

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Pasir Berwarna

##### 1. Pengertian Media Pasir Berwarna

Kata media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang berarti perantara. Gerlach & Ely, mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Secara khusus media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>1</sup>

**Gambar 2.1**  
**Contoh Pasir Berwarna**



---

<sup>1</sup> Mulia, Madepan dkk, “Penerapan Terapi Bermain Mewarnai Gambar Dengan Pasir Warna Terhadap Kecemasan Anak Usia Pra Sekolah”, *Madago Nursing Journal* 2.2 (2021): 32-39. Hlm. 32

Media pasir berwarna merupakan media pasir yang memiliki berbagai macam warna. Media pasir warna termasuk media yang sangat mudah digunakan, dapat dimanipulasi dan menarik untuk anak. Pasir bewarna dapat digunakan juga untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak, misalnya pengenalan warna, bentuk, pengetahuan umum atau sains.

Media pasir berwarna, meski terlihat sederhana namun mempunyai manfaat begitu besar. Dengan warna yang menarik dan mempunyai tekstur yang lembut, pasir mampu menghidupkan dan melatih syaraftaktil pada anak autis yang berguna untuk melatih motorik halus yang sangat di perlukan untuk menulis. Selain itu media pasir juga dapat di manfaatkan untuk mengenalkan konsep angka dengan cara menggambarkan di atas pasir tanpa takut salah, karena permukaan pasir yang sangat mudah di hapus. Sehingga, yang dimaksud dengan model pembelajaran langsung berbasis media pasir berwarna adalah salah satu pengajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses Model Pembelajaran Langsung Berbasis Media Pasir Berwarna Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Angka 4 belajar anak secara

selangkah demi selangkah menggunakan media pasir berwarna.<sup>2</sup>

Bermain pasir hampir disukai semua anak dan pasir media yang mudah dijumpai dan hampir semua anak pasti tidak asing lagi dengan pasir. Apalagi jika media pasir itu dapat dimainkan dan ekspresikan bentuk-bentuk yang anak sukai sehingga bermain akan semakin menyenangkan. Pasir memiliki tekstur yang lembut yang enak dipegang dan digenggp oleh anak kecil, selain itu bersifat multiguna karena mudah diubah bentuknya ke bentuk lain melalui aktivitas menulis diatas pasir sehingga dapat melatih otot-otot syaraf anak , bahkan koordinasi otak, mata dan tangan yang diperlukan untuk mengembangkan kemampuan anak.

## **2. Kelebihan Pasir Berwarna**

Media pasir berwarna merupakan salah satu media yang digunakan dalam kegiatan belajar atau membentuk suatu karya dengan imajinasi anak. Kelebihan dari media plastisin yang dilakukan dalam proses pembelajaran disekolah:

- a. Mudah dibentuk.
- b. Memberikan pengalaman secara langsung.
- c. Kongkret (Nyata).

---

<sup>2</sup> Atika, Putri Mei, "Model Pembelajaran Langsung Berbasis Media Pasir Berwarna Terhadap Kemampuan pemahaman Konsep Angka 1-10 Pada Anak Autism". *Jurnal Pendidikan Khusus* 9.2 (2017)

- d. Media tidak berbahaya digunakan karna bahan yang digunakan tidak mengandung zat berbahaya.
- e. Sudah diberi warna sehingga saat digunakan dapat dicampur.
- f. Bisa digunakan kembali jika tempat penyimpanannya aman

Dapat kita lihat bahwa media pasir berwarna dapat membantu guru dalam pembelajaran disekolah apalagi dalam pengembangan kognitif anak. Melalui media pasir berwarna anak dapat menjadi aktivitas sensorik yang baik untuk perkembangan anak.

### **3. Kekurangan Pasir Berwarna**

Media pasir berwarna sangat tepat diterapkan dalam proses belajar anak usia dini karena media pasir berwarna dapat mengembangkan kognitif anak. Media pasir berwarna memiliki kelemahan yaitu:

- a. Media kurang praktis
- b. Kurang aman untuk anak usia 3 tahun
- c. Setiap media pasti memiliki kelemahan sama seperti media pasir berwarna ini. Jadi sebagai guru kita harus bisa mengatasi kelemahan pada media pasir berwarna agar pembelajaran berjalan efektif.

### **4. Cara Membuat Media Pasir Berwarna**

Adapun bahan yang harus digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Pasir
- b. Tepung terigu
- c. Minyak goreng
- d. Pewarna makanan

Alat yang digunakan:

- e. Baskom
- f. Piring
- g. Sendok

Cara membuat pasir bewarna

- a. Bagi adonan menjadi beberapa bagian warna yang diinginkan.
- b. Masukkan pasir dan tepung terigu kedalam baskom, kemudian tambahkan pewarna makanan, dan tambahkan minyak goreng secukupnya.
- c. Aduk hingga rata dan menyatu warna & minyak menggunakan sendok.
- d. Warna sudah rata tambahkan minyak lagi sampai adonan mengumpal dengan menggunakan tangan. Lakukan hal yang sama terhadap bagian lainnya dengan warna yang berbeda.
- e. jika semua adonan dengan warna sudah selesai, maka pasir bewarna siap digunakan.

## 5. Langkah-langkah Penggunaan Media Pasir Berwarna Untuk Anak Usia Dini

Dengan media pasir berwarna akan membuat anak mengembangkan motorik halus sambil bermain, anak dapat menggunakan jari-jari tangan, kelenturan otot-otot jari tangan, melatih keuletan dan kesabaran serta mengembangkan kognitif anak. Adapun langkah-langkah yang dapat guru untuk melakukan kegiatan belajar menggunakan media pasir berwarna adalah sebagai berikut :

- a. Mempersiapkan anak untuk proses pembelajaran
- b. Guru menunjukan benda yang nyata untuk diperlihatkan pada anak misalnyabentuk geometri, binatang, baskom, piring, sendok dan lain-lain.
- c. Guru memperkenalkan alat dan bahan yang digunakan.
- d. Sebelum penggunaan medianya guru mempraktekan cara membuat pasir berwarna terlebih dahulu kemudian anak ikut membuat sama seperti guru.
- e. Kemurdian guru membuat bentuk menggunakan pasir berwarna dengan contoh yang ada, kemudian anak diajarkan untuk membuat yang sama dengan contoh atau membuat bentuk lain.

- f. Guru membebaskan apapun yang dibuat anak, guru tidak boleh membatasi atau menyalahkan apapun yang dibuat anak agar kreatif dapat berkembang.
- g. Sebaiknya belajar pasir berwarna dilakukan dilantai dari pada di bangku atau meja, sehingga anak dengan leluasa berpindah tempat, dapat duduk dengan nyaman.
- h. Guru melakukan observasi
- i. Media pasir berwarna dapat melatih daya pikir anak, anak merasa bebas untuk membentuk berbagai bentuk yang anak suka.

#### **6. Konsep Bermain Media Pasir Berwarna**

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain bagi anak adalah proses belajar atau sebagai sarana mengembangkan kreatifitas dan fleksibilitas. Dalam bermain juga perlu diperhatikan adalah makna bermain, bukan hasil akhir dari sebuah permainan.<sup>3</sup> Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar anak.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Fatrica Syafri, "Urgensi Pemilihan Alat Permainan Edukatif (Ape)(Studi Pada Guru Taman Kanak-Kanak Witri I Kota Bengkulu)." *At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam* 12.2 (2019): 298-312.

<sup>4</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Kencana: Predenata Media Group, 2010), hlm. 91

Menurut Piaget dalam menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional.<sup>5</sup> Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu. Bermain merupakan kegiatan yang tidak serius dan segalanya ada dalam kegiatan itu sendiri yang dapat memberikan kepuasan bagi anak. Dapat disimpulkan bahwa permainan cukup penting bagi perkembangan anak, oleh karena itu perlu kiranya bagi anak-anak untuk diberi kesempatan dan sarana untuk bermain. Sehingga anak tersebut dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, dapat menangkap informasi-informasi yang ia dapat melalui bermain.

Bermain merupakan salah satu wahana yang dapat dijadikan tempat bereksplorasi, sehingga rasa keingintahuannya terpenuhi sesuai yang diinginkan. Sebuah contoh: ada seorang anak yang dibelikan APE (Alat Permainan Edukatif) oleh orang tuanya dengan berbagai bentuk dan warna yang cukup menarik. Dengan APE tersebut anak akan berusaha memainkan dan mengutak atiknya sebagaimana yang ada dalam imajinasinya. Bermain sebagai eksperimen anak memiliki makna bahwa melalui bermain anak dapat melakukan uji

---

<sup>5</sup> Septi fitriana, *Pengembangan Permainan Edukatif*, (Bengkulu: Jl.Mayjen Sutoyo no. 43. Tanah Fatah, 2019), hlm. 29



coba untuk mendapatkan informasi pengetahuan atau pengalaman yang baru. Hal ini dikarenakan rasa keingintahuan anak sangat tinggi, sehingga anak sering kali melampiaskan kedalam bentuk-bentuk permainan yang dimainkannya.<sup>6</sup>

## **B. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dengan demikian terjadilah proses belajar.<sup>7</sup>

Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media, proses kegiatan belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya. Menurut arsyad, istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber

---

<sup>6</sup> M. Fadillah, *Buku Ajar Bermain dan Permainan*, (Kencana: Prenadamedia Group, 2017), hlm. 9

<sup>7</sup> Mirantika, Virda, Fatrica Syafri, and Buyung Surahman, "Permainan PAPINKA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun." *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education* 3.2 (2020): 187.

informasi kepada penerima informasi. Istilah media dikenal dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Memilih media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran tidaklah mudah, selain memerlukan analisis mendalam dengan pertimbangan berbagai aspek juga dibutuhkan prinsip tertentu agar pemilihan media bisa lebih tepat.<sup>8</sup>

Secara umum, media pembelajaran berguna untuk menuntun dan mengarahkan anak untuk memperoleh pengalaman belajar, pengalaman belajar yang diperoleh murid tergantung adanya interaksi murid dengan media. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran, tentunya akan meningkatkan hasil belajar.<sup>9</sup> Menurut Khadijah, menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Sitti Salma, Analisis Penggunaan Media Pasir Berwara Pada Anak Kelompok B, Program Studi PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Kediri, Jurnal Smart PAUD, Vol.3, No.1, Januari 2020, hlm. 36.

<sup>9</sup> Guslinda, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: CV. Jagad Publishing, 2018), hlm.1.

<sup>10</sup> Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya*, (Medan: Perdana Publising, 2016), hlm. 124

## 2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa ciri-ciri menurut Arsyad yaitu:

### a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri fiksatif ini dimana media dapat menangkap, menyimpan, dan merekomendasikan suatu objek atau peristiwa yang telah terjadi disama lampau. Misalnya foto/kamera, film, video, film bingkai, dan lain-lain.

### b. Ciri Manipulasi (*Manipulative Property*)

Pada ciri ini media dapat mengubah objek, waktu, dan peristiwa menjadi 3 hal: *close up* (objek yang terlalu kecil terlihat lebih besar, mikroskop, dan lain-lain), *time lapsel high-speed photography* (gerak yang terlalu lambat dapat lebih cepat kamera), objek yang terlalu besar dapat diperkecil dengan miniature, gambar, maket, dan lain-lain.

### c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Media dapat menyajikan suatu peristiwa dalam radius yang luas seperti gunung berapi, iklim, dan lain-lain

## 3. Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengantarkan atau menyampaikan pesan, berupa sejumlah pengetahuan, keterampilan dan

sikap-sikap kepada peserta didik sehingga peserta didik itu dapat menangkap, memahami dan memiliki pesan-pesan dan makna yang disampaikan. Secara umum media berfungsi: Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif, Bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar, Meletakkan dasar-dasar yang konkrit dan konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme, Membangkitkan motivasi belajar peserta didik, mempertinggi mutu belajar mengajar, Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik, Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas, Media menghasilkan keseragaman pengamatan, Media membangkitkan keinginan dan minat baru, Mengurangi kesulitan guru dalam mengatasi anak didik dengan latar belakang yang berbeda.

Media pembelajaran dapat dipilih dengan pertimbangan akan memberikan dukungan terhadap isi bahan pembelajaran dan kemudahan untuk memperolehnya.

Tetapi jika media pembelajaran yang sesuai belum tersedia, maka guru perlu berupaya mengembangkannya sendiri.

Pengembangan media pembelajaran sederhana dapat dikembangkan oleh guru sendiri.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Maman Suratman, Asih. *Manajemen Pendidikan Usia Dini*, (Bandung: Cv Pustaka Setia, 2016), hlm.18

Media pembelajaran sebagai wahana untuk memberikan pengalaman belajar. Media pembelajaran dinyatakan sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar.<sup>12</sup>

### **C. Kognitif Anak Usia Dini**

#### **1. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padanannya adalah *knowing* berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* ialah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Dalam KBBI kata kognitif berkenaan dengan konisi yang berarti usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman yang dialami, atau hasil mendapatkan pengalaman atau pengetahuan. Perkembangan kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar. Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas daya nalar, kreatifitas atau daya cipta, kemampuan berbahasa seta daya ingat. Mencatat

---

<sup>12</sup> Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hlm.303

dan mengorganisasikan kembali dan mengoneksikan ide-ide.<sup>13</sup>

Perkembangan adalah proses perubahan dalam diri individu atau organisme, baik fisik ( jasmani maupun rohani menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan.

Menurut piaget pada sekitar 7 tahun, anak-anak memasuki tahap operasional konkret (*concrete operations*), dimana mereka bisa menggunakan sebagai operasional mental, seperti penalaran memecahkan masalah-masalah konkret (nyata), seperti dimana harus mencari sarung tangan yang hilang. Anak-anak pada usia ini dapat berpikir logis, karena mereka tidak terlalu egosentris dari sebelumnya dan dapat mempertimbangkan banyak aspek dari situasi nyata saat ini dan sekarang.<sup>14</sup>

Vygotsky mengemukakan dalam mengembangkan pendidikan anak usia dini seperti eksperimennya tentang eksplotasi pemikiran anak-anak. Eksperimen vygotsky mengintruksikan anak-anak dan orang dewasa untuk merespon dengan cara yang berbeda ketika mereka melihat warna yang berbeda, dia menyuruh mereka mengangkat sebuah jari jika melihat warna merah,

---

<sup>13</sup> Ahmad Susanto, Pendidikan Anak Usia Dini Konsep Dan Teori, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), hlm.49

<sup>14</sup> Ibad Suhada, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 122

menekan tombol jika melihat warna hijau dan seterusnya untuk warnawarna yang lain.<sup>15</sup>

Pengertian kognisi sebenarnya mengikuti aspek-aspek struktur kognitif yang fundamental dan membimbing tingkah laku anak yang terletak pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut dalam berbagai aspek. Otak manusia bekerja menerima informasi, memprosesnya kemudian memberi jawaban. Proses jalannya informasi tersebut pada manusia kognisi, sehingga kognisi dapat diartikan sebagai suatu kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan atau proses usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman sendiri.

Perkembangan kognitif pada Anak juga dapat berbeda dalam cara memperoleh, menyimpan, serta menerapkan pengetahuan. Mereka dapat berbeda dalam cara pendekatan terhadap situasi belajar, dalam cara mereka menerima, mengorganisasi dan menghubungkan pengalaman-pengalaman mereka, dalam cara mereka merespons terhadap metode pengajaran tertentu. Setiap orang memiliki cara-cara sendiri yang disukainya ada dalam menyusun apa yang dilihat, diingat dan dipikirkannya. Perbedaan-perbedaan antar pribadi yang menetap dalam cara menyusun dan mengolah informasi

---

<sup>15</sup> Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publisng, 2016), hlm. 55

serta pengalaman-pengalaman ini dikenal sebagai gaya kognitif. Jadi perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berfikir Anak Usia Dini.

Aspek perkembangan kognitif adalah salah satu aspek yang perlu dikembangkan, dan hal ini juga merupakan tujuan pembelajaran di TK. Kemampuan kognitif ini berisikan akal, dan pikiran. Dengan kemampuan kognitif atau daya pikir tersebut anak akan dapat membedakan mana yang benar atau yang salah, mana yang harus dilakukan atau dihindari, bagaimana yang harus bertindak pada intinya seseorang tersebut dapat memecahkan masalah dalam kehidupannya.

Berikut ini tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun:

**Tabel 2.1**  
**Peraturan Menteri Nomor 137 Tahun 2014**  
**Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun<sup>16</sup>**

<b>Lingkup Perkembangan</b>	<b>Tingkat Pencapaian Anak Usia 4-5 Tahun</b>
<b>Kognitif</b>	
a. Belajar Dan Pemecahan masalah	1. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis). 2. Menggunakan benda-benda

<sup>16</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, hlm. 48-49



	<p>sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil).</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Mengetahui konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap terang, temaram, dsb).</li> <li>4. Mengetahui konsep banyak sedikit.</li> <li>5. Mengkreasikan sesuatu dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah.</li> <li>6. Mengemati benda dan gejala rasa ingin tahu.</li> <li>7. Mengetahui pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu.</li> <li>8. Memahami posisi/ kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misalnya sebagai peserta didik/ anak/ tema).</li> </ol>
b. Berfikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran.</li> <li>2. Mengetahui gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya.</li> <li>3. Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi.</li> <li>4. Mengetahui pola (misal AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya.</li> <li>5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran dan warna.</li> </ol>
c. Berfikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh.</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Mengenal konsep bilangan.</li> <li>3. Mengenal lambang bilangan.</li> <li>4. Mengenal lambang huruf.</li> </ol>
--	---

Dari Tabel di atas Peraturan Menteri Nomor 137 tersebut, kemampuan perkembangan kognitif yaitu, Tingkat Pencapaian Perkembangannya dapat dikategorikan sebagai berikut: (a) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna; (b) Mengurutkan benda berdasarkan 5 seri warna (c) mengurutkan benda, (d) mengenal angka 1-10. Sedangkan kemampuan mengenal warna yang terdapat pada kurikulum Taman Kanak-kanak tahun 2013 Yang dapat dicapai anak usia 4-5 tahun yaitu anak harus mampu memasang, menunjuk, mengelompokkan.<sup>17</sup>

Departemen pendidikan nasional yang dikatif dalam sitti partini meliputi: menyebut urutan bilangan, membilang (mengenal konsep bilangan) dan benda-benda, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan (anak tidak disuruh menulis), menciptakan berbagai bentuk dengan menggunakan benda sesuai dengan konsep bilangan yang sudah diketahui anak.

---

<sup>17</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, hlm. 48-49

Marilyn Burn dan Baratta Lorton yang dikutip berpendapat bahwa kelompok matematika yang sudah dapat diperkenalkan mulai dari usia tiga tahun adalah kelompok bilangan (aritmatika, berhitung), poladan fungsinya, geometri, ukuran-ukuran, grafik, estimasi, probabilitas, dan pemecahan masalah. Berikut tabel berdasarkan Indikator Perkembangan Kognitif umur 4-5 tahun.

**Tabel 2.2**  
**Indikator Perkembangan Kognitif Umur 4-5 tahun**

Usia	Perkembangan Kognitif
4 – 5 Tahun	1.Mengelompokan bentuk benda berdasarkan warna 2.Mengenal angka 1-10 3.Mengurutkan benda berdasarkan ukuran 4.Mengenal dan membuat bentuk geometri

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok A adalah anak dapat mengelompokan bentuk benda berdasarkan warna, mengenal angka 1-10, mengurutkan benda bersdasarkan ukuran, mengenal dan membentuk bentuk geometri.

## **2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif**

Menurut Sujiono Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan antara lain sebagai berikut:

### a. Faktor hereditas atau keturunan

Diungkapkan bahwa taraf intelegensi seorang anak sudah ditentukan sejak anak tersebut dilahirkan. Secara potensial anak telah membawa kemungkinan, apakah akan menjadi kemampuan berfikir setaraf normal, diatas normal atau dibawah normal. Tetapi potensi tersebut tidak akan dapat berkembang secara optimal tanpa adanya lingkungan yang dapat memberi kesempatan untuk berkembang.

### b. Faktor lingkungan

Perkembangan anak sangat ditentukan oleh faktor lingkungan dimana tempat ia berada. Kematangan tiap organ tubuh manusia, baik fisik maupun psikus dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

### c. Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri anak yang mempengaruhi perkembangan intelegensinya.

d. Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan pada suatu tujuan. Sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud.

e. Kebebasan

Kebebasan dapat diartikan sebagai kebebasan manusia dalam berpikir. Perkembangan kognitif yang terjadi pada manusia sepanjang hidupnya dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mendukung antara lain faktor keturunan, faktor lingkungan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat, serta faktor kebebasan. Masing-masing orang memiliki faktor tersendiri yang mempengaruhi perkembangan kognitifnya yang dapat berjalan dengan cepat atau pun lambat.

### **3. Teori Perkembangan Kognitif**

Teori perkembangan kognitif terdapat empat tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget yang terdiri dari “tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkrit (7-11 tahun) dan tahap operasional formal (11 tahun keatas)”. Adapun penjelasan dari tahapan-tahapan diatas yaitu:

a. Tahap sensorimotor (0-2 tahun).

Tahap ini berlangsung sejak kelahiran sampai sekitar usia dua tahun. Dalam tahap ini bayi

menyusun pemahaman dunia dengan mengordinasikan pengalaman indranya (sensori) seperti melihat, mendengar dengan gerakan motor (otot/nya) untuk menggapai, dan oleh karenanya disebut sebagai sensorimotor. Pada tahap awal, bayi memperlihatkan pola yang reflektif untuk beradaptasi dengan dunianya. Prilaku bayi yang refles dan acak kemudian mulai mengarah kepada prilaku yang diarahkan dan bertujuan dengan mengorganisasikan aktivitas-aktivitasnya sesuai lingkungan orang-orang/ benda-benda yang ada disekitarnya. Dan menjelang akhir tahap ini, bayi menunjukkan pola sensorimotor yang lebih kompleks.

b. Tahap praoperasional (2-7 tahun).

Pada tahap inilah konsep yang stabil dibentuk, penalaran mental muncul, egosentrisme mulai kuat dan kemudian lemah, serta keyakinan terhadap hal yang magis terbentuk. Pemikiran praoperasional tidak lain dari masa tunggu yang longgar bagi pemikiran operasional konkrit. Walaupun tabel praoperasional menekankan bahwa anak pada tahap ini belum berfikir secara operasional. Pemikiran pada tahap ini kacau dan tidak terorganisasi dengan baik. Pemikiran praoperasional ialah awal kemampuan untuk merekonstruksi pada tingkat pemikiran apa yang telah

dilakukan di dalam perilaku. Pemikiran praoperasional juga mencakup peralihan penggunaan simbol dari yang primitif ke yang lebih canggih. Pemikiran praoperasional terbagi dalam dua subtahap yaitu subtahap fungsi simbolis dan subtahap pemikiran intuitif. Penggunaan simbol dan penyusunan tanggapan internal, misalnya dalam permainan, bahasa, menirukan.<sup>18</sup>

c. Tahap operasional konkrit (7-11 tahun).

Karakteristik umum dari tahapan ini adalah bertambahnya kemampuan dari variabel dalam situasi memecahkan masalah (problem solving). Pada tahap ini anak sudah memasuki masa kanak-kanak dan memasuki dunia sekolah dasar.

d. Tahap operasional formal (11 tahun keatas)

Pada tahap ini ditandai dengan kemampuan individu untuk berfikir secara hipotesis dan berbeda dengan fakta, memahami konsep abstrak, dan mempertimbangkan kemungkinan cakupan yang luas dari perkara yang sempit.<sup>19</sup>

Terkait dengan perkembangan kognitif anak usia dini, Piaget berpendapat bahwa anak berada pada tahap atau periode "Praoperasional" yang deskripsi kemampuannya

---

<sup>18</sup> Trianto, *Desain Perkembangan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 16

<sup>19</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hal. 53-68.

yaitu: a) mampu berfikir dengan menggunakan symbol (*symbolic-funcation*). Kemudian ini merupakan subtahap pertama pada praoprasional, yang terjadi kira-kira antara usia 2-4 tahun. Pada tahap ini, anak dapat mengembangkan kemampuan untuk mebayangkan secara mental suatu objek (seperti manusia, rumah, hewan dan lain-lain) yang tidak ada. b) berfikirnya masih dibatasi oleh presepsinya. Mereka meyakini apa yang dilihatnya, dan hanya terfokus pada satu atribut/dimensi terhadap satu objek dalam waktu yang sama. Cara berfikir mereka bersifat memusat (*centring*). Perhatiannya terpusat pada satu karakteristik dan mengesampingkan karakteristik yang lainnya. c) berfikirnya masih kaku belum fleksibel. Cara berfikirnya terfokus pada keadaan awal atau akhir dari suatu transformasi (perubahan), bukan kepada transformasinya itu sendiri yang mengantarai keadaan tersebut. d) dapat mengelompokkan sesuatu berdasarkan satu dimensi, seperti: kesamaan warna, bentuk, dan ukuran. e) dikatakan juga bahwa cara berfikirnya masih egocentrism, yaitu ketidak mampuan untuk membedakan antara perspektif sendiri dengan perspektif.

#### **D. Pengertian Anak Usia Dini**

Mulyasa mengartikan anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan



perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Maka dari itu sebagai orangtua haruslah kita dapat mendidik anak dengan baik dan berada dilingkungan yang baik juga.

Masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta di lingkungannya sekaligus stimulus terhadap perkembangan keperibadian, psikomotor, kognitif maupun sosialnya. Untuk itu pendidikan anak usia dini dalam bentuk pemberian rangsangan- rangsangan (stimulasi) dari lingkungan terdekat sangat diperlukan untuk mengoptimalkan kemampuan anak. anak usia dini adalah anak yang berusia 2-6 tahun, yang berada pada tahapan perkembangan awal masa kanak-kanak, yang memiliki karakteristik berpikir konkrit, realisme, sederhana, animisme, sentris, dan memiliki daya imajinasi yang kuat.

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini 0-6 tahun merupakan masa keemasan dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya.

Masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seseorang anak. pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (eksplosif).<sup>20</sup>

Anak usia dini memiliki ciri kekhasan dibandingkan dengan anak usia remaja ataupun dewasa.<sup>21</sup> Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, pengertian anak usia dini merupakan anak yang berada diusia 0-6 tahun. Usia dini merupakan usia yang sangat penting bagi perkembangan anak sehingga dapat disebut *golden age*. Anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat, baik fisik maupun mental. Pada masa ini perkembangan otak sebagai pusat kecerdasan terjadi sangat pesat. Selain itu pendengaran, penglihatan, penciuman, pengecapan, perabaan, dan organ keseimbangan juga berkembang.

## **E. Teori Perkembangan Anak Usia Dini**

### **1. Teori Behaviorisme**

Watson, Thorndike, dan Skinner adalah ahli behaviorisme yang terkenal. Skinner identik dengan teori stimulus-respon dan operant conditioning. Unsur-

---

<sup>20</sup>Ellen Prima, "Peranan Orang Tua Dalam Mengembangkan Bakat Anak Usia Dini," *Al Fitrah Journal Of Early Childhood Islamic Education* no. 3(2020): 119-131

<sup>21</sup>Safrudin Aziz, "*Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*", (Kalimedia: Depok Sleman Yogyakarta,2017), hlm. 25

unsurnya meliputi bantuan dan hukuman. Kalau dalam classical conditioning, seorang anak diberikan stimulus dan suatu penghargaan dan mengharapkan penghargaan kapan saja stimulus diperkenalkan. Kalau dalam operant conditioning perilaku sudah mendahului penguatan tersebut. Seperti percobaan pada tikus dan pedal dalam skinner box yang sudah kita pelajari sebelumnya. Jika seorang anak melengkapi suatu tugas dan memperlihatkan perilaku yang diinginkan, guru dapat menguatkan perilaku tersebut dengan memberi pujian, dsb. Penguatan negatif dapat diberikan untuk melepaskan anak dari tindakan atau situasi yang tidak menyenangkan. Contohnya, dengan memberikan “time out” pada anak, atau distrap.

## 2. Teori Maturationis

Teori maturationis (kematangan) pertama kali ditemukan oleh Hill, Rousseau dan Gessel dimana ketiganya percaya bahwa anak harus diberi kesempatan berkembang. Menurut teori ini, pengalaman memainkan peranan yang sangat penting dalam perkembangan. Hal ini dipandang lebih baik dari teori behaviorisme. Teori maturationis meyakini bahwa perkembangan fisik, sosial, intelektual, emosional, mengikuti tahapan perkembangan dari setiap anak yang pada dasarnya berbeda-beda. Mereka percaya bahwa setiap anak akan mengembangkan potensi mereka apabila mereka ditempatkan pada suatu

lingkungan yang optimal dan perkembangan mereka akan menjadi lambat apabila lingkungan tidak sesuai. Teori maturationis menyatakan bahwa anak-anak akan mempunyai kesukaran disekolah apabila mereka “salah ditempatkan” dimana anak ditempatkan pada kelas yang memiliki tingkatan yang berbeda dengan tingkatan perkembangan si anak. Teori ini menekankan tahapan perkembangan si anak lebih penting dari sekedar penghargaan, hukuman, dll.<sup>22</sup>

### 3. Teori Interaksi

Teori interaksi atau perkembangan ditemukan oleh Piaget. Piaget percaya bahwa anak-anak itu membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan. Anak-anak bukan merupakan objek penerima pengetahuan yang pasif, melainkan mereka dengan aktif melakukan pengaturan pengalaman mereka ke dalam struktur mental yang kompleks. Selanjutnya Piaget menguraikan tentang pemikiran anak-anak mengenai konsep asimilasi, akomodasi, dan keseimbangan. Asimilasi terjadi ketika anak melakukan pencocokan informasi ke kategori yang ada. Jika anak diberikan pengetahuan tentang anjing, contoh tersebut akan dimasukkan ke kategori yang sudah ada. Jika kemudian diberikan pengetahuan tentang kucing,

---

<sup>22</sup>Nurbaina Dhieni, Studi Penelusuran Lulusan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, *E-Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan*, Vol.17 No.9 April 2008, hal. 84.

maka anak akan menciptakan suatu kategori baru dimana bukan hanya anjing hewan berbulu yang dapat digendong dan ditimang. Menciptakan suatu kategori baru adalah bagian dari akomodasi anak yang mana anak secepatnya menciptakan suatu struktur mental yang berkaitan dengan semua hewan yang ada.

#### 4. Teori Psikoanalisis

Sigmund Freud, bapak dari teori psikoanalitikal, yang menggambarkan perkembangan dan pertumbuhan anak. Di dalam terminologi dikatakan bahwa anak-anak bergerak melalui langkah-langkah yang berbeda dengan tujuan untuk mencari kepuasan yang berasal dari sumber yang berbeda, di mana mereka juga harus berusaha untuk menyeimbangkan keadaan tersebut dengan harapan orang tua. Mekanisme pertahanan diri diciptakan untuk tujuan agar dapat berhubungan dengan ketertarikan. Kebanyakan orang belajar untuk mengendalikan perasan mereka dan juga berusaha agar dapat diterima di dalam lingkungan sosial serta untuk mengintegrasikan diri mereka.

#### 5. Teori Pengaruh

Berbagai teori yang berbeda mengemukakan sudut pandang mereka yang berbeda dalam hal menginterpretasikan pengamatan yang sudah mereka lakukan terhadap anak-anak ketika mereka tumbuh dan berkembang. Seorang anak akan berkembang secara

menyeluruh. Perkembangan di suatu area pasti memengaruhi perkembangan di area lain. Sebagai contoh, ketika anak menjadi gesit ia membuka lebih banyak lagi hal-hal lain dari berbagai kemungkinan untuk melakukan eksplorasi dan belajar tentang lingkungan. Anak-anak yang merasakan bahwa mereka sedang belajar dengan sukses atau anak-anak yang merasa yakin tentang kemampuan fisik mereka memiliki kepercayaan diri yang baik. Anak-anak yang belajar untuk mampu mengendalikan perilaku mereka yang impulsif dapat berinteraksi dengan orang lain atau alat-alat permainan dalam waktu yang lebih lama, dimana hal ini juga berpengaruh terhadap perkembangan intelektual mereka. Perkembangan sosial, fisik, dan intelektual selalu berkaitan.

#### 6. Teori Konstruktivisme

Semiawan berpendapat bahwa pendekatan konstruktivisme bertolak dari suatu keyakinan bahwa belajar adalah membangun pengetahuan itu sendiri, setelah dicernakan kemudian dipahami dalam diri individu, dan merupakan perbuatan dari dalam diri seseorang. Pengetahuan itu diciptakan kembali dari dalam diri seseorang melalui pengalaman, pengamatan, dan pemahamannya. Vygotsky dikenal sebagai socialkultural constructivist berpendapat bahwa pengetahuan tidak

diperoleh dengan cara dialihkan dari orang lain, melainkan merupakan sesuatu yang dibangun dan diciptakan oleh anak. Vygotsky yakin bahwa belajar merupakan suatu proses yang tidak dapat dipaksa dari luar karena anak adalah pembelajar aktif dan memiliki struktur psikologis yang mengendalikan perilaku belajarnya. Prinsip dari teori Vygotsky adalah bahwa anak melakukan proses konstruksi membangun berbagai pengetahuannya tidak dapat dipisahkan dari konteks sosial dimana anak tersebut berada.

#### **F. Penelitian Relevan**

Penelitian sebelumnya Sitti Salma Analisis Penggunaan Media Pasir Berwarna Pada Anak Kelompok B Di Paud Ummusshabri Kendari. Yang mana penelitian ini menggunakan metode kualitatif, hasil penelitian ini penggunaan media pasir warna melalui kegiatan seperti menulis diatas pasir warna dengan jari tangan.<sup>23</sup> Penelitian Sitti Salma berbeda dengan penelitian ini dimana penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif anak menggunakan pasir dengan cara cetak-mencetak dan membedakan warna benda dimana untuk meningkatkan kognitif anak.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Sitti salma dkk, Analisis Penggunaan Media Pasir Berwarna Pada Anak Kelompok B, Jurnal Smart PAUD, Vol.3 No.1 Januari (2020)

Muthiah dkk Desain Media Pasir Kinetik Untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Permulaan Anak Usia Dini Di RA Miftahul Jannah. Dimana penelitian ini menggunakan media dengancara menulis huruf menggunakan pasir genetik, metode penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif deskriptif berbasis perkembangan *design based research (DBR)* model reeves. Persamaan dengan penelitian ini menggunakan media pasir, pendekatan penelitian mutiah berbeda dengan penelitian ini penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dam media yang digunakan dengan cara mencetak.

Ilya hidayati Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Peneratan Media Pasir kinetik untuk anak usia 2-3 tahun di Ppt Mawar 01 Ar rachman Surabaya. Penelitian ini menggunakan penelitian penelitian tindakan kelas (PTK) tingkat kemampuan anak mengenal bentuk geometri tmeningkat dari 27,7% (tahap pratindakan) menjadi sebesar 56% pada siklus I dan meningkat menjadi 85% pada tingkat siklus II. Persamaan dengan penelitian ini menggunakan media pasir tetapi penelitian Ilya menggunakan PTK sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif media digunakan dengan cara cetak mencetak.

Reswita dkk Efektivitas Media Pasir Dalam Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bengkalis. Penelitian ini



menggunakan penelitian kualitatif peningkatan yang terjadi dari data awal ke tahap I sebesar 14,6% nilai peningkatan dari tahap I ke tahap II sebesar 23,7% dan peningkatan secara keseluruhan dari awal ke tahap II sebesar 38,3%. Perbedaan penelitian reswita dengan penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dan persamaan sama-sama menggunakan pasir berwarna tetapi media ini menggunakan pasir dengan cara cetak mencetak.

Meli Hariyani dengan judul "Penerapan Metode Eksperimen Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Gelora Mekar Tanjung Raya Lampung Barat". Jenis penelitian ini adalah pendekatan kualitatif hasil penelitian menunjukkan telah mengembangkan kemampuan kognitif melalui metode eksperimen. Persamaan dalam penelitian ini mengembangkan kemampuan kognitif anak perbedaan penelitian pendekatan kualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen.<sup>25</sup>

## **G. Kerangka Berfikir**

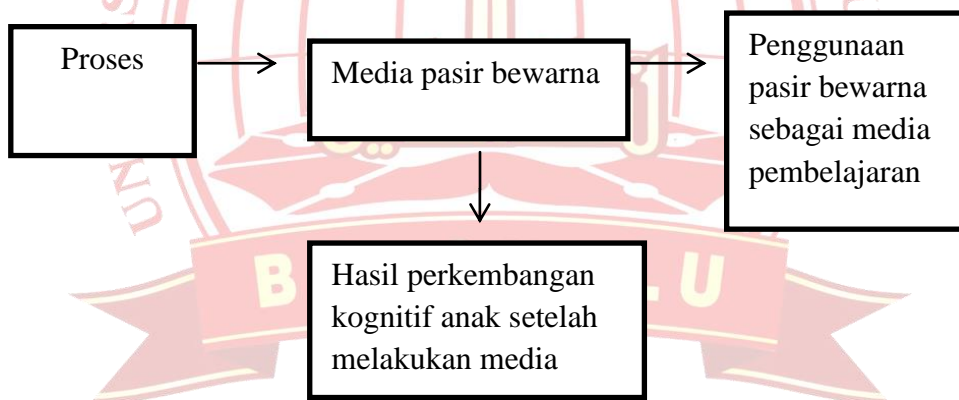
Aspek kognitif merupakan salah satu perkembangan kognitif yang sangat penting, karena kognitif berkaitan dengan kecerdasan otak anak. Masa anak usia dini adalah

---

<sup>25</sup> Meli Hariyani, Penerapan Metode Eksperimen Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B taman Kanak-kanak Gelora Tanjung Raya Lampung Barat, (2018)

masa emas (*golden age*) bagi perkembangan anak, sehingga proses pendidikan dalam masa ini dapat dijadikan sebagai cermin untuk melihat bagaimana keberhasilan anak dimasa datang.

Dalam proses belajar mengajar salah satu cara atau metode yang digunakan adalah menggunakan media untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak usia dini. Salah satu media yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah permainan pasir berwarna, media pasir berwarna termasuk media yang mudah digunakan dapat dimanipulasi dan menari untuk anak



**Gambar 2.2**  
**Kerangka Berpikir**

## H. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara dari permasalahan yang perlu di uji kebenarannya melalui analisis. Hipotesis dikatakan sementara karena kebenarannya

masih perlu diuji atau dites kebenarannya dengan data yang asalnya dari lapangan. Hipotesis juga penting perannya karena dapat menunjukkan harapan dari si peneliti yang direfleksikan dalam hubungan ubahan atau variable dalam permasalahan penelitian.

Pada saat melakukan proses pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak peneliti mencoba menggunakan media pasir warna dalam pembelajaran pasir warna yang dibuat sendiri oleh peneliti. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran pasir berwarna terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Nur Rahma Desa Gunung Sakti Bengkulu Selatan Berdasarkan pada kerangka berfikir diatas maka peneliti mengajukan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.  $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh penggunaan pasir berwarna sebagai media pembelajaran terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun
2.  $H_a$  : Terdapat pengaruh penggunaan pasir berwarna sebagai media pembelajaran terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun