi gambar adalah tiruan dari benda-benda yang diwujudkan dalam 2 dimensi yang dapat di gunakan untuk mengungkapkan curahan perasaan dan pikiran. Media gambar adalah suatu bentuk visual yang di gunakan dalam proses pembelajaran. Media ini tidak memiliki unsur suara dan hanya dapat dilihat. Dalam bahasa arab media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Adapun media secara umum adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan akan di sampaikan/dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi siswa atau anak. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus gambar pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat di lupakan atau di abaikan bila tidak digambarkan. Selain sederhana dan murah pembuatannya, media gambar termaksud media yang relatif murah bila di tinjauh dari segi biayanya (Hartono K, 2012 : 23).

Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media, proses kegiatan belajar mengajar akan semakin di rasakan manfaatnya. Penggunaan media di harapkan akan menumbuhkan dampak positif, seperti munculnya proses pembelajaran yang lebih kondusif, terjadinya umpan balik dalam proses belajar mengajar, dan mencapai hasil yang optimal.

Adapun pengertian media pembelajaran menurut para ahli :

1. Menurut Heinich, dkk (dalam Arsyad), media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (printed materials), komputer, dan instruktur.
2. Menurut Hairudin, dkk berpendapat bahwa “segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber kepada penerima. Serta untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang sudah di rumuskan”.
3. Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia . “Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar”.
4. Menurut Miarso berpendapat bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang di gunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar”. Sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar”.

5. Menurut Dadan Djuanda mengatakan “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat di gunakan menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian murid agar proses belajar terjadi”.
6. Menurut Rita berpendapat bahwa “media” (alat) dalam pengajaran melalui simulasi dari inti pengajaran yang di sampaikan baik secara deskriptif maupun demonstrasi yang tentunya ini menandakan pada fungsinya sebagai penyampai pesan, serta dalam konteks media pembelajaran bagi anak usia dini, media merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak didik untuk belajar”.
7. Menurut Degeng, media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat di muati pesan yang akan di sampaikan kepada si pelajar, apakah itu orang tua, alat, atau bahan.)
8. NEA (National Education Association) berpendapat media adalah segala benda yang dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

Jadi, berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat di pahami bahwa media pembelajaran yaitu suatu bentuk peralatan, metode, atau teknik yang di gunakan dalam menyalurkan pesan, membantu mempertegas bahan pelajaran, sehingga dapat membangkitkan kognitif dan motivasi murid atau anak didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Media pembelajaran sebenarnya alat bantu yang berguna bagi pendidik dalam membantu tugas kependidikan. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang sesuai

dengan tujuan pembelajaran, tentunya akan meningkatkan hasil belajar (Sadiman, 2014 : 6).

Dalam dunia belajar mengajar (pendidikan) seorang guru di tuntut harus menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media dalam pembelajaran ini dapat membantu para peserta didik untuk memberikan pengalaman yang bermakna. Penggunaan media juga dapat membantu para peserta didik dalam memahami segala yang abstrak Media atau sumber belajar, Secara garis besarnya terdiri dari dua jenis yaitu :

1. Media atau sumber belajar yang di rancang yaitu media atau sumber belajar yang secara sengaja dan khusus dirancang dan dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang bersifat formal dan terarah.
2. Media atau sumber belajar yang di manfaatkan, adalah merupakan media atau sumber belajar yang tidak di desain khusus untuk keperluan dalam pembelajaran dan keberadaannya di temukan, di terapkan dan di manfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Asyar, R 2012).

2.4.2 Teknik Media Pembelajaran

Dalam konteks teknik pemilihan media pembelajaran anak usia dini, beberapa dasar pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran PAUD dijabarkan sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan pemakai (anak usia dini) yang di layani serta mendukung tujuan pembelajaran.
- b. Media pembelajaran yang dipilih perlu didasarkan atas azas manfaat, untuk apa dan mengapa media pembelajaran tersebut dipilih
- c. Pemilihan media pembelajaran harus di dasarkan pada kajian edukatif dengan memperhatikan kurikulum yang berlaku, cakupan bidang pengembangan yang dikembangkan, karakteristik peserta didik serta aspek-aspek lainnya yang berkaitan dengan pengembangan pendidikan dalam arti luas.
- d. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya memenuhi persyaratan kualitas yang telah ditentukan antara lain relevansi dengan tujuan, persyaratan fisik, kuat dan tahan lama, sesuai dengan dunia anak, sederhana, atraktif dan berwarna, terkait dengan aktivitas bermain anak serta kelengkapan yang lainnya.
- e. Pemilihan media pembelajaran hendaknya memperhatikan pula keseimbangan koleksi (well rounded collection) termaksud media pembelajaran pokok dan bahan penunjang sesuai dengan kurikulum baik untuk kegiatan pembelajaran maupun media pembelajaran penunjang untuk pembinaan bakat, minat dan keterampilan yang terkait.
- f. Untuk memudahkan memilih media pembelajaran yang baik perlu kiranya menyertakan alat bantu penelusuran informasi seperti katalog, kajian buku, review atau bekerja sama dengan sesama komponen

fungsional seperti guru-guru atau kepada pimpinan lembaga PAUD dalam forum KKG (kelompok kerja guru), misalnya para guru dari berbagai lembaga PAUD dimungkinkan untuk saling tukar informasi mendiskusikan berbagai hal yang berkaitan dengan peningkatan proses belajar mengajar (PBM) dan tentang kondisi keberadaan media pembelajaran yang diperlukan (Indriana, 2011 : 28-31).

2.4.3 Kelebihan dan kelemahan media gambar

Media atau alat peraga merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru agar proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien, media bergambar mempunyai berbagai kelebihan sekaligus juga mempunyai kelemahan beberapa kelebihan media bergambar ini adalah :

- a. Menumbuhkan minat belajar anak karena pelajaran menjadi lebih menarik
- b. Memperjelas makna bahan pelajaran sehingga anak lebih mudah memahaminya
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga anak tidak akan mudah bosan
- d. Membuat lebih aktif melakukan kegiatan belajar seperti: mengamati, melakukan dan mendemostrasikan dan sebagainya

Selain kelebihan yang di kemukakan di atas media bergambar juga mempunyai kelemahan diantaranya adalah :

- a. Mengajar dengan memakai alat peraga lebih banyak menuntut guru
- b. Banyak waktu yang di perlukan untuk persiapan

- c. Perlu kesediaan tenaga untuk berkorban dalam mengkreaitifkan media agar lebih menarik (Daryanto, 2019 : 101).

2.4.4 Manfaat media gambar

Media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar sangat penting karena media pembelajaran mempunyai beberapa manfaat sebagai berikut :

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis
2. Pembelajaran lebih jelas dan menarik
3. Proses pembelajaran lebih interaksi
4. Efisiensi waktu dan tenaga
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar
6. Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses pembelajaran
7. Meningkatkan pemahaman guru ke arah yang lebih positif dan produktif
8. Memperjelas penyajian pesan (tidak verbalis)
9. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Seperti objek bisa besar atau kecil, objek bisa cepat atau lambat, gerak yang cepat atau terlalu lambat dan lain sebagainya
10. Membangkitkan motivasi belajar siswa, dengan adanya interaksi antara media belajar dan para peserta didik
11. Membuat anak lebih bisa dalam belajar mandiri.

Berdasarkan manfaat dari media di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media dalam proses pembelajaran sangat penting karena media dapat menumbuhkan sikap positif dan juga dapat meningkatkan dan

memunculkan motivasi belajar dalam proses pembelajaran yang dilakukan (Jalinus, 2016 : 12-14).

2.4.5 Kaitan media gambar dengan berfikir logis

Media gambar sangat memiliki kaitan erat dengan berfikir logis karena Dengan adanya media gambar, maka cara berfikir logis anak lebih mudah terarah, mudah di cerna oleh anak, selain hal itu Dengan penggunaan media pembelajaran akan lebih menarik dengan melihat warna-warna yang terlihat pada media. Memperhatikan bentuknya sebagai rasa keingintahuan mereka terhadap materi yang disajikan. Media pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap indera-indera anak dalam memahami materi yang disampaikan. Hal ini disebabkan media yang digunakan mampu menguat indera menangkap pesan secara nyata/konkrit, sehingga materi yang disampaikan lebih jelas dan detail.

Sehingga media dan berfikir logis saling berhubungan antara satu dan yang lainnya karena hal demikian lebih interaktif, menarik, berwarna dan variatif dapat membuat anak lebih aktif, terlibat, bebas bereksplorasi, dan mencoba hal baru dalam kegiatan pembelajarannya melalui bermain. Karena dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah seperti cerita saja.

Sehingga media memiliki hubungan erat dengan kemampuan berfikir logis anak usia dini. Media juga dapat dijadikan salah satu alternatif untuk mengoptimalkan kemampuan berfikir logis, selain menggunakan media perlu adanya pembiasaan dan bimbingan guru. Pembiasaan berupa penggunaan

media pembelajaran saat kegiatan bermain yang dilakukan secara terbimbing memiliki hubungan dengan kemampuan kognitif anak hal ini dapat membantu mengoptimalkan kemampuan berfikir logis (Aisyah, 2016 : 2).

2.5 Hasil Penelitian Relevan

1. Penelitian relevan Choirina Daroh Aini / 2021 / Mutiara Hati Dawuhan Mumbul sari Jember, dengan judul Upaya meningkatkan kemampuan kognitif melalui media Gambar / Foto pada anak kelompok A. Hasil Penelitian Choirina lebih menekankan pada upaya meningkatkan kemampuan kognitif melalui media gambar. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam kemampuan kognitif melalui media gambar pada saat dilakukan observasi pratindakan, persentase perkembangan kognitif sebesar 43,75% ,kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 62,67 % dan pada pelaksanaan siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik yaitu 81,51%.
2. Penelitian relevan Maria Ulfa / 2019 / Paud Miftahul Ulum Pringsewu, dengan judul Upaya meningkatkan kemampuan kognitif melalui media kartu angka bergambar pada anak kelompok B. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak berkembang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan awal kognitif anak, dari 15 anak yang ada dikelas B , yang memberi hasil belum berkembang (BB) ada 9 anak yaitu 60%, mulai berkembang (MB) ada 5 anak yaitu 33,3%, berkembang sesuai harapan (BSH) ada 1 anak yaitu 6,6%, dan berkembang sangat baik (BSB) tidak ada atau 0%. Dari pertemuan siklus I dari 15 anak yang memberikan hasil belum berkembang (BB) ada 3

anak yaitu 20%, mulai berkembang (MB) ada 3 anak yaitu 20%, berkembang sesuai harapan (BSH) ada 5 anak yaitu 33,3%, berkembang sangat baik (BSB) ada 4 anak yaitu 26,6%. Sedangkan pada siklus II peserta didik yang menunjukkan hasil belum berkembang (BB) tidak ada, mulai berkembang ada 1 anak yaitu 6,6%, dan berkembang sangat baik (BSB) ada 2 anak 13,3% dan berkembang sangat baik ada 12 anak yaitu 80%.

3. Penelitian relevan Marhaeni / 2014 / TK Dharma Kumara pedungan. Dengan judul Peningkatan Minat Belajar Dan Kemampuan Dasar Kognitif Melalui Penggunaan Media Puzzle. Hasil dari penelitian Marhaeni yaitu Peningkatan minat belajar dan kemampuan kognitif, setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Subjek penelitian anak-anak kelompok B TK Dharma Kumara Pedungan yang berjumlah 20 orang. Metode penelitian menggunakan metode observasi, data dianalisis secara deskripsi. Pada observasi awal pra PTK hasil ketuntasan minat belajar anak 100% anak tidak ada yang tuntas, akhir siklus I meningkat mencapai ketuntasan 5%, dan akhir siklus II meningkat mencapai 100% tuntas. Begitu juga dengan kemampuan kognitif anak. awal tindakan tidak ada anak mencapai ketuntasan minimal dengan nilai 65, akhir siklus I mencapai 15% tuntas, dan akhir siklus II meningkat mencapai 100% anak tuntas didalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui penggunaan media puzzle.

4. Penelitian relevan Hernawati / 2019 / RA Qurrata' Ayun Bumi Sari Natar Lampung Selatan. Dengan judul Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Menggunakan Media Kartu Bilangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak berkembang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan awal kognitif anak, dari 22 anak di kelas B, yang memberikan hasil Belum Berkembang (BB) ada 15 anak yaitu 68%, Mulai Berkembang (MB) ada 3 anak yaitu 14%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 4 anak yaitu 18%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 0 anak yaitu 0%. Pada pertemuan di Siklus 1 dari 22 anak, yang memberikan hasil Belum Berkembang (BB) ada 4 anak yaitu 18%, Mulai Berkembang (MB) ada 3 anak yaitu 14%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 7 anak yaitu 32 %, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 8 anak yaitu 36%. Sedangkan pada Siklus II peserta didik, yang menunjukkan hasil Belum Berkembang ada 0 anak yaitu 0%, Mulai Berkembang (MB) ada 2 anak yaitu 9%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 3 anak yaitu 14% dan Berkembang Sangat Baik ada 17 anak yaitu 77%.
5. Penelitian relevan Harnina Dkk / Wonua Morini, Kecamatan Abeli Kota Kendari. Dengan judul Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Gambar Seri Di Kelompok B. Berdasarkan hasil tentang kemampuan kognitif anak melalui media gambar seri menunjukkan bahwa terdapat peningkatan, dimana pada siklus I diperoleh presentase sebesar 70% atau 14 orang anak dari 20 orang anak, dimana ada 6 anak atau 30% yang berada pada kategori berkembang, sangat baik (BSB), 8

anak atau 40% yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 4 orang anak atau 20% yang berada pada kategori mulai berkembang (MB) dan 2 orang anak 10% yang berada pada kategori belum berkembang (BB). Pada siklus II diperoleh presentase sebesar 90% atau 18 orang anak dari 20 orang anak dimana 13 orang anak atau 65% yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB), 5 orang anak atau 25% yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 2 orang anak atau 10% yang berada pada kategori mulai berkembang (MB). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak di kelompok B TK Wonua Morini Kecamatan Abeli Kota Kendari dapat ditingkatkan melalui media gambar seri.

Adapun kesamaan dari ke 3 penelitian diatas dengan penelitian penulis adalah kesamaan dapat menunjukkan terkait kognitif dan juga penggunaan media gambar dan keaktifan anak dalam proses pembelajaran pra siklus yang masih terbilang rendah dan kesamaan dalam meningkatkan kognitif anak dalam menggunakan media.

2.6 Kerangka Pikir

Berdasarkan hasil observasi praawal yang dilakukan peneliti dari ke 15 orang anak di TK Wekoila, pada anak kelompok B, ada terdapat 9 orang kemampuan kognitif anak belum berkembang dengan baik, dan untuk 2 orang anak sudah berkembang kognitifnya dengan baik. Hal ini terlihat dari sebagian anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal macam-macam warna, mengenal huruf A sampai Z dan mengenal Mengenal bentuk geometri pada suatu media diantaranya, ada anak yang mampu menyebutkan macam-macam

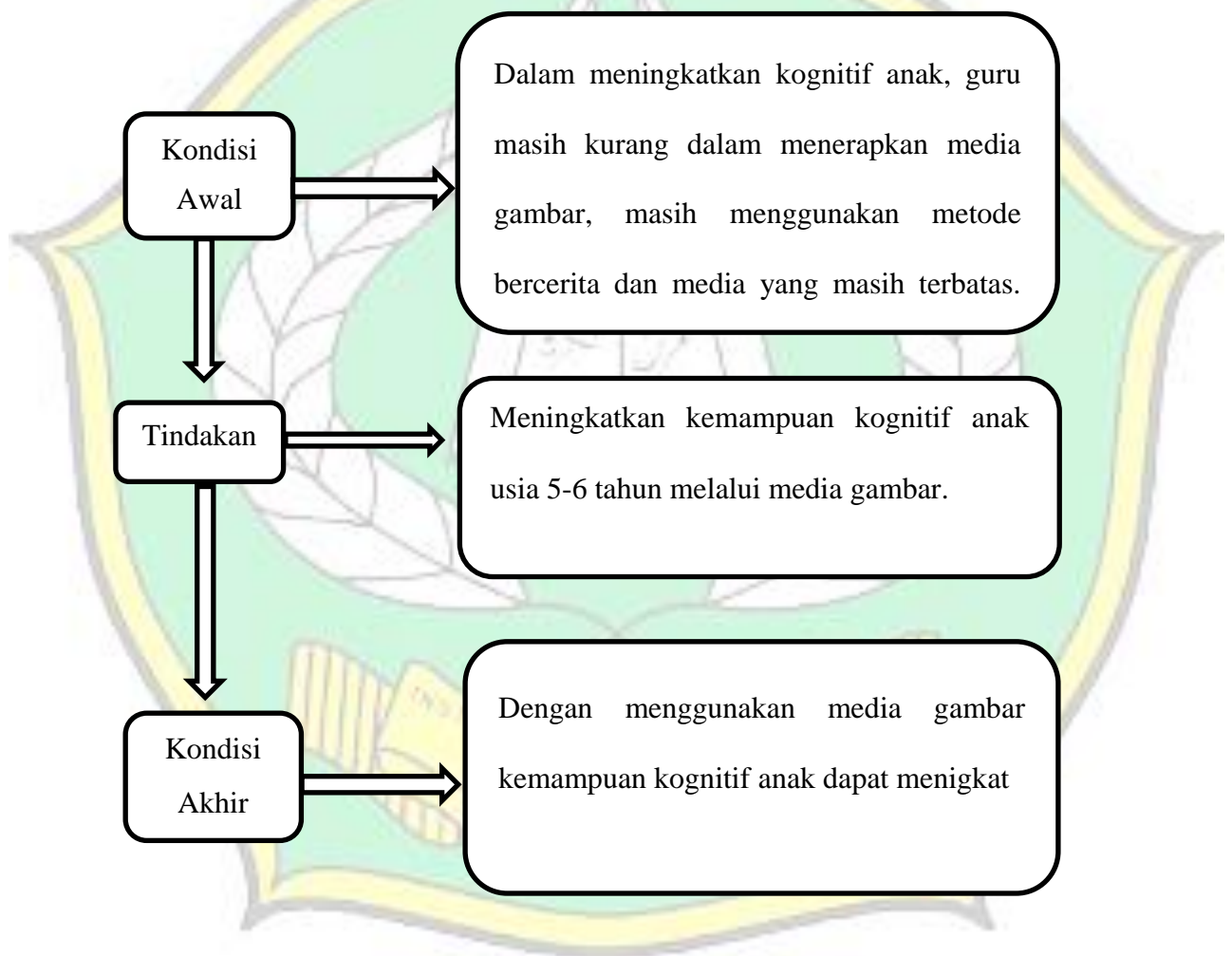
warna tetapi belum mampu membedakan macam-macam warna dengan tepat dan benar, seperti warna-warna yang berwarna muda dan tua. Dan ada anak yang belum mengetahui cara menulis namanya sendiri karena anak belum mampu mengenal huruf A sampai Z semua dengan sempurna. Selain itu ada anak yang mampu menulis huruf A sampai Z tetapi cara menyebutkannya sering dibolak balik. Seperti huruf N disebut dengan huruf M, huruf O disebut huruf Q, huruf X disebut huruf Z dan masih banyak lagi terdapat kekeliruan anak dalam menyebut dan membedakan huruf dengan kurang tepat dan benar dalam menyebutkannya. Kemudian ada anak yang belum mampu mengenal bentuk-bentuk geometri, terbukti pada saat anak di panggil oleh gurunya dan menyuruh anak untuk menyebutkan berbagai bentuk-bentuk geometri yang berada di meja, tetapi anak tersebut kebingungan dan asal menyebutnya. Seperti belah ketupat disebut segitiga, persegi panjang sering dibolak balik menjadi persegi dan masih banyak lagi bentuk-bentuk geometri yang anak kurang dalam membedakannya dengan tepat.

Berbagai macam penyebabnya ialah karena media pembelajaran yang di berikan guru kurang menarik, kurangnya media pembelajaran yang di terapkan, dalam hal ini guru masih menggunakan metode bercerita dan media yang masih terbatas, selain hal diatas saya juga mengamati beberapa anak TK Wekoila masih rendah dalam kognitif belajarnya. Sehingga di temukan anak cenderung lebih mudah bosan, tidak fokus dan bahkan sibuk dengan dunianya sendiri atau sibuk bermain. Hal ini menunjukkan bahwa kognitif anak di TK Wekoila belum berkembang secara optimal.

Dengan melihat kondisi tersebut, peneliti akan mencoba menggunakan media gambar, dengan harapan agar kognitif anak dapat meningkat, sehingga guru dapat melakukan pembelajaran lebih bervariasi lagi.

Berdasarkan uraian di atas maka di buatlah bagan sebagai berikut:

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir



2.7 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang telah diuraikan sebelumnya. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Gambar Pada Anak Kelompok B Di TK Wekoila Kelurahan Unaahan Kecamatan unaaha Kabupaten Konawe.

