

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Konsep Perkembangan Kognitif Anak

2.1.1 Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang penting dikembangkan sejak anak usia dini karena dengan perkembangan kognitif anak maka akan membantu dalam tahapan perkembangan selanjutnya, perkembangan kognitif perlu dikembangkan secara efektif dan efisien (Susanto, 2017 : 11).

Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang berkaitan dengan kecerdasan anak yang memperhatikan melalui kemampuan mengingat, mengenal dan memahami berbagai objek. Anak dapat berkembang diperoleh dari hasil kematangan intelektual dan dari pengetahuan yang diperoleh anak dalam jangka waktu yang cukup panjang (Hakim, 2018 : 3).

Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan, yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya (Triyasmonah, 2015 : 7).

Perkembangan kognitif adalah salah satu faktor yang penting dalam diri individu. Oleh karena itu, perkembangan kognitif menjadi bagian dari fase perkembangan karakteristik manusia yang penting untuk dipelajari. Secara etimologis berarti rancangan, gambaran tentang suatu objek (Fatimah, 2021 : 13).

Perkembangan kognitif adalah kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Bidang pengembangan kognitif pada materi pengembangan mengenal mengenal konsep bilangan bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan alternatif pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan menilai-nilai, mengelompokkan serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar (Gusniarti, 2020 : 2).

2.1.2 Pengertian Kognitif

Dalam istilah cognitive berasal dari kata cognition yang berarti knowing atau pengetahuan, yang dalam arti luas berarti perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Kognitif dapat diartikan dengan kemampuan belajar, berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana (Khadijah, 2016 :31).

Kognitif adalah suatu proses berfikir individu dalam memecahkan masalah secara cepat dan tepat, dan melatih anak untuk berpikir dengan cara-cara yang logis dan sistematis melalui pemahaman dan komunikasi tentang angka, bilangan dan lambing bilangan (Oktriyani, 2017 :2).

Kognitif adalah kemampuan dimana anak dapat berpikir secara logis yang diperolehnya melalui informasi-informasi dan ide-idenya yang realistis serta menyangkut kecerdasan seseorang dalam memecahkan suatu masalah (Rustiyanti, 2014 : 25).

Kognitif adalah suatu kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan (termasuk kesadaran, perasaan, dan sebagainya) atau usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman sendiri. Proses kognisi berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar (Sugianto, 2013 : 3).

Kognitif merupakan suatu proses dan produk pikiran untuk mengetahui yang berupa aktivitas mental seperti mengingat, mensymbolkan, mengkatagorikan, memecahkan masalah, menciptakan dan berfantasi. Perkembangan kognitif adalah perkembangan ke mampuan dan kecerdasan otak anak.

2.1.3 Aspek Perkembangan Kognitif

Mengemukakan bahwa aspek lingkup kognitif dalam permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Bab IV Standar Isi, Pasal 10 Ayat 4 meliputi (Chandrawaty ddk, 2020 : 8).

Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Perkembangan 4-5 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini
	Usia 4-5 Tahun
A. Belajardan Pemecahan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis) 2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil) 3. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, db) 4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit 5. Mengkreasi sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah 6. Mengetahui benda dan gejala dengan rasa ingin tahu 7. Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu 8. Memahami posisi/ kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal: sebagai peserta didik/ anak/ teman)
B. Berfikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna dan ukuran 2. Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya 3. Mengklasifikasikan bentuk ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau berpasangan dengan 2 variasi 4. Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulainya 5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran

	atau warna
C. Berfikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh 2. Mengenal konsep bilangan 3. Mengenal lambang bilangan 4. Mengenal lambang huruf

Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Nomor 137 Tahun 2014

2.1.4 Tahapan Perkembangan Kognitif Anak

Piaget percaya bahwa pemikiran anak-anak berkembang menurut tahap-tahap atau periode-periode yang terus bertambah kompleks. Piaget juga menyakini bahwa pemikiran seorang anak berkembang melalui serangkaian tahapan pemikiran dari masa bayi sehingga masa dewasa.

Piaget membagi perkembangan kognitif ke dalam empat tahap yaitu:

a. Tahap Sensori Motor (lahir 18 bulan)

Fase sensori motor dimulai dengan gerakan-gerakan reflek yang dimiliki anak sejak ia dilahirkan. Fase ini berakhir pada usia 2 tahun. Pada masa ini, anak mulai membangun pemahaman tentang lingkungannya melalui kegiatan sensori motor, seperti menggenggam, menghisap, melihat, melempar dan secara perlahan ia mula menyadari bahwa suatu benda tidak menyatu dengan lingkungannya atau dapat dipisahkan dari lingkungannya di mana benda itu memiliki sifat khusus.

Pada akhir usia 2 bulan anak sudah menguasai pola-pola sensori motor yang bersifat kompleks bagaimana cara mendapatkan benda yang diinginkannya (menarik, menggenggam, dan meminta), menggunakan benda dengan suatu tujuan yang berbeda. Dengan benda yang ada

ditangannya, ia melakukan apa yang diinginkannya. Kemampuan ini merupakan awal kemampuan berfikir secara simbolik, yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu objek tanpa kehadiran objek tersebut secara empirik.

b. Tahap Pra Operasional (18 bulan 6-7 tahun)

Pada tahap ini pemikiran anak masih didominasi oleh hal-hal yang berkaitan dengan aktivitas fisik dan persepsinya sendiri, sekalipun tidak selalu apa yang ada dalam pikirannya ditampilkan lewat tingkah laku nyata seperti pada periode sebelumnya. Stadium pra operasional dimulai dengan penguasaan bahasa yang sistematis, permainan simbolik, imitasi, serta bayangan dalam mental. Suatu proses ini menunjukkan bahwa anak sudah mampu untuk melakukan tingkah laku simbolik.

c. Tahap Operasional Konkret (8-12 tahun)

Pada tahap ini yang dapat dipikirkan oleh anak masih terbatas pada benda-benda konkret yang dapat dilihat dan diraba, benda-benda yang tidak jelas, yang tidak tampak dalam kenyataan masih sulit untuk dipikirkan oleh anak. Kesulitan matematika karena upaya untuk mengajarkan anak yang masih dalam tahap operasional konkret dengan materi yang abstrak.

d. Tahap Operasional Formal (di atas 12 tahun)

Dalam tahap ini anak mampu mempertimbangkan semua kemungkinan dalam memecahkan masalah dan mampu menalar atas dasar hipotesis dan dalil. Dampaknya anak dapat meninjau masalah dari

barbagai faktor saat memecahkan masalah. Pemikiran anak menjadi lebih konkret dan fleksibel dan mereka mampu menggabungkan informasi dari sejumlah sumber daya berbeda (Ulfa, 2019 : 17-23).

2.1.5 Ciri-Ciri Perkembangan Kognitif Anak

Adapun ciri-ciri perkembangan kognitif anak adalah sebagai berikut:

- a. Anak dapat berfikir simbolik.
- b. Egosentrisme adalah ketidak mampuan seseorang dalam membedakan antara pandangannya sendiri dengan orang lain.
- c. Terjadinya perubahan dalam aspek fisik (perubahan berat badan dan organ-organ tubuh) dan aspek psikis (matangnya kemampuan berpikir, mengingat dan berkreasi).
- d. Terjadinya perubahan dalam proporsi, aspek fisik (proporsi tubuh anak berubah sesuai dengan fase perkembangannya) dan aspek psikis (perubahan imajinasi dari fantasi ke realitas).
- e. Diperoleh tanda- tanda yang baru, tanda-tanda fisik (pergantian gigi dan karakter seks usia remaja) tanda-tanda psikis berkembangnya rasa ingin tahu tentang pengetahuan, moral, interaksi dengan lawan jenis (Sriyanto, 2022 : 27).

2.1.6 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif menunjukkan kemampuan seorang anak untuk berfikir. Terhadap beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan tersebut. Faktor-faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya mutu perkembangan kognitif anak, diantaranya sebagai berikut:

a. Faktor Hereditas

Faktor hereditas merupakan “otoritas karakteristik individu yang wariskan kepada orang tua anak atau segala potensi (baik fisik maupun psikis) yang dimiliki individu sejak masa konsepsi sebagai masa pewarisan dari pihak orang tua melalui gen-gen”. Teori hereditas atau nativisme yang mendapatkan bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa tahap kognitif sudah ditentukan sejak lahir.

b. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan atau empirisme berpendapat bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikit pun. Oleh karena itu, itulah perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Faktor lingkungan yang dibahas pada paparan berikut adalah lingkungan, keluarga, sekolah, teman sebaya, dan media masa.

c. Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan hubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan diluar dari seseorang yang mempengaruhi kemampuan kognitif. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal). Sehingga manusia

berbuat intelegensi karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

e. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan kepada suatu tujuan dan merupakan dorong untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilihat agar terwujud.

f. Faktor Kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berfikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhan (Susanto, 2012 : 26-28:).

2.1.7 Urgensi Perkembangan Kognitif Anak

Adapun proses kognitif meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, dan pemecahan masalah. Berdasarkan pendapat Piaget, bahwa pentingnya pendidik mengembangkan kognitif adalah:

- a. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahamannya yang utuh dan komprehensif.
- b. Agar anak mampu melatih ingatnya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- c. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya.

- d. Agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar dilingkungan sekitarnya.
- e. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi melalui proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan).
- f. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang akan mampu menolong dirinya sendiri (Karim, 2014 : 29).

2.2 Konsep Pembelajaran Kognitif

Pembelajaran kognitif adalah suatu upaya untuk memperoleh ilmu dan belajar juga akan ada perubahan terhadap sikap dan pola hidup serta kemampuan yang baru. Dengan belajar akan terjadi perubahan tingkah laku bersifat pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap (Rizkia, 2017 : 4).

Pembelajaran kognitif adalah membantu peserta didik agar mendapatkan pengalaman dan dengan itu akan bertambah kualitas dan kuantitas tingkah laku peserta didik. Tingkah laku merupakan ilmu pengetahuan, keterampilan, nilai dan norma yang berfungsi sebagai pengontrol sikap dan tingkah laku peserta didik (Niamah, 2021 : 208).

Pada dasarnya konsep pembelajaran kognitif adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran yang aktif adalah siswa sebagai subyek belajar menjadi faktor yang paling utama. Siswa dituntut untuk belajar dengan mandiri secara aktif.
- b. Prinsip pembelajaran dengan interaksi sosial untuk menambah khasanah perkembangan kognitif siswa dan menghindari kognitif yang bersifat egosentris.
- c. Belajar dengan menerapkan apa yang dipelajari agar siswa mempunyai pengalaman dalam mengeksplorasi kognitifnya lebih dalam. Tidak melulu menggunakan bahasa verbal dalam berkomunikasi.
- d. Adanya guru yang memberikan arahan agar siswa tidak melakukan banyak kesalahan dalam menggunakan kesempatannya untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang positif.
- e. Dalam memberikan materi kepada siswa diperlukan penstrukturan baik dalam materi yang disampaikan maupun metode yang digunakan. Karena pengaturan juga sangat berpengaruh pada tingkat kemampuan pemahaman pada siswa.
- f. Pemberian reinforcement yang berupa hadiah dan hukuman pada siswa. Saat melakukan hal yang tepat harus diberikan hadiah untuk menguatkan siswa untuk terus berbuat dengan tepat, hadiah tersebut bisa berupa pujian, dan sebagainya. Dan sebaliknya memberikan hukuman atas kesalahan yang telah dilakukan agar siswa menyadari dan tidak mengulangi lagi, hukuman tersebut bisa berupa: teguran, nasehat, dan sebagainya tetapi bukan dalam hukuman yang berarti kekerasan.

- g. Materi yang diberikan akan sangat bermakna jika saling berkaitan karena dengan begitu seseorang akan lebih terlatih untuk mengeksplorasi kemampuan kognitifnya.
- h. Pembelajaran dilakukan dari pengenalan umum ke khusus dan sebaliknya dari khusus ke umum atau dari konkrit ke abstrak.
- i. Pembelajaran tidak akan berhenti sampai ditemukan unsur-unsur baru lagi untuk dipelajari, yang diartikan pembelajaran dengan orientasi ketuntasan.
- j. Adanya kesamaan konsep atau istilah dalam suatu konsep bias sangat mengganggu dalam pembelajaran karena itulah penyesuaian integratif dibutuhkan. Penyesuaian ini diterapkan dengan menyusun materi sedemikian rupa, sehingga guru dapat menggunakan hierarki-hierarki konseptual ke atas dan ke bawah selama informasi disajikan (Pahliwandari, 2016 : 160-161).

2.3 Konsep Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari sumber kepada anak didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian anak didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa murid ke dalam suasana senang dan gembira, terjadi adanya keterlibatan emosional dan mental murid (Asmariansi, 2016 : 40).

Media pembelajaran adalah bagian dari komponen pembelajaran, manfaat dan fungsi media dalam pembelajaran sangat dirasakan baik oleh tenaga pendidik maupun siswa. Keberhasilan media dalam meningkatkan kualitas belajar siswa ditentukan pada bagaimana kemampuan guru dalam memilih media yang akan digunakan (Mahnun, 2012 : 33).

Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan lebih mudah dimengerti yang sesuai dengan pembelajaran yang bisa digunakan baik dari lingkungan (Agustira, 2022 : 4).

2.3.2 Prinsip Media Pembelajaran AUD

Media pembelajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar-mengajar yang akan dilakukan di sekolah. Oleh karena itu harus diperhatikan beberapa prinsip-prinsip dalam penggunaannya antara lain:

- a. Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian penting yang harus ada dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu.
- b. Media pembelajaran harus dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam proses belajar-mengajar karena dalam proses belajar mengajar guru benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan.

- c. Dalam penggunaan media pengajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarang menggunakannya, dimana pada saat menggunakan media pembelajaran guru harus benar-benar merancang perencanaan kegiatan dari rumah dan menerapkannya pada saat pembelajaran, anak tinggal mengikuti instruktur dari guru.
- d. Guru dapat memanfaatkan multi media yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar- mengajar dan juga dapat merangsang anak aktif dalam belajar jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari satu macam media pembelajaran (Dewi, 2014 : 4-5).

2.3.3 Manfaat Media Pembelajaran AUD

Ada beberapa manfaat media pembelajaran anak usia dini yaitu sebagai berikut:

- a. Mampu memberikan rangsangan dan variasi kepada otak kita, sehingga otak kita dapat berfungsi secara optimal.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif karena dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.
- d. Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar anak.
- f. Media dapat menumbuhkan sikap positif anak terhadap materi dan proses belajar.

- g. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif (Azhar, 2014 : 5-6).

2.3.4 Jenis Media Pembelajaran AUD

Ada beberapa manfaat media pembelajaran anak usia dini yaitu sebagai berikut:

- a. Media audio biasa disebut dengan media dengar yang dapat menyampaikan pesan melalui suara dan bunyi seperti suara bahasa, musik dan dapat dikombinasikan untuk menguatkan isi pesan.
- b. Media visual yaitu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi melalui penglihatan yang berbentuk simbol-simbol visual.
- c. Media audio visual adalah media yang dapat menyampaikan pesan melalui suara, gambar, dan tulisan. Media audio visual di bagi menjadi dua macam, yaitu media televisi dan film.
- d. Media lingkungan Menurut Mariyana Lingkungan adalah suatu tempat atau suasana (keadaan) yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini (Zaman, 2010 : 4-7).

2.4 Hakikat Anak Usia Dini

2.4.1 Pengertian Anak Usia Dini

Hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut (Putri, 2017 : 4).

Anak usia dini atau anak pada masa kanak-kanak merupakan individu yang unik dan sedang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan dan masa ini biasa disebut dengan masa Golden Age. Anak usia dini juga dapat diartikan bahwa anak yang berada pada rentang 0-8 tahun dan sosok yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya (Pratiwi, 2017 : 2).

Anak usia dini adalah individu yang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak (Sujiono, 2013 : 18).

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat perkembangan dan pertumbuhan (Wahyuni, 2021 : 12). Anak usia dini adalah kelompok usia berada dalam proses perkembangan unik, karena proses perkembangannya (tumbuh dan berkembang) terjadi bersamaan dengan golden age masa peka (Zakiyah, 2017 : 2).

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa (Binarti, 2021 : 1).

Anak usia dini adalah individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usia. Dalam memberikan layanan pendidikan, pendidikan perlu memahami karakteristik perkembangan serta cara-cara anak belajar dan bermain (Pertiwi, 2018 : 86-87).

2.4.2 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. Oleh karena itu, sudah tentu kita harus mengerti dan memahami berbagai karakter dasar anak usia dini. Disebabkan karakter-karakter itulah yang akan menjadi pusat perhatian untuk dikembangkan dan diarahkan menjadi karakter positif. Pendidik perlu memahami karakteristik anak untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Berikut ini beberapa karakter dasar yang dimiliki oleh anak usia dini yaitu :

- a. Bekal kebaikan, Setiap anak telah dibekali oleh Tuhan Yang Maha Esa dengan bekal kebaikan dan selanjutnya lingkunganlah yang berperan aktif dalam mengarahkan serta mengembangkan bekal kebaikan.

- b. Suka meniru, Anak suka menirukan gerakan serta perilaku dari orang tua serta lingkungan sekitarnya. Apa yang anak lihat senantiasa diikutinya.
- c. Suka bermain, Bermain merupakan suatu kegiatan yang paling disukai oleh anak usia dini. Sebagian besar waktu anak banyak dihabiskan untuk bermain.
- d. Rasa ingin tahu, Anak usia dini pada dasarnya memiliki karakter rasa ingin tahu yang tinggi, hal itu ditandai dengan anak selalu bertanya kepada siapa saja yang ia hadapi dan temui (La Hadisi, 2015 : 58).

2.4.3 Karakteristik Pembelajaran Anak Usia Dini

Mengenal karakteristik peserta didik untuk kepentingan proses pembelajaran merupakan hal yang penting. Adanya pemahaman yang jelas tentang karakteristik peserta didik akan memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif. Berdasarkan pemahaman yang jelas tentang karakteristik peserta didik, para guru dapat merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai perkembangan anak. Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini pada hakikatnya pengembangan kurikulum secara konkret yang berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimilikikan anak (Sujiono, 2012 : 138).

Ada beberapa karakteristik pembelajaran anak usia dini yaitu sebagai berikut:

- a. Anak belajar melalui bermain dan bernyanyi.
- b. Anak belajar dengan cara membangun pengetahuan.
- c. Anak belajar secara alamiah.
- d. Anak belajar sesuai dengan perkembangannya, bermakna, menarik dan fungsional (Herawati, 2019 : 3).

Pembelajaran anak usia dini dilakukan melalui kegiatan bermain yang dipersiapkan oleh pendidik dengan menyiapkan materi (konten) dan proses belajar. Komponen pembelajaran memiliki karakteristik atau ciri-ciri khusus. Selain itu, materi belajar anak usia dini dibagi menjadi dua kelompok usia meteri usia lahir sampai 3 tahun dan materi usia anak 3-6 tahun. Pembelajaran anak usia dini memiliki karakteristik anak belajar melalui bermain., anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya, anak belajar secara ilmiah, anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik, dan fungsional yng dipersiapkan oleh pendidik degan menyiapkan materi (konten) dan proses belajar (Wiyani, 2016 : 89).

2.5 Konsep Permainan Kartu Angka

2.5.1 Pengertian Permainan

Permainan adalah suatu kegiatan yang sangat mengasyikkan bagi anak-anak. Sebab kegiatan ini dilakukan atas dasar motivasi internal artinya kegiatan tersebut dilakukan bukan atas dasar perintah maupun kehendak

dari orang lain. Terkadang orang tua agak pusing dengan perilaku anaknya yang suka asyik dengan permainan sulit untuk diajak berhenti sebentar walaupun hanya untuk sekedar makan maupun tidur siang. Hal ini menunjukkan bahwa dalam kegiatan permainan anak sangat terlibat bahagia dan tidak kenal lelah atau selalu bersemangat seakan-akan energi mereka tak pernah habis. Karakteristik inilah yang membedakan antara anak-anak dengan orang dewasa (Khadijah, 2017 : 1).

Permainan adalah aktivitas yang menyenangkan bagi anak dan dapat membantu anak mencapai perkembangan yang utuh. Salah satu aspek perkembangan kognitif yang dapat dicapai melalui kegiatan permainan adalah kemampuan mengenal lambang bilangan. Permainan yang dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan adalah permainan kartu angka. Permainan menggunakan kartu angka dapat membantu anak dalam mengetahui konsep bilangan dan lambang bilangan 1-10 dengan baik (Misyati, 2013 : 31).

Permainan adalah sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, kognitif anak dan menggambarkan perkembangan anak. Meskipun permainan seolah-olah hanya untuk bersenang-senang bagi anak, namun permainan memiliki manfaat yang sangat besar bagi perkembangannya (Heryanti, 2014 : 18).

Permainan adalah hal yang sangat penting bagi anak. Melalui permainan seorang anak dapat belajar banyak hal, karena dengan permainan anak merasa senang dan mampu berkonsentrasi lebih lama sehingga

kemampuan mengingat anak menjadi lebih baik. Oleh karena itu kegiatan permainan menstimulus berbagai otak, maka tidak berlebihan jika permainan ini menjadi positif terhadap perkembangan kognitif anak (Postalia, 2021 : 7).

2.5.2 Jenis- Jenis Permainan AUD

Ada beberapa jenis permainan pada anak usia dini dapat dibagi kedalam dua jenis macam permainan yaitu:

2.5.2.1 Permainan Aktif

Bermain aktif dapat diartikan sebagai kegiatan yang banyak melibatkan aktivitas tubuh, pemain dalam permainan ini membutuhkan energi yang besar. Dalam melakukan permainan aktif biasanya anak akan melibatkan dua jenis motorik, yakni motorik kasar dan halus. Misalnya: bermain bebas dan spontan yaitu anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya melalui aktivitas fisik, tidak ada aturan-aturan dalam permainan tersebut; bermain drama; bermain musik; mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu; permainan olah raga; permainan dengan balok; permainan dalam melukis menempel atau menggambar.

2.5.2.2 Permainan Pasif

Permainan pasif merupakan jenis permainan yang hanya melibatkan sebagian anggota tubuh anak atau hanya mengandalkan motorik halusnya. Pemain menghabiskan sedikit energi. Misalnya: bermain dengan gadget atau komputer, menonton adegan lucu,

membaca buku cerita, mendengarkan cerita, menonton televisi dan mengingat nama-nama benda adalah bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga, tetapi tingkat kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya di tempat olah raga atau tempat bermain (Elfiadi 2016 : 57-58).

2.5.3 Manfaat Permainan AUD

Ada beberapa manfaat permainan yaitu sebagai berikut:

- a. Mendapatkan kegembiraan dan hiburan, kegembiraan atau emosi yang positif sangat bermanfaat untuk tumbuh kembang anak dan pembentukan karakternya. Kehidupan anak-anak yang dipenuhi kegembiraan dan kebahagiaan juga akan menjauhkan anak dari stres. Hal ini bermanfaat untuk kesehatan fisik dan mental, juga untuk prestasi akademis mereka.
- b. Mengembangkan kecerdasan intelektual, hal ini karena dengan bermain dan mengeksplorasi lingkungan sekitar anak dapat belajar tentang bentuk, warna, suara, tekstur, fenomena alam, dunia satwa, dunia flora, suhu, cahaya dan sebagainya.
- c. Mengembangkan kemampuan motorik halus anak, kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan, seperti menggunting, melipat, menarik garis, mewarnai dan menggambar. Dengan kemampuan motorik halus yang berkembang dengan baik, anak akan dapat menulis dengan baik di samping penguasaan berbagai keterampilan lainnya.

- d. Mengembangkan kemampuan motorik kasar anak motorik kasar adalah gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antara anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar sebagian atau seluruh anggota tubuh. Misalnya berjalan, berlari, melompat, merangkat, dan mengayunkan tangan.
- e. Meningkatkan kemampuan anak untuk berkonsentrasi Sejumlah permainan menuntut anak untuk berkonsentrasi penuh ketika memainkannya. Hal ini bermanfaat untuk melatih konsentrasi anak. Konsentrasi sangat dibutuhkan anak untuk keberhasilan belajar dan penyelesaian berbagai tugas.
- f. Meningkatkan kemampuan anak untuk memecahkan masalah banyak sekali permainan yang menuntut anak memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah dan berpikir logis untuk memenangkan atau menyelesaikan permainan tersebut.

2.5.4 Fungsi Permainan Kartu Angka

Permainan kartu angka dapat meningkatkan motivasi belajar anak didik, permainan dapat juga mendorong siswa untuk saling membantu satu sama lain. Bantuan yang paling baik dari media permainan adalah domain efektif (yang menyangkut perasaan atau budi pekerti) yang memberi bantuan motivasi untuk belajar serta bantuannya dalam masaah yang menyangkut perubahan sikap, guru maupun siswa dapat menggunakan permainan kartu angka mana yang mengandung nilai yang paling tinggi dan bermakna untuk mencapai tujuan pembajaran, dapat meningkatkan

pengetahuan anak dalam mengena lambang bilangan, dapat membantu anak dalam belajar tentang matematika anak usia dini. Sebagai media yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran terutama dalam mengenalkan angka angka (Oktina 2019: 5-6).

2.5.5 Manfaat Permainan Kartu Angka

Permainan kartu angka dapat berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan membimbing, ini terjadi ketika anak mulai belajar mengenang angka. Proses pelaksanaan pemahaman konsep bilangan akan memudahkan anak untuk lebih memahaminya melalui permainan kartu angka. Permainan kartu angka dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin kuat dalam menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Dalam permainan ini selain mengenal angka lebih cepat, anak juga dapat beresplorasi menggunakan kartu-kartu angka. Sehingga dapat merangsang berbagai aspek yang ada pada diri anak. Ada beberapa manfaat dari permainan kartu angka dalam pembelajaran anak usia dini yaitu sebagai berikut:

- a. Melatih anak untuk berhitung
- b. Melatih untuk membedakan angka
- c. Melatih mental anak
- d. Melatih motorik tangan anak

Ada beberapa manfaat yang dapat diambil Salam penggunaan permainan kartu angka yaitu sebagai berikut:

- a. Merangsang siswa bekerja secara aktif
- b. Timbul persaingan yang sehat antar siswa
- c. Menimbulkan sikap percaya diri pada siswa

Dampak penggunaan kartu angka terhadap kemampuan membilang, diantaranya anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, anak memiliki konsep perhitungan dengan baik dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya. Permainan kartu angka membuat anak dapat belajar mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik. Urutan bilangan yang di maksud seperti anak dapat mengurutkan angka 1-10 yang di acak. Dari permainan tersebut, pemahaman tentang konsep bilangan juga terbentuk karena secara langsung atau tidak langsung anak dapat mengetahui baru yang sebelumnya tidak di ketahui (Hasni, 2019 : 107-108).

2.5.6 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Kartu Angka

2.5.6.1 Kelebihan Permainan Kartu Angka

- a. Dapat merangsang anak lebih mengenal angka
- b. Membuat minat anak semakin menganut dalam menguasai konsep bilangan
- c. Merangsang kecerdasan dan ingatan anak
- d. Mampu mengembangkan kemampuan kognitif

- e. Memiliki konsep berhitung dengan baik
- f. Anak akan mengembangkan segenap potensinya yang ada pada dirinya
- g. Anak akan belajar mengenal urutan bilangan dan pemahaman konsep angka yang baik
- h. Anak akan lebih mudah memahami konsep penambahan dan pengurangan dengan baik (Mufarizuddin, 2017 : 39).

2.5.6.2 Kekurangan Permainan Kartu Angka

- a. Mempermudah proses pembelajaran kelas
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
- d. Membantu konsentrasi belajar dalam proses pembelajaran (Putri, 2016: 4).

2.6 Konsep Media Kartu Angka

2.6.1 Pengertian Kartu Angka

Kartu angka adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa kartu yang bertuliskan angka sesuai dengan tema yang diajarkan. Alat peraga kartu adalah alat bantu bagi anak untuk mengingat pelajaran. Alat peraga kartu angka dapat menimbulkan kesan dihati sehingga sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya. Sejalan dengan ingatan anak aka nada peraga itu, ia juga diingatkan dengan pelajaran yang disampaikan guru. Semakin kecil anak, ia

semakin perlu visualisasi atau konkret (perlu lebih banyak alat peraga) yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan dan didengarnya (Mursidah, 2019 : 8).

Kartu angka adalah kartu yang bertujuan untuk merangsang kemampuan numerik, yaitu simbol angka, konsep pembilangan, media angka, permainan angka, permainan hitungan, menyanyi, teka-teki dan jumlah angka, dengan menggunakan kartu angka dapat menyalurkan rangsangan berpikir, perhatian serta minat dalam belajar matematika bagi anak (Aryanita, 2015 : 6).

Kartu angka adalah fasilitas penting dalam pembelajaran di sekolah karena bermanfaat untuk meningkatkan perhatian anak. Dengan alat peraga kartu, anak diajak secara aktif memperhatikan apa yang diajarkan guru. Satu hal yang harus diingat, walaupun fasilitas alat peraga kartu yang dimiliki sekolah sangat minim, tetapi bila penggunaan alat peraga diikuti dengan metode anak aktif, maka afektifikasi pengajaran akan semakin baik (Ratnawati, 2021 : 64).

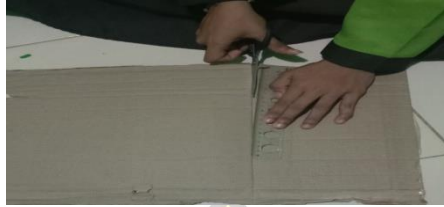
2.6.2 Langkah-Langkah Pembuatan Media Kartu Angka

Adapun langkah-langkah pembuatan media kartu angka yaitu sebagai berikut:

- a. Siapkan alat dan bahan berupa gunting, lem tembak, mistar, folpen, gardus, kertas origami, kain flannel dan sketsa gambar.



- b. Memotong gardus menggunakan gunting yang akan kita buat kartu angka sesuai dengan bentuk yang kita inginkan.



- c. Setelah memotong gardus menggunakan gunting langkah selanjutnya gardus akan ditempelkan kertas origami menggunakan lem.



- d. Kemudian menggunting kain flannel membentuk angka.



- e. Kemudian ditempelkan angka dan sketsa gambar yang sudah dilapisi kertas origami



- f. Inilah hasil dari pembua tan kartu angka.



2.6.3 Langkah-Langkah Permainan Kartu Angka

Langkah-langkah permainan kartu angka dapat diuraikan di bawah ini sebagai berikut:

a. Menyusun Aturan dan Cara Permainan

1. Aturan permainan yaitu guru menyiapkan media yang telah dibuat, setelah itu guru menjelaskan terlebih dahulu tentang kegiatan permainan kartu angka yang akan dilakukan peserta didik, kemudian guru mengenalkan gambar apakah yang ada pada kartu angka, bentuk geometrid an warnanya.
2. Cara permainan yaitu menunggu panggilan nama, kemudian anak maju kedepan untuk menyebutkan angka, bentuknya apa, dan warnanya apa, setelah itu anak memasukkan ke dalam kotak yang sudah disediakan didepan.

2.7 Penelitian Relevan

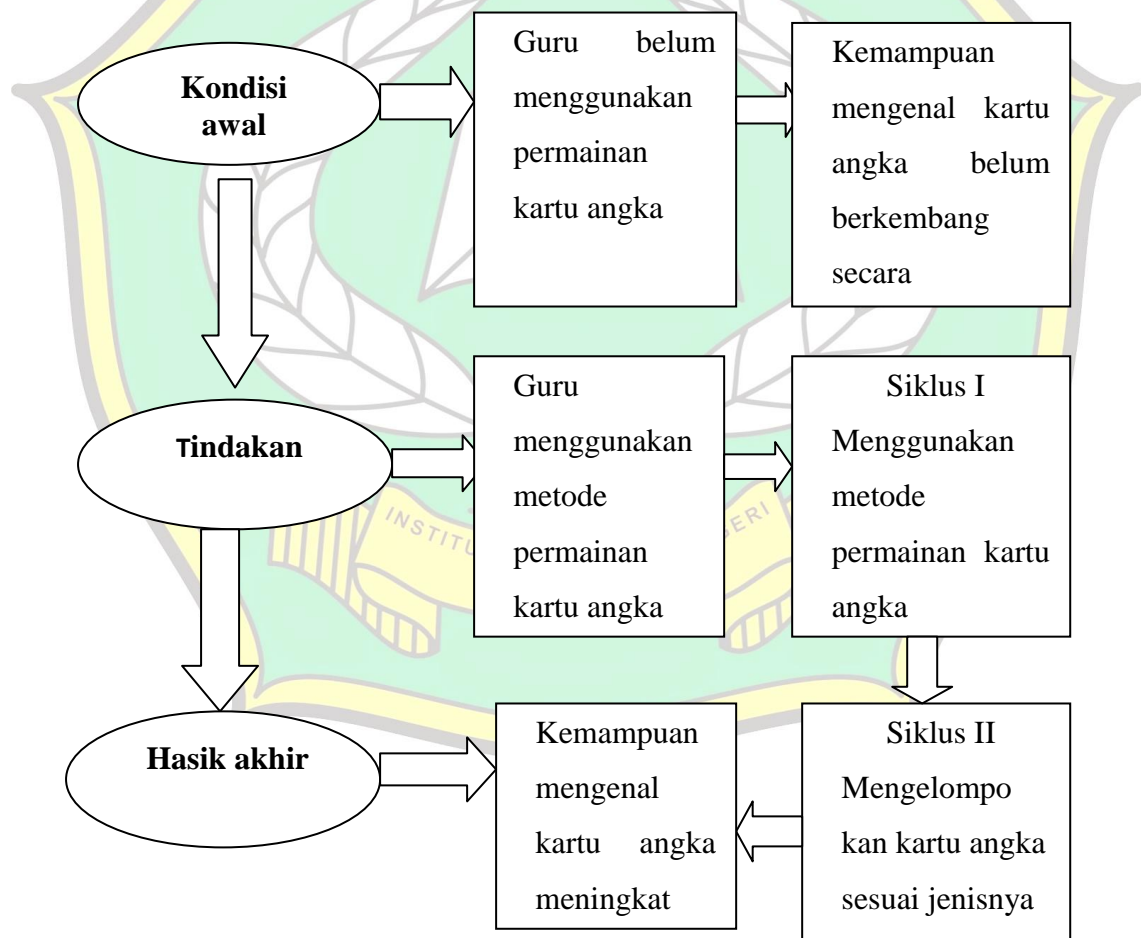
Table 2.2 Penelitian Relevan

No.	Penelitian Relevan	Perbedaan	Persamaan
1.	<p>Maria Ulfa dalam penelitiannya yang berjudul Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Angka Bergambar Di PAUD Miftahul Ulum Pringsewu. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada siklus 1 dari 15 orang 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%, berkembang sangat baik (BSB) ada 2 anak 13,3% dan berkembang sangat baik ada 12 anak yaitu 80%.</p>	<p>Perbedaan penelitian Maria Ulfa dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Fokus penelitian Maria Ulfa yaitu upaya meningkatkan kemampuan kognitif melalui media kartu angka bergambar di Paud miftahul ulum pringsewu. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti yakni ingin meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam permainan kartu angka. Jadi perbedaannya yang dilakukan Maria Ulfa dan yang akan dilakukan peneliti yaitu metode yang digunakan berbeda.</p>	<p>Persamaan penelitian Maria Ulfa dengan peneliti yakni sama-sama meningkatkan kemampuan kognitif.</p>
2.	<p>Bahar Agus Setiawan dalam penelitiannya yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Geometri Di PAUD Barokah Sumber Jeruk Bondowoso. Hasil penelitian pada siklus I diketahui bahwa melalui permainan geometri, kemampuan kognitif anak yang sudah mulai berkembang 60% atau 6 dari 10 anak. Dan pada siklus II diketahui bahwa melalui permainan geometri 80% anak kemampuan kognitifnya berkembang sesuai harapan.</p>	<p>Perbedaan penelitian Bahar Agus Setiawan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Fokus penelitian Bahar Agus Setiawan yaitu meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan geometri. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti yakni ingin meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam permainan kartu angka. Jadi perbedaannya yang dilakukan Bahar Agus Setiawan dan yang akan dilakukan peneliti yaitu metode yang digunakan berbeda.</p>	<p>Persamaan penelitian Bahar Agus Setiawan dengan peneliti yakni sama-sama meningkatkan kemampuan kognitif.</p>
3.	<p>Emi Sartini dalam penelitiannya yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Kelompok B TK Harapan Kecamatan Murhum Kota BauBau.</p>	<p>Perbedaan penelitian Emi Sartini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Fokus penelitian Emi Sartini yaitu meningkatkan kemampuan kognitif melalui</p>	<p>Persamaan penelitian Emi Sartini dengan peneliti yakni sama-sama meningkatkan kemampuan</p>

	<p>Hasil penelitian pada siklus I mengalami peningkatan dimana anak yang sudah mampu mencapai 65% atau 13 orang anak sedangkan yang belum mampu 35% adalah sebanyak 7 orang anak. Sedangkan pada siklus II perolehan nilai anak menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dengan kemampuan hasil belajar anak mampu atau yang sesuai dengan kemampuan yang diinginkan adalah 85% atau 17 orang anak sedangkan yang belum mampu sebanyak 15% atau 3 orang anak.</p>	<p>permainan puzzle pada anak kelompok B. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti yakni ingin meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam permainan kartu angka. Jadi perbedaannya yang dilakukan Yarlina Widya dan yang akan dilakukan peneliti yaitu metode yang digunakan berbeda.</p>	<p>kognitif.</p>
4.	<p>Nur Hidayah dalam penelitiannya yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Maze Di RA Al Ikhlas Desa Dolok Sagala, Kecamatan Dolok Masihul, Kabupaten Serdang Bedagai. Hasil analisis data pada grafik prasiklus yang berhasil mencapai rata-rata 31.66%, siklus I 48.33%, siklus II 66.66% dan siklus III 96.66%.</p>	<p>Perbedaan penelitian Nur Hidayah dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Fokus penelitian Nur Hidayah yaitu meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan maze. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti yakni ingin meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam permainan kartu angka. Jadi perbedaannya yang dilakukan dan yang akan dilakukan peneliti yaitu metode yang digunakan berbeda.</p>	<p>Persamaan penelitian Nur Hidayah dengan peneliti yakni sama-sama meningkatkan kemampuan kognitif.</p>
5.	<p>Nurul Sakinah Salam dalam penelitiannya yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ludo Geometri Pada Anak Kelompok B Di TK Babussalam Borongboddi, Kecamatan Bontonompok Kabupaten Gowa. Hasil penelitian pada siklus I memperoleh nilai rata-rata diperoleh ialah 49.4% dengan kriteria mulai berkembang (MB). Sedangkan pada siklus II dimana dari 15 anak diperoleh nilai rata-rata 77.5% dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH).</p>	<p>Perbedaan penelitian Nurul Sakinah Salam dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Fokus Nurul Sakinah Salam penelitian meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan ludo geometri pada anak kelompok B. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti yakni ingin meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam permainan kartu angka. Jadi perbedaannya yang dilakukan dan yang akan dilakukan peneliti yaitu metode yang digunakan berbeda.</p>	<p>Persamaan penelitian Nurul Sakinah Salam dengan peneliti yakni sama-sama meningkatkan kemampuan kognitif.</p>

2.8 Kerangka Berpikir

Salah satu masalah pembelajaran kemampuan mengenal bentuk kartu angka di PAUD Khairunnisa Khosabara, Desa Pohorua, Kecamatan Maligano, Kabupaten Muna disebabkan oleh pembelajaran yang masih memanfaatkan buku paket siswa dan LKS yang berbasis ceramah. Sehingga peneliti memperbaiki metode pembelajaran ceramah menjadi metode permainan kartu angka sebagai wahana pembelajaran siswa. Pemilihan permainan kartu angka dimaksudkan agar anak lebih antusias dan senang sehingga meningkatkan kemampuan mengenal angka. Kerangka pikir tersebut dapat digunakan sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir