

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Hakikat Perkembangan Kognitif

1. Perkembangan kognitif

Kognitif adalah bagaimana anak mampu mencari tahu, berpikir dan mengeksplorasi sesuatu. Ini adalah merupakan perkembangan aspek-aspek penting pada anak, seperti pengetahuan, kemampuan, mengatasi masalah, dan watak, yang akan membantu mereka untuk berpikir dan memahami dunia disekeliling mereka yang mereka temui.

Serupa dengan aspek-aspek perkembangan lainnya, kemampuan kognitif anak juga mengalami perkembangan tahap demi tahap yang harus dilewati. Secara sederhana, pada buku karangan dijelaskan kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Dengan berkembangannya kemampuan kognitif ini memudahkan peserta didik menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak mampu melanjutkan fungsinya dengan wajar dalam interaksinya dengan masyarakat dan lingkungan.

Menurut (Bujuri, 2018) Sehingga dapat dipahami bahwa perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan, yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Perkembangan kognitif salah satu merupakan aspek penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dimana pada masa anak-anak merupakan masa keemasan dan daya pikirnya akan semakin kuat jika bisa mengembangkan semua aspek perkembangan yang ada.

Teori perkembangan kognitif menurut *Piget*, perkembangan kognitif seorang anak terjadi secara bertahap, lingkungan tidak dapat mempengaruhi

perkembangan pengetahuan akan didapat secara bertahap dengan belajar secara aktif dilingkungan sekolah.

Menurut (Miftah, 2018) perkembangan kognitif menurut *Vygotsky* berbeda dengan piaget. *Vygotsky* lebih menekankan pada konsep sosio kultural, yaitu konteks sosial dan interaksi dengan orang lain dalam proses belajar anak. *Vygotsky* juga yakin suatu pembelajaran tidak hanya terjadi saat berada disekolah saja atau dari guru saja, tetapi suatu pembelajaran dapat terjadi pada saat peserta didik bekerja menangani tugas-tugas yang belum pernah dipelajari disekolah namun tugas-tugas itu bisa dikerjakan dengan baik, misalnya di lingkungan masyarakat.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan dan dapat dipahami bahwa kognitif atau pemikiran adalah istilah yang digunakan oleh ahli psikologi untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan, atau semua proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya. Sebagian besar anak sudah memiliki kemampuan perkembangan kognitif untuk berfikir dengan baik, bila ada pertanyaan-pertanyaan, memiliki ide sendiri, mempunyai jawaban yang lancar, mampu menemukan gagasan yang beragam, mampu berfikir mana perbuatan yang kurang baik dan yang baik. Anak usia dini diharapkan sudah mampu memahami konsep makna berlawanan menggunakan bahasa dengan benar dan dengan baik, membedakan bentuk, mengenal huruf kecil dan huruf besar serta mampu mengingat sesuatu dengan benar dan tepat.

Melalui pengembangan kognitif orang tua dan guru memberikan pengaruh besar untuk berkembangnya aspek kognitif dengan baik melalui pembelajaran. Disekolah tugas guru harus memaksimalkan anak-anak didiknya untuk bisa aktif bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya seperti guru, teman-teman, orang yang berada disekitar sekolah selain guru seperti

orang penjanga sekolah, orang yang suka memberikan sekolah seperti menyapu mengepel dan lainnya.

Aktivitas anak yang terencana dengan baik tentu akan berdampak sangat baik dan sangat positif, guru juga selalu aktif memberikan pengalaman pengalaman baru yang belum pernah di alami oleh peserta didik. Disekolah apa yang sudah diajarkan akan terus diingat oleh anak-anak dan tugas orang tualah setelah anak sampai dirumah sebaiknya bisa langsung menanyakan kembali apa saja yang telah diajarkan oleh guru tadi di kelas atau disekolah sebagai bentuk pengulangan saat anak belajar tadi agar anak menjadi terus mengingatnya agar tidak cepat lupa.

Menurut (Rahayu, 2013) Cara dan strategi ketika orang tua berkomunikasi dengan anak janganlah terlalu memaksakan orang tua harus pandai-pandai dalam melihat situasi anak tersebut jangan menanyakan ketika anak tersebut sedang tertekan atau kelelahan. Melalui pengembangan kecerdasan kognitif ada tingkatan-tingkatan kecerdasan yaitu: kecerdasan binatang, kecerdasan anak-anak dan kecerdasan manusia.

Kemampuan kognitif sangat penting dikembangkan sedini mungkin. Anak pada masa usi dini rasa keingintahuan sangat tinggi terhadap apaun yang dilihatnya sehingga anak tersebut selalu ingin bertanya-tanya apa yang mereka tidak tahu

Perkembangan dan pertumbuhan merupakan sebuah perubahan. Perubahan-perubahan yang terjadi merupakan suatu proses dan prosesnya tidak sama ada yang cepat, ada yang sedang, dan ada yang lambat. Dari kategori prosesnya tersebut dalam memberikan pelayanan seorang guru harus menyesuaikan dengan kemampuan dan keadaan peserta didik.

Pengembangan kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, mengembangkan imajinasi melalu bermacam-macam kegiatan yang bisa dilakukan, memberikan kesempatan untuk mengelolah

lingkungan dengan dan membangun dunianya secara aktif, agar anak dapat menghargai dan mencintai isi alam sebagai ciptaan tuhan.

2. Proses Perkembangan Kognitif

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif. Artinya, perkembangan dahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Dan apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya akan memperoleh hambatan.

Makna pengembangan kognitif bagi anak usi dini pada hakekatnya intelegensi yakni kemampuan dibawa sejak lahir yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara tertentu. Individu berfikir menggunakan pikirannya. (Amal,2010.) Kemampuan ini yang menentukan cepat atau lambatnya suatu masalah yang dihadapi dapat diselesaikan dengan baik. Melalui kemampuan intelegensi ini seorang anak dapat dikattakan bodoh, pandai, genius.

Dalam pembahasan proses perkembangan kognitif, ada dua alternative proses perkembangan kognitif yaitu pada teori dan tahap-tahap perkembangan yang dikemukakan oleh piaget dan proses perkembangan kognitif oleh para pakar psikologi pemrosesan informasi.

Dalam pemberinan rangsanagan pada aspek perkembangan kognitif maka peran guru serta orang tua itu sanagt penting. Pemberian rangsanagan pada anak usia dini perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangannya yaitu bermain.

1. Teori perkembangan kognitif piaget

Piaget meyakini bahwa pemikiran seseorang anak dari bayi sampai dia dewasa. Menurut teori piaget, setiap individu pada saat tumbuh mulai dari bayi yang baru dilahirkan sampai menginjak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif, yaitu tahap sensori-motorik (dari lahir samapai usia 2 tahun), tahap pra-oprasional (usia 2-7 tahun) tahap konkret-operasional (usia 7 sampai 11 tahun), dan tahap operasional formal (usia 11 tahun keatas), (Desmita,2009:101, & Anwar Hoil, 2008).

a. Tahap sensori-motorik (usia 0-2 tahun)

Menurut (Desmita,2009), dikatakan bahwa bayi bergerak dari tindakan reflex intrinktif pada saat lahir sampai permulaan pemikiran simbolis. Bayi membangun suatu pemahaman tentang dunia melalui pengkoordinasian pengalaman-pengalaman sensor dengan tindakan fisik.

Dan pada masa tahap ini anak berada dalam suatu masa pertumbuhan yang ditandai oleh kecenderungan-kecenderungan sensori-motori yang amat jelas. Segala perbuatan merupakan perwujudan dari proses pematangan aspek sensori-motori tersebut.

b. Tahap konkret-operasional (usia 7-11 tahun)

Ditahap ini anak dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda. Tetapi dalam tahapan konkret-operasional masih mempunyai kekurangan yaitu anak mampu untuk melakukan aktivitas logis tertentu tetapi hanya dalam situasi yang konkrit. Dengan kata lain, bila anak dihadapan dengan suatu masalah secara verbal, yaitu tanpa adanya bahan yang konkrit, maka ia belum mampu untuk menyelesaikan masalah ini dengan baik.

c. Tahap operasional formal (usia 11 tahun- dewasa)

Ditahap ini remaja berfikir dengan cara yang lebih absktrak, logis, dan lebih idealistik. Pada tahap ini sudah mampu melakuakn penalaran dengan menggunakan hal-hal yang bastrak dengan menggunakan logika. Penggunaan benda-benda konkret tidak diperlukan lagi. Selain itu pada tahap ini individu dapat berpikir secara absktrak, menangani situasi-situasi perumpamaan dan berpikir mengenai berbagai kemungkinan.(Ulfa, 2018) Sehingga ketika masa ini individu sudah dapat berpikir logis, berpikir dengan pemikiran teoritis formal berdasarkan porsi-porsi dan hipotesis, dan dapat mengambil kesimpulan lepas dari apa yang didapati.

3. Karakteristik Perkembangan Kognitif

1. Masa kanak-kanak awal

a. Pengertian perkembangan kognitif anak

Jaen Piaget menamamkan kanak-kanak awal. Disekitar usia 2 tahun sampai 7 tahun, sebagai tahapan praoperasional, karena anak-anak belum siap untuk terlibat dalam operasi atau manipulasi mental yang mensyaratkan pemikiran logis. Karakteristik perkembangan dalam tahap kedua adalah perluasan penggunaan pemikiran simbolis, atau kemampuan representional, yang pertama kali muncul pada tahap akhir tahap sensorimotor. (Audi et al., 2019)

Menurut Montessori (Hurlock, 1978) anak usia 3-6 tahun adalah anak yang sedang berada dalam periode sensitif atau masa peka yaitu suatu periode dimana suatu fungsi tertentu perlu dirangsang, diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangan.

Anak taman kanak-kanak adalah anak yang sedang berada dalam rentang usia 4-6 tahun yang merupakan sosok individu yang sedang berada dalam proses perkembangan. proses pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun secara formal dapat ditempuh di taman kanak-kanak.(C & Debita, 2019)

a. Kemampuan yang mampu dikuasai anak

Pada tahap ini kemampuan anak berada pada tahap praoperasional. Dikatakan praoperasional karena pada tahap ini anak belum memahami. Fase praoperasional dapat dibagi ke dalam tiga subfase, yaitu sebfase fungsi simbolis, subfase berpikir secara egosentris dan subfase berpikir secara intuitif. Fase ini memberikan andil yang besar bagi perkembangan kognitif anak. Pada fase ini belum stabil dan tidak terorganisasi secara baik.(Karim, n.d.)

Fase praoperasional mencangkup tiga aspek, yang memiliki kemampuan yaitu :

1. Berpikir simbolik

Berpikir simbolik yaitu kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara

fisik (nyata) dihadapan anak. 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. (Studi , 2018)

Contoh 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 sederhana. Pada fase praoperasional, anak mulai menyadari bahwa pemahamannya tentang benda-benda disekitarnya tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan sensorimotor, akan tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat simbolis. Anak tidak harus berada dalam kondisi kontak sensorimotorik dengan objek, orang, atau peristiwa untuk memikirkan hal tersebut. Anak dapat membayangkan objek atau orang tersebut memiliki sifat yang berbeda dengan yang sebenarnya.

2. Berpikir egosentris

Aspek berpikir secara egosentris, yaitu cara berpikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju, berdasarkan sudut pandang sendiri. Oleh sebab itu, anak belum mendapat meletakkan cara pandangnya disudut pandang orang lain. Menurut piaget, pemikiran itu khas bersifat egosentris, anak pada tahap ini sulit membayangkan bagaimana segala sesuatunya tampak dari perspektif orang lain. Subfase berpikir secara egosentris terjadi pada usia 2-4 tahun. (Studi ., 2018)

Berpikir secara egosentris ditandai oleh ketidak mampuan anak untuk memahami perspektif atau cara berpikir orang lain. Anak berasumsi bahwa orang lain berpikir, menerima dan merasa sebagaimana yang mereka lakukan.

3. Berpikir intuitif

Fase berpikir intuitif, yaitu kemampuan untuk menciptakan suatu, seperti menggambar atau menyusun balok, akan tetapi tidak

mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya. Subfase berpikir secara intuitif terjadi pada usi 4-7 tahun. Masa ini disebut subfase berpikir secara intuitif karena pada saat ini anak kelihatannya mengerti dan mengetahui sesuatu. (Mei, 2014)

4. Faktor Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak usia dini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu: faktor keturunan dapat menentukan bagaimana kemampuan intelektual anak berkembang. Maksudnya yaitu seorang anak kemungkinan akan mempunyai daya pikir yang mirip dengan orang tuanya, faktor lingkungan juga turut memengaruhi perkembangan kognitif anak.

Beberapa lingkungan utama yang dapat memengaruhi dengan sangat besar adalah lingkungan keluarga, sekolah dan tempat tinggal, faktor keluarga atau kondisi didalam keluarga juga turut berperan dalam perkembangan kognitif anak. (Rahayu, 2013)

Hubungan baik antara anak dan orang tua menjadi faktor pendukung kemampuan kognitif anak untuk berkembang dengan baik, faktor sekolah merupakan hal terakhir yang juga mempengaruhi kemampuan kognitif anak sesuai dengan cara mengajar seorang guru disekolah. Karena itu peran orang tua untuk perkembangan dan pertumbuhan anak-anaknya sangat berpengaruh terhadap anak yang akan menjadi tumbuh dewasa nantinya, maka dari itu sebagai orang tua haruslah mendidik anak-anak sesuai dengan perkembangan anak dan harus sesuai dengan kemampuan setiap anaknya karena setiap anak berbeda tidak semua anak itu sama, orang tua harus pintar-pintar mendidik anak mereka.

Faktor pembentuk, pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak disengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat intelegen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri. Faktor minat dan bakat, minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan

dorongan untuk berbuat anak lebih giat dan lebih baik dalam pembelajaran atau keingin mereka itu sendiri. (Bujuri, 2018).

Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan dari bawaan sejak dini dan sebagai potensi anak yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar bakatnya dapat terwujud. Bakat seseorang akan memengaruhi tingkat kecerdasan anak. Artinya seseorang yang memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan semakin cepat mempelajarinya.

Faktor kebebasan juga merupakan faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif karena faktor kebebasan adalah keleluasaan manusia untuk berpikir yang berarti bahwa manusia dapat memilih berbagai metode-metode dalam memecahkan masalah-masalah yang mereka alami, dan mereka juga bebas memilih masalah yang sesuai dengan kebutuhannya.

B. Hakikat Anak usia dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan pemberian stimulus terhadap anak, memberikan kegiatan pembelajaran yang nantinya akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah upaya untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak

Pendidikan anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan kepada anak sampai anak berumur delapan tahun. Pendidikan pada tahap ini difokuskan kepada enam aspek perkembangan anak terutama terhadap kemampuan fisik, intelegensi atau kognitif, sosial emosional anak.

Pendidikan anak usia dini ini tidak hanya terbatas didalam ruang kelas saja namun pendidikan anak usia dini menyeluruh sistem pembelajaran yang bisa dilakukan di luar lingkungan, dalam pembelajaran di PAUD itu sendiri sebagian besar berinteraksi dengan anak-anak, orang tua, atau orang dewasa, sehingga interaksi tersebut merupakan dalam suatu hubungan antara anak dan memiliki peran bermakna untuk pembelajaran itu sendiri (Falahudin, 2019).

Anak usia dini masih sangat-sangat rentan perkembangannya, pada masa pemula anak-anak agar selalu berinteraksi terhadap orang-orang disekitarnya. Anak-anak masih berkembang dan pekembangannya tergantung terhadap apa yang dia lihat dan dialami oleh anak tersebut.

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya memiliki harus memiliki atau meliputi dibidang keilmuan yang harus menjunjung tinggi dalam kehidupana anak yang terkait dengan perkembangan anak. Pendidikan anak usia dini pun harus memiliki kedisiplinan agar anak bisa memulai dengan perkembangan sesuai dengan umurnya. Dan pendidikan anak usia dini yang dikatakan berhasil yaitu pendidikan yang baik pembelajaran dengan mementingkan dibidang keilmuan dan proses perkembangan anak yang sesuai.

Dengan demikian pendidikan anak usia dini merupakan pondasi awal untuk membangun sebuah masa depan yang jangkauannya panjang bagi anak, dan akan menentukan masa depan anak itu sendiri. Pendidikan anak usia dini merupakan dimana awal proses anak-anak menerima sebuah informasi yang baik dan wal dimana anak mereima pembelajaran untuk perkembanagn dan pertumbuhannya

Pada dasarnya pendidikan anak usia dini yaitu pendidikan yang didasari banyak bermain sehingga anak belajar merasa tidak terbebani dengan pembelajaran-pembelajaran atau materi-materi yang akan membuat anak bosan. Anak usia dini itu tidak semua harus fokus terhadap pembelajaran dikarenakan masih anak-anak yang dunianya hanya bermain.

Dengan demikian hakekat pendidikan anak usia dini adalah periode pendidikan yang sangat membutuhkan perkembangan dan arah ke masa depan seorang anak sebab pendidikan yang dimulai dari usia dini akan membekas dengan baik jika pada masa perkembangannya dilalui dengan suasana yang baik, humoris, serasi, dan menyenangkan untuk anak.

Pendidikan anak usia dini merupakan dasar dari pendidikan anak selanjutnya yang penuh dengan tantangan untuk kedepannya dan anak juga anak menghadapi berbagai permasalahan dikehidupan selanjutnya yang akan

datang, dengan demikian maka pendidikan anak usia dini adalah jendela pembuka duni bagi anak.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Karena anak usia dini merupakan awal dimana anak tumbuh dan berkembang dengan berbagai macam cara yang berbeda satu dengan yang lainnya. Menurut Kartono, menjelaskan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik yang pertama yaitu anak bersifat egosentris naif, yang kedua mempunyai relasi sosial dengan benda-benda dan manusia yang sifatnya sederhana dan primitif, ketiga, ada kesatuan jasmani dan rohani yang hampir-hampir tidak terpisahkan sebagai satu totalitas, keempat yaitu anak usia dini memiliki sikap hidup yang fisiognomis, yaitu anak secara langsung memberikan atribut atau sifat dari lahir terhadap penghayatannya (Karim,2018)

Dengan demikian karakter anak usia dini satu sama lainnya berbeda namun memiliki tujuan yang sama agar tumbuh dan berkembangnya sesuai dengan prosesnya. Dan karakteristik anak usia dini dibawa sejak anak itu lahir ke dunia dan akan berkembang dengan sendirinya.

Karakteristik anak usia dini juga memiliki perbedaan pada setiap usianya pada anak usia 4-5 tahun masih senang dan suka bermain, tidak mau diam dan anak masih asik dengan dunianya sendiri. Dan anak yang usianya 5-6 tahun anak sudah mulai terkontrol, perkembangannya sudah mulai berkembang dengan baik, anak sudah mulai bermain dengan temannya, anak sudah mulai peka terhadap sekitarnya.

3. Tahapan Perkembangan Anak

Tahap perkembangan anak usia dini setiap anak mengalami tumbuh dan berkembang berbeda-beda. Perkembangannya sesuai dengan kecepatan dalam diri anak itu sendiri, meski proses perkembangannya berbeda-beda anak-anak pada umumnya dapat mencapai titik penting bagi kehidupannya mereka diwaktu yang bersamaan. Dengan demikian memahami proses tumbuh kembangnya anak maka kita sebagai orangtua harus bisa memberikan stimulus yang baik untuk anak dan sebagai orangtua juga harus bisa

mengembangkan keterampilan baru dan mencapai potensi anak dengan sangat baik.

Pada anak usia 0-3 bulan bayi yang baru lahir akan membawa perubahan dan memiliki perkembangan yang baru. Banyak hal yang terjadi diusia anak yang baru lahir hingga tiga bulan pertama. Anak yang baru lahir bisa mengembangkan kemampuan yang berbeda sesuai dengan perkembangannya. Di usia ini anak mulai bisa menggerakkan badannya dan dapat menanggapi suara yang cukup keras (Karim,2018)

Anak usia 4-6 bulan ini akan sadar dengan tujuan gerakan yang mereka lakukan, mereka menggerakkan tangan, kakinya seperti mengepal dan menendang benda yang disekitarnya. Maka dari itu jauhkan benda-benda yang berbahaya agar tidak terjadi hal yang tidak diinginkan.

Pada usia ini anak-anak akan mulai tersenyum dan tertawa. Pada tahap ini juga menjadi waktu yang paling sibuk bagi anak karena mereka semangat menjelajahi lingkungan sekitarnya dan anak akan akrab dengan orang-orang disekitarnya.

Pada usia 7-12 bulan anak sudah mulai banyak bergerak, anak tidak akan bisa duduk lama, mereka anak lebih sering menggulingkan badannya, merangkak. Dan anak-anak mulai merespon lagu-lagu yang mereka dengar dan bahkan anak-anak sudah mulai menirukan gerakkannya sambil menyanyi.

Anak 1-2 tahun dimasa ini anak-anak mulai akan sadar perilaku mereka sendiri dan orang-orang yang berada disekitarnya. Mereka bersemangat untuk belajar hal-hal yang baru dan mulai berkomunikasi melalui kata dan ekspresi wajahnya dan pada biasanya diumur segini anak-anak sudah mulai berjalan.

Usia 2-3,5 tahun anak-anak mulai mengalami perubahan besar pada kemampuan sosial, intelektual, dan emosionalnya. Anak semakin aktif mengeksplor tempat-tempat yang mereka lihat. Dan ajarkan anak untuk tidak memasukan sesuatu kedalam mulutnya dan jangan pernah meninggalkan anak sendirian tanpa pengawasan dari orang. Karena pada usia ini anak-anak akan merasa penasaran apa yang mereka lihat dan mereka temui.

Anak usia 3,5-5 tahun pada usia ini anak-anak akan mulai berinteraksi dengan lingkungannya seperti ibu, ayah, teman-teman dan yang lainnya, baik disekolah maupun dirumah. Dan pada usia ini anak-anak akan mulai banyak bertanya dan lebih lugas dalam mengeksplorasi emosionalnya.

Yang terakhir yaitu anak usia 5-8 tahun dimana anak-anak sudah mulai mandiri seperti memakai baju, memakai celana, memakai sepatu sendiri dan senang bermain dengan teman-temannya, anak juga memiliki rasa keingin tahuan yang tinggi dan pada perkembangan fisik juga sudah mulai sangat cepat perkembangan dan pertumbuhannya.

C. Konsep Media Pembelajaran

1. Pengertian media

Kata media merupakan kata jamak dari medium secara harfiah berarti pengaturan atau perantara. Media merupakan menjadi salah satu hal yang umum, mudah dipahami, dan dinikmati oleh semua orang termasuk anak-anak dalam mengikuti pembelajaran karena media ini merupakan sebagai salah satu alat untuk membantu pembelajaran di sekolah khususnya pendidikan anak usia dini karena menggunakan media anak-anak lebih tertarik dan mudah di pahami secara baik karena anak-anak pada masa usia tersebut membutuhkan contoh untuk anak-anak dapat langsung mengerti di dalam pembelajarannya. (Karim, 2017)

Media dalam arti sempit berarti komponen bahan dan komponen alat dalam arti luas media berarti pemanfaatan secara maksimal terhadap semua komponen sistem dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik sesuai dengan medianya.

Jadi media pembelajaran adalah alat bantu untuk guru dalam melakukan proses pembelajaran di kelas dan agar pembelajaran dapat berjalan lebih efisien menghemat waktu, sehingga mampu merangsang anak-anak agar dapat menyerapnya pembelajaran dengan lebih baik

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan menjadi acuan adanya inovasi baru dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi ketika proses pembelajaran baru dalam memanfaatkan hasil dari penemuan yang

akan di pelajari oleh anak-anak didiknya di dalam pembelajaran. Hal tersebut meuntut guru agar inovatif dalam menggunakan teknologi dan media pembelajaran ketika sedang mengajar di pendidikan anak usia dini.

Penggunaan media pembelajaran dapat membuat anak menjadi lebih bersemangat ketika sedang melakukan pembelajaran, membangun motivasi dan inovasi serta stimulus kegiatan pembelajaran, dan membawa pengaruh-pengaruh psikis terhadap anak-anak. Penggunaan media juga sebagai alat bantu untuk menunjang pembelajaran agar pembelajaran lebih bervariasi dan agar lebih menarik untuk pembelajaran anak di kelasnya. (Ii & Dasar, n.d.)

Media pembelajaran juga dapat diperoleh dari lingkungan sekitar maupun bahan-bahan yang memang sudah disiapkan oleh guru dan didesain dengan semenarik mungkin akan agar dapat membuat sanak-anak lebih tertarik dalam pembelajarannya.(Satudi, 2018)

Dengan demikian pengertian media pembelajaran secara singkat dapat dikemukakan sebagai sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran.

Media yang baik adalah media yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Guru harus mampu mengidentifikasi karakteristik peserta didik, karena tidak semua media pembelajaran akan berpengaruh kepada peserta didik.

2. Fungsi Media

Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Peranan media pembelajaran merupakan bagian yang sangat efektivitas dan efesiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Fungsi yang *pertama* yaitu mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional, praktis, *kedua*, membangkitkan motivasi belajar dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pembelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian belajar anak, *ketiga*, memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman belajar

dapat lebih jelas dan sudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu, dan yang terakhir, *keempat*, memberikan stimulus belajar pada anak terutama rasa keingin tahuan anak. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media.(Ardina, 2018)

Menurut Rownwtree dalam mengemukakan enam fungsi media yaitu

- 1) Membangkitkan motivasi belajar,
- 2) Mengulang apa yang telah dipelajari,
- 3) Menyediakan stimulus belajar,
- 4) Mengaktifkan respon siswa,
- 5) Memberikan umpan balik dengan segera,
- 6) Menggalakan latihan secara serasi.

Menurut Wina Sanjaya, ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran :

1. Fungsi komunikatif, media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan. Dan ketika guru sedang melakukan pembelajaran di kelas guru harus sering komunikatif dengan peserta didiknya agar peserta didik tersebut tidak merasakan atau tidak mengalami kebingungan yang nantinya akan berdampak kepada anak itu sendiri misalnya anak itu menjadi malas mengerjakan tugasnya atau malas memperhatikan ketika guru sedang menerangkan pembelajaran.
2. Fungsi motivasi, media pembelajaran dapat memotivasi anak dalam belajar. Dengan pengembangan media belajar tidak mengandung unsur *artistic* saja akan tetapi memudahkan anak mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah anak untuk belajar.
3. Fungsi kebermaknaan, penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan anak untuk menganalisis dan mencipta. Media juga harus mampu menunjang kegiatan belajar

mengajar yang seharusnya di laksanakan didalam kelas pada proses pembelajaran

4. Fungsi penyamaan persepsi, dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.
5. Fungsi individualitas, dengan latar belakang anak berbeda-beda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan anak maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya yang berbeda.

Dengan demikian media pembelajaran memiliki banyak fungsi untuk pembelajaran di pendidikan anak usia dini karena pada masa anak-anak lebih menarik menggunakan media sebagai alat bantu belajar di kalangan anak-anak anak-anak juga bisa mengikuti pembelajaran dengan baik, guru juga harus lebih inovatif dan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi hasil belajar siswa, semakin nyata media yang digunakan maka semakin jelas persepsi peserta didiknya, karena persepsi peserta didik juga sangat mempengaruhi prestasi belajar siswa itu sendiri. (Angkasa.2018)

3. Manfaat Media

Dengan adanya kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media yang semenarik mungkin, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajarnya. Sehingga anak dapat dengan mudah menerima pelajaran yang akan diberikan oleh guru. Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Pertama, pembelajaran lebih menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Guru-guru harus bisa melakukan pembelajaran yang menarik sehingga anak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan pembelajaran yang diajarkan. Anak-anak juga

lebih bisa melakukan kegiatan pembelajaran dengan keadaan bahagia sehingga dapat merangsang anak lebih semangat belajar lagi (Firdaus, 2019). Pembelajaran yang menumbuhkan motivasi anak juga dapat membantu anak lebih serius, lebih mandiri dan lebih bisa bereksplorasi dengan kemampuan yang dimiliki dalam diri anak itu sendiri dan mengajarkan anak agar anak tersebut tidak mudah menyerah dan akan terus tetap semangat terhadap pembelajarannya.

Maka dari itu perlu dibutuhkan guru-guru yang kreatif, inovatif untuk mengajar di pendidikan anak usia dini karena para ranah pendidikan anak usia dini harus menjadikan guru yang bisa melakukan atau membuat pembelajaran di dalam kelas lebih berwarna dan tidak membosankan, salah satunya guru juga bisa membuat media pembelajaran untuk salah satu media dalam melakukan pembelajaran dikelasnya.

Guru juga harus mampu menciptakan pembelajaran yang efektif terlihat dari susunan belajar yang menyenangkan dan peserta didik yang berpartisipasi aktif di dalam pembelajaran tersebut. Maka dari itu guru harus merancang rencana pembelajaran yang dapat membuat para peserta didik sebangun dan memacu keaktifan peserta didik. Dalam perencanaan pembelajaran matematika khususnya pada bentuk-bentuk geometri ini guru harus mampu menguasai komponen-komponen didalamnya yang harus dikembangkan komponen-komponen itu seperti rencana tujuan pembelajaran, rencana materi pembelajaran, rencana media dan rencana evaluasi pembelajaran tersebut.

Kedua, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh anak, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik. Guru diharapkan dapat melakukan pengajaran kepada anak-anak didiknya secara jelas agar anak didiknya tidak merasa bingung terhadap apa yang diberitahukan oleh gurunya. Dan guru harus bisa mengajar sesuai dengan kebutuhan anak didiknya.

Ketiga, metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar anak tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga. Guru harus bisa melakukan

metode pembelajaran dengan bervariasi agar anak tidak mengalami kebosanan pada saat pembelajaran dikelas. Dengan guru yang kreatif dan berinovatif menggunakan media pembelajaran guru bisa sangat diandalkan atau sangat di minati oleh guru karena guru tersebut bisa terus berinovatif membuat media pembelajaran yang menarik dan akan menjadi objek untuk anak-anak memperhatikan pembelajarannya.

Keempat, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lainnya yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lainnya.

Dengan demikian manfaat media pembelajaran banyak sekali bagi guru manfaat media pembelajaran yaitu memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis, jelas dan dapat membantu guru dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran itu sendiri dipastikan akan sangat berpengaruh terhadap apa yang sedang diajarkan oleh guru untuk peserta didik.

Manfaat media pembelajaran untuk anak dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan baik dan mudah. Dengan adanya media pembelajaran itu sendiri dapat menjadi titik fokus ketika sedang berlangsungnya pembelajaran dikelas. (Cendana, 2019)

Media akan sangat bermakna bagi para peserta didik apabila media tersebut bersifat realistik atau nyata dan dalam penggunaannya media tersebut melibatkan peserta didik secara langsung karena akan memberikan pemahaman tentang berbagai materi dari pembelajaran yang diajarkan atau disampaikan guru yang nantinya akan berakibat pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Dari beberapa manfaat diatas disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pembelajaran berupa pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan dapat meningkatkan proses dan hasil dari belajar. (Paul., 2017)

Dengan adanya media pembelajaran guru seharusnya bisa menjadi lebih mudah ketika sedang menerangkan atau memberi ilmu kepada peserta didik, karena media pembelajaran itu sendiri merukan alat tuntuk mendukung pada setiap pembelajaran dimulai.

2. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan guru dan antara siswa dengan lingkungannya.

Sebagai guru harus berinovatif dan kreatif membuat media pembelajaran karena media pembelajaran untuk menunjang ketika sedang mengajar dan akan menjadi alat peraga untuk membuat anak memperhatikan apa yang sedang dijelaskan karena menggunakan media pembelajaran lebih menarik perhatian dari peserta didik.

3. Media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan indera ruang dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan diruang kelas dapat diganti dengan yang lain.
4. Media pembelajaran dapat diberikan kemiripan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa yang ada dilingkungan.

4. Prinsip Media Pembelajaran

Dalam pendidikan anak usia dini harus memiliki alat untuk membantu dalam proses pembelajaran didalam kelas salah satunya yaitu media pembelajaran untuk menunjang ketika sedang mengalami kebosanan guru sebaiknya memiliki media atau alat bantu untuk melakukan pembelajaran agar lebih menarik. Dan media pembelajran itu sendiri memiliki beberapa prinsip media yang harus diperhatikan untuk pembelajaran yaitu:

Dalam pendapat (Layan.2018) *Pertama* prinsip efektifitas dan efisiensi dalam konsep media pembelajaran, efektifitas adalah keberhasilan pembelajaran yang diukur dari tingkat ketercapainya tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Jika sama tujuan pembelajaran telah tercapai maka pembelajaran tersebut efektif.

Kedua prinsip media pembelajaran dalam taraf berpikir siswa, media sebagai alat bantu untuk siswa dalam melakukan pembelajaran di sekolahnya. Anak didik dalam rangka untuk memotivasi, memperjelas dan mempermudah anak untuk menyerap pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Setiap anak memiliki kemampuan berpikir yang berbeda-beda jadi guru harus memotivasi anak didiknya dalam pembelajaran dikelas dengan menggunakan media pembelajaran. Guru juga harus bersabar dengan perbedaan daya pikir peserta didik, karena daya pikir anak satu kelainnya berbeda-beda sehingga guru wajib memberikan stimulus agar anak-anak mampu mengenali bentuk geometri.

Ketiga, prinsip interaktivitas media, dalam prinsip ketiga ini harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran di kelas, agar mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Agar siswa juga lebih berani tampil, lebih bersemangat, dan lebih bisa mengerti tentang pembelajaran yang diberikan oleh gurunya.

Media pembelajaran juga dapat lebih efektif agar anak lebih aktif dalam proses pembelajarannya dari keaktifan tersebut guru juga bisa menilai seberapa mampunya peserta didik itu mengenal atau mengetahui berbagai bentuk-bentuk geometri dengan menggunakan media pembelajaran.

Keempat prinsip ketersediaan media, media untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran yang sudah disiapkan oleh guru dan mempunyai interaktivitas yang tinggi, guru juga bisa melihat ketersediaan media yang akan digunakan saat pembelajaran.(Angga.2017)

Di setiap sekolah harus memiliki media pembelajaran untuk membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut dan untuk membantu

para peserta didik dapat lebih paham apa yang dijelaskan atau di contohkan oleh pendidik. Disekolah kalau tidak memiliki atau tidak tersedianya media pembelajaran akan membingungkan peseta didik karena pada masa anak-anak harus diberikan contoh atau penerapan langsung untuk dapat dimengerti oleh peserta didik.

Kelima kemampuan guru menggunakan media, media pembelajaran merupakan salah satu kompoen dalam lingkungan pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran menjadi stimulus untuk meningkatkan kemampuan peserta didik sehingga mengikuti proses belajar mengajar dengan baik. Guru juga harus pintar-pintar dalam menggunakan media pembelajaran tersebut kepada peserta didik agar guru tidak salah dalam melakukan pembelajarannya (Debita, 2019).

Keenam alokasi waktu, dalam media pembelajaran guru harus benar-benar sesuai dengan waktunya agar anak didiknya tidak merasa bosan karena anak-anak cepat sekali merasa bosan sehingga guru harus bisa memberikan waktu yang seefesien mungkin dalam melakukan pengajaran menggunakan media pembelajaran. Waktulah yang akan menentukan seberapa besar peran dari media pembelajaran agar anak tidak merasa bosan atau jenuh ketika sedang melakukan pembelajaran dikelas (Usian, 2017).

Ketujuh, fleksibelitas media, media pembelajaran yang dipilih oleh guru dalam kegiatan pembelajaran harus memiliki fleksibelitas yang baik agar media pembelajaran dapat digunakan berbagai situasi. Apabila pada saat pembelajaran berlangsung terjadi perubahan situasi yang tidak memungkinkan menggunakan media pembelajaran. Media juga harus serba bisa diguakan dengan semua kondisi yang terjadi kapanpun, sehingga media pembelajaran agar tetap terjaga sehingga bisa digunakan lebih lama lagi (Wahyuni, 2020).

Kedelapan keamanan penggunaan media pembelajaran, guru harus berhati-hati dalam memilih media pembelajaran. Ada media pembelajaran yang tidak bisa digunakan untuk anak-anak yang akan mengakibatkan kecelakaan pada saat menggunakannya. Media pembelajaran haruslah dipilih

yang aman untuk anak-anak sehingga tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Keselamatan anak adalah nomor satu maka dari itu guru harus selalu memberikan media pembelajaran yang aman untuk anak didiknya. Dan pastikan guru yang sedang mengajar mengarahkan agar peserta didiknya agar berhati-hati dalam menggunakan media karena media tersebut bisa selalu digunakan dalam berbagai macam situasi yang terjadi yang berada di sekolahnya (Didi, 2016).

D. Permainan Anak Usia Dini

1. Pengertian Bermain

Menurut KBBI permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain, baik berupa barang ataupun sesuatu yang dapat digunakan untuk bermain. Beberapa ahli berpendapat mengenai permainan salah satunya, yaitu dimana menurut Gross permainan hendaknya dilihat sebagai latihan fungsi-fungsi yang sangat penting untuk kehidupan dewasa kelak. Sedangkan menurut Schaller, permainan menawarkan kelonggaran setelah melakukan tugas atau bersifat merefresh otak agar lebih tenang.

Jadi permainan yaitu sesuatu cara agar anak lebih ekspresif dan sesuatu kegiatan jika anak-anak menyelesaikan tugas-tugasnya sehingga anak merasa lebih tenang dan tidak tegang se usai melaksanakan tugasnya

2. Syarat-syarat Permainan

Merancang dan melaksanakan suatu permainan bagi anak, hendaknya seorang pendidik atau orangtua harus memperhatikan syarat penting agar permainan sesuai dengan waktu dan sesuai dengan manfaat untuk anak-anak.

a. Waktu Bermain

Dalam permainan anak harus memiliki waktu yang cukup untuk melakukan permainan dan harus sesuai dengan waktu yang ditentukan, anak tidak boleh terus-menerus waktunya untuk bermain sehingga anak bisa merefresh ptaknya agar bekerja dengan baik.

b. Peralatan permainan

Jika anak bermain harus menyiapkan peralatan apa saja yang dibutuhkan oleh anak agar anak tidak kesulitan dalam melakukan permainan, dan peralatannya harus sesuai dengan apa yang dibutuhkan ketika sedang belajar. Dan peralatan permainan juga harus sesuai dengan aspek-aspek perkembangan anak yang bisa dimainkan secara bervariasi agar anak tersebut tidak bosan ketika sedang bermain.

c. Teman dalam Permainan

Anak harus meyakini bahwa anak mempunyai teman bermain jika anak tersebut membutuhkan teman. Anak bisa memilih teman bermainnya seperti orangtua, kakak, saudara atau bahkan temannya sendiri. Jika anak bermain tanpa teman maka anak akan merasakan kehilangan kesempatan belajar dari teman-temannya. Sebaliknya jika anak memiliki teman bermain anak bisa merasakan atau melakukan pembelajaran bersama temannya sehingga anak bisa mengikuti dengan baik.

d. Tempat Permainan

Untuk bermain anak-anak harus memiliki tempat bermain sendiri agar anak merasa luas bereksplorasi dengan permainannya, sehingga anak bisa bergerak luas dan bebas ketika bermain. Tempat permainan juga harus sesuai dengan anak yang bermain.

e. Aturan Permainan

Anak belajar bermain, melalui mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya, atau diberitahu caranya oleh orang terdekatnya bermain. Cara yang terakhir yaitu adalah yang terbaik, karena anak tidak terbatas pengetahuannya dalam menggunakan alat permainan, bebaskan anak bereksplorasi sesuai dengan keinginannya mereka sendiri.

Dengan demikian kegiatan bermain permainan sangatlah penting untuk anak karena anak-anak bisa bebas bereksplorasi sesuai dengan apa yang mereka inginkan, sukai, pikirkan dan imajinasi mereka sendiri. Namun ketika anak sedang bermain kita sebagai orang yang

terdekatnya harus memperhatikan apakah sesuai dengan pembelajaran, hingga sesuai dengan aspek perkembangan anaknya.

E. Konsep Papan Saku Geometri

1. Pengertian Media Papan Saku Geometri

Papan saku geometri adalah media pembelajaran yang digunakan untuk memperkenalkan anak-anak untuk mengenal bentuk-bentuk geometri seperti persegi, persegi panjang, lingkaran, segitiga dan lainnya. Papan saku geometri lebih efektif digunakan karena papan geometri ini bisa dimanfaatkan dimana saja, digunakan dimana saja karena bahan-bahan yang aman untuk anak-anak usia dini. (Ulfa, 2018)

Papan saku geometri ini bisa dimodifikasi dengan berbagai macam warna agar anak-anak tidak merasa bosan dengan warna-warna itu saja. Papan geometri juga bisa diberikan gambar-gambar untuk menghias agar papan geometri itu bisa lebih menarik dan membuat anak-anak langsung memperhatikan media pembelajaran yang sedang dijelaskan oleh guru di dalam kelas. (Ardina, 2018)

Penggunaan papan geometri ini bisa meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak dan memberikan pengaruh positif pada anak. Dan juga anak lebih mudah memahami bentuk geometri seperti segitiga, persegi, lingkaran, persegi panjang dan lain sebagainya. Dalam menggunakan papan geometri juga bisa dimainkan dengan didahului permainan agar bervariasi dan agar anak tidak merasa bosan dan jenuh. (I. Mei, 2014) Sebagai guru juga harus selalu memberikan waktu untuk anak bermain sehingga anak nyaman ketika sedang melakukan pembelajaran dikelasnya. Guru juga harus pintar-pintar dalam membuat suasana lebih aktif untuk anak-anak bisa bisa mempraktekan langsung pembelajaran dengan menggunakan media papan saku geometri, dengan begitu anak-anak lebih cepat menghafal atau mengenal bentuk-bentuk geometri dengan cara mempraktekan langsung menggunakan media papan saku geometri.

2. Kegunaan Papan Geometri

Kegunaan media geometri ini agar dapat membantu anak-anak bisa mengenal bentuk geometri dengan mudah. Guru juga dapat dengan cepat menunjukkan bermacam-macam bentuk geometri seperti segitiga, persegi, lingkaran, persegi panjang dan lainnya, dengan papan geometri juga anak bisa langsung mempraktekan langsung dengan menggunakan media pembelajaran dan anak juga langsung bisa mengerti perbedaan bentuk-bentuk geometri yang ada di media papan geometri.

Anak juga bisa mempraktekan langsung pada di depan kelasnya sehingga guru bisa mengukur perkembangan kognitif anak, setiap anak memiliki daya pikir atau pola pikir yang berbeda-beda sehingga guru tidak bisa menyamakan setiap individu anak tersebut. Guru harus kreatif dan tahu bagaimana cara menggunakan media tersebut agar anak bisa mengerti dan tahu bagaimana bentuk-bentuk geometri.

Kemampuan mengembangkan berpikir logis dan pengetahuan akan ruang dan waktu. Sebagian anak masih banyak yang belum paham atau mengerti tentang berbagai bentuk-bentuk geometri.

3. Kelebihan Dan Kekurangan Media Papan Geometri

Kelebihan media papan geometri ini anak-anak bisa secara langsung melihat bentuk-bentuk geometri, anak juga mampu menyebutkan mengenal bentuk-bentuk geometri, anak juga mampu mempraktekannya langsung ketika pembelajaran di kelas. Media papan geometri ini sangat mudah dibuat atau dibikin oleh orangtua, dan papan geometri ini merupakan media yang sangat aman untuk anak-anak khususnya anak usia dini karena papan geometri ini dibuat dari bahan-bahan yang berada disekeliling lingkungan kita dan tidak bersusah payah mencarinya. Dan papan geometri ini mudah dibawa kemana karena papan ini ringan untuk dibawa kemana saja (Maelih, 2012).

Kekurangan media papan geometri ini kalau dibuat dari kardus jika terkena sesuatu akan menyebabkan kerusakan sehingga tidak bisa digunakan kembali dalam pembelajaran matematika khususnya pada bentuk-bentuk geometri. Maka dari itu guru-guru harus bisa kreatif ketika ingin menggunakan media papan geometri ini sehingga media papan geometri terus bisa digunakan ketika sedang harus memperkenalkan atau harus mengajar matematika khususnya materi tentang bentuk-bentuk geometri.

4. Langkah-Langkah Pembelajaran Media Papan Geometri

Guru sedang melakukan pembelajaran tentang bentuk-bentuk geometri dan diharuskan menggunakan media pembelajaran, guru harus menyiapkan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan seperti ketika guru mengajar tentang bentuk-bentuk geometri media papan geometri bisa digunakan karena bisa menjadi alat bantu yang efektif dalam mengajar pembelajaran.

Pada pembelajaran menggunakan papan geometri ini guru bisa langsung mempraktekan atau menunjukkan langsung didepan para peserta didiknya sehingga peserta didik itu bisa mengerti dan langsung mengetahui berbagai bentuk geometri. Anak-anak juga bisa mempraktekannya sehingga anak-anak bisa langsung mengerti dan menghafal bagaimana bentuk-bentuk dari geometri tersebut.

Dalam pembelajaran menggunakan papan geometri harus menyiapkan gambar-gambar geometri yang harus ada di papan tersebut dan peserta didik pun harus memasukan gambar yang sesuai dengan bentuk nya yang berada pada papan saku geometri tersebut. Anak-anak menyebutkan bentuk-bentuk yang dipilih lalu anak-anak memasukan pada saku geometri sehingga anak bisa mengetahui dan menghafal bentuk geometri. Media papan geometri ini bisa diimplematasikan dengan pada saat belajar atau pada saat bermain untuk meningkatkan daya pikir anak yang bisa dimanfaatkan sebagai penilaian oleh seorang guru (Journal et al., 2020)

Penggunaan media papan geometri itu sendiri memanfaatkan media pembelajaran yang berbentuk dari karya yang bersifat visual. Papan geometri ini berbagai macam bentuk yang bisa digunakan dalam membuat media pembelajaran.

Daya perhatian anak-anak pada usia ini sangat kuat namun tetapi tidak bertahan lama, namun anak-anak mampu mengikuti segala kegiatan yang ada dengan aktif. Masa-masa ini merupakan masa yang memiliki kekuatan untuk mengingat segala sesuatu yang bisa dirasakan, dilihat secara riil atau nyata, terutama dalam daya ingat anak-anak terhadap yang mereka lihat cukup tajam. Anak usia dini juga merupakan masa dimana anak-anak mulai bertumbuh dan berkembang yang sesuai dengan usianya.

A. Penelitian Relevan

1. Pada jurnal yang ditulis Kristina Wahyu tahun 2019 Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Pembelajaran Tematik Dengan Metode Eksperimen Bercocok Tanam Di Kelompok B. Jurnal Ceria) Pada penelitian ini membahas tentang Kemampuan berpikir (kognitif) dalam perkembangannya berpikir dimaksudkan agar anak selalu berpikir kritis dan anak dapat mengolah apa yang telah diperoleh atau dilihat dalam kesehariannya. Anak dapat memecahkan masalah dalam keseharian dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir, dan matematika
2. Pada jurnal yang ditulis Rusmiati pada tahun 2019 dengan judul Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Bermain Logic. Peningkatan perkembangan kognitif melalui pembelajaran dengan bermain logic telah dibuktikan pada keaktifan anak didiknya dalam meningkatkan perkembangan kognitif. Anak-anak terlihat sangat mudah dalam meningkatkan perkembangan kognitif.
3. Pada jurnal yang ditulis Yuhariatih pada tahun 2016 dengan judul Mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui bermain rancang balok di PAUD IT AL-Falah Banda Aceh Perkembangan kemampuan kognitif anak kelompok TK B PAUD IT AL-Fatih Banda Aceh dalam sentra baik melalui kegiatan merancang bangun balok dan mendapatkan

simbol-simbol umumnya anak berkembang dengan baik dan mampu meningkatnya perkembangan kognitif anak.

4. Pada jurnal yang ditulis Sri Surnati pada tahun 2012 dengan judul Meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun dalam berhitung melalui permainan bola-bola angka. Jurnal pendidikan Terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak dalam berhitung melalui permainan bola-bola angka hal ini terbukti dari penilaian kemampuan anak dalam berhitung.
5. Jurnal yang ditulis Alfian pada tahun 2012 dengan judul Analisis perkembangan kognitif anak melalui kegiatan mangklasifikasikan benda. Jurnal Golden Age Hamzanwadi University. Penelitian ini meneliti seberapa besar peningkatan perkembangan kognitif di kota sukabumi menggunakan kegiatan mengklasifikasi benda dan perkembangan kognitifnya mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Relevan

No	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Kristina Wahyu	Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Pembelajaran Tematik Dengan Metode Eksperimen Bercocok Tanam Di Kelompok B.	Persamaan dengan penelitian ini terdapat pada kemampuan meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak usia dini	Metode penelitian ini menggunakan eksperimen bercocok tanam untuk meningkatkan kemampuan aspek perkembangan kognitif
2	Rusmiati	upaya meningkatkan	Persamaan dengan penelitian ini	Perbedaan dengan penelitian ini

		perkembangan kognitif anak usia dini melalui bermain logic	terdapat anak-anak mampu berpikir secara logis dan dapat meningkatkan perkembangan kognitif.	menggunakan penelitian tindakan kelas dan melalui bermain logic
3	Yuhasriati h	Mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui bermain rancang balok di PAUD IT AL-Falah Banda Aceh	<p>1. Persamaan dengan penelitian ini terdapat keinginan meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini</p> <p>2. menggunakan penelitian data yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengguna</p>	Perbedaan penelitian di atas dalam meningkatkan perkembangan kognitif menggunakan media bola angka. Sedangkan penelitian ini menggunakan papan saku geometri.

			kan teknik analisis deskriptif	
4	Sri Surnati	Meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun dalam berhitung melalui permainan bola-bola angka	Persamaan penelitian ini sama-sama mengalami peningkatan terhadap aspek perkembangan kognitif anak usia dini.	Perbedaan penelitian di atas dalam meningkatkan perkembangan kognitif menggunakan media bola angka
5	Alfian	Analisis perkembangan kognitif anak melalui kegiatan mangklasifikasi kan benda	1.Persamaan dengan penelitian ini sama-sama ingin meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini dan mampu berpikir logis, 2.Mampu memecahkan masalah, dan mampu mengkalsifikasikan benda-benda dan bentuk.	Perbedaan dengan penelitian yang diatas validitas yang digunakan pada penelitian di atas menggunakan validitas isi dan langsung mengobservasi ke sekolah yang bersangkutan.

B. Kerangka Berfikir

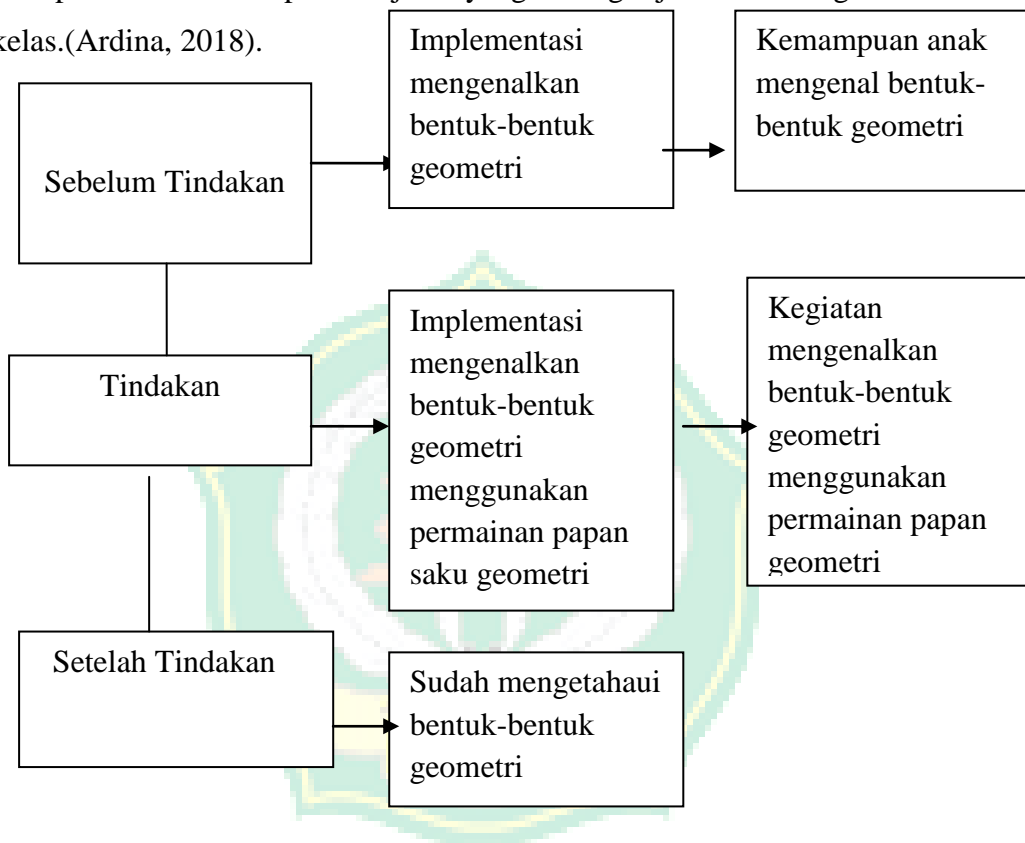
Kognitif adalah bagaimana anak mampu mencari tahu, berpikir dan mengeksplorasi sesuatu. Ini adalah merupakan perkembangan aspek-aspek penting pada anak, seperti pengetahuan, kemampuan, mengatasi masalah, dan watak, yang akan membantu mereka untuk berpikir dan memahami dunia disekeliling mereka yang mereka temui.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan menjadi acuan adanya inovasi baru dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi ketika proses pembelajaran baru dalam memanfaatkan hasil dari penemuan yang akan di pelajari oleh anak-anak didiknya di dalam pembelajaran. Hal tersebut meuntut guru agar inovatif dalam menggunakan teknologi dan media pembelajaran ketika sedang mengajar di pendidikan anak usia dini (Duadi, 2017).

Penggunaan media pembelajaran dapat membuat anak menjadi lebih bersemangat ketika sedang melakukan pembelajaran, membangun motivasi dan inovasi serta stimulus kegiatan pembelajaran, dan membawa pengaruh-pengaruh psikis terhadap anak-anak. Dan faktor pembawaan guru dalam menggunakan media tersebut dalam pembelajaran harus bisa menarik anak-anak agar bisa mengikuti pembelajaran dengan baik. Penggunaan media juga sebagai alat bantu untuk menunjang pembelajaran agar pembelajaran lebih bervariasi dan agar lebih menarik untuk pembelajaran anak di kelasnya. (Iin, 2018).

Pada penggunaan media tersebut juga bisa dipakai dengan jangka waktu yang panjang media tersebut bisa dibuat dengan bahan-bahan yang tersedia di sekitar yang sudah tidak terpakai. Penggunaan media tersebut sangat mudah untuk di gunakan oleh anak-anak karena mereka pada saat pembelajaran lebih konsentrasi yang baik, sehingga media tersebut bisa sangat membantu anak-anak.

Papan saku geometri ini bisa dimodifikasi dengan berbagai macam warna agar anak-anak tidak merasa bosan dengan warna-warna itu saja. Guru pun juga bisa menggunakan dengan berbagai macam cara yang membuat anak-anak merasa Papan geometri juga bisa diberikan gambar-gambar untuk menghias agar papan geometri itu bisa lebih menarik dan membuat anak-anak langsung memperhatikan media pembelajaran yang sedang dijelaskan oleh guru di dalam kelas.(Ardina, 2018).



Gambar 2.2 Kerangka Berfikir