

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Media Pembelajaran**

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

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting. Karena, dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi pelajaran yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.<sup>12</sup>

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.<sup>13</sup>

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sedangkan menurut Gagne mengatakan bahwa media

---

<sup>12</sup> Arif S. Sadiman, et.al, Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2008), h.6

<sup>13</sup> Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), h. 3

pembelajaran dinyatakan sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa-siswi untuk belajar.<sup>14</sup>

Azhar Arsyad, menjelaskan bahwa kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti „tengah“, „perantara“ atau „pengantar“. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.<sup>15</sup> Hamzah juga menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.<sup>16</sup>

Sri Widayati, menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak untuk belajar. media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak sehingga proses belajar terjadi.

---

<sup>14</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inivatif*, (Yogyakarta:Kaukaba Dipantara, 2013), h. 3

<sup>15</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013), h.3.

<sup>16</sup> Hamzah B Uno, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), h.122.

Pada era sekarang dalam menggunakan media pembelajaran telah banyak dilakukan, terutama pembelajaran dalam mengenal konsep bilangan. Menggunakan media pembelajaran pada anak usia dini akan membuat anak lebih tertarik untuk belajar dan memberi kesan yang menyenangkan.<sup>17</sup>

Rupnidah dan Dadan Suryana, menyatakan bahwa media sebagai alat bantu pembelajaran merupakan bagian dari proses perencanaan dalam manajemen pembelajaran PAUD. Media pembelajaran yang efektif akan memudahkan pendidik dalam memberikan bahan ajar serta materi pelajaran untuk anak didik. Media pengajaran yang ideal bisa dikombinasikan dengan mudah oleh guru ketika mengajar dengan menggunakan strategi, pendekatan dan metode apa saja.<sup>18</sup>

## 2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis Media Ada tiga jenis media yang biasa dipakai dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya:

### a. Media visual/media grafis

Media visual/media grafis media yang hanya dapat dilihat. Media visual terdiri atas media media yang hanya dapat dilihat. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*).

---

<sup>17</sup> Sri Widayati, dkk, "Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun", *Jurnal Audhi* Vol. 4 No. 1 (2021), h.9.

<sup>18</sup> R. Rupnidah dan Dadan Suryana, "Media Pembelajaran Anak Usia Dini", *Jurnal PAUD Agapedia* Vol.6 No.1 (2022), h.50

Beberapa contoh media grafis yang digunakan sebagai media pembelajaran diantaranya gambar/ foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta/globe, papan flannel, dan papan bulletin.

b. Media audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan kedalam lambing-lambang auditif, baik verbal (lisan) maupun nonverbal. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio yaitu radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

c. Media Audiovisual

Media ini merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut dengan media pandang-dengar. Contoh Media audio berkaitan dengan indera pendengaran.<sup>19</sup>

### **3. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini**

Media pembelajaran digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pada proses kegiatan belajar-mengajar yang akan dilakukan di sekolah. Dengan demikian ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan pada penggunaannya :

- a. Penggunaan media pembelajaran seharusnya dilihat sebagai bagian yang penting dan harus ada dari suatu sistem pembelajaran. Karena selama ini media pembelajaran dianggap sebagai alat bantu tambahan dan dipergunakan ketika dibutuhkan saja.

---

<sup>19</sup>Mochamad Arsad Ibrahim, dkk, "Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran", Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam Vol.4 No.2 92022), h.107.

- b. Seharusnya media pembelajaran dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan untuk pemecahan masalah ketika proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, yang dimana guru mampu menguasai teknik dari media pembelajaran tersebut. Akan tetapi, dalam penggunaan media pembelajaran lebih baik diperhitungkan untung dan ruginya. Karena pada prinsipnya media pembelajaran yang mudah dijangkau serta tidak terlalu mahal.
- c. Dalam penggunaan media pengajaran harus diorganisir secara terstruktur, bukan sembarang menggunakannya, yang mana pada saat menggunakan media pembelajaran guru harus benar-benar merancang perencanaan kegiatan dari rumah dan menerapkannya pada saat pembelajaran, kemudian anak tinggal mengikuti instruktur dari guru.
- d. Guru dapat memanfaatkan multimedia yang menguntungkan serta memperlancar proses belajar mengajar. Dengan demikian dapat mendorong anak aktif dalam kegiatan belajar. Pemanfaatan multimedia juga dapat digunakan ketika pokok bahasan lebih dari satu macam media pembelajaran.<sup>20</sup>

#### **4. Fungsi dan Manfaat Media**

Secara garis besar ada beberapa fungsi media dalam kegiatan pembelajaran antara lain:

- a. Menghindari terjadinya verbalisme
- b. Membangkitkan minat/ motivasi
- c. Menarik perhatian peserta didik
- d. Mengatasi keterbatasan; ruang, waktu, dan ukuran
- e. Mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan belajar
- f. Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> R. Rupnidah dan Dadan Suryana, "Media Pembelajaran Anak Usia Dini...", h.53

<sup>21</sup> R. Rupnidah dan Dadan Suryana, "Media Pembelajaran Anak Usia Dini...", h.55.

Selain terdapat banyak fungsi, banyak manfaat yang diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkret dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (verbalistis).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
- c. Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar.
- d. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar.
- e. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
- f. Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- g. Memberikan perangsang, pengalaman, dan persepsi yang sama bagi siswa.<sup>22</sup>

Manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun secara khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar. Manfaat media pembelajaran adalah:

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih difahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengejaran dengan baik,
- c. metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga,
- d. pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi

---

<sup>22</sup> R. Rupnidah dan Dadan Suryana, "Media Pembelajaran Anak Usia Dini...", h.57-59.

juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.<sup>23</sup>

Dari beberapa manfaat media pembelajaran di atas dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan membantu siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Selain itu, manfaat media pembelajaran bagi pengajar dan pembelajaran, sebagai berikut:

1. Manfaat media pembelajaran bagi pengajar, sebagai berikut:
  - a. Memberikan pedoman, arah untuk mencaapi tujuan pembelajaran
  - b. Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik
  - c. Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik
  - d. Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran
  - e. Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran
  - f. Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar
  - g. Meningkatkan kualitas pengajaran
  - h. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar
  - i. Menyajikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis, sehingga memudahkan penyampaian
  - j. menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan

---

<sup>23</sup> Hujair AH Sanaky, Media Pembelajaran Interaktif-inivatif, (Yogyakarta:Kaukaba Dipantara, 2013),h. 5-6

tanpa tekanan.

2. Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar, adalah:

- a. meningkatkan motivasi belajar pembelajar,
- b. memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajar,
- c. memudahkan pembelajar untuk belajar
- d. merangsang pembelajar untuk berfikir dan beranalisis,
- e. pembelajaran dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan, dan
- f. pembelajar dapat memahami materi pelajaran secara sistematis yang di sajikan.

Berdasarkan dengan penjelasan di atas media pembelajaran yang di uraikan di atas media sebagai salah satu alat bantu untuk memperlancar dan mempertinggi proses belajar mengajar dan alat tersebut memberikan pengalaman yang mendorong motivasi belajar siswa serta memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap belajar siswa sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Oleh sebab itu, perencanaan program media yang dilaksanakan secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa yang diarahkan pada tujuan yang akan dicapai dapat mengatasi hambatan-hambatan berkomunikasi, keterbatasan fisik dalam kelas, serta sikap pasif anak didik serta mempersatukan pengamatan anak.



## **B. Media Ulat Angka**

### **1. Pengertian Meida Ulat Angka**

Ulat angka sendiri adalah media yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan berhitung dengan benda nyata, di iringi bernyanyi dan melompat dalam lingkaran sambil menyebutkan warna. Oleh karena itu perlu adanya suatu cara terkait kemampuan berhitung dengan menggunakan media yang berbeda, agar anak lebih aktif dan tidak bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Media ulat angka merupakan media permainan edukatif yang termasuk dalam media berbasis visual. Media berbasis visual memegang peranan penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. media dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.<sup>24</sup>

Media Ulat angka tidak terlepas dari pengertian media pendidikan. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs dalam Sadiman berpendapat bahwa segala alat fisik yang dapat menyajikan peran serta merangsang siswa untuk belajar. Misalnya, buku, film, kaset, film bingkai, gambar.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014), h.89.

<sup>25</sup> Arif S. Sadiman, *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), hal 37

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.<sup>26</sup>

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran

akan sangat membantu keefektifan pembelajaran dan penyampaian pesan

pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya dan memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Permainan ulat angka merupakan sebuah permainan untuk anak – anak yang dapat dimainkan 2 orang atau lebih. Pada dasarnya ulat angka merupakan alat bermain anak yang dapat dikemas menjadi media belajar dalam proses penyampain materi tertentu.Ulat angka sendiri adalah media yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan berhitung dengan benda nyata, di iringi bernyanyi dan meloncat dalam lingkaran sambil menyebutkan warna.

Media belajar ulat angka dinilai sebagai media pembelajaran yang dapat membangkitkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan psikologis. Definisi media belajar ulat angka adalah suatu media belajar berupa

---

<sup>26</sup> Nurdyansyah, Media Pembelajaran Inovatif, (Sidoarjo, UMSIDA Pres, 2019), hal. 60

permainan tiruan yang berbentuk seperti binatang ulat bulu yang badannya berbentuk lingkaran diurutkan dengan angka dan diberi kepala.<sup>27</sup>

Media belajar ulat angka akan sangat menyenangkan dan menarik perhatian anak dalam belajar mengenal lambang bilangan 1 sampai 10.

Sedangkan menurut Ulfa, permainan media belajar ulat angka dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai pengembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosa kata naik-turun, maju-mundur, ke atas ke bawah dan sebagainya.

Keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini diantaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. Keterampilan kognitif-matematika yang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang dan konsep bilangan.<sup>28</sup>

Jhon W. santrok (2002:272) “permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri”. Selanjutnya Ellah Siti Chalidah (2005:124) juga mengemukakan pengertian “permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan dengan suka rela dan menggunakan aktivitas fisik, sensorik, emosi, komunikasi dan fikiran”.

---

<sup>27</sup> Yossi Prima Putri, Efektivitas Permainan Ulat Angka ..., hal 156.

<sup>28</sup> Faiz Maria Ulfa, Pengembangan Kemampuan Berhitung ..., hal. 12

Kelebihan permainan ulat angka menurut (Menurut Kathy Charner (2012:40)“Dalam permainan ulat angka dapat melatih kemampuan mengurutkan angka, belajar mengenali angka dan menyusun puzzle”. Dalam kemampuan berhitung, ulat angka bisa digunakan untuk pengajaran mengenal lambang bilangan 1 sampai 10 bagi anak tunagrahita karena menggunakan prinsip belajar yang menyenangkan.

Penggunaan media ulat angka ini akan mampu menghadapi masalah menghitung benda nyata, hal ini akan lebih mudah dipahami oleh anak. Kelebihan media ulat angka ini adalah mudah diingat, dapat bermanfaat untuk melatih perkembangan motorik kasar saat melompat dalam lingkaran, melatih perkembangan kognitif saat menghitung angka 1-10 dan menghitung jumlah benda, serta melatih anak dalam bersosialisasi saat bergiliran.

## **2. Alat dan Bahan Pembuatan Media Ulat Angka**

Media ulat angka terbuat dari bahan flannel yang dibentuk bulat-bulat dan memiliki angka dari 1-10. Media ulat angka juga berwarna-warni sehingga selain menarik minat anak untuk belajar tetapi juga dapat membantu anak dalam mengenal dan menyebutkan warna dan angka.

Adapun alat dan bahan pembuatan media ulat angka disajikan dalam gambar sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Alat dan Bahan Pembuatan Media Ulat Angka**

Adapun alat dan bahan pembuatan media ulat angka disebutkan sebagai berikut:

- a. Gunting
- b. Kain flannel
- c. Papan triplek
- d. Lem tembak
- e. Bola mata boneka
- f. Kain perca
- g. Pena dan pensil
- h. Korek api

### 3. Proses Pembuatan Media Ulat Angka

Proses pembuatan ulat angka sangat mudah, agar dapat diketahui secara langsung proses pembuatannya dapat dilihat pada gambar berikut:





**Gambar 2.2 Proses Pembuatan Media Ulat Angka**

Untuk proses pembuatannya diuraikan sebagai berikut ini:

- a. Siapkan alat dan bahan seperti gunting, kain flanel, lem, pensil, bola mata boneka, jarum dan benang.
- b. Kemudian buatlah lingkaran bulat seperti bola, lalu gunting sesuai pola yang dibuat
- c. Setelah itu jahit kain flanel yang telah digunting sesuai pola tadi
- d. Selanjutnya masukan kain perca kedalam kain flanel yang sudah dijahit.
- e. Kemudian jahit sampi selesai dan tempelkan kepapan yang telah disiapkan membentuk ulat angka
- f. Terakhir buat angka dari kain flanel 1-10, media ulat angka siap untuk dimainkan

#### **4. Penggunaan Media Ulat Angka**

Media ulat angka dapat digunakan pada banyak hal diantaranya sebagai berikut:

- a. Perlihatkan papan ulat angka kepada anak
- b. Tanya jawab kepada anak ada berapa warna dan angka yang terdapat pada papan ulat angka
- c. Ajak anak melepas dan memasang kembali masing-masing angka pada media ulat angka.
- d. Acak susunan ulat angka, kemudian biarkan anak menyusun kembali susunan angka yang benar

- e. Anak disuruh menghitung susunan angka pada papan di media ulat angka.
- f. Jika hitungannya benar, anak menulis angka ke lembar jawaban yang telah disiapkan.



**Gambar 2.3 Media Permainan Ulat Angka**

### **5. Kelebihan dan Kurangan Media Ulat Angka**

Masing-masing media memiliki kelebihan dan kekurangannya, maka kelebihan media ulat angka yaitu:

- a. Permainan ulat angka ini merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak karena anak terlibat langsung dalam permainan.
- b. Permainan ini sangat fleksibel karena dapat menyesuaikan dengan materi atau tema yang akan diajarkan.
- c. Mengembangkan kognitif anak khususnya menambah pengetahuan mengenai warna dan angka.
- d. Penggunaan media permainan ulat angka dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari anak.
- e. Mengembangkan komunikasi dan interaksi anak satu dengan yang lain sebab permainan dilakukan secara berkelompok.

Sedangkan kekurangan dari permainan ini yaitu:

- a. Permainan membutuhkan tempat yang luas agar anak lebih leluasa saat melakukan permainan ini.
- b. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan.<sup>29</sup>

## C. Perkembangan Kognitif Anak usia Dini

### 1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Kognitif adalah Kemampuan untuk memproses pikiran. Proses kognitif berkaitan dengan tingkat kecerdasan (*intelligence*), yang mencirikan orang dengan berbagai minat, terutama yang bertujuan untuk mempelajari gagasan. perkembangan kognitif adalah kemampuan anak dalam cara berpikir logis, berpikir simbolik dan memecahkan suatu masalah yang sederhana sehingga anak belajar untuk mengambil keputusan dengan menggunakan benda nyata atau konkrit untuk mendapatkan pengalaman baru yang dilakukan untuk membantu anak belajar dari lingkungan serta dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya.<sup>30</sup>

Aning Rahayu menjelaskan bahwa kognitif adalah ketrampilan seseorang untuk berfikir sambil berhubungan dan berfikir tentang pengetahuan satu atau lebih kejadian memperoleh pengetahuan baru dalam proses pelaksanaan suatu kegiatan tertentu. Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan

---

<sup>29</sup> Yossi Prima Putri, “Efektivitas Permainan Ulat Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 Sampai 10 Bagi Anak Tunagrahita Ringan”, *E-Jupekhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)* Vol.5 No.2 (2016), h.157.

<sup>30</sup> Yulike Tri Wulandari, dkk, “Penggunaan Media Balok Angka Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun”, *RaudhatulAthfal: Jurnal Pendidikan Islam AnakUsia Dini* Vol.6 No.2 (2022), h.157.



intelektual. Proses kognitif meliputi: memori, simbol, pemikiran, pemecahan masalah dan semua aspek penalaran.<sup>31</sup> Menurut Sri Widayati, dkk, perkembangan kognitif merupakan proses perkembangan pada otak setiap individu yang memiliki kemampuan berfikir menganalisa ataupun memecahkan masalah dengan menggunakan daya ingat.<sup>32</sup>

Kognitif merupakan salah satu dari kategori dalam upaya pembelajaran dalam meningkatkan kecakapan dan intelektual anak yang salah satunya adalah *cognitive strategies*. Untuk mencapai keberhasilan pembelajaran maka perlu rancangan pelaksanaannya agar guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran secara bertahap dan menyusun program kegiatan seperti program kegiatan rutinitas, program kegiatan terintegrasi dan program kegiatan khusus. Kegiatan rutinitas merupakan kegiatan harian yang dilaksanakan secara terus menerus namun terprogram dengan pasti.<sup>33</sup>

Piaget dalam Buku Ahmad Ssuasanto yang menjelaskan bahwa, anak pada rentang usia 3-6 tahun masuk dalam perkembangan berpikir operasional konkret. Pada saat ini sifat egosentris pada anak semakin nyata. Anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain disekitarnya. Orang

---

<sup>31</sup> Aning Rahayu, "Penggunaan Media Bahan Alam untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Simbol Angka 1-10 Anak Usia 4-5 tahun di TK Pertiwi Gembosan Boyolali", *Audiensi: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak* Vol.1 No1 (2022), h.3-4.

<sup>32</sup> Sri Widayati, dkk, "Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun...", h.10.

<sup>33</sup> Nazilah, dkk, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Penggunaan Media Balok Pada Anak Usia 4-5 Tahun", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan* Vol. 1 No.1 (2018), h.3.

tua sering menganggap periode ini sebagai masa sulit karena anak susah diatur, bisa disebut nakal atau bandel, suka membantah dan banyak bertanya.<sup>34</sup>

## 2. Tahapan Perkembangan Kognitif

Piaget, mengemukakan ada empat tahapan perkembangan kognitif yakni:

### a. Tahapan Sensorimotor

Berlangsung dari kelahiran sampai kira-kira usia 2 tahun. Dalam tahapan ini, bayi membentuk pemahaman tentang dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensorik (seperti melihat dan mendengar) dengan tindakan fisik motorik oleh karena itu disebut “sensorimotor”. Pada awal tahapan ini, bayi yang baru lahir hanya memiliki pola perilaku refleksi. Pada akhir tahapan sensorimotor, anak berusia 2 tahun mampu menghasilkan pola-pola sensorimotor yang kompleks dan menggunakan simbol-simbol primitif.

### b. Tahapan Praoperasional

Berlangsung kira-kira usia 2 hingga 7 tahun, merupakan tahapan kedua dari teori Piaget. Dalam tahapan ini, anak mulai merepresentasikan dunia mereka dengan kata-kata, bayangan dan gambar-gambar. Pemikiran-pemikiran simbolik berjalan melampaui koneksi-koneksi sederhana dari informasi sensorik dan tindakan fisik. Konsep stabil mulai terbentuk, pemikiran-pemikiran mental muncul, egosentrisme tumbuh, dan keyakinan-keyakinan magis mulai terkonstruksi.

---

<sup>34</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2012), h.49..

c. Tahapan Operasional Konkret

Tahapan yang berlangsung kira- kira usia 7 hingga 11 tahun, adalah tahapan ketiga dalam teori Piaget. Pada tahapan ini, pemikiran logis menggantikan pemikiran intuitif asalkan pemikiran tersebut dapat diaplikasikan menjadi contoh- contoh yang konkret atau spesifik.

d. Tahapan Operasional Formal

Tahapan yang muncul antara usia 11 hingga 15 tahun. Dalam tahapan ini, individu bergerak melalui pengalaman- pengalaman konkret dan berpikir dalam cara- cara yang abstrak dan lebih logis.<sup>35</sup>

### 3. Manfaat Perkembangan Kognitif

Menurut Vygotsky perkembangan kognitif adalah proses belajar yang dilakukan anak dalam memahami keterlibatan orang dewasa yang berperan penting dalam proses perkembangan kognitifnya. Ada beberapa manfaat kognitif, yaitu:

- a. Membantu memecahkan masalah maksudnya disini ialah dimana anak belajar untuk memecahkan suatu masalah yang ringan seperti membuat suatu Menara dari balok angka
- b. Memudahkan dalam melakukan tindakan, maksudnya ialah peran pendidiksangat penting dalam melakukan kegiatan untuk memberikan suatu contoh pada peserta didik dengan begitu dapat memudahkan anak untuk melakukan kegiatan yang diinstruksikan dari pendidik
- c. Memperluas kemampuan, maksudnya ialah anak dilatih dalam kegiatan guna untuk meningkat kemampuan yang ada pada anak tersebut

---

<sup>35</sup> Fatimah Ibda, "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget", *Jurnal Intelektualita* Vol.3 No.1 (2015), h.32-34.

d. Melakukan sesuatu sesuai dengan kapasitas alaminya, maksudnya disini pendidik dapat melihat kemampuan dan kapasitas anak dalam melakukan kegiatan.<sup>36</sup>

#### 4. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak

Menurut Ahmad Susanto, banyak Faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan anak<sup>37</sup> usia dini, antara lain:

##### a. Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schoenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa taraf intelegensi anak sudah ditentukan sejak anak dilahirkan.

##### b. Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke yang berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun. Teori ini dikenal dengan sebutan teori Tabula rasa. Menurut John Locke, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya.

##### c. Faktor kematangan

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

---

<sup>36</sup> Yulike Tri Wulandari, dkk, "Penggunaan Media Balok Angka Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun...", h.157-158.

<sup>37</sup>

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan diluar seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dibedakan menjadi dua yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

e. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud.

f. Faktor Kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam masalah sesuai dengan kebutuhannya.<sup>38</sup>

## D. Hakekat Anak Usia Dini

### 1. Pengertian

Anak usia dini adalah anak yang sedang berkembang dengan pesat baik secara fisik maupun psikis, sejak anak dilahirkan sampai berusia 6 tahun anak di katakan anak usia dini. banyak yang mengatakan masa itu disebut masa *golden age* karena pada masa ini akan menentukan bagaimana anak

---

<sup>38</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini...*, 59-60.

kelak dia menjadi dewasa baik dari segi fisik, psikis maupun kecerdasan yang dimiliki anak. Dalam perkembangan anak menjadi anak yang dewasa pasti banyak yang mempengaruhi perkembangan anak menuju kedewasaan, tetapi apa yang mereka dapat dan diajarkan kepada mereka sejak dini akan tetap membekas dan akan memiliki pengaruh yang dominan dalam setiap mereka menentukan pilihan dan langkah dalam menjalani hidup.

Menurut Sujiono, anak usia dini adalah sosok individu yang menjalani individu yang sedang mengalami proses perkembangan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Menurut Yusuf dan Sugandi mengungkapkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan pertumbuhan selanjutnya.<sup>39</sup>

## 2. Faktor perkembangan anak usia dini

### a. Perkembangan anatomis

Perkembangan anatomis ditunjukkan dengan adanya perubahan kuantitas pada struktur tulang, proporsi tinggi kepala dan badan secara menyeluruh.

### b. Perkembangan psikologis

Pada anak usia dini otot berfungsi untuk pengontrol motorik, peningkatan motorik terjadi sejalan dengan meningkatnya kemampuan koordinasi tangan, mata, dan kaki. Perkembangan motorik akan berkembang dengan

---

<sup>39</sup>Ajeng Nuazizah, Umar Dan Susilowati, *Mengembangkan Motorik Halus Anak Melalui Pemanfaatan Media Daur Ulang*, (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini: 2015), h. 5

baik jika mempunyai kesempatan melakukan aktivitas dalam membentuk gerakan dengan menggunakan seluruh anggota tubuh. Perkembangan motorik meliputi perkembangan motorik kasar dan halus, otot berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul dan menarik.<sup>40</sup>

### 3. Karakteristik Anak Usia Dini

Karakteristik anak usia dini sebagai berikut :<sup>41</sup>

#### 1) Bersifat egoisantris naif

Anak memandang dunia luar dari pandangannya sendiri, sesuai dengan pengetahuan dan pemahamannya sendiri, dibatasi oleh perasaan dan pikirannya yang masih sempit. Maka anak belum mampu memahami arti sebenarnya dari suatu peristiwa dan belum mampu menempatkan diri ke dalam kehidupan orang lain.

#### 2) Relasi sosial yang primitif

Relasi sosial yang primitif merupakan akibat dari sifat egoisantris naif. Ciri ini ditandai oleh kehidupan anak yang belum dapat memisahkan antara dirinya dengan keadaan lingkungan sosialnya. Anak pada masa ini hanya memiliki minat terhadap benda-benda atau peristiwa yang sesuai dengan daya fantasinya. Anak

---

<sup>40</sup> Ismail, Andang. *Education Games: Panduan Praktis Permainan Yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Saleh*. (Yogyakarta: Pro U Media., 2009

<sup>41</sup> Moeslichatoen. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2004). Hlm.36.

mulai membangun dunianya dengan khayalan dan keinginannya sendiri.

- 3) Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan

Anak belum dapat membedakan antara dunia lahiriah dan batiniah. Isi lahiriah dan batiniah masih merupakan kesatuan yang utuh. Penghayatan anak terhadap sesuatu dikeluarkan atau diekspresikan secara bebas, spontan dan jujur baik dalam mimik, tingkah laku maupun pura-pura, anak mengekspresikannya secara terbuka karena itu janganlah mengajari atau membiasakan anak untuk tidak jujur.

- 4) Sikap hidup yang fisiognomis

Anak bersikap fisiognomis terhadap dunianya, artinya secara langsung anak memberikan atribut atau sifat lahiriah atau sifat konkrit, nyata terhadap apa yang dihayatinya. Kondisi ini disebabkan karena pemahaman anak terhadap apa yang dihadapinya masih bersifat menyatu (*totaliter*) antara jasmani dan rohani. Anak belum dapat membedakan antara benda hidup dan benda mati. Segala sesuatu yang ada disekitarnya dianggap memiliki jiwa yang merupakan makhluk hidup yang memiliki jasmani dan rohani sekaligus, seperti dirinya sendiri.

#### **4. Tahap-tahap Perkembangan Anak Usia Dini**

- 1) Tahap Sensorimotor ( 0-2 tahun)

Tahap sensorimotor yaitu tahap dimana anak berumur sejak lahir hingga sekitar dua tahun. Pada tahap



ini merupakan periode dimana bayi dapat mengkoordinasikan input sensor dan kemampuan gerakannya untuk membentuk skema perilaku yang memungkinkannya bergerak dalam lingkungan dan mengetahui lingkungannya.

Pada dua tahun pertama, bayi berkembang dari makhluk yang berkembang dengan reflek dan dengan pengetahuan yang sangat terbatas. Piaget membagi periode sensorimotor menjadi 6 sub tahap yang menggambarkan transisi bertahap dari organism yang menggunakan reflek menjadi organism yang bercermin pada diri sendiri.

#### 2) Perkembangan Ketrampilan Memecahkan Masalah

Piaget memberi ciri pertama dalam hidup bayi sebagai tahap kegiatan reflek, yaitu suatu periode dimana perilaku bayo terbatas pada latihan reflek yang alami, menambahkan obyek baru ke dalam skema refleksif, dan menghantarkan reflek kepada benda nyata. Pada tahap ini merupakan permulaan dari perkembangan kognitif.

#### 3) Perkembangan Imitasi (Peniruan)

Piaget menemukan adanya adaptasi peniruan yang bermakna dimana bayi tidak mampu meniru respon asli yang ditunjukkan oleh orang dewasa hingga usia 8-12 bulan. Pada usia 18-12 bulan terdapat peniruan yang tertunda, yaitu kemampuan melakukan kembali perilaku yang telah lama dicontohkan karena mereka sedang membangun mental simbolis, atau imajinasi dari perilaku

contoh yang tersimpan dan dimunculkan di lain waktu. Tetapi, menurut pendapat para ahli lainnya menyatakan bahwa kapasitas untuk penundaan peniruan yang memungkinkan bayi untuk menyusun, menyimpan, dan kemudian memunculkan kembali mental simbolis ditunjukkan jauh lebih awal dari yang telah dikemukakan Piaget.

#### 4) Perkembangan Ketetapan Benda

Pada tahap ini merupakan suatu pemikiran bahwa benda tetap ada ketika benda tersebut tidak lagi dapat terlihat oleh indera lainnya, tetapi karena pada bayi usia 4-8 bulan sangat tergantung pada panca indera dan kemampuan motorik untuk memahami suatu benda, maka ia akan berpikir bahwa suatu benda ada apabila dapat diindera.

### E. Kajian Penelitian yang Relevan

Untuk mendukung penelitian yang dilakukan oleh peneliti agar dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini, maka berikut disajikan beberapa penelitian terdahulu:

No.	Nama Peneliti	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Maria Fatima Mardina Angkur	Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun melalui Permainan Ular Tangga	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan membaca anak dari Pra Tindakan sampai Siklus	Persamaan penelitian adalah sama-sama meneliti tentang kemampuan kognitif anak	Perbedaan penelitian ini adalah penelitian terdahulu meneliti dengan metode PTK

			2. Penelitian ini menunjukkan bahwa guru hendaknya meningkatkan produktivitasnya dalam pemilihan dan penggunaan bahan pembelajaran. <sup>42</sup>		sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti secara kualitatif
2	Aning Rahayu	Penggunaan Media Bahan Alam untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Simbol Angka 1-10 Anak Usia 4-5 tahun di TK Pertiwi Gembosan Boyolali	Hasil observasi dari pra tindakan ke siklus I menunjukkan peningkatan pada pra tindakan 33% anak yang mampu dan 67% anak belum mampu ke siklus I sebesar 58% anak yang mampu dan 42% anak belum mampu ke siklus II anak yang mampu 75% dan 25% anak belum mampu ke siklus III anak yang mampu 92% dan yang belum mampu 8% dan	Persamaan penelitian adalah sama-sama meneliti tentang kemampuan kognitif anak	Perbedaan penelitian ini adalah penelitian terdahulu meneliti dengan metode PTK sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti secara kualitatif

<sup>42</sup> Maria Fatima Mardina Angkur, dkk, "Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun melalui Permainan Ular Tangga", *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.7 No.2 (2023), h.3443.

			<p>telah mencapai indikator keberhasilan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media alam dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di TK Pertiwi Gembosan.<sup>43</sup></p>		
3.	Sri Widayati	Pengembangan Media Stekpan Untuk Anak Usia 4-5 Tahun	<p>Hasil dari penelitian ini berupa video tutorial penggunaan media STEKPAN yaitu Stik Es Krim Papan. Hasil feedback orang tua menyatakan bahwa media STEKPAN layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan</p>	<p>Persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang kemampuan kognitif anak</p>	<p>Perbedaan penelitian ini adalah penelitian terdahulu meneliti dengan metode PTK sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti secara</p>

<sup>43</sup> Aning Rahayu, "Penggunaan Media Bahan Alam untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Simbol Angka 1-10 Anak Usia 4-5 tahun di TK Pertiwi Gembosan Boyolali", *Audiensi: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak* Vol.1 No.1 (2022), h.1.

			<p>kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 untuk anak usia 4-5 tahun. Implikasi penelitian ini adalah pada aspek kebermanfaatan video tutorial penggunaan media STEKPAN yang positif, dimana orang tua memiliki pengetahuan tambahan bagaimana cara untuk menstimulus perkembangan kognitif anak melalui media STEKPAN.<sup>44</sup></p>		<p>kualitatif</p>
--	--	--	--	--	-------------------

<sup>44</sup> Sri Widayati, dkk, "Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun", *Jurnal Audhi* Vol.4 No.1 (2021), h.8.

## F. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah alur pikir peneliti sebagai dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat sub fokus yang menjadi latar belakang dari penelitian ini. Didalam penelitian dibutuhkan sebuah landasan yang mendasari penelitian agar penelitian lebih terarah. Oleh karena itu dibutuhkan kerangka pemikiran untuk mengembangkan konteks dan konsep penelitian lebih lanjut sehingga dapat memperjelas konteks penelitian, metodologi, serta penggunaan teori dalam penelitian. Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.4 Kerangka Berpikir**