

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Dalam penelitian tindakan kelas yang diambil peneliti adalah seputar masalah penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) yang berbahan dari limbah yang diterapkan di KB PERSADA Semampir untuk meningkatkan aspek kognitif anak didik. Penggunaan APE ini dirasa penting karena pada anak usia dini inilah memerlukan pembelajaran yang bermakna melalui permainan-permainan. Terdapat beberapa teori dari ahli tentang hal ini sebagai teori yang mendasari penelitian ini, yakni sebagai berikut:

1. Pengertian Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini

- a. Pengertian dan Tahap Perkembangan Kognitif

Sebelum kita ketahui pengertian dan tahap perkembangan kognitif anak usia dini perlu kita ketahui pengertian tentang pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan awal anak kategori nonformal, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang penyediaan layanan pendidikan anak usia dini ditetapkan untuk menjamin anak usia dini mendapatkan akses layanan pendidikan anak usia dini yang berkualitas. Ruang lingkup penyediaan layanan PAUD jalur nonformal hal ini ditegaskan dalam Permendikbud Nomor 18 Tahun 2018, berisi tentang penyediaan layanan PAUD menyebutkan bahwasanya Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk

membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut. (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 18 Tahun 2018 Tentang Penyediaan Layanan Pendidikan Anak Usia Dini: Dasar Hukum Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Buku Pendidikan Anak Prasekolah karya Patmonodewo menjelaskan bahwa kognitif diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Sedangkan perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir untuk menyelesaikan masalah yang juga menjadi tolak ukur pertumbuhan kecerdasan. Menurut pandangan aliran *behaviorisme* berpendapat bahwa pertumbuhan kecerdasan melalui terhimpunnya informasi yang makin bertambah. Sedangkan aliran *interactionist* berpendapat bahwa pengetahuan berasal dari interaksi anak dengan lingkungan anak. Dan dikemukakan bahwa perkembangan kecerdasan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan pengalaman, perkembangan kognitifnya dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang, mengingat dan mencari penyelesaian masalah yang dihadapi (Patmonodewo, 2003, hal. 27).

Sedangkan menurut modul dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini karya Khadijah dijelaskan bahwa istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang persamaan dari *knowing*, berarti mengetahui. Sedangkan dalam arti luasnya, *cognition* ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan (Khadijah, Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, 2016, hal. 56).

Tahapan perkembangan kognitif pada manusia oleh Jean Piaget terbagi dalam beberapa tahapan, yakni terdapat 4 tahapan sebagai berikut: *pertama*, adalah tahap *sensori motor* dimana tahap ini berada pada usia 0-2 tahun kehidupan manusia. Didalamnya terdapat proses *desentration* artinya pada tahapan ini manusia tidak dapat memisahkan diri dengan lingkungannya, sehingga ia *centered* bertahan pada diri sendiri, untuk kemudian pada tahap selanjutnya ia mengalami *decentered* pada dirinya (Marinda, 2020, hal. 122).

Pada tahap sensori ini bayi bergerak berdasarkan gerak reflek sampai pada permulaan pemikiran simbolis. Hingga kemudian anak dapat membangun pemahaman tentang dunia melalui koordinasi pengalaman- pengalaman sensor ke tindakan fisik. Pada tahap ini anak mulai melibatkan semua panca inderanya untuk menangkap segala sesuatu yang ada disekitarnya (Syarifin, 2017, hal. 2).

Kedua, tahap Pra-operasional adalah tahapan yang terjadi pada usia 2-7 tahun, dimana anak memiliki kemampuan mempresentasikan dunianya kedalam bentuk kata-kata ataupun gambar-gambar. Hal tersebut menjadi tanda bahwa anak mulai meningkat kognitifnya secara simbolis dan meampai hubungan informasi indrawi dan tindakan fisik (Ibda, 2015, hal. 34)

Ketiga, adalah tahap operasi konkrit terjadi pada usia anak mencapai 7-11 tahun, pada tahap ini anak mampu berfikir logis terhadap peristiwa-peristiwa yang konkrit dan mengklasifikasikan benda terhadap bentuk-bentuk yang berbeda-beda. Namun pada tahap ini walaupun anak sudah dapat berfikir logis anak belum bisa memecahkan problem- problem yang abstrak (Mu'min, 2013, hal. 95).

Keempat, adalah tahapan *formal operasional*, yang dimaksud dengan tahap operasional adalah tahap di mana anak pada usia 11-dewasa, atau biasa disebut dengan masa remaja anak mulai memiliki pola perkembangan kognitif yang logis, abstrak dan lebih idealistis. Maka tahap operasional formal anak usia ini yakni pada saat usia 15 tahun ia mulai memikirkan sesuatu yang konkret dan nyata. Sehingga kualitas pemecahan masalah dimasa remaja ini secara operasional konkret juga sudah sangat bagus, maka pada fase ini anak sudah bisa menerima berbagai model pengajaran baik yang bersifat konkret ataupun abstrak (Marinda, Leny, 2020, hal. 122-123).

Dalam artikel lain juga disebutkan bahwasanya tahapan perkembangan kognitif menurut J. Piaget ada tahapan *sensorimotor* (usia 0-2 tahun), tahap *praoperasional* (usia 2-7 tahun), tahap *konkret operasional* (7-11 tahun) dan tahap *formal operasional*. Pada tahap *sensorimotor* dimulai sejak lahir sampai usia dua tahun, ketika anak memahami lingkungan sekitarnya melalui sensori atau penginderaan (penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, dan pengecap) terhadap semua aktivitas motorik atau tindakannya. sedangkan pada tahap *praoperasional* anak mulai mampu mengatasi masalah yang masih bersifat konkret, belum bersifat abstrak, sedangkan tahap *konkret operasional* anak sudah bisa mengaitkan apa yang terjadi sekarang dengan masa lalu (*reversibility*), sedangkan kemampuan berpikir yang bersifat abstrak dicapai pada tahap *formal operasional* (Bujuri, 2018, hal. 38).

Menurut Asrori memaparkan bahwa karakteristik pada tahap pra operasional ditandai dengan karakteristik menonjol sebagai berikut:

- 1) Individu telah mengkombinasikan dan mentransformasikan berbagai informasi
- 2) Individu telah mampu mengemukakan alasan-alasan dalam menyatakan ide-ide
- 3) Individu telah mengerti adanya hubungan sebab akibat dalam suatu peristiwa konkret, meskipun logika hubungan sebab akibat belum tepat.
- 4) Cara berfikir individu bersifat egosentris yang ditandai oleh tingkahlaku berikut ini:
 - a) Berfikir imajinatif
 - b) Berbahasa egosentris
 - c) Memiliki aku yang tinggi
 - d) Menampakkan dorongan ingintahu yang tinggi
 - e) Perkembangan bahasa mulai pesat

Sedangkan karakteristik pada tahap operasional konkret ini ditandai dengan karakteristik menonjol bahwa segala sesuatu dipahami sebagaimana yang tampak saja atau sebagaimana kenyataan yang mereka alami. Jadi, cara berfikir individu belum menangkap yang abstrak meskipun cara berfikirnya sudah nampak sistematis dan logis. Dalam memahami konsep, individu sangat terikat kepada proses mengalami sendiri. Artinya mudah memahami konsep kalau pengertian konsep itu dapat diamati atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan konsep tersebut.

Dengan demikian, karakteristik-karakteristik yang dikemukakan tersebut di atas dapat dijadikan pedoman bagi kita sebagai orang tua atau pendidik dalam melihat perkembangan kognisi anak dari tahap-tahap pada setiap

perkembangannya. Sehingga dapat diketahui apakah anak tersebut sudah memiliki kemampuan kognitif yang optimal atau belum. Untuk menghindari keterlambatan perkembangan anak tersebut, maka orang tua atau pendidik dapat melakukan berbagai kegiatan stimulasi atau perangsangan pada anak agar mencapai tingkat perkembangan yang wajar.

Menurut Piaget setidaknya ada empat kemampuan dasar yang perlu dirangsang pada anak pra sekolah, ialah: 1) kemampuan transformasi: yaitu perubahan bentuk dapat dikenalkan pada anak pra sekolah lewat eksperimen sederhana, misalnya meniupkan balon, menuangkan air kedalam gelas yang berbeda, merubah benda lunak menjadi berbagai bentuk, dan lain-lain. 2) kemampuan *reversibility*; yaitu cara berfikir alternatif atau bolak balik, misalnya dengan sebuah gambar anak diajak untuk mencari jalan keluar dari sebuah jalan yang banyak liku-likunya, atau anak diminta mengurutkan angka dari kecil ke yang lebih besar dan kemudian kembali dari angka yang besar ke yang lebih kecil, 3) kemampuan klasifikasi; yaitu anak diajak untuk melakukan klasifikasi berdasarkan jenis, bentuk, warna, ukuran dan lain-lain, kemampuan klasifikasi ini ada tiga ialah klasifikasi tunggal, ganda dan jamak. Tunggal misalnya hanya berdasarkan satu aspek misalnya warna saja. Ganda sudah dua aspek, misalnya warna dan bentuk, sedangkan jamak sudah dengan banyak aspek, misalnya warna, bentuk dan bahan dasarnya. Hal penting dari latihan ini adalah pada kemampuan berfikir logis. 4) kemampuan hubungan asimetris: yaitu tidak semua klasifikasi didasarkan atas kesamaan, tetapi juga bisa atas dasar perbedaan. Misalnya besar, kecil, panjang, pendek, tinggi dan rendah, anak dapat dilatih

menyusun balok secara urut dari yang besar sampai yang kecil atau dari yang panjang sampai kepada yang pendek (Khadijah, Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, 2016, hal. 37-39).

Dikutip dari Khadijah bahwa menurut Piaget setidaknya ada empat kemampuan dasar kognitif anak yang perlu dirangsang pada anak pra sekolah, ialah: 1) kemampuan transformasi: yaitu perubahan bentuk dapat dikenalkan pada anak pra sekolah lewat eksperimen sederhana, misalnya meniupkan balon, menuangkan air kedalam gelas yang berbeda. 2) kemampuan *reversibility*; yaitu cara berfikir alternatif atau bolak balik, misalnya dengan sebuah gambar anak diajak untuk mencari jejak, anak diminta mengurutkan angka dari kecil ke yang lebih besar dan kemudian kembali dari angka yang besar ke yang lebih kecil, 3) kemampuan klasifikasi; yaitu anak diajak untuk melakukan klasifikasi berdasarkan jenis, bentuk, warna, ukuran dan lain-lain, kemampuan klasifikasi ini ada tiga ialah klasifikasi tunggal, ganda dan jamak (Khadijah, Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, 2016).

b. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STTPA) selanjutnya merupakan kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak merupakan pertumbuhan dan perkembangan anak yang dapat dicapai pada rentang usia tertentu. STPPA menjadi dasar guru

untuk melihat apakah perkembangan dan pertumbuhan anak sesuai dengan usianya atau tidak.

Dikutip dari standar isi Permendikbud nomor 137 tahun 2014 STPPA aspek perkembangan kognitif lingkup memecahkan masalah mencakup:

- 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, dsb)
- 4) Mengetahui konsep banyak dan sedikit
- 5) Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah
- 6) Mengamati 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).

Sedangkan lingkup perkembangan berfikir logis yakni mencakup :

- 1) Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran
- 2) Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya
- 3) Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi
- 4) Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya
- 5) Memasangkan kepingan gambar *puzzle*

Lingkup perkembangan berfikir simbolik mencakup:

- 1) Membilang banyak benda satu sampai sepuluh
- 2) Mengenal konsep bilangan
- 3) Memasangkan warna sesuai dengan lambang bilangan
- 4) Mengenal lambang huruf (RI, 2014)

Tabel 1.1

Pemetaan Indikator Perkembangan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini Anak 4-5 Tahun pada Media APE Berbahan Limbah Kardus di KB Persada Semampir (Alon Mandimpu Nainggolan, 2021, hal. 41)

Program Pengembangan	Kompetensi Yang Akan Dicapai	Materi Pembelajaran (Dapat Dikembangkan oleh Satuan Paud)
Kognitif	• Melatih atensi atas stimulus dan respon • Berpikir Logis • Memecahkan masalah • berpikir Simbolik hierarkis J. Piaget	• Bermain APE berbahan limbah • Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 3 variasi • Memasangkan warna sesuai dengan lambang bilangan • Mengurutkan simbol secaraurut hierarki-nya

c. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Didalam modul pengembangan kognitif anak usia dini Khadijah (dikutip Asrori, 2003, hal. 42) faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif atau perkembangan intelegtual sebenarnya dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu hereditas dan lingkungan. Pengaruh kedua faktor itu pada kenyataannya tidak secara terpisah sendiri-sendiri melainkan seringkali merupakan resultante dari

interaksi keduanya. Faktor hereditas yaitu semenjak dalam kandungan anak telah memiliki sifat-sifat yang menentukan daya kerja intelegtualnya.

Berdasarkan beberapa penelitian menunjukkan bahwa peranan faktor hereditas terhadap perkembangan kognitif atau intelegensi seseorang terutama karena adanya rangkaian hubungan antara pertalian keluarga dengan ukuran IQ. Sebagaimana hasil penelitian dari Erlenmeyer Kimling dan Jarvik (1963), bahwa umumnya individu yang mempunyai hubungan keluarga cenderung mempunyai IQ relatif sama atau similar. Riset lain yang dilakukan oleh Jenks (1972) dan Munsinger (1978) menyimpulkan bahwa IQ anak lebih similar dengan IQ orang tuanya. secara potensial anak telah membawa kemungkinan, apakah akan menjadi kemampuan berfikir setaraf normal, di atas normal atau di bawah normal. Tetapi potensi tersebut tidak akan dapat berkembang secara optimal tanpa adanya lingkungan yang dapat memberi kesempatan untuk berkembang. Oleh karena itu, peranan hereditas sangat menentukan perkembangan intelegtual anak.

Selain faktor hereditas, pada modul pengembangan kognitif anak usia dini Khadijah, Monty & Fidelis mengatakan bahwa taraf kognitif seseorang juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Tingkat kognitif atau intelegensi seseorang sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan. Selain faktor tersebut, dipengaruhi juga oleh faktor usia, jenis kelamin, ras, budaya, dan asupan nutrisi (Khadijah, Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, 2016, hal. 40-41). Adapun faktor lingkungan dibagi menjadi dua unsur lingkungan yang sangat penting peranannya dalam mempengaruhi perkembangan inteleg anak, yaitu keluarga dan sekolah.

Pengasuhan orang tua dipengaruhi oleh model interaksi orang tua (ayah-ibu) dan anak, kondisi keluarga dan harapan orang tua, keadaan sosial ekonomi dan pendidikan juga pekerjaan orang tua. Pengasuhan orang tua memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh berbagai bentuk keterampilan dan pengalaman, dorongan dan diskusi serta adanya pengakuan dari pihak orang tua. sikap atau perlakuan orang tua terhadap anak akan membentuk perkembangan kognitif anak secara optimal, sebagaimana yang dikemukakan oleh Asrori (2003, hal. 44) bahwa intervensi yang paling penting dilakukan oleh keluarga atau orang tua adalah memberikan pengalaman kepada anak dalam berbagai bidang kehidupan, sehingga anak memiliki informasi yang banyak yang merupakan alat bagi anak untuk berfikir.

d. Bidang Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

Pengembangan Kognitif anak usia dini diarahkan pada pengembangan Auditory, Visual, Taktil, Kinestik. Aritmatika, Geometri, dan Sains. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut 1) Pengembangan auditory anak usia dini merupakan pengembangan kemampuan anak usia dini dalam mendengar yang melalui proses menerima kumpulan bunyi benda, kosa kata atau kalimat yang memiliki makna dalam topik tertentu; 2) Pengembangan visual anak usia dini adalah kemampuan yang berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya; 3) Pengembangan taktil anak usia dini adalah kemampuan yang berhubungan dengan indera peraba (Tekstur) anak usia dini; 4) Pengembangan kinestetik anak usia dini adalah kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan atau

keterampilan atau motorik halus anak usia dini yang mempengaruhi perkembangan kognitif; 5) Pengembangan aritmatika anak usia dini ini diarahkan untuk kemampuan matematika; 6) Pengembangan geometri anak usia dini adalah kemampuan yang berhubungan dengan konsep bentuk dan ukuran; 7) Pengembangan sains permulaan anak usia dini adalah kemampuan yang berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara Sainstific atau Logis (Khadijah, Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, 2016, hal. 51-56).

Penjelasan ketujuh pengembangan kognitif tersebut merupakan cara untuk merangsang/stimulus pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal tersebut bisa dengan cara bermain yang merupakan cara yang paling efektif untuk mematangkan perkembangan anak pada anak usia dini. Dikutip dari Modul 2 Perkembangan Anak Usia Dini 2020 menjelaskan bahwa stimulasi merupakan bagian penting dalam proses pendidikan dan pengasuhan anak, sehingga pendidik dan orang dewasa perlu memberikannya dengan cara yang tepat yakni bermain, sesuai dengan tahap perkembangannya serta dengan menggunakan berbagai panca indra (*multisensory*) (GTKPAUD, 2020, hal. 23).

Dalam hal ini pendidik dapat mengembangkan kegiatan main dengan menggunakan alat permainan edukatif serta memanfaatkan lingkungan sekitar sehingga anak dapat menguasai beberapa keterampilan diantaranya (1) keterampilan membantu diri sendiri (*self help skills*), (2) keterampilan sosial (*social help skills*), (3) keterampilan bersekolah (*school skills*), serta (4)

keterampilan bermain (*play skills*). Dalam hal ini peneliti menggunakan alat permainan edukatif berupa Buku Pintar sebagai media pembelajaran.

Khadijah juga menyatakan beberapa syarat media dalam pengembangan kognitif anak usia dini, anatar lain: a) Menarik/menyenangkan baik warna maupun bentuk, b) Tumpul (tidak tajam) bentuknya, c) Ukuran disesuaikan anak usia TK, d) Tidak membahayakan anak, e) Dapat dimanipulasi (Khadijah, Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, 2016, hal. 76).

2. Media Pembelajaran Pengembangan Kecerdasan Kognitif

a. Pengertian Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Sukiman mengutip dari Anderson, pengertian media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa (Sukiman, 2012, hal. 23). Menurut Muhammad Ramli dalam bukunya Media dan Teknologi Pembelajaran pengertian media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa agar proses belajar berjalan optimal (Ramli, 2012).

Menurut Khadijah pengertian media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi belajar yang dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat untuk belajar (Khadijah, 2016, hal. 124). Sedangkan menurut para ahli pendidikan wujud alat pendidikan ada dua : perbuatan pendidik (biasa disebut software) dan benda-benda sebagai alat bantu (bisa disebut hardware). Sedangkan

dalam memilih alat pendidikan, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu; (1) tujuan yang ingin dicapai; (2) orang yang menggunakan alat; (3) untuk siapa alat itu digunakan; (4) efektivitas penggunaan alat tersebut dengan tidak melahirkan efek tambahan yang merugikan (Ramli, 2012, hal. 1).

Dari definisi tersebut diatas mengenai pengertian media, wujud alat pendidikan dan cara memilih alat pendidikan maka yang termasuk ruang lingkup media pembelajaran ada tiga jenis, yaitu (1) alat bantu mengajar, (2) alat peraga dalam mengajar, dan (3) sumber belajar.

Selain itu kita juga perlu kita ketahui pula tentang prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini yang meliputi:

1) Berorientasi pada Perkembangan Anak

Dalam melakukan kegiatan, pendidik perlu memberikan kegiatan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Anak merupakan individu yang unik, maka perlu memperhatikan perbedaan secara individual. Dengan demikian dalam kegiatan yang disiapkan perlu memperhatikan cara belajar anak yang dimulai dari cara sederhana ke rumit, konkrit ke abstrak, gerakan ke verbal, dan dari ke-aku-an ke rasa sosial.

2) Berorientasi pada Kebutuhan Anak

Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Anak pada usia dini sedang membutuhkan

proses belajar untuk mengoptimalkan semua aspek perkembangannya. Dengan demikian berbagai jenis kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan berdasarkan pada perkembangan dan kebutuhan masing-masing anak.

3) Bermain Sambil Belajar atau Belajar Seraya Bermain

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan pembelajaran pada anak usia dini. Kegiatan pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan, dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Ketika bermain anak membangun pengertian yang berkaitan dengan pengalamannya.

4) Stimulasi Terpadu

Perkembangan anak bersifat sistematis, progresif dan berkesinambungan antara aspek kesehatan, gizi dan pendidikan. Hal ini berarti kemajuan perkembangan satu aspek akan mempengaruhi aspek perkembangan lainnya. Karakteristik anak memandang segala sesuatu sebagai suatu keseluruhan, bukan bagian demi bagian. Stimulasi harus diberikan secara terpadu sehingga seluruh aspek perkembangan dapat berkembang secara berkelanjutan, dengan memperhatikan kematangan dan konteks sosial, dan budaya setempat.

5) Lingkungan Kondusif

Lingkungan pembelajaran harus diciptakan sedemikian menarik dan menyenangkan serta demokratis sehingga anak merasa aman, nyaman dan menyenangkan dalam lingkungan bermain baik di dalam maupun di luar ruangan. Lingkungan fisik hendaknya memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak dalam bermain. Penataan ruang belajar harus disesuaikan dengan ruang gerak anak dalam bermain sehingga anak dapat berinteraksi dengan mudah baik dengan pendidik maupun dengan temannya.

6) Menggunakan Pendekatan Tematik

Kegiatan pembelajaran dirancang dengan menggunakan pendekatan tematik. Tema sebagai wadah mengenalkan berbagai konsep untuk mengenal dirinya dan lingkungan sekitarnya. Tema dipilih dan dikembangkan dari hal-hal yang paling dekat dengan anak, sederhana, serta menarik minat.

7) Aktif, Kreatif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan

Proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan dapat dilakukan oleh anak yang disiapkan oleh pendidik melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, menyenangkan untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis, dan menemukan hal-hal baru. Pengelolaan pembelajaran hendaknya dilakukan secara demokratis, mengingat anak merupakan subjek dalam proses pembelajaran.

8) Menggunakan Berbagai Media dan Sumber Belajar

Setiap kegiatan untuk menstimulasi perkembangan potensi anak, perlu memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar, antara lain lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik. Penggunaan berbagai media dan sumber belajar dimaksudkan agar anak dapat bereksplorasi dengan benda-benda di lingkungan sekitarnya (Mulyani, 2016).

b. Fungsi Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu: 1) Membantu guru dalam bidang tugasnya; 2) Membantu para pembelajar; 3) Memperbaiki Pembelajaran atau proses belajar mengajar. Pada poin pertama menurut analisis teknologi pembelajaran bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan produktivitas pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, membantu pembelajar mengembangkan kemampuan aktivitas kejiwaan anak didik, membantu pembelajar untuk berkreasi merencanakan program pendidikannya, membantu mengintegrasikan pesan-pesan pembelajaran, membantu pembelajar menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara konsisten.

Dalam poin kedua yakni penggunaan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu pembelajar dalam beberapa hal : a) lebih meningkatkan daya keahaman terhadap materi pembelajaran; b) dapat lebih mempercepat

daya cerna pebelajar terhadap materi yang disajikan; c) merangsang cara berpikir pebelajar; d) membangkitkan daya kognitif, afektif, dan psikomotor mereka yang mendalam akan pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan; e) membantu kuatnya daya ingatan pebelajar, karena sifat media pembelajaran mempunyai daya stimulus yang lebih kuat; f) membantu pebelajar memahami secara integral materi pembelajaran yang disajikan secara utuh dan bermakna; g) membantu memperjelas pengalaman langsung yang pernah dialami mereka dalam kehidupan; h) dapat membantu merangsang kegiatan kejiwaan pebelajar untuk memahami materi pembelajaran.

Pada poin ketiga yakni penggunaan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu dalam memperbaiki pembelajaran. Dalam menentukan media pembelajaran yang akan kita gunakan di dalam kelas dalam proses belajar mengajar, maka media pembelajarannya harus jelas dan sesuai dengan karakteristik anak didik. Hal tersebut akan mempengaruhi aspek perkembangan yang akan dicapai, serta akan tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, sebelum kita menentukan media pembelajaran yang akan kita gunakan maka harus mengetahui karakteristik dan tipe belajar anak didiknya terlebih dahulu baik secara individu maupun secara keseluruhan, agar media dan alat yang akan digunakan tersebut sesuai dengan kondisi siswa tersebut, sehingga pesan yang disampaikan dalam pembelajaran mudah diterima dan dapat bertahan lama (Ramli, 2012, hal.

6-7). Hal ini sesuai dengan Permendiknas No. 16 Tahun 2007 dinyatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh.

Dari uraian tersebut diatas, peneliti menggunakan media APE berbahan limbah kardus bekas disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini dan bertujuan sebagai ransangan perkembangan kecerdasan kognitifnya, serta sesuai dengan usia anak. Terkait dengan hal tersebut sesuai dengan kutipan dari Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang pengertian pembelajaran yang merupakan proses interaksi antar anak didik, antara anak didik dan pendidik dengan melibatkan orangtua serta sumber belajar pada suasana belajar dan bermain di satuan atau program PAUD (Permendikbud No. 137 Tahun 2014, 2014).

Istilah belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar sudah melekat dikalangan tenaga pendidik PAUD. Peneliti dalam penelitiannya menerapkan konsep tersebut karena anak merasa senang dan tidak terbebani. Dikutip dari Khadijah menyatakan bahwa kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain: kemampuan mengenal, mengingat, berfikir konvergen, divergen, memberi penilaian. Kegiatan bermain dilakukan dengan mengamati dan mendengar. Dalam kegiatan mengamati bisa dilakukan dengan; melihat bentuk, warna, ukuran: melihat persamaan dan perbedaan bentuk, warna

dan ukuran: menciptakan masalah berdasar pengenalannya tentang, bentuk, warna ukuran. Sedangkan kegiatan mendengar dilakukan dengan: mendengar bunyi, suara, nada; melihat persamaan dan perbedaan bunyi, suara, nada; memecahkan masalah berdasarkan pengenalannya tentang bunyi, suara dan nada.

3. Alat Permainan Edukatif dari Limbah

Menurut Direktorat pembinaan pendidikan anak usia dini Kemendikbud diutarakan bahwasanya, permainan edukatif memiliki pengaruh besar terhadap tumbuh kembang anak, ada lima aspek perkembangan yang dituju yakni: Aspek motorik, aspek sosial, aspek emosional, aspek bahasa, dan aspek kecerdasan (S.R. Retno Pudjiati, 2013). Dalam penelitian ini peneliti terfokus pada aspek kognitif yang mana hal tersebut lebih cenderung pada kecerdasan anak. Melalui bermain anak akan terbiasa dalam memecahkan permasalahan, meningkatkan daya ingat, memusatkan perhatian pada suatu kegiatan, dan lain-lain. Seperti contoh permainan yang edukatif misalkan anak bermain tebak gambar dan suara (S.R. Retno Pudjiati, 2013).

Tidak bisa dipungkiri bahwa dunia anak- anak adalah dunia permainan dan setiap anak pasti suka bermain, baik bermain sendiri ataupun bermain bersama-sama. Dan permainan anak ini ada yang menggunakan alat permainan dan ada juga yang tidak menggunakan apapun (Rizky Yulita, 2017). Dengan bermain anak usia dini nantinya akan terbentuk aspek fisik-motoriknya, yakni kemampuan gerak baik gerakan kasar ataupun gerakan

halus dengan bermainlah anak-anak diharapkan dapat mengontrol gerakan dan perilaku- perilakunya (S.R. Retno Pudjiati, 2013).

Agar kualitas pembelajaran anak menjadi baik, maka dalam proses belajarnya harus didukung dengan media belajar yang baik. Penting sekali di dalamnya alat permainan yang bisa digunakan untuk menunjang tercapainya tujuan belajar anak, alat tersebut dinamai dengan nama “Alat Permainan Edukatif” atau disingkat dengan APE. APE memiliki peranan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, lancar, kreatif, dan menyenangkan. Secara tidak langsung anak- anak berasa bermain namun secara otomatis juga sambil belajar (Damayanti and Nasrul, 2020).

APE (Alat Permainan Edukatif) adalah suatu alat yang bisa membantu guru dalam melaksanakan tugas mengajarnya pada anak usia dini, Adams dalam Baik Nilawati berpendapat bahwasanya permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuj memberikan pengaaman belajar terhadap anak, permainan yang dimaksud bisa permainan tradisional ataupun permainan modern. Namun intisari dari permainan edukatif adalah harus memberikan maka pembelajaran bagi pemainnya (Baik Nilawati A dkk., 2017)

APE sebagai alat permainan edukatif telah dibahas pada sub bab sebelumnya, singkatnya APE adalah alat permainan edukatif untuk peserta didik khususnya anak usia dini di mana permainan tersebut mengandung makna pembelajaran yang bisa ditangkap secara sengaja ataupun tidak

sengaja oleh peserta didik tersebut. Dengannya juga dapat merangsang kecerdasan anak didik tersebut (Ahmad Sunkhaji, 2020).

Sedangkan limbah adalah barang- barang bekas yang tersedia disekitar kita yang terbengkalai dan tidak bisa digunakan sebagaimana mestinya, namun barang- barang tersebut bisa di olah kembali menjadi barang yang bermanfaat, misalkan dibuat menjadi alat permainan edukatif tersebut. Sehingga sudah bisa dipahami bahwa APE berbahan limbah adalah merupakan hasil daur ulang limbah menjadi sesuatu yang bermanfaat (Rosdiana, 2018).

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Dalam penelitian ini terdapat beberapa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian yang peneliti angkat yakni seputar APE (Alat Permainan Edukatif), yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian dalam artikel jurnal oleh Meisi Dwirendy dan Zahratul Qalbi dari Pendidikan Guru PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu dengan judul “Pengaruh Permainan Teka-teki Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif Anak” dalam Jurnal *RECEP Research in Early Childhood Education And Parenting*, menyimpulkan sebagai berikut “bahwasanya media permainan teka-teki gambar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam pemecahan masalah sedangkan dengan tebak gambar anak akan bisa mencapai perkembangan kognitif anak terutama dalam pemecahan masalah yang dihadapi oleh anak usia dini” (Dwirendy et al. 2016). Persamaan dengan yang peneliti lakukan yakni mengembangkan kecerdasan kognitif, sedangkan perbedaannya

peneliti memanfaatkan media APE berbahan limbah kardus dalam pembelajaran.

2. Penelitian yang relevan selanjutnya adalah Tesis milik Sdri. Nur Fadiyah Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Anak Usia Dini Program Pascasarjana Institut PTIQ Jakarta 2019 dengan Judul “Efektivitas Pemanfaatan Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini” dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwasanya: pembelajaran yang menggunakan alat peraga edukatif (pada penelitian tersebut berupa media balok) bermain balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini yakni dalam mengenal beberapa hal yaitu: bentuk geometri, mengenal warna, membentuk kreasi dari balok, mengurutkan benda berdasarkan ukuran yang bervariasi atau membuatnya menjadi pasangan-pasangan balok yang serasi (Nur Fadiyah, 2019). Perbedaannya dengan penelitian yang peneliti lakukan yakni penggunaan APE berupa balok, sedangkan peneliti memanfaatkan media APE berbahan limbah kardus dalam pembelajaran.
3. Penelitian ketiga yang relevan adalah penelitian milik Sdri. Anik Indarwati dalam Jurnal *Psycho Idea* pada Tahun 2017 dengan judul “Mengembangkan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Beberapa Metode” dalam penelitian tersebut menghasilkan bahwa: upaya untuk meningkatkan kecerdasan anak ternyata bisa dilakukan dengan berbagai metode yang dapat dilaksanakannya, di antaranya adalah: metode bermain, metode cerita, metode belajar melalui *study tour*, metode eksperimen,

metode Tanya jawab, metode penguasaan, metode demonstrasi, dan sosiodrama. Perbedaannya dengan penelitian yang peneliti lakukan yakni menggunakan berbagai metode pembelajaran, sedangkan peneliti memanfaatkan media APE berbahan limbah kardus dalam pembelajaran menggunakan metode pemberian tugas.

Dari tiga penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian peneliti ini menunjukkan bahwa, penelitian *pertama*, memiliki fokus pada peningkatan perkembangan kognitif anak terhadap bagaimana anak belajar memecahkan masalah yang dihadapinya melalui teka-teki gambar yang telah disediakan, sedangkan penelitian *kedua*, memiliki kedekatan yang lebih dengan penelitian peneliti tentang bagaimana alat peraga edukatif yang berupa balok dapat meningkatkan kognitif anak usia dini, sedangkan milik peneliti memiliki tujuan kecerdasan kognitif anak. Sedangkan penelitian *ketiga*, memiliki fokus pada berbagai metode yang dapat dijadikan sarana untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak usia dini.

Bisa disimpulkan bahwasanya posisi penelitian yang peneliti angkat di sini termasuk kategori penelitian yang bercabang, tepatnya pada penelitian relevan yang ke dua yang menggunakan balok sebagai alat peraga saja namun diarahkan untuk mencapai perkembangan kognitif. Adapun penelitian menggunakan APE yang mungkin bisa dikatakan lebih edukatif daripada sekedar balok. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti juga memiliki tujuan khusus yang tidak ada pada tiga penelitian tersebut yaitu mencari tahu seberapa

efektif kah alat permainan edukatif yang berbahan limbah terhadap upaya untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak usia dini.

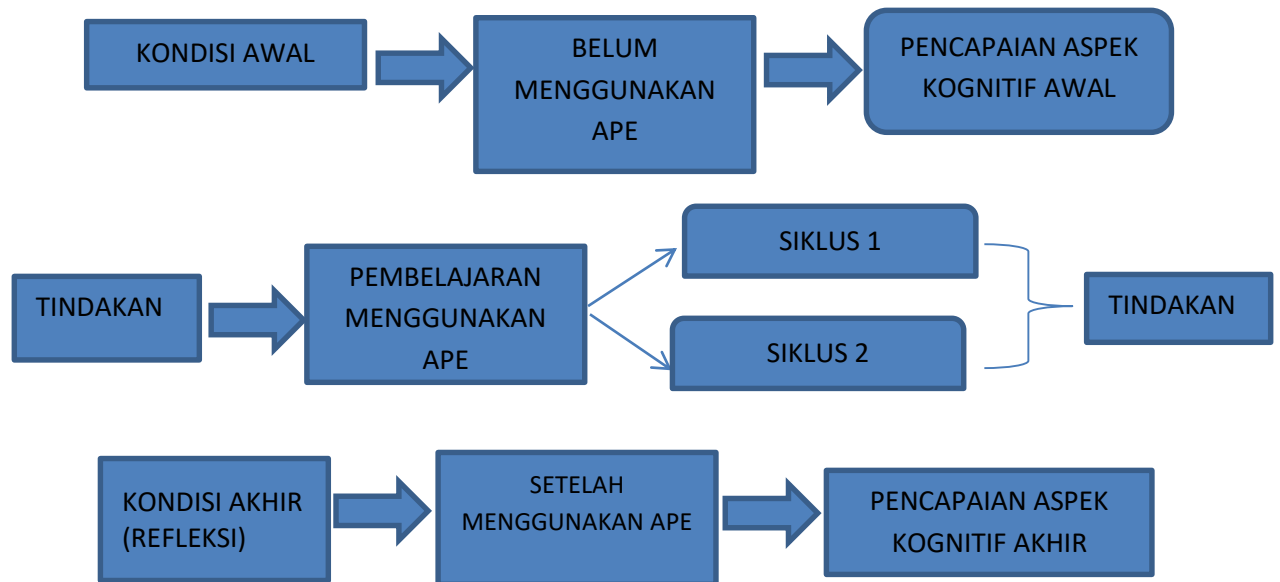
C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan deskripsi teori- teori yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirangkai kerangka berpikir sebagai berikut: dalam pembelajaran seorang guru tentu menghendaki agar tujuan pembelajarannya dapat tercapai dengan baik dan sempurna, salah satu aspek yang dituju adalah kemampuan kognitifnya, namun pada dasarnya kemampuan anak didik pun berbeda-beda sehingga hal tersebut pun akan berpengaruh pada hasil belajar masing-masing anak. Salah satu hal yang paling berpengaruh pada hasil belajar anak didik adalah media belajar yang digunakan.

Media belajar berupa APE (Alat Permainan Edukatif) adalah merupakan alat bantu dalam kegiatan belajar anak usia dini agar pembelajaran menjadi berkesan dan menarik. Pembelajaran anak menggunakan APE ini menjadi pilihan utama dalam pendidikan anak usia dini karena dalam kegiatannya telah menggabungkan antara unsur bermain yang disukai oleh anak dan unsur belajar pada anak didik sehingga hal ini menjadi cukup efektif.

Jika metode belajar anak usia dini menggunakan APE dilakukan dengan baik secara maksimal dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Maka berdasarkan uraian di atas bisa dirumuskan kerangka berpikir sebagai berikut:

BAGAN KERANGKA BERPIKIR



Gambar 2.1. Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir di atas maka hipotesis untuk penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apabila media pembelajaran APE berbahan limbah digunakan pada anak usia dini di KB PERSADA SEMAMPIR dilakukan dengan baik dan diharapkan bisa mengembangkan kecerdasan Kognitif anak didik”