

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1 Pengertian Kognitif

Menurut Sujiono, dkk (2007: 1.3) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa, di mana proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan pada ide-ide dan belajar. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi yang berupa aktivitas atau perilaku .

Piaget (dalam Sujiono dkk, 2007: 3.3) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif bukan hasil kematangan organisme, bukan pula pengaruh lingkungan saja, melainkan interaksi antara keduanya, di mana perbuatan atau lebih jelas lagi penyesuaian terhadap obyek-obyek yang ada di lingkungannya, yang merupakan proses interaksi yang dinamis inilah yang disebut kognisi. Dalam pandangan ini organisme aktif mengadakan hubungan dengan lingkungannya meliputi aspek-aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan persoalan.

Menurut Piaget (dalam Budiningsih, 2005: 35), proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangannya sesuai dengan umurnya. Pola dan tahap-tahap ini bersifat hirarkhis, artinya harus dilalui

berdasarkan urutan tertentu dan seseorang tidak dapat belajar sesuatu yang berada di luar tahap kognitifnya.

2.1.2 Perkembangan Kognitif

2.1.2.1 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Kondisi kesehatan dan gizi anak walaupun masih dalam kandungan ibu akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Piaget (dalam Budiningsih, 2005: 35) makin bertambahnya umur seseorang maka makin komplekslah susunan sel sarafnya dan makin meningkat pada kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam struktur kognitifnya.

Ada pendapat lain yang menyatakan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif. Menurut Susanto (2011: 59-60) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain:

a. Faktor Hereditas/Keturunan

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

b. Faktor Lingkungan

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

c. Faktor Kematangan

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

d. Faktor Pembentukan

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

e. Faktor Minat dan Bakat

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

f. Faktor Kebebasan

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

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan, anak akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, akomodasi, dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan. Pada anak TK, pengetahuan itu bersifat subyektif dan akan berkembang menjadi obyektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja atau dewasa.

2.1.2.2 Tahapan Perkembangan Kognitif

Piaget (dalam Budiningsih, 2005: 37) membagi tahap-tahap perkembangan kognitif ini menjadi empat, yaitu :

1. Tahap sensorimotor (umur 0-2 tahun)

Tahap sensorimotor menurut Piaget dimulai sejak umur 0-2 tahun.

Pertumbuhan kemampuan anak tampak dari kegiatan motorik dan persepsinya yang sederhana. Ciri pokok perkembangannya berdasarkan tindakan, dan dilakukan langkah demi langkah. Kemampuan yang dimiliki antara lain :

- a) Melihat dirinya sendiri sebagai makhluk yang berbeda dengan objek di sekitarnya.
- b) Mencari rangsangan melalui sinar lampu dan suara.
- c) Suka memperhatikan sesuatu lebih lama.
- d) Mendefinisikan sesuatu dengan memanipulasinya.
- e) Memperhatikan objek sebagai hal yang tetap, lalu ingin merubah tempatnya.

2. Tahap praoperasional (umur 2-7 tahun)

Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah pada penggunaan simbol atau bahasa tanda, dan mulai berkembangnya konsep-konsep intuitif. Tahap ini dibagi menjadi dua, yaitu praoperasional dan intuitif. Praoperasional (umur 2-4 tahun), yaitu anak telah mampu menggunakan bahasa dalam mengembangkan konsepnya walaupun masih sangat sederhana. Maka sering terjadi kesalahan dalam memahami objek. Karakteristik tahap ini adalah:

- a. *Self counter*nya sangat menonjol.

- b. Dapat mengklasifikasikan objek pada tingkat dasar secara tunggal dan mencolok.
- c. Mampu mengumpulkan barang-barang menurut kriteria, termasuk kriteria yang benar.
- d. Dapat menyusun benda-benda secara berderet, tetapi tidak dapat menjelaskan perbedaan antara deretan.

Tahap intuitif (umur 4 - 7 atau 8 tahun), anak telah dapat memperoleh pengetahuan berdasarkan pada kesan yang agak abstraks. Dalam menarik kesimpulan sering tidak diungkapkan dengan kata-kata. Oleh sebab itu, pada usia ini, anak telah dapat mengungkapkan isi hatinya secara simbolik terutama bagi mereka yang memiliki pengalaman yang luas. Karakteristik tahap ini adalah:

- a. Anak dapat membentuk kelas-kelas atau kategori objek, tetapi kurang disadarinya.
- b. Anak mulai mengetahui hubungan secara logis terhadap hal-hal yang lebih kompleks.
- c. Anak dapat melakukan sesuatu terhadap sejumlah ide.
- d. Anak mampu memperoleh prinsip-prinsip secara benar. Dia mengerti terhadap sejumlah objek yang teratur dan cara mengelompokkannya. Anak mengerti kekekalan masa pada usia 5 tahun, kekekalan berat pada usia 6 tahun, dan kekekalan volume pada usia 7 tahun. Anak memahami bahwa jumlah objek adalah tetap sama meskipun objek itu dikelompokkan dengan cara yang berbeda.

3. Tahap operasional konkret (umur 7 atau 8-11 atau 12 tahun)

Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, dan ditandai adanya *reversible* dan kekekalan. Anak telah memiliki kecakapan berpikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret. *Operation* adalah suatu tipe tindakan untuk memanipulasi objek atau gambaran yang ada di dalam dirinya. Karenanya kegiatan ini memerlukan proses transformasi informasi ke dalam dirinya sehingga tindakannya lebih efektif. Anak sudah tidak perlu coba-coba dan membuat kesalahan, karena anak sudah dapat berpikir dengan menggunakan model "kemungkinan" dalam melakukan kegiatan tertentu. Anak dapat menggunakan hasil yang telah dicapai sebelumnya. Anak mampu menangani sistem klasifikasi.

Namun, sekalipun anak telah dapat melakukan pengklasifikasian, pengelompokan dan pengaturan masalah (*ordering problems*) anak tidak sepenuhnya menyadari adanya prinsip-prinsip yang terkandung di dalamnya. Namun taraf berpikirnya sudah dapat dikatakan maju. Anak sudah tidak memusatkan diri pada karakteristik perseptual pasif. Untuk menghindari keterbatasan berpikir anak perlu diberi gambaran konkret, sehingga mampu menelaah persoalan. Meskipun demikian anak usia 7-12 tahun masih memiliki masalah mengenai berpikir abstrak.

4. Tahap operasional formal (umur 11/12-18 tahun)

Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola berpikir "kemungkinan". Model berpikir ilmiah dengan tipe *hipothenico-dedutive* dan

inductive sudah mulai dimiliki anak, dengan kemampuan menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan hipotesa. Pada tahap ini menurut Piaget (dalam Budiningsih, 2005: 37) kondisi berpikir anak sudah dapat:

- a. Bekerja secara efektif dan sistematis.
- b. Menganalisis secara kombinasi.
- c. Berpikir secara proporsional
- d. Menarik generalisasi secara mendasar pada satu macam isi.

Pada tahap ini mula-mula Piaget percaya bahwa sebagian remaja mencapai *formal operations* paling lambat pada usia 15 tahun. Tetapi berdasarkan penelitian maupun studi selanjutnya menemukan bahwa banyak anak bahkan mahaanak walaupun usianya telah melampaui, belum dapat melakukan *formal operation* (dalam Budiningsih, 2005: 37).

Proses belajar yang dialami seorang anak pada tahap sensorimotor tentu akan berbeda dengan proses belajar yang dialami oleh seorang anak pada tahap praoperasional, dan akan berbeda pula dengan mereka yang sudah berada pada tahap operasional konkret, bahkan dengan mereka yang sudah berada pada tahap operasional formal. Secara umum, semakin tinggi tahap perkembangan kognitif seseorang akan semakin teratur dan semakin abstrak cara berpikirnya.

2.1.2.3 Tahapan Perkembangan Kognitif Kelompok B (usia 5-6 tahun)

Menurut Permendiknas No. 58 Tahun 2009, tahapan pencapaian perkembangan kognitif untuk anak usia 5-6 tahun adalah:

1. Mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi.

2. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan).
2. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan.
3. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah).
4. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: "ayo kita bermain pura-pura seperti burung").
5. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
6. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: "lebih dari"; "kurang dari"; dan "paling/ter".
7. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)
8. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi.
9. Mengenal pola ABCD-ABCD.
10. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

2.1.2.4 Klasifikasi Perkembangan Kognitif

Klasifikasi pengembangan kognitif yang dapat menstimulasi kemampuan panca indera menurut Sujiono dkk (2007: 2.14) antara lain:

1. Pengembangan auditory yaitu kemampuan yang berhubungan dengan bunyi atau indera pendengaran anak. Adapun kemampuan yang dikembangkan antara lain: (1) mendengar atau menirukan bunyi yang didengar sehari-hari, (2) mengikuti perintah lisan sederhana, (3) mendengarkan cerita dengan baik,

- (4) mengungkapkan kembali cerita sederhana, (5) mengetahui asal suara, (6) mengetahui nama benda yang dibunyikan.
2. Pengembangan visual yaitu kemampuan yang berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi, anak terhadap lingkungan sekitarnya. Adapun kemampuan yang dikembangkan antara lain: (1) mengenali benda-benda sehari-hari, (2) mengetahui benda dari ukuran, bentuk atau warnanya, (3) membandingkan benda-benda dari yang sederhana menuju yang lebih kompleks, (4) mengenali huruf dan angka, (5) menjawab pertanyaan tentang sebuah gambar seri dan lainnya.
3. Pengembangan taktil yaitu kemampuan yang berhubungan dengan pengetahuan tekstur (indera peraba). Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, antara lain: (1) mengembangkan kesadaran akan indera sentuhan, (2) mengembangkan kesadaran akan berbagai tekstur, (3) mengembangkan kosakata untuk menggambarkan berbagai tekstur, seperti tebal-tipis, kasar-halus, panas-dingin, dan tekstur kontras lainnya, (4) mengembangkan kosakata untuk menggambarkan berbagai tekstur, (5) meraba dengan menebak tubuh teman, (6) meraup biji-bijian.

2.1.3 Aktivitas Sensori

Keterlibatan aktif dalam suatu proses pembelajaran akan mendorong anak aktif berpikir untuk mendapatkan pengetahuan baru dan memadukannya dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Menurut Saefuddin (2014: 34) proses belajar yang mendorong anak untuk aktif berpikir adalah salah satu ciri proses belajar yang menyenangkan, di mana cara belajar terbaik bagi anak-anak adalah dengan melakukan, dengan menggunakan semua inderanya, dan dengan mengeksplorasi

lingkungannya yang terdiri atas orang, hal, tempat dan kejadian yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari (pembelajaran kontekstual). Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang menciptakan suasana yang menggembirakan, sehingga menciptakan suasana yang kondusif karena di dalamnya terdapat sebuah kebersamaan yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan, guru menciptakan suasana yang demokratis.

2.1.3.1 Penginderaan (Sensori)

Perilaku kognitif yang paling awal dan lebih bersifat instingtif atau bersifat bawaan yaitu penginderaan (*sensation*). Penginderaan merupakan proses mengenal lingkungan melalui alat indera yang telah dibawa sejak lahir sebagai bawaan, yaitu mata sebagai indera penglihatan, hidung sebagai indera penciuman, telinga sebagai indera pendengaran, lidah sebagai indera pengecap, dan kulit sebagai indera perabaan. Dengan kelima indera tersebut, maka semua yang ada di lingkungan dapat diterima untuk kemudian dikenal dan menjadi bagian dari seluruh pribadi individu untuk menunjang kehidupan (Surya, 2015: 57).

Penginderaan pada dasarnya merupakan tindakan pertama pengetahuan karena dibentuk berdasarkan kualitas obyek yang diketahui. Sebagai hasilnya hal itu dapat dikatakan bahwa indera memainkan peran adaptif yang signifikan sebagai: (1) sumber informasi, (2) perlindungan terhadap hal yang melukai atau ancaman yang melukai, (3) memberikan orientasi kepada lingkungan, (4) memberikan apresiasi estetika (Surya, 2015: 58).

Menurut Mohammad Surya (2015: 64) proses penginderaan berlangsung dalam tiga tahap yaitu (a) tahap fisik yang berupa adanya rangsangan yang

diterima oleh alat indera, (b) tahapan fisiologis yang berupa adanya getaran dari reseptor kepada sistem saraf dan kelenjar, (c) tahapan eksperiensial yaitu reaksi yang disadari dan berakhir di otak. Macam-macam penginderaan:

1. Penginderaan visual (penglihatan). Rangsangan untuk penglihatan atas gelombang elektromagnetik yang masuk ke mata melalui kornea yang dapat menangkap cahaya dan wujud warna (corak).
2. Penginderaan auditori (pendengaran). Rangsangan yang berupa gelombang suara yang berasal dari getaran udara atau media fisik lainnya.
3. Penginderaan pengecap. Rangsangan berupa substansi kimia dalam larutan yang apabila menyentuh indera pengecap (lidah) akan merasakan berbagai rasa pahit, asin, asam, manis.
4. Penginderaan penciuman. Rangsangan terhadap indera ini berbentuk partikel yang berupa gas yang menyentuh dua selaput dalam rongga hidung bagian atas. Menurut Hennings (dalam Surya, 2015: 69) dikelompokkan empat jenis bau dasar yaitu: wangi/harum (*fragrant*), bau yang halus (*ethereal*), bau menyengat misalnya kamper, dan bau yang bersifat panas seperti cabai (*spicy*).
5. Penginderaan sentuhan atau rabaan. Rangsangan yang berasal dari kontak permukaan kulit, kualitas perabaan ini dapat merasakan rasa sakit, panas, dingin, kasar, halus.

2.1.3.2 Pengertian Multisensori

Multisensori terdiri dari dua kata yaitu multi dan sensori. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 671), kata “multi” artinya banyak atau lebih dari

satu atau dua, sedangkan “sensori” (KBBI, 2005: 916) artinya panca indera. Maka gabungan kedua kata ini berarti lebih dari satu panca indera.

Yusuf (2003: 95) menyatakan, pendekatan multisensori mendasarkan pada asumsi bahwa anak akan dapat belajar dengan baik apabila materi pengajaran disajikan dalam berbagai modalitas alat indera. Modalitas yang dipakai adalah visual, auditoris, kinestetik, dan taktil, atau disingkat dengan VAKT. Pendekatan membaca multisensori meliputi kegiatan menelusuri. Piaget mengemukakan pendekatannya yang dinamakan “*genetic epistemology*”. Epistemologi (ilmu tentang dasar dan pemerolehan pengetahuan); dan fokus pada keaslian (genesis) dan perkembangan. Menurut Piaget perkembangan pengetahuan merupakan suatu bentuk dari adaptasi dan beberapa hal lain yang melibatkan dua proses yang saling mempengaruhi, yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi merupakan proses memodifikasi lingkungannya agar sesuai dengan perkembangan cara berpikir dan bertindak yang sudah ada di dalam dirinya. Sedangkan akomodasi merupakan proses memodifikasi dirinya agar sesuai dengan karakteristik lingkungan yang ada. Selain itu Piaget mengemukakan konsep “ekuilibrium” yaitu kecenderungan perkembangan individu yang menetap melalui kecerdasan yang seimbang dengan mengisi kekosongan melalui pengetahuan dan penyusunan ulang suatu keyakinan ketika mereka gagal menguji suatu kenyataan.

2.1.3.3 Konsep Warna, Bentuk, Rasa, Tekstur, Bau

a. Warna

Warna adalah: *n* (1) kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya; (2) corak; ragam (sifat sesuatu) (KBBI, 2005: 1269).

b. Bentuk

Bentuk adalah mengacu pada *n* (1) lengkung; lentur (2) bangun; gambaran, (3) rupa; wujud, (5) wujud yang ditampilkan (tampak), (4) kata penggolong bagi benda yang berkeluk (cincin, gelang, dan sebagainya) (KBBI, 2005: 136)

c. Rasa

Rasa adalah (1) tanggapan indera terhadap rangsangan saraf, seperti manis, pahit, masam terhadap indera pengecap, atau panas, dingin, nyeri terhadap indera perasa; (2) apa yang dialami oleh badan: -- *pedih dan nyeri di perut merupakan gejala sakit lambung*; (3) sifat rasa suatu benda: *gula -- nya manis*; (4) tanggapan hati terhadap sesuatu (indera) (KBBI, 2005: 1140).

d. Tekstur

Tekstur adalah ukuran dan susunan (jaringan) bagian suatu benda; jalinan atau penyatuan bagian-bagian sesuatu sehingga membentuk suatu benda (seperti susunan serat dalam kain, susunan sel-sel dalam tubuh) (KBBI, 2005: 1159).

e. Bau

Bau adalah apa yang dapat ditangkap oleh indera pencium (seperti anyir, harum, busuk (KBBI, 2005: 130).

2.1.3.4 Macam-macam gaya belajar

Menurut DePorter & Henarchi (dalam Dirman dkk, 2014: 99) gaya belajar adalah kombinasi dari bagaimana anak peserta didik menyerap, lalu mengatur, dan mengolah informasi. Gaya belajar peserta didik dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu (1) gaya belajar visual di mana cenderung dan dominan belajar dengan cara melihat, (2) gaya belajar auditif yaitu cenderung dan dominan pada pendengaran, (3) gaya belajar kinestetik yaitu cenderung dan lebih

senang belajar bergerak dengan cara bergerak, bekerja dan menyentuh. Adanya pengkategorian gaya belajar tersebut tidak berarti bahwa peserta didik hanya memiliki salah satu karakteristik cara belajar tertentu saja sehingga tidak memiliki karakteristik belajar yang lain. Pengkategorian ini merupakan panduan bahwa peserta didik memiliki kecenderungan kepada yang paling menonjol kepada salah satu di antara gaya belajar tersebut. Kecenderungan ini menyebabkan peserta didik yang bersangkutan jika memperoleh rangsangan dalam belajar akan cenderung lebih mudah penyerapannya.

Menurut Mohammad Surya (2015:74) karena proses penginderaan amat ditentukan oleh kualitas alat indera dan kualitas rangsangan, maka dalam proses pembelajaran guru harus mampu memberikan rangsangan secara tepat sasaran kepada alat indera yang sesuai. Ada beberapa gaya pembelajaran anak berdasarkan tipe pengindraannya, yaitu: (1) Gaya auditif ialah keefektivan penginderaan melalui pendengaran, (2) Gaya visual yaitu keefektifan penginderaan melalui penglihatan (3) Gaya kinestetik yaitu keefektivan penginderaan melalui gerak, (4) Gaya taktil yaitu keefektifan penginderaan melalui penciuman, pengecapan, dan perabaan.

Sedangkan menurut Suyadi (2010: 62) macam-macam gaya belajar ada empat yaitu: (1) Gaya belajar auditori adalah cara atau model belajar dengan menggunakan indera pendengaran, (2) Gaya belajar visual adalah cara atau model belajar dengan penampakan atau visualisasi, (3) Gaya belajar kinestetik adalah metode atau model belajar dengan gerakan, (4) Gaya belajar multisensori adalah gaya belajar dengan kombinasi dari seluruh gaya belajar yang ada (visual, auditori, kinestetik).

Berikut ini penjelasan mengenai macam-macam gaya belajar menurut Suyadi (2010: 60):

1. Gaya auditori ialah keefektivan penginderaan melalui pendengaran

Gaya belajar auditori adalah cara atau model belajar dengan menggunakan indera pendengaran, biasanya, anak-anak auditori cenderung bermain interdependen dan mengandalkan kecerdasan interpersonalnya, ketika bermain sangat senang diiringi musik, dan sebaliknya anak auditori sangat bosan dengan kesunyian dan keheningan. Secara umum gaya belajar auditori memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Suka berbicara kepada diri sendiri.
- b. Mudah terganggu oleh suara ribut.
- c. Mampu menirukan gaya berbicara seseorang, bahkan sangat mudah mengenali nada dan suara.
- d. Senang berdiskusi, seminar, dan jika ditanya sesuatu menjawab dengan panjang dan lebar.
- e. Seringkali senang membaca dengan keras daripada ada yang membacakannya, khususnya dongeng atau cerita

2. Gaya visual yaitu keefektivan penginderaan melalui penglihatan

Gaya belajar visual adalah cara atau model belajar dengan penampakan atau visualisasi. dalam konteks anak usia dini gaya belajar visual sama dengan gaya bermain visual. Secara umum, anak visual (sebutan anak yang senang menggunakan gaya visual ketika bermain) selalu bermain melalui hubungan visual. Mereka cenderung membuat coretan-coretan dan biasanya relatif cepat. Jika bermain, anak visual selalu sangat senang bermain dengan alat permainan

edukatif, menggunakan media, seperti gambar, pensil, puzzle, balok, pasak, dan lain-lain. Jika berbicara anak visual sering menggunakan kata-kata yang berkaitan dengan penglihatan, seperti: tampaknya, kelihatannya, dan sepertinya. Secara umum Suyadi (2010: 58) mengategorikan anak visual mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Rapi dan teratur.
 - b. Berbicara dengan cepat.
 - c. Teliti terhadap detail dan pelik.
 - d. Mampu merencanakan dan mengatur jangka panjang yang baik.
 - e. Pengeja yang baik dan dapat melihat kata-kata yang sebenarnya.
 - f. Tidak mudah terganggu dengan keributan.
 - g. Lebih mudah mengingat apa yang dilihat daripada apa yang didengar.
 - h. Lebih mementingkan penampilan, baik dalam hal berpakaian maupun presentasi.
 - i. Pembaca tekun dan cepat.
 - j. Lebih suka melakukan demonstrasi daripada berpidato.
 - k. Lebih suka seni (pertunjukan) daripada musik (suara).
 - l. Sering lupa menyampaikan pesan verbal kepada orang lain.
3. Gaya kinestetik yaitu keefektivan penginderaan melalui gerak

Gaya belajar kinestetik adalah metode atau model belajar dengan gerakan. Biasanya, anak kinestetik perlu bergerak ke sana ke mari untuk menerima informasi. Anak-anak kinestetik biasanya sangat sulit diajak duduk manis di kelas bersama teman-temannya. Di samping itu mereka sangat senang belajar atau bermain sambil berjalan, ingin mengalami sendiri apa

yang dijelaskan guru dan orang tua dan cenderung *field-dependent*. Dalam berkomunikasi anak kinestetik banyak menggunakan kata-kata fisik seperti: pengalaman, praktik, kerjakan. Anak kinestetik bermain atau belajar dengan hal-hal seperti: senang berolah raga, bermain lari, lompat, loncat dan berjalan dengan satu kaki, membuat alat permainan edukatif sendiri. Secara umum menurut Suyadi (2010: 62) gaya belajar kinestetik dapat dilihat dari tanda-tanda berikut:

- a. Jika bicara sangat pelan.
 - b. Mampu merespon dengan gerak refleks.
 - c. Lebih menikmati belajar dengan cara berjalan-jalan daripada duduk terdiam.
 - d. Sulit duduk diam dalam jangka waktu yang agak lama.
 - e. Mendekat kepada lawan bicara jika ingin berkomunikasi.
 - f. Banyak menggunakan bahasa verbal atau bahasa tubuh daripada tulisan.
4. Gaya taktil yaitu keefektifan penginderaan melalui penciuman, pengecapan, dan perabaan (Surya, 2015: 74).
5. Gaya belajar Multisensori

Gaya belajar multisensori adalah gaya belajar dengan kombinasi dari seluruh gaya belajar yang ada (visual, auditori, kinestetik). Anak yang mampu menggunakan gaya belajar atau bermain ini akan melakukan berbagai permainan tanpa pilih-pilih. Artinya bisa diajak bermain apa saja dan bisa menyesuaikan diri dalam keadaan apapun juga. Anak multisensori tidak pernah mengalami kesulitan yang berarti dalam belajar atau bermain, baik visual, auditori maupun kinestetik sebab mereka mampu mengimbangi gaya

mengajar gurunya di kelas dan juga pandai menyesuaikan diri dengan teman-teman bermainnya (Suyadi, 2010: 62).

2.1.4 Keterkaitan Aktivitas Sensori Terhadap Peningkatan Kognitif

Menurut Skinner (dalam Trianto, 2010: 75) dalam belajar seseorang tidak dapat menghindarkan diri dari suatu situasi. Situasi akan menentukan aktivitas apa yang akan dilakukan dalam rangka belajar. Setiap situasi di manapun dan kapanpun memberi kesempatan belajar kepada seseorang. Berikut, beberapa aktivitas belajar, sebagai berikut:

1. Mendengarkan.
2. Memandang.
3. Meraba, membau, dan mencicipi/mengecap.
4. Menulis atau mencatat.
5. Membaca.
6. Membuat ikhtisar atau ringkasan dan menggarisbawahi.
7. Mengamati tabel-tabel, diagram-diagram dan bagan-bagan.
8. Menyusun paper atau kertas kerja.
9. Mengingat.
10. Berpikir.
11. Latihan atau praktik.

Selama anak berhubungan dengan kegiatan yang melibatkan seluruh indera maka anak sedang dalam tahap menguatkan panca indera. Main sensorimotor bertujuan untuk memberikan rangsangan secara terus menerus melalui kegiatan bermain melalui panca indera, bila seluruh indera bekerja secara maksimal maka anak mampu menyerap seluruh informasi yang berguna untuk mengoptimalkan

potensi dalam dirinya. Pengamatan merupakan perilaku kognitif, yaitu suatu proses mengenal lingkungan yang diawali penerimaan rangsangan oleh alat indera. Proses pengamatan terjadi karena adanya rangsangan dari lingkungan yang diterima oleh individu melalui alat indera dan kemudian diteruskan pada pusat kesadaran yaitu otak untuk kemudian diberikan makna atau tafsiran (Surya, 2015: 78).

Berikut beberapa manfaat main sensorimotor terhadap kognitif anak usia dini menurut Suyadi (2010: 64):

1. Panca indera anak dirangsang untuk mendapat informasi, ketika anak bersentuhan dengan orang lain, alat main, dan dirinya sendiri serta lingkungan sekitarnya. Misalkan anak dapat menemukan perbedaan kasar dan halus dengan menggunakan indera peraba.
2. Kemampuan anak untuk melakukan gerakan yang lebih terarah dan bermakna semakin berkembang.
3. Mempertebal sambungan antar neuron (pusat syaraf) melalui penglihatan, bunyi, perasaan, bau dan pengecapan akan memperlancar hubungan antar neuron.

Aktivitas sensorik dan motorik adalah aktivitas yang paling banyak dilakukan dan terstimulasi ketika anak bermain. Permainan yang aktif akan melibatkan semua panca indera sebagai organ sensorik, dan melibatkan sebagian besar otot (muskulus) sebagai organ motorik. Semakin sering anak bermain maka akan semakin sering organ sensorik dan motorik ini dilatih. Sensorik dan motorik yang terlatih akan meningkatkan keterampilan (psikomotor) anak. Sewaktu-waktu keterampilan ini akan kembali diperagakan dan akan dimanfaatkan oleh anak

untuk menyelesaikan tugas-tugas dalam kehidupannya. Untuk mempercepat perkembangan sensorik dan motoriknya, maka anak harus diberikan kesempatan melakukan berbagai macam permainan.

Sehingga dengan bermain melalui aktivitas sensori diharapkan anak mampu untuk:

- a. Mengenali benda dan ciri-cirinya sehingga mampu mengenak konsep kasa-halus, warna, rasa, bau, tekstur.
- b. Mampu meraba, membau, dan mencicipi/mengecap.
- c. Mampu mengingat dan berpikir tentang suatu benda melalui berbagai macam panca indera.
- d. Mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya.
- e. Mampu menceritakan sesuatu yang baru dilihat dengan bahasa mereka sendiri.

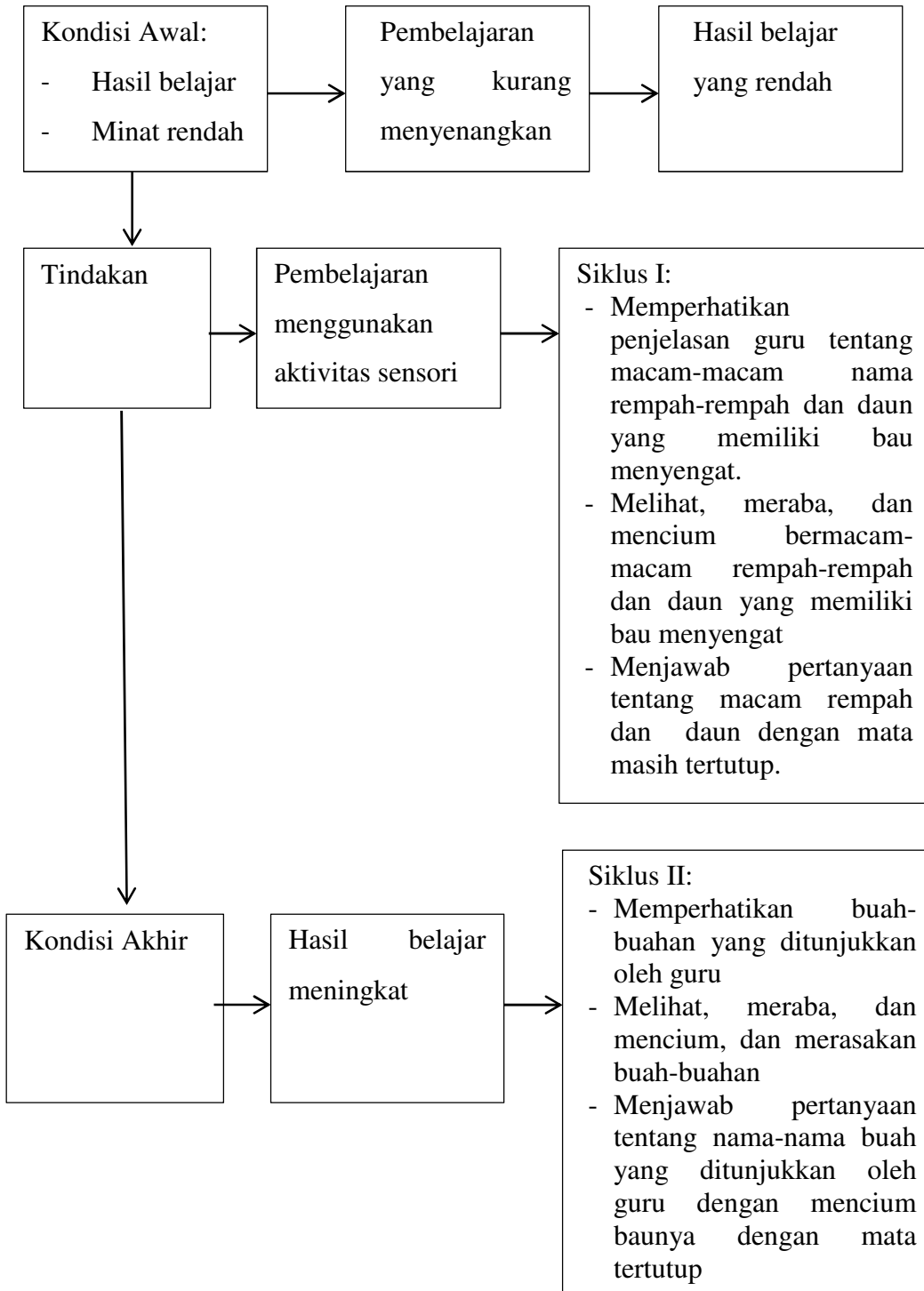
2.2. Kajian Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil pencarian informasi terhadap penelitian pendahulu ditemukan beberapa penelitian yang relefan dengan penelitian ini. Penelitian tersebut yaitu penelitian yang dilakukan oleh Lucky Ade Sessiani, 2007, dengan judul *“Pengaruh Metode Multisensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Taman Kanak - Kanak”* Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro Semarang. Hasil dari penelitian menyatakan bahwa hasil pengujian hipotesis dengan teknik nonparametrik *Wilcoxon Signed Ranks Test* menghasilkan nilai *Asymp. Sig.* sebesar 0,005 yang kurang dari taraf nyata ($\alpha = 0,05$). Maka dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari metode multisensori dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak Taman Kanak-Kanak. Oleh karena itu, para praktisi pendidikan anak usia dini sebaiknya mengajarkan membaca dengan metode yang sesuai prinsip PAUD, memberikan stimulasi membaca

yang memperhatikan faktor-faktor perkembangan anak dan dikemas secara menyenangkan.

Dan penelitian yang dilakukan oleh Eti Mulyati tahun 2013 dengan judul *“Meningkatan Kemampuan Membaca Dini Taman Kanak-kanak Melalui Penerapan Metode Multisensori”* Fakultas Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia. Dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa setelah dilakukan tindakan menunjukkan perubahan ke arah yang lebih baik pada setiap siklusnya, di mana pada siklus I dalam mengenalan anak sudah mencapai 63,49%, dalam mengenalan kata 60,43% dan mengenalan kalimat 62,92% menjadi meningkat pada siklus II di mana seluruh anak sudah meningkat baik dalam pengenalan huruf, kata, dan kalimat melalui metode Montessori.

2.3. Kerangka Berfikir



Gambar: 2.1 Kerangka berfikir

2.4. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan analisis masalahnya, di mana pembelajaran kurang menarik karena media yang digunakan kurang bervariasi, kegiatan yang dilakukan tidak melibatkan seluruh panca indera serta tidak melibatkan lingkungan secara langsung dalam pembelajaran, maka peneliti mempunyai hipotesis bahwa aktivitas sensori dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak terhadap ciri benda pada kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 58 Surabaya.