

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Kognitif

1. Pengertian Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Menurut Abdurrahman kemampuan kognitif berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget.¹ Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.

Sedangkan menurut Ahmad Susanto bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.² Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

¹ Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hal.

² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 48.

Husdarta dan Nurlan berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses terus menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya.³ Anak akan melewati tahapan-tahapan perkembangan kognitif atau periode perkembangan. Setiap periode perkembangan, anak berusaha mencari keseimbangan antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman baru. Ketidakseimbangan memerlukan pengakomodasian baru serta merupakan transformasi keperiode berikutnya. Kognitif lebih terkait dengan kemampuan anak untuk menggunakan otaknya secara menyeluruh. Kemampuan yang termasuk dalam aspek kognitif sangat banyak dan cakupannya pun sangat luas.⁴

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diambil pengertian bahwa faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Kemampuan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didupakannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya.

³Husdarta dan Nurlan , *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 169.

⁴Zainal Aqib, *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, (Bandung: Nuansa Aulia, 2011), hal. 30

2. Fase Perkembangan Kognitif

Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget. "Jean Piaget, yang hidup dari tahun 1896 sampai tahun 1980, adalah seorang ahli biologi dan psikologi berkebangsaan Swiss. Ia merupakan salah seorang yang merumuskan teori yang dapat menjelaskan fase-fase perkembangan kognitif. Teori ini dibangun berdasarkan dua sudut pandang yang disebut sudut pandang aliran struktural (*structuralism*) dan aliran konstruktif (*constructivism*)".⁵

Aliran struktural yang mewarnai teori Piaget dapat dilihat dari pandangannya tentang inteligensi yang berkembang melalui serangkaian tahap perkembangan yang ditandai oleh perkembangan kualitas struktur kognitif. Aliran konstruktif terlihat dari pandangan Piaget yang menyatakan bahwa, anak membangun kemampuan kognitif melalui interaksinya dengan dunia di sekitarnya.

Dalam hal ini, Piaget menyamakan anak dengan peneliti yang selalu sibuk membangun teori-teorinya tentang dunia di sekitarnya, melalui interaksinya dengan lingkungan di sekitarnya. Hasil dari interaksi ini adalah terbentuknya struktur kognitif, atau skema (dalam bentuk tunggal disebut skema) yang dimulai dari terbentuknya struktur berpikir secara logis, kemudian berkembang menjadi suatu generalisasi kesimpulan umum).

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif. Artinya, perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan

⁵Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hal.

selanjutnya. Dengan demikian, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya akan memperoleh hambatan. Piaget membagi perkembangan kognitif ke dalam empat fase, yaitu fase sensorimotor, fase pra-operasional, fase operasi konkret, dan fase operasi formal”.⁶

a. Fase Sensorimotor (usia 0-2 tahun)

Pada masa dua tahun kehidupannya, anak berinteraksi dengan dunia di sekitarnya, terutama melalui aktivitas sensoris (melihat, meraba, merasa, mencium, dan mendengar) dan persepsinya terhadap gerakan fisik, dan aktivitas yang berkaitan dengan sensoris tersebut. Koordinasi aktivitas ini disebut dengan istilah sensorimotor.

Fase sensorimotor dimulai dengan gerakan-gerakan refleks yang dimiliki anak sejak ia dilahirkan. Fase ini berakhir pada usia 2 tahun. Pada masa ini, anak mulai membangun pemahamannya tentang lingkungannya melalui kegiatan sensorimotor, seperti menggenggam, mengisap, melihat, melempar, dan secara perlahan ia mulai menyadari bahwa suatu benda tidak menyatu dengan lingkungannya, atau dapat dipisahkan dari lingkungan di mana benda itu berada.

Selanjutnya, ia mulai belajar bahwa benda-benda itu memiliki sifat-sifat khusus. Keadaan ini mengandung arti, bahwa anak telah mulai membangun pemahamannya terhadap aspek-aspek yang berkaitan dengan hubungan kausalitas, bentuk, dan ukuran, sebagai

⁶Sujiono dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hal. 49-91.

hasil pemahamannya terhadap aktivitas sensorimotor yang dilakukannya.⁷

Pada akhir usia 2 tahun, anak sudah menguasai pola-pola sensorimotor yang bersifat kompleks, seperti bagaimana cara mendapatkan benda yang diinginkannya (menarik, menggenggam atau meminta), menggunakan satu benda dengan tujuan yang berbeda. Dengan benda yang ada ditangannya, ia melakukan apa yang diinginkannya. Kemampuan ini merupakan awal kemampuan berpikir secara simbolis, yaitu kemampuan untuk memikirkan suatu objek tanpa kehadiran objek tersebut secara empiris.

b. Fase Praoperasional (usia 2 - 7 tahun)

Pada fase praoperasional, anak mulai menyadari bahwa pemahamannya tentang benda-benda di sekitarnya tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan sensorimotor, akan tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat simbolis. Kegiatan simbolis ini dapat berbentuk melakukan percakapan melalui telepon mainan atau berpura-pura menjadi bapak atau ibu, dan kegiatan simbolis lainnya. Fase ini memberikan andil yang besar bagi perkembangan kognitif anak.

Pada fase praoperasional, anak tidak berpikir secara operasional yaitu suatu proses berpikir yang dilakukan dengan jalan

⁷ *Ibid.*, hal.50

menginternalisasi suatu aktivitas yang memungkinkan anak mengaitkannya dengan kegiatan yang telah dilakukannya sebelumnya.

Fase ini merupakan masa permulaan bagi anak untuk membangun kemampuannya dalam menyusun pikirannya. Oleh sebab itu, cara berpikir anak pada fase ini belum stabil dan tidak terorganisasi secara baik. Fase praoperasional dapat dibagi ke dalam tiga subfase, yaitu subfase fungsi simbolis, subfase berpikir secara egosentris dan subfase berpikir secara intuitif. Subfase fungsi simbolis terjadi pada usia 2 - 4 tahun.

Pada masa ini, anak telah memiliki kemampuan untuk menggambarkan suatu objek yang secara fisik tidak hadir. Kemampuan ini membuat anak dapat menggunakan balok-balok kecil untuk membangun rumah-rumahan, menyusun puzzle, dan kegiatan lainnya. Pada masa ini, anak sudah dapat menggambar manusia secara sederhana. Subfase berpikir secara egosentris terjadi pada usia 2-4 tahun. Berpikir secara egosentris ditandai oleh ketidakmampuan anak untuk memahami perspektif atau cara berpikir orang lain. Benar atau tidak benar, bagi anak pada fase ini, ditentukan oleh cara pandangnya sendiri yang disebut dengan istilah egosentris.⁸

Subfase berpikir secara intuitif terjadi pada usia 4 - 7 tahun. Masa ini disebut subfase berpikir secara intuitif karena pada saat ini anak kelihatannya mengerti dan mengetahui sesuatu, seperti menyusun

⁸ *Ibid.*, hal. 52

balok menjadi rumah-rumahan, akan tetapi pada hakikatnya tidak mengetahui alasan-alasan yang menyebabkan balok itu dapat disusun menjadi rumah. Dengan kata lain, anak belum memiliki kemampuan untuk berpikir secara kritis tentang apa yang ada dibalik suatu kejadian.

c. Fase Operasi Konkret (usia 7- 12 tahun)

Pada fase operasi konkret, kemampuan anak untuk berpikir secara logis sudah berkembang, dengan syarat, obyek yang menjadi sumber berpikir logis tersebut hadir secara konkret. Kemampuan berpikir ditandai dengan adanya aktivitas-aktivitas mental seperti mengingat, memahami dan mampu memecahkan masalah. Anak sudah lebih mampu berfikir, belajar, mengingat dan berkomunikasi karena proses kognitifnya tidak lagi egosentrisme dan lebih logis.⁹

d. Fase Operasi Formal (12 tahun sampai usia dewasa)

Fase operasi formal ditandai oleh perpindahan dari cara berpikir konkret ke cara berpikir abstrak. Kemampuan berpikir abstrak dapat dilihat dari kemampuan mengemukakan ide-ide, memprediksi kejadian yang akan terjadi, dan melakukan proses berpikir ilmiah, yaitu mengemukakan hipotesis dan menentukan cara untuk membuktikan kebenaran hipotesis.¹⁰

⁹Wiji Hidayati dan Sri Purnami, *Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta: Teras, 2008), hal. 131

¹⁰ Sujiono dkk, *Metode Pengembangan...*, hal. 91

3. Aspek Utama dalam Pengembangan Kognitif

Menurut Departemen Pendidikan Nasional pengembangan kognitif merupakan perwujudan dari kemampuan primer yaitu:¹¹

- a. Kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*)
- b. Kemampuan mengingat (*memory*)
- c. Kemampuan nalar atau berpikir logis (*reasoning*)
- d. Kemampuan tilikan ruang (*spatial factor*)
- e. Kemampuan bilangan (*numerical ability*)
- f. Kemampuan menggunakan kata-kata (*word fluency*)
- g. Kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*)

Menurut Jamaris aspek-aspek perkembangan kognitif ada 3 yaitu :

a. Berfikir Simbolis

Aspek berfikir simbolis yaitu kemampuan untuk berfikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) dihadapan anak.

b. Berfikir Egosentris

Aspek berfikir secara egosentris yaitu cara berfikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju, berdasarkan sudut pandang sendiri. Oleh sebab itu, dapat meletakkan cara pandangannya disudut pandangan orang lain.

¹¹Departemen Pendidikan Nasional. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, 2007), hal. 3

c. Berfikir Intuitif

“Fase berfikir intuitif, yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun balok, akan tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya”.¹²

Dalam komponen assesment ada beberapa aspek yang di kembangkan salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif anak, aspek kognitif ini terdiri dari empat macam yaitu:

- a. Informasi/pengetahuan figuratif, yaitu kemampuan anak dalam mengenal dirinya dan lingkungannya, misalnya mengenal bentuk geometri dan bagian tubuhnya.
- b. Pengetahuan procedural / operatif, yaitu kemampuan anak untuk mengambil keputusan untuk memecahkan masalah yang ada di sekitarnya, misalnya membandingkan dua objek atau lebih yang tidak sama, dan menghitung, menata, mengurutkan, serta mengklasifikasikan.
- c. Pengetahuan temporal dan spasial, yaitu kemampuan anak dalam mengenal dan mengetahui keadaan yang ada saat itu, misalnya mengetahui nama hari, waktu, dan kecepatan.
- d. Pengetahuan dan pengingatan memori, yaitu proses anak dalam mengolah informasi yang sudah diterima dan mengaitkannya dengan

¹²Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: Gramedia, 2006), hal. 23-24.

informasi ataupun pengetahuan yang sudah ada, misalnya mengingat nama teman-temannya.¹³

4. Prinsip-Prinsip Perkembangan Kognitif Anak

Prinsip-prinsip perkembangan kognitif anak adalah:

a. Asimilasi (*Assimilation*)

Asimilasi berkaitan dengan proses penyerapan informasi baru kedalam informasi yang telah ada di dalam skemata (struktur kognitif) anak.

b. Akomodasi (*Accommodation*)

Akomodasi adalah proses menyatukan informasi baru dengan informasi yang telah ada di dalam skemata, sehingga perpaduan antara informasi tersebut memperluas skemata anak.

c. Ekuilibrium (*Equilibrium*)

“Ekuilibrium berkaitan dengan usaha anak untuk mengatasi konflik yang terjadi dalam dirinya pada waktu dia menghadapi suatu masalah”.¹⁴

5. Implikasi Perkembangan Kognitif Anak

Aktivitas didalam proses belajar mengajar hendaknya ditekankan pada pengembangan struktur kognitif, melalui pemberian kesempatan pada anak untuk memperoleh pengalaman langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran terpadu dan mengandung makna, seperti menyanyangi ciptaan tuhan yang ada lingkungan anak

¹³Suyanto Slamet, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), hal. 194-195.

¹⁴*Ibid.*, hal. 25.

(tumbuh-tumbuhan, binatang, air) menggambar, menggunting dan lain-lain yang dikaitkan dengan pengembangan dasar-dasar pengetahuan alam atau matematika dan pengembangan bahasa, baik lisan maupun membaca dan menulis.

- a. Memulai kegiatan dengan membuat konflik dalam pikiran anak, misalnya memberikan jawaban yang salah untuk memotivasi anak, memikirkan dan mengemukakan jawaban yang benar.
- b. Memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya, misalnya mengubah objek-objek yang disajikan secara nyata kedalam bentuk lain misalnya gambar.
- c. Melakukan kegiatan tanya jawab yang dapat mendorong anak untuk berfikir dan mengemukakan fikirannya.¹⁵

6. Tahap-tahap kognitif

Ada tiga tahapan kognitif sebagai berikut:

a. Tahapan Pengusaan Konsep

Pada tahap ini anak memahami konsep melalui pengalaman bekerja /bermain dengan benda konkrit. Seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan.

b. Tahapan Transisi

Masa transisi adalah proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju kepada pengenalan lambang

¹⁵ *Ibid.*, hal. 27

yang abstrak, dimana benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak secara individual secara berbeda, misalnya mengenal konsep satu dengan menggunakan benda, anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama sekaligus mengenal bentuk lambang.

c. Tahapan Lambang

Pada tahap ini anak diberikan kesempatan untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkrit yang telah mereka pahami. Didalam penelitian ini peneliti hanya mengambil tahapan penguasaan konsep yaitu Pada tahap ini anak memahami konsep.¹⁶

7. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak menunjukkan perkembangan dari cara berpikir anak. Ada faktor yang mempengaruhi perkembangan tersebut. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Piaget yang dikutip oleh Siti Partini bahwa “pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya mempengaruhi perkembangan kognitif anak”.¹⁷ Sedangkan menurut Soemiarti dan Patmonodewo perkembangan kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan hubungan antar sel otak. Kondisi kesehatan dan gizi anak

¹⁶ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. (Jakarta: Grasindo, 2000), hal. 22-25

¹⁷Siti Partini Suardiman, *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta*, (Yogyakarta: FIP UNY, 2003), hal. 4.

walaupun masih dalam kandungan ibu akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak.¹⁸

Menurut Piaget yang dikutip oleh Asri Budiningsih makin bertambahnya umur seseorang maka makin komplekslah susunan sel sarafnya dan makin meningkat pada kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam struktur kognitifnya.¹⁹

Ada pendapat lain yang menyatakan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain:²⁰

d. Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak lahir.

e. Faktor Lingkungan

John Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang belum ternoda, dikenal dengan teori tabula rasa. Taraf intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

¹⁸ Soemiarti dan Patmonodewo, *Pendidikan Anak Pra Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal. 20.

¹⁹ Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hal. 35

²⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 59-60.

f. Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupaun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.

g. Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Ada dua pembentukan yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

h. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

i. Faktor Kebebasan

Keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan, anak akan

memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, akomodasi, dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan. Pada anak TK, pengetahuan itu bersifat subyektif dan akan berkembang menjadi obyektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja atau dewasa.

8. Pentingnya Kemampuan Kognitif Pada Anak

Pada dasarnya perkembangan kognitif di maksudkan agar anak dapat mengeksplorasi dirinya terhadap lingkungan sekitar dengan semua panca indra yang dimilikinya. Dari pengetahuan yang anak dapat, kita berharap anak akan mampu melangsungkan kehidupannya serta menjadi manusia yang seutuhnya sesuai dengan kodrat yang diberikan Allah.

Dalam kemampuan kognitif didalamnya terdapat proses kognisi antara lain meliputi aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran serta pemecahan masalah. Dari aspek yang ada tentunya kemampuan kognitif penting bagi anak, agar:

- a. Anak mampu mengembangkan daya persepnsinya berdasarakan apa yang dilihat, dengar, rasakan, dan lakukan. Dari situ pemahaman yang didapat anak utuh dan komprehensif.
- b. Anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang dialaminya.
- c. Anak mampu mengkonstruksi informasi, pemikiran, dan peristiwa yang yang sudah ada dengan informasi, pemikiran, dan peristiwa yang sedang terjadi.
- d. Anak mampu mengenal simbol-simbol besar yang ada di dunia.

- e. Anak mampu menalar perubahan yang ada, baik yang melalui proses (secara alami) atau yang menggunakan percobaan.
- f. Anak mampu memecahkan masalah yang sedang dihadapinya, untuk menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.²¹

B. Permainan Anak

1. Permainan

a. Pengertian Permainan

Permainan merupakan kata yang mendapatkan imbuhan “per-an”, yang sebelumnya berupa kata dasar “main”. Main merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan senang hati baik melalui ajakan ataupun keinginan dari dalam diri sendiri yang di lengkapi dengan benda ataupun tidak. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, “main” adalah melakukan sesuatu yang menyenangkan hati (dengan menggunakan alat ataupun tidak). Selain pengertian di atas kata “permainan” bisa diartikan sesuatu yang di gunakan untuk bermain, baik berupa barang ataupun sesuatu yang dipertainkan: perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, ataupun biasa saja.²²

Menurut Misbach yang dikutip oleh Novi Mulyani mengungkapkan permainan merupakan situasi ataupun keadaan terkait dengan beberapa aturan serta tujuan tertentu, supaya menghasilkan kegiatan-kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan.

²¹ Sujiono Yuliani Nurrani, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka, 2007), hal. 1.22-1.23

²² Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), hal 968

Sehingga kita dapat memahami bahwa dalam permainan terdapat aktivitas ataupun kegiatan yang terikat dengan peraturan guna mencapai tujuan yang telah ditentukan.²³ Selain itu Vygotsky yang dikutip oleh Beaty mengutarakan dengan istilahnya *zone of proximal development* atau zona perkembangan maksimal (ZPD) yaitu “permainan merupakan sumber perkembangan dan menciptakan zona perkembangan maksimal”.²⁴ Dimana dengan permainan semua aspek perkembangan yang ada pada anak akan mampu di stimulus dengan maksimal apabila dilakukan dengan perencanaan yang matang dan telah di tentukan sebelumnya.

Dari beberapa pengertian di atas dapat kita artikan permainan merupakan suatu kondisi ataupun keadaan yang hadir dari dalam diri sendiri ataupun ajakan orang lain yang menggunakan alat dan tidak, untuk menjadikan diri dan orang lain merasakan kepuasan hati dan kebahagiaan serta mencapai tujuan yang ditentukan.

Permainan yang dapat memberikan kepuasan hati (kesenangan) juga merupakan pengalaman berharga yang dapat kita kenang serta kita wariskan untuk anak-anak dimasa mendatang. Selaiian itu permainan juga merupakan hal penting yang dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang baik dari segi pergaulan,

²³ Mulyani Novi, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), hal. 46

²⁴ Beaty Janice J., *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2015), hal. 133

kemampuan jasmani dan rohani serta kemampuan dalam berfikir seseorang.

Dari segi pergaulan permainan mampu menghubungkan seseorang dengan orang lain ketika di lakukan dalam permainan berkelompok, dengan begitu seseorang dapat berhubungan dengan teman sebaya, dan orang dewasa di atasnya untuk bersosialisasi.²⁵ Dalam permainan selalu ada gerak yang dilakukan serta peraturan dan tujuan yang diinginkan, sehingga secara langsung ataupun tidak langsung kita sadari perkembangan jasmani (fisik) dan rohani seseorang akan mengalami perkembangan. Adanya harapan serta tujuan yang ingin dicapai anak, anak akan berfikir bagaimana anak akan menyelesaikan permainan yang dilakukan dengan harapan mendapatkan kemenangan serta hasil terbaik yang diinginkan.

b. Karakteristik Permainan

Dari beberapa mamfaat serta pengaruh permainan di atas, permainan juga memiliki karakteristik, khususnya karakteristik permainan pada anak, diantaranya:

1. Permainan waktu pagi, waktu siang, waktu malam, musim panas maupun musim dingin.
2. Permainan di dalam ruangan dan permainan di luar ruangan.
3. Permainan satu lawan satu, permainan satu kelompok, permainan antar kelompok.

²⁵ Dharma Agus, *Child Development*, (Jakarta: Erlangga, 2008), hal. 320

4. Permainan anak-anak dan permainan orang dewasa.
5. Permainan anak perempuan, permainan anak laki-laki, dan permainan antara keduanya.
6. Permainan terpimpin dan permainan tanpa pemimpin.
7. Permainan kecil dan Permainan besar.
8. Permainan menggunakan ketrampilan tertentu dan permainan tanpa harus memiliki ketrampilan.
9. Permainan jaman sekarang ataupun modern, permainan jaman dulu atau permainan tradisional.²⁶
10. Permainan dapat meramalkan penyesuaian diri anak.
11. Permainan memiliki variasi yang jelas didalamnya.²⁷

Dari karakteristik permainan yang telah disebutkan di atas, selanjutnya akan diuraikan tentang tahapan perkembangan permainan.

c. Tahap Perkembangan Permainan

Pada tahap perkembangan permainan anak, tahapan ini terbagi atas empat tahapan, Mulai dari:

1. Tahap eksplorasi

Tahap ini dilalui oleh anak yang berusia 0-3 bulan dengan menggunakan tangan dan mulutnya ketika melakukan permainannya.

²⁶ Mulyani Novi, M.Pd.I, *Super Asyik Permainan*, hal.9

²⁷ Dharma Agus, *CHILD DEVELOPMENT*....., hal.326

2. Tahap permainan

Tahap yang dilalui anak berusia 4 bulan sampai puncaknya usia 5-6 tahun, pada tahap ini anak menganggap benda mati yang mereka mainkan merupakan benda hidup yang dapat bergerak dan bicara, dimana mereka bermain sendiri dengan benda tersebut. Tapi seiring dengan bertambahnya usia permainan yang mereka lakukan ini akan di tinggalkan karena mereka menginginkan teman untuk diajak bermaian denganya.

3. Tahap bermaian

Tahap ini dilalui anak setelah masuk sekolah, dimana permainan yang mereka lakukan sudah sangat beragam, khususya permainan seperti olahraga, permainan yang lebih menantang serta menggunakan pemikiran dan tenaga lebih. Dan yang ke empat adalah

4. Tahap melamun

Tahap ini di lalui anak yang mendekati masa puber atau masa remaja, pada tahap ini permainan yang dulunya sering dilakukan mulai di tinggalkan dan, anak mulai kurang minat dalam bermaian. Mereka lebih suka melamun tentang dirinya, bagaimana orang lain terhadap dirinya, apakah ia memiliki arti bagi oaring lain, serta ingin dimengerti orang lain.²⁸

²⁸ Dharma Agus, *Child Development...*, hal.324

d. Faktor Yang Mempengaruhi Permainan Pada Anak

Semua permainan akan terlaksana karena ada faktor yang mempengaruhi permainan tersebut, terdapat delapan faktor yang mempengaruhi permainan yaitu:

1. Faktor kesehatan

Salah satu karakter anak adalah aktif, pada anak yang aktif didalamnya terdapat kondisi yang sehat serta energi yang berlebih, sehingga seberapa permainan yang dilakukan sebelum anak merasa lelah anak tidak akan berhenti dan terus menggerakkan tubuhnya.

2. Faktor perkembangan motorik

Semua permainan yang dilakukan anak di pengaruhi oleh perkembangan motoriknya, karena permainan yang dilakukan melibatkan koordinasi motoriknya. Sehingga perkembangan motorik yang baik akan melibatkan anak bermain aktif di dalamnya.

3. Faktor intelegensi

Intelegensi atau kepandaian seorang anak akan mempengaruhi anak dalam permainan, karena anak yang pandai, aktif dan sesuai dengan tahap perkembangan usianya berarti anak tersebut seimbang antara faktor fisik dan intelektualnya. Sehingga anak akan cerdas dalam mengikuti permainan dengan penuh perhatian dan tanggung jawab.

4. Jenis kelamin

Pada jenis kelamin secara jender anak laki-laki akan terlihat lebih kuat dan aktif dalam permainannya dari pada anak perempuan yang lebih suka duduk dan berdiam untuk melakukan permainan tanpa harus mengeluarkan energy serta kekuatan yang banyak misalkan bermain boneka serta permainan pasaran.

5. Faktor lingkungan

Sehat dan tidaknya lingkungan berpengaruh terhadap minat anak dalam permainan, selain itu keadaan sosial budaya, peralatan dan waktu juga mempengaruhi anak dalam bermain.

6. Status sosial ekonomi

Status sosial ekonomi dapat mempengaruhi anak dalam permainan yang mereka lakukan, anak yang berstatus sosial tinggi kerap kali bermain dengan barang-barang mewah dan mahal. Berbanding terbalik dengan anak pada kalangan ekonomi rendah mereka suka sekali dengan permainan yang ada di sekitarnya, biasa kita bilang dengan sebutan si bolang.

7. Jumlah waktu terbatas

Jumlah waktu ini berkaitan dengan status ekonomi dalam keluarga anak, anak dengan keluarga berada mereka lebih banyak memiliki waktu bermain dari pada anak dengan keadaan kakurangan dalam keluaraganya, terkadang mereka malah tidak memiliki maianan.

8. Peralatan bermain

Peralatan yang digunakan anak dalam permainan akan mempengaruhi perkembangan serta kemampuan anak dalam berfikir serta memecahkan masalah di hadapi, selain itu akan mengembangkan kreasi serta imajinasi yang anak miliki.²⁹

e. Pentingnya Permainan Bagi Anak

Permainan memiliki peran aktif sangat penting bagi diri seseorang ataupun anak, diantaranya:

1. Permainan mampu membawa seorang anak berhasil dalam kehidupannya saat anak mulai dewasa.³⁰
2. Permainan mengembangkan kemampuan anak dalam bersosial, berkata atau berbicara, membentuk hubungan sebab-akibat, dan kemampuan anak dalam berfikir.
3. Permainan dapat mengembangkan intelektual anak serta menjadikan anak bahagia sehingga anak akan berfikir secara rasional.³¹
4. Permainan dapat mengembangkan anak-anak dalam bereksperimen dan berkreasi.³²

²⁹ Ibid, hal. 327

³⁰ Beaty Janice J., *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2015), hal. 422

³¹ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosain*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal.182

³² Masnipal, *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo KOMPAS GRAMEDIA, 2013), hal.292

5. Permainan dapat mengembangkan aspek moral pada diri anak, yang didalam permainan anak harus mengenal serta mematuhi aturan.³³
6. Permainan dapat meningkatkan motivasi (penyemangat) pada diri anak.³⁴
7. Permainan dapat menumbuhkan perkembangan anak secara holistik, baik dari segi kesejahteraan, tahap perkembangan, serta pembelajaran yang dilalui anak-anak.³⁵
8. Permainan sebagi penghantar pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini.

2. Jenis Permainan Kognitif Anak

Pada umumnya bermain ada tiga jenis yaitu bermain social, bermain dengan benda, dan bermain sosiodramatik.

a. Bermain Sosial

Bermain sosial dapat dilakukan sendiri dengan alat bermain, atau bersama orang lain dengan menggunakan alat bermain. Bentuk ini dibedakan menjadi:

- 1) Bermain sendiri. Disini anak bermain dengan menggunakan alat yang ada, namun tidak memperhatikan kegiatan anak yang lain di ruangan yang sama.

³³ Astuti wuri, *Pembelajaran Tematik*, (Malang: Universitas Negeri Malang (UM PREES), 2015), hal.52

³⁴ Suyanto Slamet, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publising, 2005), hal.118

³⁵ Cathy Nutbrown dan Peter Clough, *Prndidikan Anak Usia Dini Sejarah, Filosofi, dan Pengalamam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hal.252

- 2) Bermain sebagai penonton. Anak bermain sambil melihat temannya bermain dalam satu ruangan. Anak mungkin berbicara dengan temannya, mengamati temannya lalu bermain sendiri. Ada pula yang duduk, ada yang aktif bermain.
- 3) Bermain paralel. Kegiatan ini dilakukan oleh sekelompok anak dengan menggunakan alat bermain yang sama, tetapi anak bermain sendiri-sendiri.
- 4) Bermain asosiatif. Anak bermain bersama tetapi tidak ada aturannya. Tiap anak memilih perannya sendiri.
- 5) Bermain kooperatif (bersama). Dalam permainan ini setiap anak bermain sesuai dengan perannya. Tiap anak sesuai dengan perannya menampilkan kebolehannya dan keterampilannya. Anak bertanggung jawab atas tindakannya.

b. Bermain Dengan Benda

Bentuk bermain ini bersifat praktis, sebab semua anak dapat menggunakan alat bermain secara bebas. Mereka senang, dapat berimajinasi dan kerja sama. Alat bermain yang ada dapat digunakan sendiri atau oleh beberapa anak sekaligus. Beberapa persyaratan dalam penyediaan alat bermain yaitu:

- 1) Tidak berbahaya
- 2) Mudah diperoleh
- 3) Sebaiknya dibuat sendiri
- 4) Berwarna dominan
- 5) Tidak mudah rusak

6) Ringan atau yang berat tetapi tidak dapat dipindahkan oleh anak.

c. Bermain Sosiodramatik

Sosiodramatik merupakan kegiatan bermain yang banyak disukai anak usia dini, dan banyak diminati oleh para peneliti. Bermain sosiodramatik memiliki beberapa elemen, yaitu bermain dengan melakukan imitasi, bermain pura-pura, bermain peran, persisten, interaksi, dan komunikasi verbal.³⁶

Adapun jenis-jenis media yang dapat digunakan pada kegiatan bermain sambil belajar dalam pendidikan anak usia dini guna mengembangkan kognitif anak, yaitu meliputi:

a. Balok/kotak bangunan

Balok atau kotak bangunan fungsinya yaitu memperkenalkan kepada anak berbagai bentuk kotak bangunan yang bisa mereka lihat sehari-hari.

b. Kotak-kotak huruf

Kotak-kotak huruf fungsinya yaitu untuk menarik minat baca dan menyusun huruf dalam kata yang bermakna.

c. Papan pengenalan warna

d. Papan planel

Papan planel berfungsi memperkenalkan konsep bilangan, dan bercerita dengan papan planel.

e. Papan Geometris

Papan geometris berfungsi mengenalkan bentuk-bentuk geometris

³⁶ Mulyasa, 2012:181

f. Kotak pos

Kotak pos berfungsi membandingkan bentuk-bentuk geometris.

g. Boneka

Boneka berfungsi untuk alat peraga dalam bermain sandiwara yang berkaitan dengan perkembangan kognitif.

h. Loto

Loto berfungsi untuk mengembangkan imajinasi anak.

i. Domino benda yang sama atau kepingan gambar

Domino benda yang sama atau kepingan gambar berfungsi bagi guru untuk memperlihatkan gambar sambil bertanya “Siapa yang tahu ini gambar (pepaya dan satu)” anak menjawab “pepaya dan satu”.

j. Gelas ukur

Gelas ukur berfungsi untuk percobaan mencampur warna mengenalkan konsep bilangan.

k. Ukuran panjang/pendek

Ukuran panjang/pendek berfungsi untuk mengukur tinggi/lebar/panjang.

l. Kotak kubus

Kotak kubus berfungsi untuk membentuk suatu benda dari kubus secara mendatar.

m. Alat mengenal peraba

Alat mengenal peraba berfungsi untuk mengenalkan permukaan kasar dan halus.

n. Bak air

Bak air berfungsi untuk melakukan berbagai percobaan tenggelam, terapung, melayang, menyerap dan lain-lain.

o. Buku-buku (*story reading*)

Buku-buku berfungsi untuk merangsang minat baca.

p. Alat-alat yang ada di luar kelas

Alat-alat yang ada di luar kelas Seperti ayunan, jungkat-jungkit, peluncur, papan titian.³⁷

C. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian terdahulu merupakan hasil karya ilmiah, penelitian yang ada sebelumnya ataupun sumber lain yang digunakan peneliti sebagai acuan dan pembanding yang peneliti lakukan saat ini. Dari penelitian terdahulu peneliti akan mendiskusikan kesesuaian dan relevansinya dengan judul penelitian penulis saat ini, antara lain yang akan tersaji pada tabel 2.1 sebagai berikut:

³⁷Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 128

Table 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti, Judul, Tahun	Relevansi	
		Persamaan	Perbedaan
1.	Mahnifra, Upaya meningkatkan kemampuan kogniti anakmelalui permainan balok di PAUD Darhanas Lestari tahun ajaran 2012-2013, 2013	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode permainan 2. Meningkatkan kemampuan kognitif 3. Pengumpulan data menggunakan, obsevasi, wawancara, dan dokumentasi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metodologi penelitian yang digunakan PTK 2. Wantu dan lokasi penelitian.³⁸
2.	Siti ulfatun, Pelaksanaan permainan tradisional dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak di TK Aba Rejodani Sariharjo Nglagik Sleman Yogyakarta, 2014	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode permainan 2. Metodologi penelitian kualitatif 3. Pengumpulan data penelitian dengan observasi, interview atau wawancara, dan dokumentasi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aspek perkembangan social emosional 2. Waktu dan tempat pelaksanaan.³⁹
3.	Nurul amalia, Upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak pada materi mengenal bentuk geometri melalui penerapan model pembelajaran <i>make a match</i> di RA Al-Farabi Tanjung Selamat Kec. Sunggal tahun ajaran 2016/2017, 2017	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aspek yang di kembangkan perkembangan kognitif 2. Pengumpulan data berupa observasi, dokumentasi, wawancara. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metodologi yang di gunakan PTK 2. Metode yang di gunakan pembelajaran <i>make and macth</i> 3. Waktu dan lokasi penelitian 4. Usia subyek yang di teliti.⁴⁰

³⁸ Mahnifra, Upaya meningkatkan kemampuan kogniti anakmelalui permainan balok di PAUD Darhanas Lestari tahun ajaran 2012-2013

³⁹ Pelaksanaan permainan tradisional dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak di TK Aba Rejodani Sariharjo Nglagik Sleman Yogyakarta, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014)

⁴⁰ Nurul amalia, Upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak pada materi mengenal bentuk geometri melalui penerapan model pembelajaran *make a match* di RA Al-Farabi Tanjung Selamat Kec. Sunggal tahun ajaran 2016/2017, (Medan: UIN Sumatra Utara, 2017)

4.	Vera heryanti, Meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan tradisional (congklak) PAUD Budi mulya kota Manna, 2014	1. Metode permainan tradisional 2. Meningkatkan perkembangan kognitif anak 3. Pengumpulan data dengan menggunakan obsevasi, wawancara, serta dokumentasi	1. Metoldologi yang di gunakan PTK 2. Permainan yang di gunakan congklak 3. Waktu dan lokasi penelitian. ⁴¹
5.	Dinda restya, Hubungan permainan tradisional dengan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan di TK Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lmapung, 2016	1. Metode yang di gunakan permainan tradisional 2. Mengembangkan aspek perkembangan kognitif 3. Data yang di peroleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi	1. Metodologi yang di gunakan kuantitatif 2. Kognitif pada pengenalan onsep bilangan 3. Waktu dan lokasi penelitian. ⁴²

D. Paradigma Penelitian

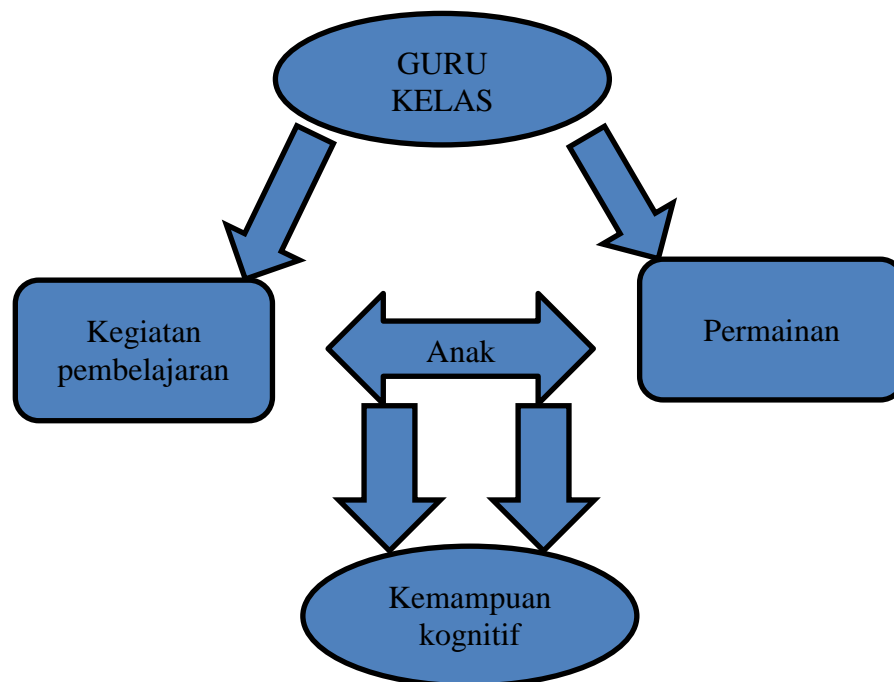
Paradigma penelitian adalah pandangan atau model pola pikir yang menunjukkan permasalahan yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian.⁴³

Paradigma penelitian dalam proposal disertasi ini dapat digambarkan sebagai berikut:

⁴¹ Vera heryanti, Meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan tradisional (congklak) PAUD Budi mulya kota Manna, (Bengkulu: FKIP Universitas Bengkulu, 2014)

⁴² Dinda restya, Hubungan permainan tradisional dengan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan di TK Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lampung, (Bandar lampung: FKIP Universitas Lampung, 2016)

⁴³ Sugiono, *Metode Penelitian Adminitrasi Dilengkapi dengan Metode R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2006), 43.



Bagan 2.1 Alur pelaksanaan permainan dalam meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak

Berdasarkan bagan di atas dalam penelitian yang berjudul “Urgensi Permainan Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di PAUD Darul Hikmah Tegalrejo Rejotangan”, guru mencoba menggunakan permainan dalam pembelajaran yang dilakukan sebagai salah satu upaya agar anak mudah dalam pengembangan kognitif yang sesuai dengan tahap usianya. Permainan dalam bermain merupakan cara efektif dan spontan untuk belajar dengan anak usia dini. Dengan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak yang nantinya di harap memiliki peranan dalam meningkatkan kemampuan kognitif ayang dimiliki oleh anak.