

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 KAJIAN TEORI**

##### **2.1.1 Perkembangan Anak Usia Dini**

Cara berkembang anak usia dini memiliki ciri dan keunikan tersendiri pada masing-masing anak. Kematangan usia, kematangan indera, kematangan alat gerak, serta kematangan mental menjadi faktor penting yang mempengaruhi pola perkembangan anak. Kematangan usia pada anak sangat berpengaruh terhadap perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta nilai estetis. Faktor lain yang dapat mempengaruhi perkembangan anak adalah faktor latar belakang keluarga dan lingkungan sosial sekitar anak.

Menurut Bredekamp dan coople (1997), dalam Aisyah, 2011, prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini adalah sebagai berikut

- a. Perkembangan aspek/ranah fisik, sosial emosional, dan kognitif anak saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain
- b. Perkembangan aspek/ranah fisik, sosial emosional, dan kognitif anak terjadi dalam suatu urutan tertentu yang relatif dapat diramalkan
- c. Perkembangan berlangsung dalam rentang yang bervariasi antar anak dan antar bidang pengembangan dari masing-masing fungsi
- d. Pengalaman awal anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak
- e. Perkembangan anak berlangsung kearah yang makin kompleks, khusus, terorganisasi, dan terinternalisasi
- f. Perkembangan dan cara belajar anak terjadi dan dipengaruhi oleh konteks sosial budaya majemuk
- g. Anak adalah pembelajar aktif, yang berusaha membanguun pemahamnya tentang lingkungan sekitar dari pengalaman fisik, sosial, dan pengetahuanyang diperolehnya
- h. Perkembangan dan belajar merupakan interaksi kematangan biologis dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial
- i. Bermain merupakan saran penting bagi perkembangan sosial, emosional, kognitif anak, dan menggambarkan perkembangan anak
- j. Perkembangan akan mengalami percepatan apabila anak berkesempatan untuk mempraktikkan berbagai keterampilan yang diperoleh dan menglami tantangan setingkat lebih tinggi dari hal-hal yang dikuasainya

## 2.1.2 Kecerdasan Kognitif

### a. Pengertian kecerdasan kognitif

Kognitif adalah proses berpikir yang meliputi kemampuan individu untuk menganalisis, menghubungkan, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kognisi berhubungan dengan intellegensi, kognisi bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intellegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya berpikir yang berupa aktifitas atau perilaku.

Kecerdasan kognitif merupakan kemampuan berpikir individu dalam menganalisis, mengidentifikasi, menilai, dan mempertimbangkan untuk memecahkan suatu masalah.

### b. Aspek Kognitif

Aspek kognitif menjadi aspek utama dalam banyak kurikulum pendidikan dan menjadi tolak ukur penilaian perkembangan anak. Kognitif yang berasal dari bahasa latin *cognitio* memiliki arti pengenalan, yang mengacu kepada proses mengetahui maupun kepada pengetahuan itu sendiri.

Dengan kata lain, aspek kognitif merupakan aspek yang berkaitan dengan nalar atau proses berpikir, yaitu kemampuan dan aktivitas otak untuk mengembangkan kemampuan rasional. Dalam aspek kognitif dibagi lagi menjadi beberapa aspek yang lebih rinci yaitu:

#### 1) Pengetahuan ( Knowledge)

Aspek ini adalah aspek yang mendasar yang merupakan bagian dari aspek kognitif. mengacu kepada kemampuan untuk mengenali dan mengingat materi-materi yang telah dipelajari mulai dari hal sederhana hingga mengingat teori-teori yang memerlukan kedalaman berpikir. Juga kemampuan mengingat konsep, proses, metode, serta struktur.

#### 2) Pemahaman ( Comprehension)

Aspek ini lebih tinggi daripada aspek pengetahuan. Mengacu kepada kemampuan untuk mendemonstrasikan fakta dan gagasan dengan mengelompokkan, mengorganisir, membandingkan, memberi deskripsi, memahami dan terutama memahami makna dari hal-hal yang telah dipelajari. Memahami suatu hal yang telah dipelajari dalam bentuk translasi (mengubah bentuk), interpretasi (menjelaskan atau merangkum), dan ekstrapolasi (memperluas arti dari satu materi).

### **3) Penerapan ( Application)**

Tujuan dari aspek ini adalah untuk menerapkan materi yang telah dipelajari dengan menggunakan aturan serta prinsip dari materi tersebut dalam kondisi yang baru atau dalam kondisi nyata. Juga kemampuan menerapkan konsep abstrak dan ide atau teori tertentu. Penerapan merupakan tingkat yang lebih tinggi dari kedua aspek sebelumnya yaitu pengetahuan dan pemahaman.

### **4) Analisis (Analisa)**

Menganalisa melibatkan pengujian dan pemecahan informasi ke dalam beberapa bagian, menentukan bagaimana satu bagian berhubungan dengan bagian lainnya, mengidentifikasi motif atau penyebab dan membuat kesimpulan serta materi pendukung kesimpulan tersebut. Tiga karakteristik yang ada dalam aspek analisa yaitu analisa elemen, analisa hubungan, dan analisa organisasi.

### **5) Sintesis ( Synthesis)**

Sintesis termasuk menjelaskan struktur atau pola yang tidak terlihat sebelumnya, dan juga mampu menjelaskan mengenai data atau informasi yang didapat. Dengan kata lain, aspek sintesis meliputi kemampuan menyatukan konsep atau komponen sehingga dapat membentuk suatu struktur yang memiliki pola baru. Pada aspek ini diperlukan sisi kreatif dari seseorang atau anak didik.

### **6) Evaluasi (Evaluation)**

Adalah kemampuan untuk berpikir dan memberikan penilaian serta pertimbangan dari nilai – nilai materi untuk tujuan tertentu. Atau dengan kata lain, kemampuan menilai sesuatu untuk tujuan tertentu. Evaluasi ini dilakukan berdasarkan kriteria internal dan eksternal.

### **c. Perkembangan Kecerdasan Kognitif**

Menurut Piaget, dalam Sujiono, dkk. (2014), perkembangan kognitif mempunyai beberapa tahapan sebagai berikut

#### **1) Tahap sensorimotor**

**Pada tahap ini, perkembangan mental ditandai dengan kemajuan yang besar dalam kemampuan bayi untuk mengorganisasikan dan mengkoordinasikan sensi melalui gerakan-gerakandan tindakan fisik motorik, oleh karena itu disebut “sensorimotor”. Iaget membagi tahapan sensorimotor menjadi enam sub tahapan ; 1) usia lahir-1bulan (refleks-refleks sederhana), 2) usia 1-4 bulan (kebiasaan-kebiasaan yang pertama dan reaksi sirkuler primer), 3) usia 4-8 bulan, 4) usia 8-12 bulan (reaksi sirkuler sekunder), 5) usia 12-18 bulan (koordinasi skema sekunder), 6) usia 18-24 bulan (reaksi sirkuler tersier, kesenangan baru, dan keinginan tahu).**

#### **2) Tahap pra-operasional**

Pemikiran pra-operasional adalah periode penantian yang nyaman untuk menuju tahapan berikutnya, yakni operasional konkret. Pada tahapan ini, anak mulai merepresentasikan dunia mereka dengan kata-kata, bayangan dan gambar-gambar. Pemikiran pra-operasional dibagi menjadi dua sub-tahapan, yakni ; 1) usia 2-4 tahun (fungsi simbolis : egosentrisme, animisme), 2) usia 4-7 tahun (pemikiran intuitif).

### **3) Tahap operasional konkret**

Pada tahap ini anak-anak dapat menggunakan operasi mental untuk memecahkan masalah konkret, anak dapat berpikir lebih logis dari pada sebelumnya. Tahap operasional konkret dibagi menjadi tiga sub-tahapan, yakni; 1) konservasi, 2) klasifikasi (class inclusion, seriation, transitivity), 3) penalaran (induktif, deduktif).

### **4) Tahap operasional formal**

Pada tahap ini individu bergerak melalui pengalaman-pengalaman konkret dan berpikir dalam cara-cara yang abstrak dan logis dalam memecahkan masalah. Tahap operasional formal dibagi menjadi tiga sub-tahapan, yakni; 1) pemikiran (abstrak, idealis, logis, hipotesis-deduktif), 2) kognisi sosial (egosentris remaja, penonton imajinatif, fable personal), 3) pengambilan keputusan.

#### **d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Kognitif**

Kemampuan kognitif anak menunjukkan kemampuan seorang anak untuk berpikir. Terdapat sejumlah faktor yang mempengaruhi kemampuan tersebut, Siti Partini Suardiman (2003:4), mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif adalah pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan organisme. Pendapat tersebut diperkuat oleh Ahmad Susanto (2011:59), yang mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, diantaranya:

- a. Faktor hereditas atau keturunan Yaitu kemampuan kognitif sudah ada sejak anak dilahirkan. Para ahli psikologi seperti Lehrin, Lindzey, dan Spuihier berpendapat bahwa taraf inteligensi 75-80% merupakan warisan atau keturunan.
- b. Faktor lingkungan Yakni bahwa kemampuan kognitif ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.
- c. Faktor kematangan Ini dimaksudkan bahwa kemampuan kognitif ditentukan jika seseorang individu telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

- d. Faktor pembentukan, Yaitu kemampuan kognitif dipengaruhi oleh segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan inteligensinya, baik pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).
- e. Faktor minat dan bakat Ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif dipengaruhi oleh keinginan dan potensi yang dimiliki seseorang.
- f. Faktor kebebasan Yakni kemampuan kognitif dipengaruhi oleh kebebasan artinya keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (meluas) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif pada anak terdiri dari dua faktor yaitu faktor yang ada dalam dirinya (internal) maupun dari luar dirinya (eksternal). Faktor internal meliputi hereditas; kematangan; minat dan bakat sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan (pengalaman); pembentukan; dan kebebasan

#### e. **Cara Mengembangkan Kecerdasan Kognitif**

Vygotsky dalam Aisyah, dkk. (2014), mengemukakan bahwa manusia dilahirkan dengan seperangkat fungsi kognitif dasar yakni kemampuan memperhatikan, mengamati dan mengingat. Kebudayaan akan mentransformasikan kemampuan tersebut dalam bentuk fungsi kognitif yang lebih tinggi terutama dengan cara mengadakan hubungan bermasyarakat dan melalui proses pembelajaran serta penggunaan bahasa. Hal ini sejalan dengan pendapat Guilford (Hildebrand, dalam Moeslihaton, 1999) untuk membantu pengembangan kognitif, anak perlu dibekali dengan pengalaman belajar yang dirancang melalui kegiatan mengobservasi dan mendengarkan dengan tepat.

Gunarti dkk. (2010), mendeskripsikan bahwa pengembangan kognitif seorang anak yang telah berusia satu tahun dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan pada anak untuk lebih banyak berbicara, mempraktikkan keterampilan baru, mengeksplorasi tempat-tempat baru,

bermain dengan beragam alat permainan, menyimak cerita dan melihat-lihat buku bergambar.

Berdasarkan penjelasan pakar-pakar diatas, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan cara yang dapat digunakan untuk memberi pengalaman belajar secara langsung pada anak, sehingga kegiatan bermain dapat meningkatkan kecerdasan kognitif anak.

### **2.1.3 Membandingkan Bilangan**

Membandingkan bilangan adalah upaya untuk menemukan perbedaan atau persamaan jumlah (lebih banyak, lebih sedikit, sama dengan) antara dua buah bilangan, benda, dan lain sebagainya. Untuk melakukan perbandingan jumlah, terlebih dahulu siswa harus dapat melakukan penghitungan secara tepat. Lalu kemudian dapat menentukan jumlah benda mana yang lebih banyak. Untuk menuliskan hasil perbandingan siswa dapat menggunakan tanda  $>$  (lebih dari) untuk menentukan jumlah yang lebih banyak, tanda  $<$  (kurang dari) untuk menentukan jumlah yang lebih sedikit, dan  $=$  (sama dengan) menentukan jumlah yang sama.

### **2.1.3 Metode Bermain**

#### **a. Pengertian bermain**

Menurut Piaget, 1951 bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan (Piaget, 1951). Secara lebih umum dalam term psikologi, Joan Freeman dan Utami Munandar (1996) mendefinisikan bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Bermain menurut pendapat Elizabeth Hurlock (1987:320) adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Menurut Hughes (1999), seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *Children, Play, and Development*, mengatakan bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang disebut bermain harus ada lima unsur didalamnya, yaitu:

1. Mempunyai tujuan yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan;
2. Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa;
3. Menyenangkan dan dapat menikmati;
4. Mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreativitas;
5. Melakukan secara aktif dan sadar

Froebel (1782- 1852), menjelaskan bahwa konsep bermain merupakan proses belajar bagi anak usia dini. Anak diajak bekerja di kebun, bermain dengan pimpinan, bernyanyi, pekerjaan tangan atau keterampilan, bersosialisasi, berfantasi, adalah merupakan proses belajar sambil bekerja. Menurut Karl Buhler dan Schenk Danziger, bermain adalah "kegiatan yang menimbulkan kenikmatan". Dan kenikmatan itu menjadi rangsangan bagi perilaku lainnya.

Andang Ismail (2009: 26) menuturkan bahwa "permainan ada dua pengertian". Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah. Menurut Kimpraswil (dalam As'adi Muhammad, 2009: 26) mengatakan bahwa definisi bermain adalah "usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik". Bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat nonserius, lentur dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan dan yang secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa. Bermain mempunyai makna penting bagi pertumbuhan anak. Frank dan Theresa Caplan, (dalam Moeslichatoen, 2004) mengemukakan ada enam belas nilai bermain bagi anak.

- 1) Bermain membantu pertumbuhan anak.
- 2) Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela.
- 3) Bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak.
- 4) Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai.



- 5) Bermain mempunyai unsur berpetualang di dalamnya.
- 6) Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa.
- 7) Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antarpribadi.
- 8) Bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik.
- 9) Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian.
- 10) Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu.
- 11) Bermain merupakan cara anak untuk mempelajari peran orang dewasa.
- 12) Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar.
- 13) Bermain menjernihkan pertimbangan anak.
- 14) Bermain dapat distruktur secara akademis.
- 15) Bermain merupakan kekuatan hidup.
- 16) Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia.

Oleh karena itu, begitu besar nilai bermain dalam kehidupan anak, maka pemanfaatan kegiatan bermain dalam pelaksanaan program kegiatan anak merupakan syarat mutlak yang sama sekali tidak bisa diabaikan. Bagi anak, belajar adalah bermain dan bermain sambil belajar (Moeslihatoen, 2004).

Berdasarkan beberapa penjelasan pakar di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh individu yang sifatnya menyenangkan, yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

#### **b. Manfaat bermain**

Sesuai dengan pengertian bermain yang sangat mempengaruhi kegiatan eksplorasi pada anak yang meliputi kegiatan mengamati, menganalisis, dan mengasosiasi, ada beberapa pendapat tentang manfaat bermain.

Menurut Hartley, Frank, dan Goldenson sebagaimana dikutip oleh Moeslichatoen, 1999. Ada 8 fungsi bermain bagi anak, yakni :

- (1) memainkan apa yang dilakukan oleh orang dewasa;
- (2) untuk melakukan berbagai peran yang ada dalam kehidupan nyata;
- (3) untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata;
- (4) untuk menyalurkan perasaan yang kuat;
- (5) untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima;

- (6) untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan;
- (7) mencerminkan pertumbuhan;
- (8) untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah.

Sedangkan menurut Hetherington dan Parke, bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu yang dihadapinya. Bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak. Dengan menampilkan bermacam-macam peran, anak berusaha memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambilnya setelah anak dewasa kelak.

Sejalan dengan Hetherington dan Parke di atas, Dworetzky (1990) juga mengemukakan fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peranan penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak. Fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreatifitas dan perkembangan fisik anak.

Beberapa fungsi bermain antara lain :

- (1) mempertahankan keseimbangan;
- (2) menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari;
- (3) mengantisipasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang;
- (4) menyempurnakan keterampilan-keterampilan yang dipelajari;
- (5) menyempurnakan keterampilan memecahkan masalah;
- (6) meningkatkan keterampilan berhubungan dengan anak lain.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang sangat berpengaruh terhadap pengalaman belajar anak, dengan bermain anak dapat beradaptasi, berinteraks sosial, berpikir logis, menalar, menilai dan mengevaluasi diri terhadap lingkungan sekitar sebagai bentuk hasil belajar yang dicapai.

### **c. Penggolongan Kegiatan Bermain Anak TK**

1. Penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak

Gordon & Browne (1985), menggolongkan kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangansosial anak dalam 4 bentuk, yaitu :

- 1) Bermain secara soliter, yaitu anak dapat bermain sendiri atau dapat juga dibantu oleh guru ( 50% menyangkut kegiatan edukatif, 25% menyangkut kegiatan otot kasar. Misalnya kegiatan menari, meloncat-loncat dan berlari.
- 2) Bermain secara paralel, yaitu anak bermain sendiri-sendiri secara berdampingan (anak senang dengan kehadiran anak lain, tetapi belum terjadi keterlibatan dan interaksi diantara mereka).
- 3) Bermain asosiatif, yaitu anak bermain bersama-sama dalam kelompoknya. Misalnya bermain bola bersama, bermain air bersama, bermain pasir bersama.
- 4) Bermain secara kooperatif, yaitu anak berinteraksi secara aktif bersama teman-temannya untuk membicarakan, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan bermain.

## 2. Kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak

Kegiatan bermain ini merupakan kegiatan bermain bebas dan spontan, bermain pura-pura, bermain dengan cara membangun atau menyusun, bertanding, dan berolah raga.

- 1) Bermain bebas dan spontan  
Kegiatan bermain ini tidak memiliki peraturandan aturan main, sebagian besar merupakan kegiatan mandiri yang bersifat bebas dan eksploratif. Dalam kegiatan ini anak akan terus bermain sampai ia tidak minat lagi.
- 2) Bermain pura-pura  
Bermain pura-pura adalah bermain yang menggunakan daya hayal yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu, yang dalam dunia nyata tidak dilakukan. Bermain pura-pura dibedakan dalam bentuk a) minat paada personifikasi, misalnya berbicara dengan boneka atau benda-benda mati, b) Bermain pura-pura dengan menggunakan peralatan, misalnya minum dengna menggunakan cangkir kosong, c) bermain pura-pura dalam situasitertentu, misalnya situasi sehari-hari dalam kehidupan keluarga, situasi ditempat praktek dokter yang mengobati orang sakit, situasi guru yang sedang mengajar, dan sebagainya.

3) Bermain dengan cara membangun atau menyusun

Pada kegiatan bermain ini minat anak terhadap kepingan-kepingan bangunan merupakan unsur yang sangat penting. Mula-mula anak mengumpulkan berbagai kepingan tanpa mengetahui tujuan pembentukannya, kemudian timbul keinginan anak untuk menyusunnya sebagai salah satu bangunan yang dikenalnya.

4) Bermain bertanding atau olahraga

Anak usia TK tertarik bermain dengan anak lain untuk menguji kemampuannya dengan kemampuan anak lain. Misalnya main petak umpet, polisi-pencuri, berlari, mengisi air ke dalam botol dan sebagainya.

#### 2.1.4 Permainan mencari jejak

##### a. Pengertian mencari jejak

Mencari jejak merupakan kegiatan belajar sambil bermain yang sangat menyenangkan, anak dapat menikmati proses belajar sambil bermain sesuai dengan urutan yang disusun pada setiap pos (tempat informasi) yang berisi tanda dan informasi yang sudah disiapkan.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia “ Jejak berarti : [n] (1) bekas tapak kaki; bekas langkah: ada jejak orang di tanah; (2) jatuhnya kaki di tanah dan sebagainya; (3) tingkah laku (perbuatan) yg telah dilakukan; perbuatan (kelakuan) yang jadi teladan: Isa mengikuti jejak ibunya; (4) bekas yg menunjukkan adanya perbuatan dan sebagainya yang telah dilakukan: ia berusaha menghilangkan jejak kejahatannya”.

Mencari jejak adalah suatu perbuatan mencari tanda atau informasi yang harus dipecahkan melalui tindakan nyata agar dapat melakukan tindakan penelusuran terhadap tanda dan informasi berikutnya sehingga dapat menemukan tujuan yang dicari. Dalam permainan mencari jejak belum ada batasan-batasan khusus maupun ketentuan terikat dalam menyusun dan menentukan tanda dan informasi pada tempat atau pos yang harus dilalui oleh pemain.

**b. Manfaat Permainan mencari jejak**

Beberapa manfaat dari permainan mencari jejak adalah:

- 1. Melatih ketahanan fisik.** Permainan ini mau tidak mau memaksa anak untuk bergerak dan banyak berjalan karena harus pergi dari titik satu ke titik lain yang lain.
- 2. Meningkatkan kemampuan eksplorasi.** Kegiatan ini membantu anak mengenali sebuah daerah tertentu, membuat anak mampu beradaptasi di tempat baru dan menemukan hal-hal yang menarik di tempat tersebut.
- 3. Mempertajam kemampuan navigasi.** Kegiatan ini juga bisa dipakai untuk membantu anak mengenali arah jalan, meningkatkan kemampuan mereka dalam mengikuti petunjuk, membaca peta, menghitung jarak, merancang langkah, mengingat jalur yang sebelumnya diambil, mempelajari kompas (kalau sekarang ditambah mengenali cara pakai GPS), melihat dari matahari, menjaga agar tidak tersesat, dll.
- 4. Membangun kerja sama tim.** Jika kegiatan ini dilakukan beregu, maka anak akan belajar berkolaborasi, bekerja sama, membangun suasana perjalanan yang asyik, mempelajari cara memecahkan masalah jika timbul di antara mereka, melatih jiwa kepemimpinan & tanggung jawab.
- 5. Meningkatkan kepercayaan diri.** Melalui proses berlatih kemampuan berinteraksi dengan orang baru, memahami sebuah daerah baru, kemampuan adaptasi dalam daerah baru, maka anak-anak akan meningkat kepercayaan dirinya bahwa mereka akan mampu bertahan dalam kondisi dan situasi apapun.
- 6. Memperluas pengetahuan umum.** Permainan ini merupakan cara efektif untuk memperkenalkan sebuah topik baru kepada anak, menjadi cara asyik untuk memperkenalkan tentang sejarah, budaya, seni, tempat-tempat

bersejarah. Banyak hal yang lebih mudah diingat anak karena mereka merasakan, tak hanya sebatas pengetahuan saja.

**7. Merangsang kemampuan berfikir anak.** Ketika kegiatan ini dibuat beregu atau pertandingan antar regu, maka anak akan tertantang menggunakan ketrampilan dan pengetahuan mereka untuk berfikir logis dan kreatif serta melatih anak menentukan prioritas.

**8. Mengajarkan tanggung jawab.** Kegiatan ini mengajarkan anak untuk mendengarkan, menyimak, mencari, merencanakan strategi & membuat keputusan bersama sehingga anak belajar menerima konsekuensi dari apa-apa yang menjadi pilihan mereka.

**9. Meningkatkan kebahagiaan.** Kegiatan ini bisa meningkatkan suasana hati karena biasanya penuh kegembiraan. Aku ingat selalu semangat dalam mengikuti kegiatan seperti ini, karena buatku yang penting jalan bareng temen dan berkegiatan bersama.

**10. Meningkatkan interaksi sosial.** Tak jarang, kegiatan ini memaksa anak untuk keluar dari zona nyaman mereka karena kegiatan itu biasanya berada di daerah baru, apalagi jika dilakukan dengan orang-orang baru dan anak harus bisa beradaptasi untuk dapat berinteraksi dengan sesama anggota tim untuk memastikan tujuan tim terpenuhi.

**c. Tahapan-tahapan bermain mencari jejak**

Kegiatan mencari jejak terdiri atas beberapa tahapan sebagai berikut :

1. Persiapan

- a. Guru mempersiapkan area bermain yang aman dan nyaman bagi anak
- b. Guru menyusun jumlah pos (tempat informasi)
- c. Guru menyusun pertanyaan atau masalah yang harus diselesaikan (dicari jawabannya) oleh anak dalam bentuk catatan, gambar, benda, dan sebagainya sebagai media.
- d. Guru menyusun aturan main dan menentukan waktu main

2. Pelaksanaan
  - a. Guru mengkondisikan peserta didik menjadi 3 kelompok masing-masing kelompok berjumlah 5 anak
  - b. Guru membacakan aturan main dalam kegiatan bermain mencari jejak
  - c. Guru memberi contoh langkah-langkah bermain mencari jejak
  - d. Anak diminta mempraktekkan

## 2.2 Kajian Penelitian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah ;

1. Penelitian yang dilakukan oleh Purbo Winarni (2014), yang berjudul “ Permainan ular tangga dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika pada anak kelompok B di TK Pertiwi III Karanganyar Kabupaten Sragen”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan ular tangga dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika. Adapun uraian singkat hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: dengan permainan ular tangga dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika anak di TK Pertiwi III Karanganyar Kabupaten Sragen. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase kecerdasan logika matematika dari pra siklus 31,75%, siklus I pertemuan I 40,65%, Siklus I pertemuan II 59,9%, dan kembali meningkat pada siklus II pertemuan I 70,45%, dan hasil akhir dari pencapaian siklus II pertemuan II 92,3%.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada model yang diterapkan sama-sama melibatkan siswa untuk berperan aktif dan interaktif dalam kegiatan bermain, menggunakan permainan.

Perbedaannya yaitu : penelitian terdahulu untuk mengembangkan kecerdasan logika matematika, sedangkan peneliti ingin meningkatkan kemampuan membandingkan angka, selain itu jenis permainan yang digunakan oleh peneliti terdahulu berbeda dengan permainan yang digunakan oleh peneliti.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2015), dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ular Tangga Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita Sumberjo Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2014/2015”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : pengembangan kemampuan kognitif mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari ketuntasan belajar anak yang semula pada siklus I 40%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 60%, dan pada siklus III prosentase ketuntasan belajar anak meningkat menjadi 86,7%.

### **2.3 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian pustaka dan memperhatikan penelitian terdahulu, maka hipotesis penelitian diajukan adalah, “Permainan mencari jejak dapat meningkatkan kemampuan membandingkan angka kelompok B2 di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik”.

