

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Kognitif Anak Usia Dini**

###### **2.1.1.1 Hakikat Kognitif**

Istilah “Cognitive” berasal dari kata cognition artinya adalah pengertian, mengerti, kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Sujiono,2009:1.3). Piaget menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui kegiatan atau aktivitas pembelajaran (Suyadi,2010:79). Sumantri (2012:1.42) pengetahuan anak terbentuk secara berangsur sejalan dengan pengalaman yang berkesinambungan dan bertambah luasnya pengalaman tentang informasi-informasi yang ditemui. Piaget (Suyanto,2005:53) perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Gardner (Sujiono,2009:1.8) membagi kognitif kedalam tujuh jenis, yaitu: kecerdasan logika matematika, kecerdasan bahasa, kecerdasan musik, kecerdasan spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal dan kecerdasan antar personal.

Trianto (2011:16) percepatan perkembangan kognitif terjadi pada lima tahun pertama dalam kehidupan anak, kemudian melambat dan akhirnya tetap tidak berubah pada masa remaja, maka diperlukan perhatian yang besar terhadap faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar.

Kemampuan adalah kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Kemampuan adalah sebuah penilaian terkini atas apa yang dapat dilakukan seseorang. UU Mendiknas No.45 Tahun 2002 menyatakan bahwa: kemampuan dinyatakan sebagai seperangkat tindakan cerdas penuh tanggung jawab yang dimiliki seseorang sebagai syarat untuk dianggap mampu oleh masyarakat dalam melaksanakan tugas-tugas dibidang pekerjaan tertentu. Jadi dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan merupakan potensi yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan suatu hal.

Manusia digolongkan sebagai makhluk psikologi, memiliki 6 dasar kemampuan. Enam dasar kemampuan tersebut meliputi: 1. Kemampuan berpikir persepsional-rasional. 2. Kemampuan berpikir kreatif-imajinatif. 3. Kemampuan berpikir kritis-argumentatif. 4. Kemampuan memilih sejumlah pilihan yang tersedia. 5. Kemampuan berkehendak secara bebas. 6. Kemampuan untuk merasakan.

Sedangkan kemampuan sejati merupakan kemampuan yang hadir karena ada dorongan kuat dari dalam diri. Hal ini dinyatakan dalam Kepmenpan RI No. 25/2002: kemampuan sejati adalah kekuatan yang dapat mendorong terwujudnya sinergi kemampuan konstruktif seluruh potensi yang ada dalam diri manusia berupa kekuatan fisik, akal pikiran, jiwa, hati nurani, dan etika sosial di lingkungannya untuk mewujudkan hasil karya terbaik dan bermanfaat.

Dunia anak adalah dunia bermain, perkenalkan bilangan pada anak sesuai dengan usia anak yang masih suka bermain, maka hendaknya pembelajaran matematika pada anak dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung dan dengan kegiatan yang menyenangkan. Cara termudah untuk mengajari anak agar mencintai bilangan dan adalah dengan uang.

Saat ini uang merupakan alat pertukaran utama yang digunakan oleh hampir seluruh manusia dimuka bumi. Uang memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap kehidupan seseorang. Selain itu uang juga sangat identik dengan kekayaan serta kekuasaan.

Bicara masalah uang tentunya kita harus memahami apa itu uang. Pengertian uang secara umum: uang merupakan alat tukar yang diterima serta mempermudah proses tukar menukar. Pengertian uang berdasarkan fungsi: uang merupakan benda yang berfungsi sebagai alat pembayaran. Pengertian uang berdasarkan hukum: uang adalah benda yang telah ditetapkan oleh undang-undang sebagai alat pembayaran yang sah. Pengertian uang berdasarkan nilai: uang adalah satuan hitung yang dapat digunakan untuk menyatakan nilai. Berdasarkan fungsinya, ada tiga fungsi utama uang yaitu sebagai alat tukar, sebagai satuan hitung dan sebagai penyimpan nilai.

#### **2.1.1.2 Tahap-tahap Perkembangan kognitif**

Tahap-tahap perkembangan kognitif piaget secara skematis dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 2.1**  
**Tahap-tahap perkembangan kognitif**

Tahap	masa	umur	karakteristik
I	Sensori motor	0 – 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Perkembangan skema melalui refleksi-refleksi untuk mengetahui dunianya.</li> <li>▪ Mencapai kemampuan dalam memersepsikan ketetapan dalam objek.</li> </ul>
II	Praoperational	2 – 7	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Penggunaan simbol dan penyusunan tanggapan internal, misalnya dalam permainan, bahasa dan peniruan.</li> </ul>
III	Konkret operasional	7 – 11	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mencapai kemampuan untuk berpikir sistematis terhadap hal-hal atau objek-objek yang kongkret</li> </ul>
IV	Formal operasional	11 – dewasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mencapai kemampuan untuk berpikir sistematis terhadap hal-hal yang abstrak dan hipotesis</li> </ul>

Sumber: Sujiono (2009:3.7)

Tiap tahap perkembangan kognitif berhubungan dengan usia dan terdiri dari cara berpikir yang berbeda-beda. Cara pemahaman yang berbeda inilah yang membuat suatu tahap lebih maju dari tahap yang lain, mengetahui lebih banyak informasi tidak menjadikan cara berpikir anak lebih maju dalam pandangan Piaget (Santrock,2007:49)

### **2.1.1.3 Perkembangan Kognitif**

Jean Piaget (Sujiono,2009:3.5) menyatakan bahwa anak ternyata bukan merupakan miniatur replika orang dewasa dan cara berpikir anak-anak tidak sama dengan cara berpikir orang dewasa.

Perkembangan kognitif mempunyai empat aspek, (Sujiono,2009:3.5) yakni:

- a. Kematangan, merupakan pengembangan dari susunan syaraf. Misalnya kemampuan melihat atau mendengar disebabkan oleh kematangan yang sudah dicapai oleh susunan syaraf yang bersangkutan.
- b. Pengalaman, merupakan hubungan timbal balik antara organisme dengan lingkungannya, dengan dunianya.
- c. Transmisi sosial, yaitu pengaruh-pengaruh yang diperoleh dalam hubungannya dengan lingkungan sosial seperti cara pengasuhan dan pendidikan dari orang lain yang diberikan ke anak.
- d. Ekuilibrasi, yaitu adanya kemampuan yang mengatur dalam diri anak agar ia selalu mampu mempertahankan keseimbangan dan penyesuaian diri terhadap lingkungannya.

Teori perkembangan kognitif Piaget teori Piaget (Santrock,2007:48) menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia dan melalui empat tahap perkembangan. Dua proses yang mendasari perkembangan tersebut adalah organisasi dan adaptasi. Untuk memahami dunia kita mengorganisasikan pengalaman-pengalaman kita. Dengan mengorganisasikan pengamatan dan pengalaman kita, kita menyesuaikan diri (adaptasi) pemikiran kita dengan ide-ide baru.

Piaget (Sagala,2013:24) berpendapat ada dua proses yang terjadi dalam perkembangan dan pertumbuhan kognitif anak yaitu: (1) proses "*asimilation*", dalam proses ini menyesuaikan atau mencocokkan informasi yang baru dengan apa yang telah diketahui dengan mengubahnya bila perlu, dan (2) proses "*accomodation*", yaitu anak menyusun dan membangun kembali atau mengubah

apa yang telah diketahui sebelumnya, sehingga informasi yang baru itu dapat disesuaikan dengan lebih baik.

#### **2.1.1.4 Pentingnya pengembangan kognitif Untuk Anak Usia Dini**

Pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya sehingga dengan pengetahuan yang didapat anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada didunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Berdasarkan pendapat Piaget (Sujiono,2009:1.22) adalah pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak sebagai berikut :

- a. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan ia rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
- b. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- c. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- d. Agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya.
- e. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi secara melalui proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan)
- f. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada ahirnya ia akan menjadi individu yan mampu menolong dirinya sendiri.

### **2.1.1.5 Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif**

Sujiono (2009:1.22) Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif:

#### **a. Faktor hereditas/keturunan**

Teori Hereditas berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan.

#### **b. Faktor lingkungan**

John Locke berpendapat bahwa perkembangan taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

#### **c. Kematangan**

Tiap organ (fisik maupun psikis) dikatakan telah matang jika telah menjalankan fungsinya masing-masing, kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender)

#### **d. Pembentukan**

Pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi.

#### **e. Minat dan bakat**

Minat mengarahkan perbuatan pada satu tujuan sedang bakat adalah kemampuan bawaan, jadi seseorang yang memiliki bakat tertentu maka akan semakin mudah dan cepat dalam mempelajari hal tersebut.

#### **g. Kebebasan**

Kebebasan, yaitu kebebasan manusia berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode yang tertentu dalam

memecahkan masalah-masalah juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

## **2.1.2 Metode bermain peran bagi Anak Usia Dini**

### **2.1.2.1 Pengertian metode bermain peran atau sosiodrama**

Bermain peran atau sosiodrama dalam istilah Inggrisnya *role-playing* adalah metode pembelajaran yang termasuk ke dalam kelompok model pembelajaran sosial (*social models*). Sosiodrama adalah metode yang dalam pelaksanaannya anak mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar anak dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial (Sagala,2013:213)

Trianto (2011:96) sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya. Metode sosiodrama juga dimaknai sebagai cara memberi pengalaman pada anak melalui bermain peran, yakni anak diminta memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran.

Mulyasa (2012:173) melalui bermain peran anak-anak mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi lainnya.

Bermain peran adalah kegiatan yang berfokus pada kegiatan dramatisasi, tempat anak-anak bermain untuk memerankan tugas-tugas anggota keluarga, tata cara dan kebiasaan dalam keluarga dengan berbagai perlengkapan rumah tangga serta kegiatan di lingkungan sekitarnya (Sujiono & Sujiono,2010,81)



Menurut Corsini (dalam Tatiek, 2001:99) mengemukakan bahwa bermain peran suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.

Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan, perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain (Depdikbud, 1964:171)

Bermain peran dalam proses pembelajaran yang ditujukan agar anak didik dapat mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial atau manusia (Roestiyah, 2011:91).

Bermain peran merupakan suatu aktifitas anak yang alamiah karena sesuai dengan cara berpikir anak usia dini yaitu berpikir simbolik.

#### **2.1.2.2 Kebaikan bermain peran**

Bermain peran atau metode sosiodrama menurut Mansyur (Sagala, 2013:213) mempunyai kebaikan-kebaikan antara lain ialah:

1. Murid melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat bahan yang didramakan. Sebagai pemain harus memahami, memahami isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankan, dengan demikian ingatan murid harus tajam dan tahan lama.
2. Murid akan melatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.

3. Bakat yang terpendam pada murid dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau timbul bibit seni dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.
4. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
5. Murid memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
6. Bahasa lisan murid dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

#### **2.1.2.3 Kelemahan bermain peran**

Kelemahan sosiodrama atau bermain peran antara lain:

1. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka jadi kurang aktif.
2. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
3. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak para pemain kurang bebas.
4. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan cara penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.

#### **2.1.2.4 Cara mengatasi kelemahan bermain peran**

1. Guru harus menerangkan pada siswa untuk memperkenalkan metode ini.
2. Guru harus memilih masalah yang bisa menarik minat anak.

3. Guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan pertama agar siswa bisa memahami.
4. Luasnya bahan pelajaran yang akan didramakan harus sesuai dengan waktu yang tersedia

## **2.2 Kajian Penelitian yang Relevan**

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, ada beberapa judul penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian tersebut digunakan untuk membantu peneliti dalam melakukan penelitian. Penelitian tersebut adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Erlina (2011) berjudul meningkatkan kemampuan berbicara melalui metode bermain peran Anak Kelompok B di TK ASY-SYIFA Gunung Selatan, Yogyakarta.

Hasil dari penelitiannya metode bermain peran dapat mengembangkan kemampuan berbicara anak yaitu mencapai 80 %. Dengan metode bermain peran bisa merangsang kemampuan kognitif pada anak, mengubah pembelajaran dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada anak, karena dalam metode bermain peran anak tidak hanya melihat dan mendengar tetapi anak aktif bergerak dan mencoba.

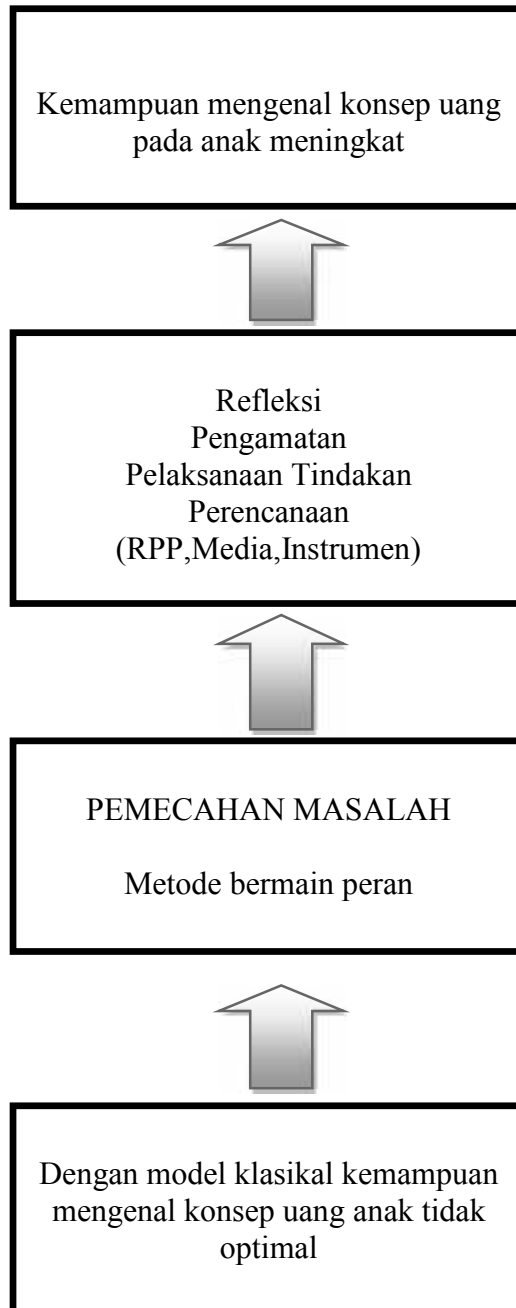
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nubadiatul Rohma (2010) berjudul peningkatan kemampuan bahasa melalui metode bermain peran pada anak kelompok B di RA Miftahul Huda Warungdowo Pasuruan.

Hasil penelitiannya menunjukkan penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak kelompok B di RA Miftahul Huda Warungdowo Pasuruan, terbukti dari hasil yang diperoleh anak dapat dilihat dari rata-rata hasil observasi anak mulai dari pra tindakan (49,75)

dengan prosentase (30%), Siklus I meningkat menjadi (67,25) dengan prosentase (50%), dan pada siklus II meningkat menjadi (81,75) dengan prosentase (85%).

### 2.3 Kerangka berpikir

Berdasarkan uraian di atas dapat dibuat kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2.1  
Kerangka berpikir

## **2.4 Hipotesis tindakan**

Menurut Sugiono (2010:96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah: “Kemampuan mengenal konsep uang pada anak usia dini kelompok A dapat meningkat dengan menggunakan metode bermain peran”