

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritik

1. Kemampuan Kognitif Anak

a. Pengertian kemampuan kognitif anak

Menurut Pudjiarti dalam Khadijah kemampuan kognitif dapat diartikan dengan “kemampuan belajar atau berfikir dan atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya serta kemampuan menggunakan daya ingat dalam menyelesaikan soal-soal sederhana”.(Khadijah, 2016: 31).

Kognitif adalah kemampuan berpikir pada manusia. (Masganti Sit, 2010: 76). Beberapa ahli psikologi berpendapat bahwa perkembangan kemampuan berpikir manusia tumbuh bersama pertambahan usia manusia. sebagian ahli psikologi berpendapat bahwa perkembangan berpikir manusia dipengaruhi oleh lingkungan sosial dimana manusia hidup. Teori perkembangan kognitif didasarkan pada asumsi bahwa kemampuan kognitif merupakan sesuatu yang fundamental dalam membimbing tingkah laku anak. Kemampuan kognitif menjadikan anak sebagai individu yang secara aktif membangun sendiri pengetahuan mereka tentang dunia.

Perkembangan kognitif manusia berkaitan dengan “ kemampuan mental dan fisik untuk mengetahui objek tertentu, memasukkan informasi kedalam pikiran, mengubah pengetahuan yang sudah ada dengan informasi yang baru diperoleh dan merupakan tahapan-tahapan berpikir”. (Masganti Sit, 2010: 76).

Menurut Piaget dalam Asrul dkk menjelaskan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetika yaitu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis yaitu perkembangan sistem syaraf.(Asrul, Sitorus Dkk, 2016: 188).

Kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah. dalam perkembangannya, kemampuan kognitif akan memudahkan peserta didik menguasai pengetahuan umum yang lebih luas sehingga anak mampu melanjutkan fungsinya dengan wajar dalam interaksinya dengan masyarakat dan lingkungannya.(Desmita,2009: 43).

Menurut Sujiono, kognitif adalah suatu proses dalam berpikir, yaitu kemampuan setiap individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. (Sujiono, Dkk. (2008: 33). Penyair Amerika abad ke 20 Mariane Moore mengatakan bahwa pikiran adalah "sesuatu yang bernyanyi". (John W. Santrock, 2011: 26). Maksudnya bernyanyi dalam suatu berfikir.

Sementara itu Hunter dalam Murphy, memiliki definisi tentang kemampuan kognitif sebagai berikut: "*General cognitive ability has been empirically related to performance on hundred of jobs.*" (kemampuan kognitif sangat berhubungan secara empiris dengan performa seseorang dalam mengerjakan banyak pekerjaan). Lebih lanjut Murphy mengatakan bahwa: "*In this article, the term ability refers to general factor that is associated with performance on all (or essentially all) tests that involve the active processing of information.*" (kemampuan mengacu pada faktor-faktor umum yang berkaitan dengan performa keseluruhan atau bisa dibilang keseluruhan tes yang berkaitan dengan bagaimana seseorang memproses sebuah informasi). Dari seluruh penjelasan Murphy dapat ditarik kesimpulan bahwa "kemampuan kognitif adalah kemampuan seseorang dalam memproses satu atau lebih informasi, dimana proses dalam hal ini menyangkut juga mengenai pemahaman orang tersebut terhadap informasi yang ia dapatkan". (Mustaqim, 2006: 50).

Menurut Lev Semionovich Vygotsky adalah seorang ahli psikologi sosial berasal dari Rusia. kemampuan kognitif anak dikembangkan melalui teori revolusi sosiokultural. hasil risetnya banyak digunakan dalam mengembangkan pendidikan bagi anak usia dini. Menurut Vygotsky "kemampuan kognitif anak dapat dibantu melalui interaksi sosial. Menurutnya kognitif anak tumbuh tidak hanya melalui tindakan terhadap objek, melainkan juga oleh interaksi dengan orang dewasa dan teman sebayanya". (Khadijah, 2010: 55). sementara itu Ian Pownall, menghubungkan kemampuan kognitif dengan pengambilan keputusan seorang pemimpin Ian Pownall mengatakan bahwa salah satu hal penting bagi seorang pemimpin dalam pengambilan keputusan adalah kemampuan kognitif pemimpin itu dimana Ian Pownall mengatakan: "*Cognitive ability to identify*

key information from within the problem domain.” (kemampuan kognitif untuk mengidentifikasi informasi kunci dari sebuah permasalahan adalah hal yang sangat penting untuk sebuah pengambilan keputusan bagi seorang manajer. Dari hal tersebut dapat dikatakan bahwa Ian juga menganggap kemampuan kognitif sangat berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam menyaring dan mendapatkan informasi kunci dari sebuah kejadian. Oleh sebab itu kognitif anak perlu dikembangkan agar dapat mengkonstruksi ilmu pengetahuan secara mandiri atas dasar pengetahuan yang telah dimilikinya.

b. Perkembangan Kognitif Anak

Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif terjadi dalam empat tahapan, masing-masing tahap berhubungan dengan usia dan tersusun dari jalan pikiran yang berbeda-beda. Tahapan Piaget itu adalah sebagai berikut:

1) Tahapan Sensorimotor (0-2 tahun)

Menurut Desmita dalam Asrul dkk dalam tahap ini bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman sensor dengan tindakan fisik seperti menggapai, dan menyentuh.

Karakteristiknya anak yang berada pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a) Berpikir melalui gerakan
- b) Gerakan gerakan refleks
- c) Belajar mengkoordinasi akal dan gerakannya
- d) Cenderung intuitif, egosentis, tidak rasional dan tidak logis.

2) Tahap Praoperasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini anak mulai bisa melakukan sesuatu sebagai hasil meniru atau mengamati sesuatu model tingkah laku dan mampu melakukan simbolisasi

3) Tahap Operasional-konkrit (7-11 tahun) Anak dapat berpikir logis mengenai peristiwa-peristiwa konkrit.

4) Operasional Formal (11 tahun-dewasa) Mulai berpikir dengan cara yang lebih abstrak, logis dan idealistik.

Perkembangan kognitif yang digambarkan Piaget merupakan proses adaptasi intelektual. Adaptasi ini merupakan proses yang melibatkan skemata, asimilasi, akomodasi dan *equilibration*. Menurut Jerome Bruner, mengatakan bahwa proses belajar adalah adanya pengaruh kebudayaan terhadap tingkah laku individu, maka perkembangan kognitif individu terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan. Tahap itu meliputi *enactive*: (individu melakukan aktivitas dalam upayanya memahami lingkungan sekitarnya), *iconic*: (individu memahami objek - objek atau dunianya melalui gambar dan visualisasi verbal), dan *symbolic*: (individu telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika). Menurut Bruner, perkembangan kognitif individu dapat ditingkatkan melalui penyusunan materi pembelajaran dan mempresentasikannya sesuai dengan tahap perkembangan individu tersebut.

Kelebihan manusia dibandingkan makhluk lainnya adalah karena manusia mempunyai akal dan pikiran yang merupakan satu kesatuan hasil kerja otak. Melalui akal pikirannya inilah manusia mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya untuk dapat mempertahankan diri dan melanjutkan keturunannya. Menurut Clarrk dalam Semiawan, mengungkapkan bahwa ketika anak dilahirkan otak seorang anak manusia telah membawa potensi yang terdapat di dalam 100 - 200 milyar sel *neuron* yang tersimpan diotaknya. Pemikiran adalah cara anak mengetahui pemikiran, pengetahuan, keinginan dan perasaan mereka sendiri yang terpisah dan berbeda dari apa yang lain.

Menurut Bruner, perkembangan kognisi seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh cara dia melihat lingkungannya. Tahap pertama adalah tahap enaktif, di mana individu melakukan aktivitas-aktivitas untuk memahami lingkungannya. Tahap kedua adalah tahap ikonik di mana ia melihat dunia atau lingkungannya melalui gambar-gambar atau visualisasi verbal. Tahap terakhir adalah tahap simbolik, di mana ia mempunyai gagasan secara abstrak yang banyak dipengaruhi bahasa dan logika; komunikasi dilakukan dengan bantuan sistem simbol. Pengembangan kognitif

anak usia dini diarahkan pada pengembangan auditory, visual, taktil, kinestetik, aritmatika, geometri, dan sains.

Makin dewasa makin dominan pula sistem simbol seseorang. Untuk belajar sesuatu, Bruner berpendapat tidak perlu menunggu sampai anak mencapai suatu tahap perkembangan tertentu. Apabila bahan yang diberikan sudah diatur dengan baik, maka individu dapat belajar meskipun umurnya belum memadai.

Dengan kata lain, perkembangan kognitif seseorang dapat ditingkatkan dengan cara mengatur bahan yang akan dipelajari dan menyajikannya sesuai dengan tingkat perkembangannya. Penerapan sistem ini dalam dunia pendidikan disebut “kurikulum spiral” di mana satu obyek diberikan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi dengan materi yang sama tetapi tingkat kesukaran yang bertingkat, dan materinya disesuaikan pula dengan tingkat perkembangan kognisi seseorang.

Prinsip-prinsip belajar Bruner adalah sebagai berikut. Makin tinggi tingkat perkembangan intelektual, makin meningkat pula ketidaktergantungan individu terhadap stimulus yang diberikan. Pertumbuhan seseorang tergantung pada perkembangan kemampuan internal untuk menyimpan dan memproses informasi. Data atau informasi yang diterima dari luar perlu diolah secara mental.

Perkembangan intelektual meliputi peningkatan kemampuan untuk mengutarakan pendapat dan gagasan melalui simbol. Untuk mengembangkan kognisi seseorang diperlukan interaksi yang sistematis antara pengajar dan pembelajar. Dalam perkembangan kognisi seseorang, semakin tinggi tingkatannya semakin meningkat pula kemampuan untuk memikirkan beberapa alternatif secara serentak dan kemampuan untuk memberikan perhatian terhadap beberapa stimuli situasi sekaligus, (MuhammadWendi, 2013: 24).

c. Teori Kognitif Anak Usia Dini Menurut Ahli

Teori kognitif berhubungan dengan bagaimana kita memperoleh, memproses, dan menggunakan informasi (Lefrancois Kholis, 2009: 22).

Teori-teori intelegensi diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Teori Uni Factor. Teori ini dikenal sebagai teori kapasitas umum, menurut teori ini intelegensi merupakan kapasitas atau kemampuan umum pada anak.
- 2) Teori Two Factor Intelegensi berdasarkan suatu faktor mental umum
- 3) Teori Multi Factor Teori ini mengatakan intelegensi terdiri dari bentuk hubungan neural antara stimulus dengan respon.
- 4) Teori Sampling Goldfrey H. Thomson mengajukan teorinya yang disebut dengan teori sampling. Menurut teori ini, “intelegensi merupakan berbagai kemampuan sampel. Dunia berisikan berbagai bidang pengalaman. Intelegensi terbatas pada sampel dari kemampuan atau pengalaman dunia nyata”.(Lefrancois Kholis, 2009: 34).

Teori kognitif adalah teori yang umumnya dikaitkan dengan proses belajar. Kognisi adalah kemampuan psikis atau mental manusia yang berupa mengamati, melihat, menyangka, memperhatikan, menduga dan menilai. Dengan kata lain, kognisi menunjuk pada konsep tentang pengenalan. “Teori kognitif menyatakan bahwa proses belajar terjadi karena ada variabel penghalang pada aspek-aspek kognisi seseorang”

Pembelajaran harus memperhatikan perbedaan individual siswa, “faktor ini sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Perbedaan tersebut misalnya pada bakat, minat, kepribadian, keadaan jasmani, keadaan sosial termasuk kemampuan intelegensinya” (Mulyati, 2005: 21)

Mengenai teori belajar kognitif dalam hal ini Kognisi Sosial, mendasari pemikiran bahwa budaya berperan penting dalam belajar seseorang.

Budaya adalah penentu perkembangan, tiap individu berkembang dalam konteks budaya, sehingga proses belajar individu dipengaruhi oleh lingkungan utama budaya keluarga. Budaya lingkungan individu membelajarkannya apa dan bagaimana berpikir. Konsep dasar teori ini diringkas sebagai berikut:

- a) Budaya memberi sumbangan perkembangan intelektual individu melalui dua cara, yaitu melalui (i) budaya dan (ii) lingkungan budaya. Melalui budaya banyak isi pikiran (pengetahuan) individu diperoleh seseorang, dan melalui lingkungan

budaya sarana adaptasi intelektual bagi individu berupa proses dan sarana berpikir bagi individu dapat tersedia.

- b) Perkembangan kognitif dihasilkan dari proses dialektis (proses masalah bersama orang lain, terutama orangtua, guru, saudara sekandung dan teman sebaya.
- c) Awalnya orang yang berinteraksi dengan individu memikul tanggung jawab membimbing pemecahan masalah; lambat-laun tanggung jawab itu diambil alih sendiri oleh individu yang bersangkutan.
- d) Bahasa adalah sarana primer interaksi orang dewasa untuk menyalurkan sebagian besar perbendaharaan pengetahuan yang hidup dalam budayanya.
- e) Seraya bertumbuh kembang, bahasa individu sendiri adalah sarana primer adaptasi intelektual; ia berbahasa batiniyah (internal language) untuk mengendalikan perilaku.
- f) Internalisasi merujuk pada proses belajar. Menginternalisasikan pengetahuan dan alat berpikir adalah hal yang pertama kali hadir ke kehidupan individu melalui bahasa.
- g) Terjadi *zone of proximal development* atau kesenjangan antara yang sanggup dilakukan individu sendiri dengan yang dapat dilakukan dengan bantuan orang dewasa.
- h) Karena apa yang dipelajari individu berasal dari budaya dan banyak di antara pemecahan masalahnya ditopang orang dewasa, maka pendidikan hendaknya

tidak berpusat pada individu dalam isolasi dari budayanya. Interaksi dengan budaya sekeliling dan lembaga-lembaga social sebagaimana orangtua, saudara sekandung, individu dan teman sebaya yang lebih cakap sangat memberi sumbangan secara nyata pada perkembangan intelektual individu. (Budiningsih, 2004: 34).

Asumsi yang mendasari teori belajar kognitif adalah bahwa pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan. Perkembangan merupakan

hasil kumulatif dari pembelajaran. Menurut Bruner, (*discovery learning*), berpikir intuitif tidak pernah dikembangkan di sekolah, bahkan mungkin dihindari karena dianggap tidak perlu. Sebaliknya di sekolah banyak dikembangkan cara berfikir analitis, padahal berfikir intuitif sangat penting untuk ahli matematika, biologi, fisika, dll. Selanjutnya dikatakan bahwa setiap disiplin ilmu mempunyai konsep-konsep, prinsip-prinsip dan prosedur yang harus dipahami sebelum seseorang mulai belajar. Cara terbaik untuk belajar adalah memahami konsep, arti dan hubungan melalui proses intuitif hingga akhirnya sampai pada satu kesimpulan (Bruner, Luthfi. 2004: 13).

2. Teori Bentuk - Bentuk Dasar Geometri Pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Geomet

Geometri berasal dari bahasa Yunani yaitu “ge” yang berarti bumi dan “metrein” yang berarti mengukur, pengembangan geometri anak usia dini adalah kemampuan yang berhubungan dengan konsep bentuk dan ukuran.

Adapun kegiatan yang dilakukan anak dalam mengenal bangun geometri antara lain:

- 1) Mengukur benda dengan sederhana
- 2) Menggunakan bahasa dengan ukuran seperti besar, kecil, panjang-pendek, tinggi-rendah
- 3) Menciptakan bentuk geometri
- 4) Mencocokkan gambar berdasarkan bentuk, warna, dan ukurannya.
- 5) Memilih benda berdasarkan bentuk, warna, dan ukurannya.
- 6) Membandingkan benda berdasarkan besar, kecil, panjang-pendek, tinggi-rendah.
- 7) Mengukur benda secara sederhana sesuai bentuk dan ukurannya
- 8) Mengerti dan menggunakan bahasa ukuran seperti besar, kecil, panjang-pendek, tinggi-rendah
- 9) Menyebut benda di kelas sesuai dengan bentuk geometri
- 10) Mencontoh bentuk geometri

11) Menyebut, menunjukan, mengelompokan bentuk lingkaran, segitiga dan segiempat

12) Menyusun menara dari kubus

13) Mengenal ukuran panjang, berat, isi

14) Meniru pola dengan empat kubus.

b. Bentuk- Bentuk Dasar Geometri

Membangun konsep geometri pada anak usia dini dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan, dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segitiga, segiempat dan lingkaran belajar konsep letak seperti di atas, di bawah, di kiri, dan di kanan. (Agung Triharsono, 2013 : 50).

Bentuk bentuk dasar geometri berdasarkan teori diatas yang harus diketahui anak adalah sebagai berikut:

1) Segitiga

Segitiga adalah salah satu bentuk geometri yang harus dikenalkan kepada anak guna mengembangkan kognitifnya di bidang geometri anak usia dini.

2) Lingkaran

Lingkaran adalah bentuk geometri yang bulat dan sebagai bentuk dasar yang harus dikenalkan kepada anak.

3) Segiempat

Segiempat adalah bentuk geometri yang bisa dibilang berbentuk kotak, bentuk ini harus dikenalkan kepada anak guna mengembangkan kognitifnya di bidang bentuk geometri anak usia dini.

Jadi dari bentuk dasar geometri ini di harapkan anak dapat mengenalnya dengan cara menyebut, menunjukan dan mengelompokan bentuk tersebut sesuai dengan pasangannya.

3. Hakikat Pembelajaran Kooperatif

a. Definisi Pembelajaran Kooperatif

Cooperative learning berasal dari kata *Cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. *Cooperative learning* adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan pada paham konstruktivisme. Menurut Isjoni “*cooperative learning* merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda”.(Isjoni, 2009 : 14). Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anggota kelompok harus saling membantu untuk memahami materi pelajaran.

Syafaruddin mengatakan “pembelajaran kooperatif adalah suatu jenis khusus dari aktivitas kelompok yang berusaha untuk memajukan pembelajaran dan keterampilan sosial dengan kerjasama tiga konsep yaitu: 1) penghargaan kelompok, 2) pertanggung jawaban, 3) peluang yang sama untuk berhasil.” (Syafaruddin, 2003: 201).

Menurut Ibrahim, strategi pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang membantu siswa mempelajari isi akademik dan hubungan sosial. Kagan mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai suatu strategi instruksional yang melibatkan interaksi siswa secara kooperatif dalam mempelajari suatu topik sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Jacob menyatakan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah suatu metode instruksional dimana siswa dalam kelompok kecil bekerjasama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas akademik”.(Masitoh dan Laksmi Dewi, 2009:232).

Menurut Syarifuddin untuk mencapai hasil yang maksimal dalam pembelajaran ada lima unsur model pembelajaran kooperatif yaitu: a) saling ketergantungan positif, b) tanggung jawab individu, c) tatap muka, d) keterampilan bekerja sama, e) pembentukan kelompok.(Syarifuddin, 2005 :120). Saling ketergantungan positif yaitu pandangan bahwa seseorang adalah berkaitan dengan orang lain dalam satu cara, seseorang tidak berhasil jika anggota kelompok lain juga tidak berhasil, itu artinya keuntungan kerja mereka adalah keuntungan bersama. Interaksi yang saling membutuhkan inilah yang dimaksud dengan saling ketergantungan sumber belajar, atau saling ketergantungan peran.

Tanggung jawab individu adalah setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik terhadap tugas yang sudah diberikan kepada siswa tersebut. Karena itu kunci keberhasilan kerja kelompok dalam pembelajaran kooperatif adalah penetapan guru dalam penyusunan tugasnya seperti penguasaan bahan, pemberian tugas dan pengolahan kelompok belajar. Adapun cara umum yang digunakan untuk menyusun tanggung jawab siswa adalah dengan memberikan suatu tes individu kepada setiap pelajar, dan menseleksi secara random hasil tes-tes pelajaran untuk memasukkannya dalam kelompok.

Setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Kegiatan ini menuntut setiap anggota dalam kelompok belajar dapat saling bertatap muka sehingga mereka dapat melakukan dialog dengan saling melengkapi pengetahuan, tidak hanya dengan guru tetapi juga sesama siswa. Interaksi tatap muka ini adalah menumbuhkan perasaan untuk saling membantu, dan memotivasi satu sama lainnya dalam proses belajar mengajar. Maka dengan demikian, dapat memungkinkan siswa menjadi sumber belajar bagi sesamanya.

Kerjasama adalah mencakup kepemimpinan, pengambilan keputusan, membangun kepercayaan, komunikasi dan keterampilan manajemen konflik diperlukan bagi siswa yang bekerja sama secara produktif. Dalam kelompok belajar kooperatif, setiap anggota harus dibekali dengan keterampilan berkomunikasi sebelum masuk dalam kelompok. Pengajar perlu menyampaikan cara-cara berkomunikasi, karena tidak semua mempunyai anak keahlian mendengarkan dan berbicara. Keberhasilan suatu kelompok juga tergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan untuk mengutarakan pendapat mereka. Proses komunikasi antar anggota ini merupakan proses yang sangat bermanfaat dan perlu ditempuh untuk memperkaya pengalaman belajar.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Pembelajaran kooperatif ini juga

menekankan pada kesadaran siswa perlunya belajar berpikir, menyelesaikan masalah dan belajar untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan terhadap siswa lain, sehingga setiap siswa senang menyumbangkan pengetahuannya kepada orang lain dalam kelompok dan saling membantu dalam menguasai bahan pelajaran.

b. Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif ini terdiri dari tiga prinsip yang menjadi pendekatan agar diasumsikan mampu meningkatkan proses dan hasil belajar siswa, yaitu pendekatan belajar aktif, konstruktivistik, dan kooperatif.

1) Belajar Aktif

Belajar aktif, ditunjukkan dengan adanya keterlibatan intelektual dan emosional yang tinggi dalam proses belajar, tidak sekedar aktifitas semata. Siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi, mengemukakan pendapat dan idenya, melakukan eksplorasi terhadap materi yang sedang dipelajari serta menafsirkan hasilnya secara bersama-sama di dalam kelompok. Siswa dibebaskan untuk mencari berbagai sumber belajar yang relevan. Kegiatan demikian memungkinkan siswa berinteraksi aktif dengan lingkungan dan kelompoknya, sebagai media untuk mengembangkan pengetahuannya.

2) Pendekatan Konstruktivistik

Pendekatan konstruktivistik dalam strategi pembelajaran kooperatif dapat mendorong siswa untuk mampu membangun pengetahuannya secara bersama-sama di dalam kelompok. Mereka didorong untuk menemukan dan mengkonstruksi materi yang sedang dipelajari melalui diskusi, observasi, atau percobaan. Siswa menafsirkan bersama-sama apa yang mereka temukan atau mereka bahas. Dengan cara demikian, materi pelajaran dapat dibangun bersama dan bukan sebagai transfer dari guru. Pengetahuan dibentuk bersama berdasarkan pengalaman serta interaksinya dengan lingkungan di dalam kelompok belajar, sehingga terjadi saling

memperkaya diantara anggota kelompok. Ini berarti, siswa didorong untuk membangun makna dari pengalamannya, sehingga pemahaman terhadap fenomena yang dipelajari meningkat. Mereka didorong untuk memunculkan berbagai sudut pandang terhadap materi atau masalah yang sama, untuk kemudian membangun sudut pandang atau mengkonstruksi pengetahuannya secara bersama pula. Hal ini merupakan realisasi dari hakikat konstruktivisme dalam pembelajaran.

3) Pendekatan Kooperatif

Pendekatan kooperatif mendorong dan memberi kesempatan kepada siswa untuk terampil berkomunikasi. Artinya, siswa didorong untuk mampu menyatakan pendapat atau idenya dengan jelas, mendengarkan orang lain dan menanggapi dengan tepat, meminta *feedback* serta mengajukan pertanyaan-pertanyaan dengan baik. Siswa juga mampu membangun dan menjaga kepercayaan, terbuka untuk menerima dan memberi pendapat serta ide-idenya, mau berbagi informasi dan sumber, mau memberi dukungan pada orang lain dengan tulus. Siswa juga mampu memimpin dan terampil mengelola kontroversi menjadi situasi *problem solving*, mengkritisi ide bukan orangnya. Sedangkan prinsip dari pembelajaran kooperatif adalah:

- a) Kemampuan kerjasama
- b) Otonomi kelompok
- c) Interaksi bersama
- d) Keikutsertaan bersama
- e) Tanggung jawab individu
- f) Ketergantungan positif
- g) Kerjasama merupakan suatu nilai. (Imas Kurniangsih, 2016: 23)

4. Pembelajaran Kooperatif *Make a Match*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Make a Match*

Model pembelajaran *Make A Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran tahun 1994 dimana “model pembelajaran ini siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Imas Kurniangsih, 2016: 55).

Karakteristik model pembelajaran *Make a Match* adalah “memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pelaksanaan model *Make a Match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut (Aris Shoimin, 2014 : 98).

Para guru agar memberikan pelajaran kepada para peserta didik bahwa di dalam melaksanakan tugas pendidikan, para guru/pendidik dituntut untuk menciptakan proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan.(Ismail SM, 2008: 13). berupaya membuat peserta didik untuk merasa betah dan senang tinggal di sekolah bersamanya, dan bukan sebaliknya justru memberikan kesan seram agar para siswa takut dan segan kepadanya karena sikap demikian justru akan membuat siswa tidak betah tinggal di sekolah dan sekaligus akan sulit untuk bisa mencintai para guru beserta semua ilmu ataupun pendidikan yang di berikan kepada mereka.

Dengan pemilihan metode yang sesuai dan tepat maka berjalannya proses pembelajaran akan mudah dan menyenangkan bagi peserta didik. Suasana pembelajaran yang mudah dan menyenangkan ini akan mempengaruhi minat belajar peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan dapat tercapai dengan maksimal.(Juwariyah, 2010 : 105).

Model Pembelajaran *Make a Match* artinya model pembelajaran mencari pasangan. Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *Make a Match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut. Langkah berikutnya adalah guru membagi siswa menjadi 3 kelompok siswa. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu-kartu yang berisi jawaban.

Sedangkan kelompok ketiga berfungsi sebagai kelompok penilai. Aturlah posisi kelompok-kelompok tersebut sedemikian sehingga berbentuk huruf U. Upayakan kelompok pertama berhadapan dengan kelompok kedua.

Jika masing-masing kelompok telah berada di posisi yang telah ditentukan, maka guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama dan kelompok kedua bergerak mencari pasangannya masing-masing sesuai dengan pertanyaan atau jawaban yang terdapat dikartunya. Berikan kesempatan kepada mereka untuk berdiskusi. Ketika mereka berdiskusi alangkah baiknya jika ada musik instrumental yang lembut mengiringi aktivitas belajar mereka. Diskusi dilakukan oleh siswa yang membawa kartu yang berisi pertanyaan dan siswa yang membawa kartu yang berisi jawaban.

Pasangan yang telah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan dan jawaban kepada kelompok penilai. Kelompok penilai kemudian membaca apakah pasangan pertanyaan dan jawaban itu cocok. Setelah penilai selesai dilakukan, aturlah sedemikian rupa kelompok pertama dan kelompok kedua bersatu kemudian memposisikan dirinya menjadi kelompok penilai. Sementara kelompok penilai pada sesi pertama dibagi menjadi dua kelompok. Sebagian anggota memegang kartu yang berisi pertanyaan dan sebagian lagi memegang kartu yang berisi jawaban. Kemudian posisikan mereka seperti huruf U. Guru kembali membunyikan peluitnya menandai pemegang kartu pertanyaan dan kartu jawaban bergerak untuk mencari pasangannya. Apabila masing-masing siswa telah menemukan pasangannya, maka setiap pasangan menunjukkan hasil kerjanya kepada penilai.

Perlu diketahui bahwa tidak semua peserta didik baik yang berperan sebagai pemegang kartu pertanyaan, pemegang kartu jawaban maupun penilai mengetahui dan memahami secara pasti apakah betul kartu pertanyaan dan jawaban yang mereka pasang telah cocok atau tidak. Demikian halnya dengan penilai, mereka juga belum mengetahui secara pasti apakah penilaian mereka benar atas pasangan pertanyaan dan jawaban yang diberikan. Berdasarkan situasi

inilah guru memfasilitasi siswa untuk mengkonfirmasi hal-hal yang telah mereka lakukan yaitu memasangkan pertanyaan dan jawaban dan melaksanakan penilaian (Istarani, 2011 : 63-64).

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make a Match*

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif *Make a Match* sebagai alternative model pembelajaran yang bervariasi adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu merupakan kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 2) Setiap anak mendapat satu buah kartu.
- 3) Tiap anak memiliki jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- 4) Setiap anak mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- 5) Setiap anak yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 6) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap anak mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- 7) Demikian seterusnya.
- 8) Kesimpulan/penutup.
- 9) Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartu dengan temannya akan di suruh bernyanyi atau diberi hukuman yang edukatif dan disepakati bersama (Imas Kurniangsih, 2016: 71)

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make a Match*

1) Kelebihan Model Pembelajaran *Make a Match*

Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu.

- a) Meningkatkan kreativitas belajar siswa.

- b) Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
- c) Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang dibuat oleh guru.
- d) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan
- e) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa
- f) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal
- g) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran h)
- Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis
- i) Munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh siswa.

2.) Kekurangan Model Pembelajaran *Make a Match*

- a) Sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus sesuai dengan materi pelajaran.
- b) Sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran.
- c) Siswa kurang menyerapi makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa hanya merasa sekedar bermain saja.
- d) Sulit untuk membuat siswa berkonsentrasi.
- e) Sangat memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan
- f) Waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan siswa bisa banyak bermain-main dalam proses pembelajaran
- g) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai
- h) Pada kelas dengan anak yang banyak jika kurang bijaksana dalam menyikapi maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali.
- i) Bisa mengganggu ketenangan belajar kelas di kiri kanannya dan menjaga kelas tetap kondusif (Wiriadmadja,2005: 12).

B, Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Penelitian oleh Sri Utami Ningsih dengan judul penerapan metode kooperatif model *Make a Match* yang dilaksanakan oleh guru di sekolah terhadap motivasi belajar Al-Qur'an Hadits siswa, Menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penerapan metode kooperatif model *Make a Match* yang dilaksanakan oleh guru di sekolah terhadap motivasi belajar Al-Qur'an Hadits siswa. Adapun pengaruh yang ditimbulkan oleh variabel X terhadap Variabel Y adalah sebanyak 78%. Dilakukan dengan dua siklus.
2. Penelitian oleh Pesta dengan judul pengaruh strategi pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar akuntansi siswa pada pokok bahasan jurnal. Menyimpulkan bahwa dari hasil analisis data yang diperoleh yaitu nilai rata-rata tes hasil belajar siswa kelas eksperimen 69,75 dengan standar deviasi 9,054 dan nilai rata-rata kelas kontrol 59,25 dengan standar deviasi 8,66.
3. Penelitian oleh Putu diah menyimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *Make a Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar anak dari 50.2% mencapai 80,6% dengan kategori tinggi melebihi kriteria yang ditetapkan yaitu 75%.
4. Penelitian oleh Ana menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penerapan model *Make a Match* terhadap kognitif anak dalam permainan mencari pasangan. Adapun pengaruh yang ditimbulkan variabel x terhadap y adalah 86,5 % melalui dua siklus penelitian.

Dari penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan dari setiap penelitian. Mulai dari penggunaan strategi dan materi walaupun penelitian di atas berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan, namun masih memiliki hubungan yang dapat mendukung penelitian ini. penelitian ini lebih menekankan pada peningkatan kognitif anak melalui model pembelajaran *Make A Match* di KB PKK Pandasari Poncokusumo Malang.

C. Kerangka Berpikir

Kemampuan kognitif adalah kemampuan anak untuk berpikir melalui pusat susunan syaraf sehingga membuat anak dapat mengenal suatu hal mengenai bentuk dasar geometri. Apabila kemampuan kognitif anak mengalami suatu gangguan tentu akan mengakibatkan terhambatnya bagian/ aspek perkembangan anak yang lain. Dalam perkembangannya anak yang berada pada usia 5-6 tahun memiliki perkembangan yang sangat cepat dan mudah tanggap. Pada usia ini sering disebut juga masa keemasan (*golden age*) karena pada masa ini anak lebih mudah dalam menyerap pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk dasar geometri sangatlah penting dikembangkan pada anak agar anak dapat mengetahui bentuk dasar geometri seperti lingkaran, segitiga, segiempat yang banyak dilihatnya dilingkungan tempat tinggalnya. Dan hal ini juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan anak khususnya dalam bidang pengenalan bentuk geometri anak usia dini.

Rendahnya kemampuan kognitif dalam hal mengenal bentuk geometri anak Kelompk Bermain PKK Pandansari Poncokusumo Malang, akibat komunikasi yang dibangun guru dalam proses pembelajaran tidak berjalan efektif, karena strategi pembelajaran yang hanya bertumpu kepada aktivitas mengajar guru menyebabkan anak menjadi kurang aktif, dan kurang memiliki pengetahuan konsep yang luas terhadap materi pelajaran. Dalam keadaan seperti ini, guru harus melakukan upaya atau tindakan-tindakan nyata untuk merubahnya. Tindakan tersebut dapat berupa penggunaan strategi pembelajaran yang dapat melibatkan peran aktif siswa selama proses pembelajaran terlaksana, yaitu model *Make a Match*, khususnya materi pengenalan bentuk geometri.

Model *Make a Match* adalah pembelajaran yang menuntut kemampuan dan pemahaman guru tentang pelaksanaan pembelajaran efektif, sekaligus memiliki keterampilan khusus dalam mengelola kelas, sedangkan dari anak, pemahaman terhadap model *Make a Match* bergantung penjelasan yang diberikan guru. Apabila hal itu dilakukan, maka pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dengan hasil yang baik

pula. Maka berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan terhadap kemampuan kognitif pada materi pengenalan bentuk geometri di Kelompok Bermain PKK Pandansari Poncokusumo Malang, sebagaimana telah dikemukakan pada latar belakang tulisan ini, maka tidak salah kiranya bahwa untuk mengoptimalkan kemampuan pengenalan bentuk geometri anak, diperlukan tindakan pembelajaran dengan melibatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan menggunakan pembelajaran model *Make a Match*, interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan efektif karena tercipta komunikasi dua arah, yaitu komunikasi guru dengan siswa saat guru menjelaskan materi pelajaran yang diikuti dengan mencari pasangan beberapa kata tertentu, dan komunikasi siswa dengan siswa yaitu terbentuknya interaksi belajar untuk saling memberikan pengertian dan pemahaman di antara para siswa.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir diatas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “melalui model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam materi pengenalan bentuk geometri di KB PKK Pandansari Poncokusumo Malang.



