

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Teori

2.1.1 Konsep Dasar Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 – 6 tahun, baik yang terlayani maupun yang tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini. Yuliani Sujiono (2014) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan hingga usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan bagi pembentukan karakter dan kepribadian anak serta kemampuan intelektualnya. Sementara itu menurut The National Association for The Education of Young Children (NAEYC), anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun. Menurut definisi ini anak usia dini adalah kelompok yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Berdasarkan berbagai definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah mereka yang berusia di bawah 6 tahun termasuk mereka yang masih berada dalam kandungan yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, kepribadian, dan intelektualnya baik yang terlayani maupun tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini. (Tatminingsih, 2016).

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Setiap individu memiliki keunikannya masing-masing dan bahwa setiap individu berbeda antara satu dengan lainnya. Namun demikian secara umum anak

usia dini memiliki karakteristik yang relatif serupa antara satu dengan lainnya. Karakteristik tersebut adalah sebagai berikut.

1) Memiliki rasa ingin tau yang besar

Anak berpandangan bahwa dunia ini dipenuhi hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Hal ini mendorong rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu anak bervariasi, tergantung apa yang menarik perhatiannya. Rasa ingin tahu ini sangat baik dikembangkan untuk memberikan pengetahuan yang baru bagi anak dalam rangka mengembangkan kognitifnya. Semakin banyak pengetahuan yang didapat berdasar kepada rasa ingin tahu anak yang tinggi, semakin kaya daya pikir anak.

2) Merupakan pribadi yang unik

anak memiliki keunikan tersendiri seperti dalam gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga. Keunikan dimiliki oleh masing-masing anak sesuai dengan bawaan, minat, kemampuan dan latar belakang budaya kehidupan yang berbeda satu sama lain. Meskipun terdapat pola urutan umum dalam perkembangan anak yang dapat diprediksi, namun pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain.

3) Anak Usia Dini Memiliki Imajinasi dan Fantasi yang Tinggi

Daya imajinasi dan fantasi anak sangat tinggi hingga terkadang banyak orang dewasa atau orang yang lebih tua menganggapnya sebagai pembohong dan suka membual. Namun sesungguhnya hal ini karena mereka suka sekali membayangkan hal-hal di luar logika. Anak memiliki dunianya sendiri,

berbeda dengan orang dewasa. Mereka tertarik dengan hal-hal yang bersifat imajinatif sehingga mereka kaya dengan fantasi

4) Anak Usia Dini Berada Dalam Masa Potensial

Anak usia dini sering dikatakan berada dalam masa “golden age” atau masa yang paling potensial atau paling baik untuk belajar dan berkembang. Jika masa ini terlewat dengan tidak baik maka dapat berpengaruh pada perkembangan tahap selanjutnya

5) Anak Usia Dini Bersifat Egosentris

Mereka cenderung memandang segala sesuatu dari sudut pandanganya sendiri dan berdasar pada pamahamanya sendiri saja. Mereka juga menganggap semua benda yang diinginkannya adalah miliknya. Pada umumnya anak masih bersifat egosentris, ia melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Hal itu bisa diamati ketika anak saling berebut main, atau menangis ketika menginginkan sesuatu namun tidak dipenuhi oleh orang tuanya. karakteristik ini terkait dengan perkembangan kognitif anak.

6) Anak Usia Dini Memiliki Rentang Perhatian yang Pendek

Rentang perhatian anak usia dini tidak terlalu panjang, itulah sebabnya mengapa mereka tidak bisa diam dan sulit diajak fokus pada kegiatan yang membutuhkan ketenangan. Pada umumnya anak sulit untuk berkonsentrasi. Ia selalu cepat mengalihkan perhatian dari kegiatan yang satu kepada kegiatan lainnya, kecuali kegiatan tersebut sangat menyenangkan dirinya. Rentang konsentrasi anak usia dini umumnya adalah sepuluh menit untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman

7) Anak Usia Dini Bersifat Relatif Spontan

Pada masa ini anak akan bersikap apa adanya dan tidak pandai berpura-pura. Mereka akan dengan leluasa menyatakan pikiran dan perasaannya tanpa memedulikan tanggapan orang-orang di sekitarnya.

8) Anak Usia Dini Cenderung Ceroboh dan Kurang Perhitungan

Anak usia dini tidak mempertimbangkan bahaya atau tidaknya suatu tindakan. Jika mereka ingin melakukan maka akan dilakukannya meskipun hal tersebut dapat membuatnya cedera atau celaka.

9) Anak Usia Dini Bersifat Aktif dan Energik

Anak usia dini selalu bergerak dan tidak pernah bisa diam kecuali sedang tertidur. Maka sering kali dikatakan bahwa anak usia dini “tidak ada matinya”

10) Anak Usia Dini Berjiwa Petualang

Karena rasa ingin tahunya yang besar dan kuat membuat anak usia dini ingin menjelajah berbagai tempat untuk memuaskan rasa ingin tahu tersebut dengan cara mengeksplor benda dan lingkungan di sekitarnya

11) Anak Usia Dini Cenderung Mudah Frustrasi

Anak usia dini cenderung mudah putus asa dan bosan dengan segala hal yang dirasa sulit baginya. Mereka akan segera meninggalkan kegiatan atau permainan yang bahkan belum diselesaikannya.

12) MakhluK Sosial

Anak usia dini mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebayanya. Ia mulai belajar berbagi, mengalah, dan antri menunggu giliran saat bermain

dengan teman-temannya. Melalui interaksi sosial dengan teman sebaya ini anak terbentuk konsep dirinya. (Sudirman, 2021)

2.1.2 Perkembangan Anak Usia Dini

a. Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan adalah pola gerakan atau perubahan yang dimulai pada saat terjadi pembuahan dan berlangsung terus selama siklus kehidupan. Kematangan perkembangan yang dialami oleh manusia akan meningkatkan kemampuannya pada lingkup perkembangan tersebut. Perkembangan terjadi sejak usia dini hingga dewasa, tidak dapat diukur, tetapi dapat dirasakan. Perkembangan bersifat maju kedepan (progresif), sistematis, dan berkesinambungan. Hal-hal yang berkembang pada setiap individu adalah sama, hanya saja terdapat perbedaan pada kecepatan perkembangan, dan ada perkembangan yang mendahului perkembangan sebelumnya, walaupun sejatinya perkembangan antara aspek yang satu dengan aspek yang lain terjadi secara beriringan (Sumantri, 2014)

b. Tugas Perkembangan Anak Usia Dini

Setiap masa perkembangan pada individu memiliki tugas perkembangan yang harus dikuasai, berikut tugas perkembangan anak usia dini

1) Belajar menjadi pribadi yang mandiri

Anak belajar berkembang untuk menjadi individu yang mandiri. Anak belajar bertanggung jawab dan mampu memenuhi kebutuhannya secara mandiri sesuai tingkat perkembangannya.

2) Belajar memberi

Anak belajar untuk hidup dengan lingkungan yang lebih luas bukan hanya keluarga saja. Anak dapat belajar saling berbagi dan belajar saling menyayangi satu sama lain.

3) Belajar bergaul dengan teman sebaya

Anak belajar mengembangkan kemampuan bersosialisasi dengan sebayanya di lingkungan sekitar.

4) Belajar mengendalikan diri

Anak belajar untuk mengembangkan tingkah laku sesuai dengan usia dan lingkungannya. Anak belajar untuk mengendalikan diri terhadap orang lain di sekitarnya. Anak perlu menyadari bahwa apa yang ia lakukan dapat menimbulkan konsekuensi yang harus dihadapi oleh anak.

5) Belajar macam-macam peran

Anak belajar bahwa di dalam kehidupan bermasyarakat terdapat berbagai macam pekerjaan yang menghasilkan sesuatu untuk mencukupi kebutuhan sehari-hari. Anak belajar menjadi seorang guru, dokter polisi dan lain-lain.

6) Belajar mengenal anggota tubuh

Anak perlu belajar mengenai anggota tubuh dan fungsinya. Contoh: anak belajar mengenai mata untuk melihat, telinga untuk mendengar, mulut untuk makan dan lainnya.

7) Belajar menguasai keterampilan motorik kasar dan halus

Anak perlu belajar untuk mengkoordinasikan otot pada tubuhnya. Kegiatan yang memerlukan otot kasar adalah berjalan, melompat, berlari dan lain-lain.

Sedangkan kegiatan yang memerlukan otot halus adalah meronce, melipat, menggambar dan lainlain.

8) Belajar mengenal lingkungan fisik

Anak perlu belajar mengenai objek yang ada disekitar dan menggunakan secara tepat. Anak belajar mengenal objek atau benda berdasarkan bentuk, ukuran dan warnanya. Anak juga belajar membandingkan objek satu dengan lainnya berdasarkan ciri yang dimiliki benda tersebut.

9) Belajar menguasai kosa kata baru

Anak belajar menambah kosa kata baru hingga anak mampu berinteraksi dengan orang-orang yang ada dilingkungannya.

10) Belajar mengembangkan perasaan positif

Anak belajar mengembangkan perasaan positif seperti kasih sayang kepada orang-orang di sekitar, binatang kesayangan dan objek lainnya.

c. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan anak usia dini merupakan pengetahuan yang penting untuk diketahui agar kita dapat memahami perkembangan anak dan menyiapkan berbagai strategi untuk menstimulasinya, sehingga perkembangan anak menjadi optimal. Aspek perkembangan anak usia dini, yaitu: perkembangan agama, sosial emosional, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, dan perkembangan fisik motorik. Perkembangan tersebut tidak hanya terjadi pada usia dini, tetapi akan terus berlanjut selama rentang kehidupan anak, untuk meningkatkan perkembangan diperlukan stimulasi untuk mengoptimalkan perkembangan tersebut pada usia dini akan mempengaruhi perkembangan anak selama hidupnya. (Khaironi, 2020)

d. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

1) Pengertian

Istilah kognitif berasal dari kata cognition atau knowing, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, cognition ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan). Menurut Piaget, kemampuan atau perkembangan kognitif adalah hasil dari hubungan perkembangan otak dan sistem syaraf dan pengalaman-pengalaman yang membantu individu untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Selanjutnya kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berpikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Perkembangan kognitif adalah seluruh proses aktifitas mental yang berkaitan dengan persepsi, pikiran, ingatan dan pengelolaan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, pemecahan masalah. (Dhiu, 2021)

2) Tahapan Perkembangan Kognitif Anak

Piaget berpendapat bahwa tingkatan perkembangan manusia pada dasarnya sama atau dapat digeneralisir. Empat tahap tingkatan perkembangan kognitif selama masa kanak-kanak hingga remaja yang diusulkan oleh Piaget adalah sebagai berikut. Tahap-tahap perkembangan kognitif menurut piaget adalah sebagai berikut:

a) Tahap Sensor-motorik (0-2 tahun)

Sepanjang tahap ini mulai dari lahir hingga berusia dua tahun, bayi belajar tentang diri mereka sendiri dan dunia mereka melalui indera mereka yang sedang berkembang dan melalui aktivitas motor. Aktivitas kognitif terpusat pada aspek alat dria (sensori) dan gerak (motor), artinya dalam peringkat ini, anak hanya mampu melakukan pengenalan lingkungan dengan melalui alat dirianya dan pergerakannya. Keadaan ini merupakan dasar bagi perkembangan kognitif selanjutnya, aktivitas sensori motor terbentuk melalui proses penyesuaian struktur fisik sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan

b) Tahap Pra-Operasional (2-7 tahun)

Pada tingkat ini, anak telah menunjukkan aktivitas kognitif dalam menghadapi berbagai hal diluar dirinya. Aktivitas berfikirnya belum mempunyai sistem yang teroganisasikan. Anak sudah dapat memahami realitas di lingkungan dengan menggunakan tanda –tanda dan simbol. Cara berpikir anak pada peringkat ini bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis

c) Tahap Operasional konkret (7-11 tahun)

Pada tahap ini, anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Dalam tahap ini, anak telah hilang kecenderungan terhadap animism dan articialisme. Egosentrisnya berkurang dan kemampuannya dalam tugas-tugas konservasi menjadi lebih baik.

Namun, tanpa objek fisik di hadapan mereka, anak-anak pada tahap operasional kongkrit masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika

d) Tahap Operasional Formal (12-Dewasa)

Pada umur 12 tahun keatas, timbul periode operasi baru. Periode ini anak dapat menggunakan operasi-operasi kongkritnya untuk membentuk operasi yang lebih kompleks.). Kemajuan pada anak selama periode ini ialah ia tidak perlu berpikir dengan pertolongan benda atau peristiwa kongkrit, ia mempunyai kemampuan untuk berpikir abstrak. Anak-anak sudah mampu memahami bentuk argumen dan tidak dibingungkan oleh sisi argumen dan karena itu disebut operasional formal (Dhiu, 2021).

3) Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

Faktor- faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah

a) Faktor hereditas

Manusia lahir di dunia sudah membawa potensi tertentu (warisan dari orang tua) yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungannya. Beberapa penelitian mengatakan bahwa faktor hereditas sangat berperan terhadap kemampuan intelegensi individu. Hasil dari 18 penelitian Erlenmeyer Kimling dan Jarvik pada tahun 1963 adalah Individu mempunyai IQ yang relatif sama dengan keluarganya.

b) Faktor lingkungan

Selain faktor hereditas atau warisan kemampuan kognisi individu dipengaruhi oleh pengalaman dan pengetahuan dari lingkungannya.

Pengaruh budaya dan status sosial/ekonomi termasuk kedalam faktor lingkungan. Faktor lingkungan dibagi menjadi dua yaitu:

1) Keluarga

Keluarga merupakan zona pendidikan anak yang pertama karena sejak dalam kandungan anak berada dalam lingkup keluarga. Segala jenis pola asuh yang diterapkan orang tua kepada anak akan berpengaruh terhadap intelektual anak. Keluarga yang harmonis akan memberikan lingkungan yang kondusif untuk perkembangan kognisi anak, begitu sebaliknya.

2) Sekolah

Sekolah merupakan lembaga formal yang mempunyai tugas untuk mengembangkan kemampuan anak termasuk kemampuan kognitif anak. Disekolah terdapat guru yang bertugas untuk mendidik anak, mereka di berikan permainan dan materi yang dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak.

c) Faktor kematangan

Setiap organ psikis maupun fisik dikatakan matang jika sudah menjalankan fungsinya masing-masing, hal ini berhubungan dengan usia. Semakin bertambah usia anak maka akan semakin kompleks juga proses berpikir anak.

d) Faktor stimulasi

Stimulasi adalah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Stimulasi merupakan

kegiatan memberikan rangsangan kepada individu agar perkembangannya menjadi lebih optimal (Khadijah, 2016). Stimulasi memiliki peran krusial dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak dan memiliki keterkaitan yang erat dengan respons otak anak terhadap rangsangan eksternal. Otak anak merupakan organ yang sangat dinamis, dan melalui pengalaman dan stimulasi, otak dapat membentuk koneksi saraf serta jalur-jalur sinaptik yang kuat. Ketika anak-anak terlibat dalam aktivitas-aktivitas yang merangsang, seperti bermain, belajar, atau berinteraksi sosial, mereka membangun dan memperkaya jaringan saraf mereka. Proses ini melibatkan plastisitas otak yang tinggi, di mana otak mampu mengadaptasi dan mengubah struktur serta fungsi sesuai dengan rangsangan yang diterima. Stimulasi yang tepat juga berpengaruh pada pengembangan keterampilan kognitif, termasuk kemampuan berpikir, pemecahan masalah, serta perkembangan bahasa dan komunikasi. Oleh karena itu, memberikan rangsangan yang bervariasi dan mendukung pada anak-anak adalah kunci dalam membentuk fondasi perkembangan kognitif yang kokoh, sambil memahami bahwa setiap rangsangan positif dapat memberikan kontribusi positif terhadap pembentukan dan penguatan hubungan kognitif dan neurologis di dalam otak anak.

Pada saat lahir hingga anak berusia 3-4 tahun, jumlah sel otak bertambah cepat hingga mencapai milyaran sel. Akan tetapi pada perkembangan itu belum terdapat hubungan antara sel-selnya.

Hubungan antar sel-sel itu akan ditentukan dengan bagaimana otak diperlakukan dan diajarkan. Kualitas dan kompleksitas rangkaian pada hubungan antar sel-sel otak ditentukan oleh stimulasi (rangsangan) yang diberikan oleh lingkungan kepada anak tersebut. Jika pada usia emas (3-4 tahun) ini anak tidak mendapatkan rangsangan yang baik, maka pusat-pusat yang aktif di otak pun akan terbatas. Sedangkan otak anak harus dibiasakan dengan pemberian stimulasi atau rangsangan yang tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga diluar kelas (lapangan) agar tercapai Whole Brained Learning (Pertiwi et al., 2021)

4) Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2014) standar pencapaian perkembangan anak (STTPA) pada usia 3-4 tahun melingkupi 3 aspek perkembangan kognitif yaitu:

a) Belajar dan Pemecahan Masalah:

Pemecahan masalah adalah kemampuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menemukan solusi untuk masalah atau tantangan yang dihadapi. Belajar melibatkan proses akuisisi pengetahuan atau keterampilan baru melalui pengalaman atau pendidikan formal

b) Berfikir Logis:

Berfikir logis melibatkan kemampuan untuk membuat penalaran atau deduksi yang benar berdasarkan aturan dan prinsip-prinsip logika. Ini mencakup kemampuan mengenali pola-pola, membuat hubungan sebab-akibat, dan menyusun argumen yang konsisten.

c) Berfikir Simbolik:

Berfikir simbolik berkaitan dengan penggunaan simbol atau representasi mental untuk menggambarkan objek atau ide. Kemampuan ini berkembang seiring dengan kemampuan anak untuk menggunakan simbol-simbol seperti kata-kata, angka, atau gambar sebagai representasi dari konsep atau objek dalam pikiran mereka.

Melalui pengembangan kemampuan ini, individu dapat memahami, menafsirkan, dan merespons lingkungannya dengan cara yang semakin kompleks seiring bertambahnya usia. Lingkup perkembangan kognitif ini memainkan peran penting dalam pembelajaran, adaptasi, dan interaksi sosial individu.

5) Instrumen Pengukuran Perkembangan Kognitif

Hasil uji instrumen, yang dikembangkan oleh Dr. H. Daviq Chairilisyah, S.Psi., M.Psi., Psikolog, dengan editor Hj. Ola Puspita, S.Psi., MM., Psikolog, dan Dr. Rita Kurnia, M.Ed, membahas identifikasi indikator kognitif dan pembuatan instrumen perkembangan kognitif pada anak usia dini. Penelitian ini melibatkan pengumpulan indikator perkembangan anak usia dini dalam aspek kecerdasan kognitif melalui literatur, interviu dengan mahasiswa pendidikan guru Pendidikan Anak Usia Dini, serta interviu dengan guru PAUD di Kota Pekanbaru. Proses pengembangan instrumen melibatkan para pakar Bahasa Indonesia, PAUD, Psikologi, dan instrumen. Validitas dan reliabilitas instrumen diuji pada anak usia 0-6 tahun dari berbagai tingkatan pendidikan PAUD. Validitas item di atas 0,4 dianggap

valid, dan reliabilitas alat ukur mencapai nilai 0,78, kategorinya baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 150 indikator dianggap valid dan reliabel untuk mengukur perkembangan kognitif anak usia dini.

Instrumen hasil penelitian juga diintegrasikan dalam program web, memungkinkan orang tua dan guru untuk mengevaluasi perkembangan anak dengan cepat dan akurat tanpa harus berkonsultasi dengan pakar langsung. Alat ukur ini menetapkan indikator kecerdasan kognitif berdasarkan usia anak. Dengan demikian, hasil penelitian memberikan kontribusi signifikan dalam mendukung pemantauan dan pemahaman perkembangan kognitif anak usia dini melalui instrumen yang telah diuji dan terbukti valid serta reliabel

2.1.3 Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. metode pembelajaran adalah teknik penyajian yang dikuasai oleh seorang guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada murid di dalam kelas baik secara individual atau secara kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh murid dengan baik. dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengelola pembelajaran dalam mencapai tujuan yang ditetapkan. Sehingga peranan metode pembelajaran sangat strategis menuju hasil belajar yang optimal. (Khadijah, 2016)

b. Ciri-Ciri Metode Pembelajaran Yang Baik

ciri-ciri metode yang baik untuk proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Bersifat luwes, fleksibel dan memiliki daya yang sesuai dengan watak murid dan materi.
- 2) Bersifat fungsional dalam menyatukan teori dengan praktik dan mengantarkan murid pada kemampuan praktis.
- 3) Tidak mereduksi materi, bahkan sebaliknya mengembangkan materi.
- 4) Memberikan keleluasaan pada murid untuk menyatakan pendapat.
- 5) Mampu menempatkan guru dalam posisi yang tepat, terhormat dalam keseluruhan proses pembelajaran.

c. Macam-Macam Metode Pengembangan Kognitif

- 1) Metode Bercerita

Metode bercerita merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak usia dini dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan. Cerita yang dibawakan harus menarik dan mengundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan bagi anak Usia dini.

- 2) Metode Karya Wisata

Karyawisata merupakan salah satu metode melaksanakan kegiatan pengajaran di Taman Kanak-kanak dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung yang meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, dan benda benda lainnya. Pengamatan secara langsung bagi anak memperoleh kesan yang sesuaidengan

pengamatannya. Pengamatan ini juga diperoleh melalui panca indera yakni mata, telinga, lidah, hidung, dan tangan.

3) Metode Eksperimen

Metode eksperimen ialah metode yang ditandai dengan kegiatan melakukan percobaan dengan mengerjakan sesuatu dan mengamatinya serta kemudian melaporkan hasilnya. dimaksudkan agar anak dengan bereksperimen akan memperoleh pengalaman kerja langsung, baik dari alat maupun reaksi yang terjadi dalam percobaan itu

4) Metode Tanya Jawab

Metode Tanya Jawab Metode tanya jawab adalah suatu cara penyampaian pembelajaran oleh guru dengan jalan mengajukan pertanyaan dan siswa menjawab. metode dimaksudkan untuk meninjau pelajaran yang lalu agar para murid memusatkan lagi perhatiannya tentang sejumlah kemajuan yang telah dicapai sehingga dapat melanjutkan pada pelajaran berikutnya dan untuk merangsang perhatian murid

5) Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian tugas ialah metode yang memberikan kesempatan kepada anak melaksanakan tugas berdasarkan petunjuk langsung dari guru, apa yang harus dikerjakan, sehingga anak dapat memahami tugasnya secara nyata agar dapat dilaksanakan secara tuntas. pemberian tugas merupakan salah satu metode yang dilakukan oleh pendidik ketika memberikan pekerjaan kepada anak untuk mencapai suatu tujuan kegiatan pengembangan tertentu.

6) Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi ialah suatu cara penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada peserta didik suatu proses, prosedur dan atau pembuktian suatu materi pelajaran yang sedang dipelajari dengan cara menunjukkan benda sebenarnya ataupun benda tiruan sebagai sumber belajar.

7) Metode Mengucap Syair

Metode mengucapkan syair yaitu suatu cara menyampaikan sesuatu melalui syair yang menarik yang dibuat guru untuk sesuatu, agar dapat dipahami anak. Dengan demikian, syair merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu isi materi mengenai tema yang sedang dibahas.

8) Metode Sociodrama

Sociodrama berasal terdiri dari dua kata, yaitu sosio dan drama. Sosio berarti sosial atau masyarakat menunjukkan pada kegiatan-kegiatan sosial, dan drama berarti pertunjukan, tontonan. Sosial atau masyarakat terdiri dari manusia yang satu sama lain saling membutuhkan dan berhubungan yang dikatakan hubungan sosial. Kata drama berasal dari bahasa Yunani draomai yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, atau beraksi. Pada dasarnya, drama bertujuan untuk menghibur, seiring berjalannya waktu drama mengandung pengertian yang lebih luas. Drama tidak hanya bertujuan untuk menghibur, tetapi juga sebagai wadah penyalur seni dan aspirasi, sarana hiburan dan sarana pendidikan. Sociodrama adalah metode

pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya.

9) Metode Bermain

Piaget mengemukakan bahwa kegiatan bermain merupakan latihan untuk mengkonsolidasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognitif yang baru dikuasai sehingga dapat berfungsi secara efektif. Melalui kegiatan bermain, semua proses mental yang baru dikuasai dapat diinternalisasi oleh anak. kegiatan bermain merupakan wahana bagi anak dalam melakukan berbagai eksperimen tentang berbagai konsep yang diketahui dan yang belum diketahuinya.

2.1.4 Alat Permainan Edukatif

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Menurut Meyke mengatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Depdiknas Dirjen PAUD menjelaskan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Menurut Seotjing mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai alat yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya dan yang berguna untuk pengembangan aspek fisik, bahasa, kognitif, dan sosial anak. Dari beberapa pengertian di atas dapat

disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah berbagai macam alat atau benda yang dapat digunakan untuk bermain yang mana alat atau benda tersebut mengandung nilai pendidikan yang dapat menstimulasi minat dan bakat anak. (Gandana, 2019)

b. Tujuan Alat Permainan Edukatif

Tujuan dari Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) ialah:

- 1) Memperjelas materi yang diberikan. Pemanfaatan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar anak diharapkan dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Sebagai contoh apabila guru ingin menjelaskan konsep warna-warna dasar seperti merah, biru, hitam, putih, kuning dan lain sebagainya jika penyampaian kepada anak hanya secara lisan atau diceritakan, anak hanya sebatas mampu menirukan ucapan guru tentang berbagai warna tanpa tahu secara nyata bagaimana yang dimaksud warna merah, kuning dan lain sebagainya. Akan sangat berbeda jika guru memanfaatkan alat permainan edukatif misalnya dengan menggunakan Lotto Warna. Dengan memanfaatkan alat permainan tersebut anak dapat secara langsung
- 2) Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya. Motivasi dan minat anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen merupakan faktor penting yang menunjang keberhasilan belajar anak. Oleh karena itu harus dilakukan berbagai upaya sehingga motivasi dan minat anak bisa tumbuh dengan baik. Salah satu upaya yang dapat

dilakukan untuk memenuhi hal tersebut adalah dengan memanfaatkan alat permainan edukatif.

- 3) Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain. Apabila kita mengamati anak-anak TK yang sedang memainkan alat permainan tertentu dan mereka sangat tertarik untuk memainkannya, mereka tampak sangat serius dan terkadang susah untuk diganggu dan dialihkan perhatiannya pada benda atau kegiatan yang lain. Kondisi tersebut terjadi karena anak-anak merasa senang dan nyaman dengan alat permainan yang mereka gunakan. Alat permainan yang dirancang secara khusus dan dibuat dengan baik akan menumbuhkan perasaan senang anak dalam melakukan aktivitas belajarnya. Jika anak sudah merasa senang dengan kegiatannya, maka belajar tidak lagi dianggap sebagai beban yang ditimpakan guru di pundaknya. Anak mengartikan belajar dengan baik bahwa belajar ternyata tidak selalu dikesankan sebagai kegiatan yang membosankan bahkan menyebalkan tapi justru bermakna dan menyenangkan.

c. Manfaat Alat Permainan Edukatif

Adapun manfaat dari penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) ialah:

- 1) Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian rangsangan indikator pada kemampuan anak.
- 2) Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif.
- 3) Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar.

- 4) Memberikan kesempatan anak bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya

d. Karakteristik Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif sangat membantu pertumbuhan fisik dan seluruh aspek perkembangan. alat permainan edukatif dapat mendorong aktifitas bermain berkualitas dan munculnya bakat yang dimiliki anak, setiap APE di seluruh dunia bentuknya sangat beragam dan mempunyai kriteria tertentu. Apapun kriteria-kriteria alat permainan yang baik dan mempunyai nilai edukasi adalah:

- 1) Sesuai dengan usia anak , karena dengan itu dengan itu anak nanti akan berfikir bagaimana cara memecahkan masalah
- 2) Menarik dan bervariasi
- 3) Membantu merangsang tumbuh kembang anak
- 4) Memiliki banyak kegunaan
- 5) Aman digunakan
- 6) Bentuk sederhana
- 7) Melibatkan aktivitas anak (Puspitasari, 2018)

e. Prinsip Alat Permainan Edukatif

Prinsip penggunaan alat permainan edukatif harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak. Jika tidak demikian maka penyediaan alat permainan edukatif hanya akan sia-sia atau bahkan akan mempersulit perkembangan berpikir anak. Memperhatikan tahapan kemampuan berpikir tahapan kemampuan berpikir anak, maka penggunaan alat permainan edukatif dimulai dari yang bersifat sensori motorik, simbolik dan pembangunan.

1) Alat permainan edukatif (APE) yang bersifat sensori motorik

Alat permainan edukatif (APE) yang bersifat sensorik motorik adalah seluruh alat permainan yang dapat menstimulasi alat indera dan motorik anak. Alat permainan edukatif ini jumlahnya terbatas, mulai dari yang paling sederhana seperti angin yang menstimulasi kulit bayi yang mengakibatkan bayi menggeliat sampai benda-benda yang dapat dipegang, dicium, ditendang dan sebagainya. Upaya guru harus menyediakan kesempatan agar anak dapat berhubungan dengan bermacam-macam bahan dan alat permainan baik di dalam maupun di luar ruangan. Anak diberi kesempatan untuk bergerak secara bebas, bermain di halaman atau di lantai atau di tempat yang memungkinkan. Lingkungan baik di dalam maupun diluar ruangan harus menyediakan kesempatan agar anak berhubungan dengan banyak tekstur dan berbagai jenis bahan bermain yang berbeda

2) Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat simbolik

Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat simbolik adalah sejumlah alat permainan yang dapat digunakan untuk mendukung kemampuan anak dalam memproyeksi dirinya ke masa depan dan menciptakan kembali masa lalu. Penggunaan alat permainan edukatif ini difasilitasi melalui roleplay (bermain peran), pura-pura, fantasi, imajinasi, atau main drama.

3) Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat pembangunan




Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat pembangunan adalah sejumlah alat permainan yang memfasilitasi anak untuk menunjukkan




kemampuannya dalam menghadirkan pikirannya menjadi sebuah karya nyata. Ketika anak menghadirkan dunia mereka melalui permainan ini, sesungguhnya mereka berada pada posisi antara bermain dan kecerdasan merefleksikan (menampilkan kembali).

f. Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif

Jenis-jenis alat permainan yang dapat digunakan pada kegiatan bermain sambil belajar dalam pendidikan anak usia dini guna mengembangkan kognitif anak menurut Khadjiah (2016), yaitu meliputi:

Tabel 2.1 Jenis – Jenis Alat Permainan Edukatif

No	Nama APE	Gambar	Fungsi
1.	Balok/Kotak Bangunan	 <p>Gambar 2.1 Balok kotak bangunan <i>Sumber: Sholekhah,2018</i></p>	Balok atau kotak bangunan fungsinya yaitu memperkenalkan kepada anak berbagai bentuk kotak bangunan yang bisa mereka lihat sehari-hari.
2.	Kotak-Kotak Huruf	 <p>Gambar 2.2 Kotak – Kotak Huruf <i>Sumber: https://www.sebutik.com/2016/09/mainan-kyu-edukatif-anak-balok-huruf.</i></p>	untuk menarik minat baca dan menyusun huruf dalam kata yang bermakna.
3.	Papan Geometris	 <p>Gambar 2.3 Papan Geometris</p>	Papan geometris berfungsi mengenalkan bentuk-bentuk geometris

No	Nama APE	Gambar	Fungsi
		<p>Sumber: https://bambootame.wordpress.com/2012/12/29/motorik/papan-geometri-5-bentuk/</p>	
4.	Boneka	 <p>Gambar 2.4 Boneka Sumber : Fitriana,2019</p>	Boneka berfungsi untuk alat peraga dalam bermain sandiwara yang berkaitan dengan perkembangan kognitif
5.	Loto	 <p>Gambar 2.5 Lotto Sumber: https://kayu-seru.com/product/lotto-warna/</p>	Loto berfungsi untuk mengembangkan imajinasi anak
6.	Puzzle	 <p>Gambar 2.6 Puzzle Sumber: Fitriana, 2019</p>	membantu anak dalam meningkatkan kecerdasan dan juga dapat membantu anak untuk bisa bernalar serta mencari jalan keluar guna menyelesaikan puzzle tersebut.

2.1.5 Alat Permainan Edukatif Balok

Balok memberikan kontribusi besar pada perkembangan kognitif anak melalui beberapa mekanisme. Aktivitas menyusun dan menumpuk balok merangsang pembentukan koneksi sinaptik yang kuat di berbagai area otak, memfasilitasi perpindahan informasi antarneuron. Plastisitas otak yang tinggi, yang dapat dihasilkan oleh permainan balok, memungkinkan otak anak untuk beradaptasi

dan berkembang seiring waktu, memperkuat jalur-jalur saraf yang efisien dalam pengolahan informasi. Selain itu, permainan balok melibatkan berbagai area otak, seperti korteks visual untuk pengenalan bentuk dan warna, korteks motorik untuk koordinasi gerakan, dan korteks frontal untuk pemecahan masalah dan perencanaan. Dengan merangsang fungsi otak ini, stimulasi balok secara holistik mendukung perkembangan kognitif anak. Di samping itu, aktivitas menyusun balok juga melibatkan konsep matematis, seperti jumlah, ukuran, dan bentuk, memberikan latihan praktis yang positif untuk memahami dasar-dasar matematika sejak dini (Khadijah, 2016).

a. Pengertian

Balok adalah media berbentuk bangun ruang tiga dimensi yang memiliki enam sisi, dua belas rusuk dan delapan titik sudut. Balok disebut kubus jika dibentuk oleh enam persegi yang sama dan sebangun. Bermain balok merupakan contoh jenis bermain bebas (*open ended play*), yaitu permainan yang memberikan ruang kepada anak untuk berkreasi secara bebas sesuai dengan imajinasinya, dan tidak terpacu pada aturan yang kaku dalam membuat bangunan tertentu. Bermain balok merupakan kegiatan yang menantang dimana anak dapat membangun berbagai bentuk benda, menumpuk balok seperti menara, atau membongkar pasang balok menjadi bentuk lainnya. Balok merupakan salah satu sarana bermain yang dapat mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan anak. Bermain balok merupakan kegiatan yang bersifat edukatif dan konstruktif yang memberikan banyak manfaat untuk perkembangan dan belajar anak (Hasbi, 2020).

b. Manfaat Bermain Balok

Manfaat bermain balok antara lain memberikan kesempatan pada anak untuk belajar mengendalikan permainan, melatih konsentrasi, mengembangkan rasa percaya diri, kesabaran, mengasah kecerdasan, dan meningkatkan keterampilan. Selain itu bermain balok dapat memfasilitasi anak untuk belajar berpikir kritis, berkomunikasi dan bekerja sama, misalnya saat membuat bangunan bersama teman. Bermain dapat mendukung perkembangan sosial dan emosi anak. Bermain balok dapat memfasilitasi anak untuk belajar membuat keputusan, mengontrol emosi, belajar melihat dari sudut pandang orang lain/temannya, belajar bernegosiasi dengan. Manfaat lainnya adalah mengembangkan ketrampilan memecahkan masalah dan berpikir kritis. Misalnya saat bangunan balok mereka tidak seimbang, sehingga mereka harus memikirkan bagaimana menyelesaikan masalah tersebut, apa yang harus dilakukan agar bangunan balok dapat disusun tinggi dan mapan (Hasbi, 2020).

c. Kriteria Pemilihan Balok

Secara umum, dalam memilih balok untuk kegiatan bermain anak, para pendidik harus mempertimbangkan usia, tingkat perkembangan, dan ketertarikan anak, sehingga balok yang dipilih menjadi media yang tepat untuk optimalisasi berbagai aspek perkembangan anak. Adapun kriteria balok yang baik untuk anak diantaranya adalah:

- 1) Terbuat dari bahan yang aman
- 2) Memiliki rancangan yang sederhana
- 3) Mudah untuk dimanipulasi atau dimainkan anak

- 4) Memiliki ukuran yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi anak
- 5) Menarik bagi anak, misalnya dari sisi warna atau gambar
- 6) Bisa dicuci/dibersihkan atau bersifat tahan lama.

Dengan pertimbangan kriteria pemilihan balok seperti di atas, diharapkan anak dapat menikmati kegiatan permainan balok, terlibat secara aktif, serta termotivasi untuk mencari ide-ide lain dalam menyusun balok. Balok yang dirancang secara sederhana, memiliki warna yang menarik, dan gambar-gambar yang mendidik, dapat menjadi sarana bagi anak untuk mengembangkan imajinasi, kreativitas, dan mengenal beragam konsep bentuk, ukuran, dan warna (Hasbi, 2020)

d. Jenis-Jenis Permainan Balok

Ada beragam jenis balok untuk anak usia dini, diantaranya adalah:

- a) Balok Lunak (Soft Blocks)



Gambar 2.7 Balok Lunak

Sumber : Hasbi, 2020

Balok lunak terbuat dari bahan yang lunak dan ringan, seperti bahan busa, karet, kain, karton atau kardus, dan gabus. Balok lunak umumnya digunakan untuk anak usia dini, kelompok usia dua tahun ke bawah. Bahan untuk balok lunak harus aman, sehingga jika secara tidak disengaja

menimpa anak, atau digigit oleh anak, tidak akan membahayakan kesehatan anak. Manfaat bermain dengan balok lunak antara lain untuk mengenalkan konsep bentuk, ukuran, tekstur, dan warna untuk anak.

b) Balok Rakit (Interlock Blocks)



Gambar 2.8 Balok Rakit

Sumber : Hasbi, 2020

Balok rakit adalah balok-balok yang dapat dikaitkan atau dirakit menjadi satu kesatuan bentuk yang baru, dan tidak mudah terlepas karena memiliki pengait. Balok jenis ini umumnya digunakan untuk anak berusia dua tahun ke atas. Ukuran balok ini disesuaikan dengan usia anak. Bahan untuk balok rakit biasanya terbuat dari kayu atau plastik. Semakin muda usia anak, ukuran balok dirancang semakin besar agar memudahkan anak untuk dapat mengaitkan balok-baloknya.

c) Balok Berongga (Hollow Blocks)



Gambar 2.9 Balok Berongga

Sumber : Hasbi, 2020

Balok berongga adalah balok yang terbuat dari kayu, antara lain dari kayu pinus. Balok berongga tidak solid seperti balok unit, dan ukurannya biasanya lebih besar daripada balok unit. Balok ini memiliki beragam bentuk geometri yang berongga.

d) Balok Unit



Gambar 2.10 Balok Unit

Bermain balok unit dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini diantaranya: mengenal Bentuk geometri, mengenal Warna.

Membuat Kreasi bentuk dari Balok, Mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna dan Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau sejenis atau berpasangan dengan dua variasi. berbahan dasar kayu dan memiliki variasi bentuk dasar balok. Kriteria balok unit adalah sebagai berikut:

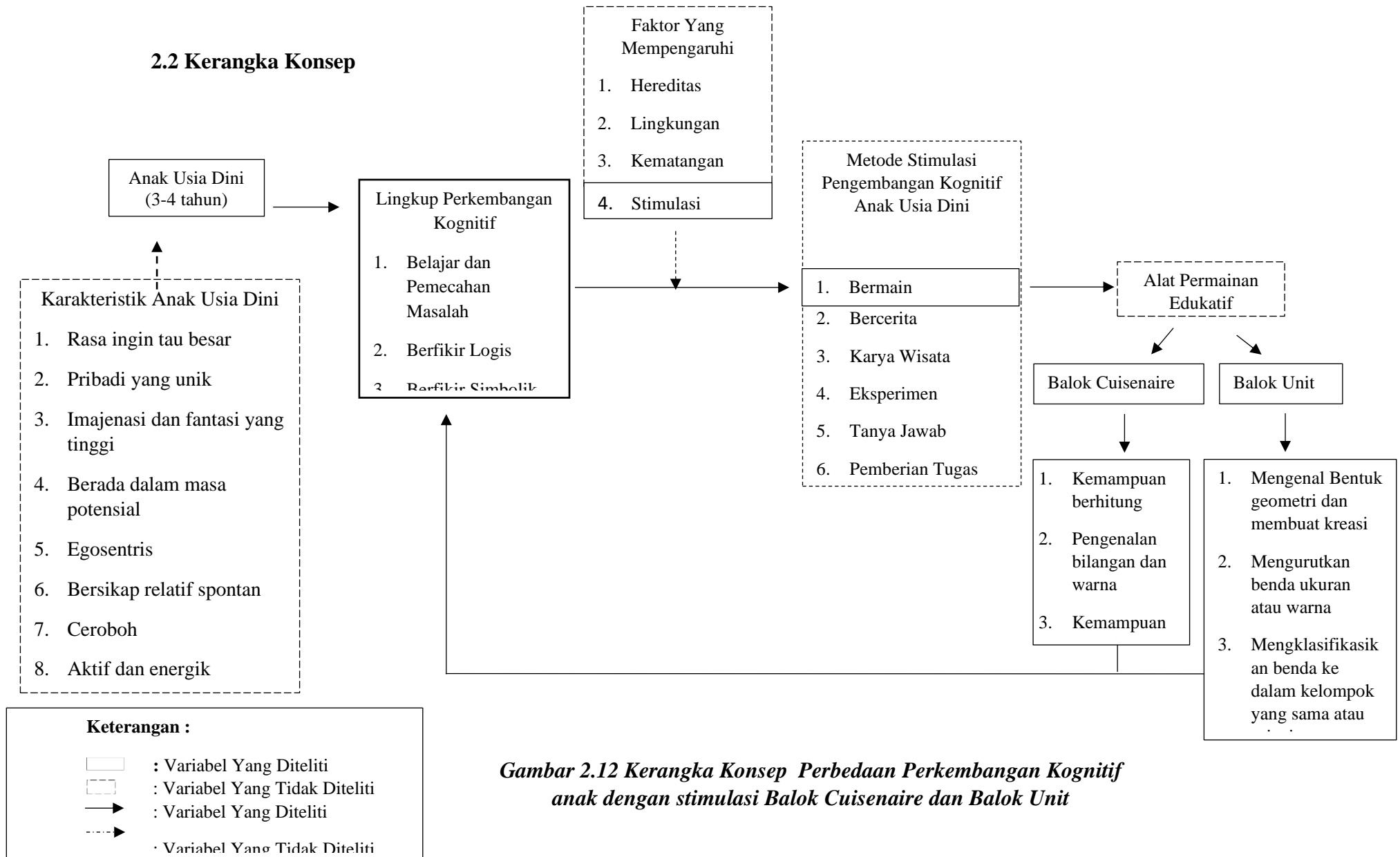
- 1) Terbuat dari kayu yang tingkat kekasarannya nomor 2
 - 2) Terbuat dari kayu yang berwarna alami (warna kayu) dan ada yang berwarna berwarna
 - 3) Memiliki serat kayu yang halus dan berwarna terang, misalnya kayu pinus, kayu karet, kayu maple, dan mahoni
 - 4) Terbuat dari kayu berwarna alami (warna kayu)
 - 5) Memiliki presisi yang baik (tidak ada celah pada saat dihubungkan satu bentuk dengan bentuk lainnya) dan ukuran yang akurat
 - 6) Tidak memiliki ujung runcing
 - 7) Terdiri dari beragam bentuk geometrii
- e) Balok Cuisenaire



Gambar 2.11 Balok Cuisenaire

George Cuissenaire menciptakan balok Cuissenaire untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan, dan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar, balok ini dapat membantu anak untuk dapat menciptakan konstruksi bangunan dari balok yang berbentuk Ape ini berfungsi untuk mengembangkan kognitif anak usia dini, anak berlatih untuk dapat memainkan permainan tersebut dan secara langsung anak dapat berfikir (Shunhaji, Ahmad & Fadiyah, 2020).

2.2 Kerangka Konsep



Gambar 2.12 Kerangka Konsep Perbedaan Perkembangan Kognitif anak dengan stimulasi Balok Cuisenaire dan Balok Unit

Anak usia dini ialah anak yang berumur 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang lebih pesat dan fundamental pada awal-awal tahun kehidupannya. Dimana perkembangan menunjuk pada suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak begitu saja dapat diulang kembali. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan. Kualitas perkembangan anak di masa depannya, sangat ditentukan oleh stimulasi yang diperolehnya sejak dini. Pemberian stimulasi pendidikan adalah hal sangat penting, sebab 80% pertumbuhan otak berkembang pada anak sejak usia dini. Kemudian, elastisitas perkembangan otak anak usia dini lebih besar pada usia lahir hingga sebelum 8 tahun kehidupannya, 20% sisanya ditentukan selama sisa kehidupannya setelah masa kanak-kanak. Bentuk stimulasi yang diberikan harusnya dengan cara yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangannya. (Khadijah, 2016)

Stimulasi yang dilakukan harus menggunakan metode pembelajaran yang tepat Sehingga dapat mengoptimalkan tujuan stimulasi pada anak. Metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode bermain, metode ini sangat digemari oleh anak sehingga anak tidak cepat mudah bosan. kegiatan bermain merupakan latihan untuk mengkonsolidasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognitif yang baru dikuasai sehingga dapat berfungsi secara efektif. Melalui kegiatan bermain sebagai wahana bagi anak dalam melakukan berbagai eksperimen tentang berbagai konsep yang diketahui dan yang belum diketahuinya.

Bermain dapat menggunakan berbagai Alat Permainan edukatif salah satunya yaitu balok.

Bermain balok dapat memfasilitasi anak untuk belajar membuat keputusan, mengontrol emosi, belajar melihat dari sudut pandang orang lain/temannya, belajar bernegosiasi dengan. Manfaat lainnya adalah mengembangkan ketrampilan memecahkan masalah dan berpikir kritis. Misalnya saat bangunan balok mereka tidak seimbang, sehingga mereka harus memikirkan bagaimana menyelesaikan masalah tersebut, apa yang harus dilakukan agar bangunan balok dapat disusun tinggi dan mapan. Bermain balok Unit dan balok cuisenaire, dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini diantaranya: mengenal Bentuk geometri, mengenal Warna. Membuat Kreasi bentuk dari Balok, Mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna dan Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau sejenis atau berpasangan dengan dua variasi dan dalam hal berhitung (Shunhaji, Ahmad & Fadiyah, 2020).

2.3 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- a. H1: Ada perbedaan perkembangan kognitif dengan stimulasi balok cuisenaire dan balok unit di Pos PAUD Kelurahan Tanjungrejo