

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1. Kajian Teori**

##### **2.1.1. Kemampuan Mengenal Warna**

Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa (bisa, sanggup), kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, kekuatan untuk melakukan sesuatu . Menurut Chaplin (E. Faiqoh, 2011), kemampuan merupakan tenaga (daya kekuatan) untuk melakukan suatu perbuatan. Kemampuan (*ability*) juga berarti kapasitas seorang individu untuk melakukan beberapa tugas dalam suatu pekerjaan (Stephen & Timonthy dalam Hudi, 2012:). Dari beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kecakapan seorang individu untuk melakukan beberapa tugas dalam suatu pekerjaan.

Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran pada anak usia dini adalah aspek intelektual/kognitif. Aspek perkembangan kognitif dalam pendidikan anak usia dini sering pula disebut daya pikir. Perkembangan kognitif pada anak sangat diperlukan guna untuk mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang mereka lihat, dengar, rasa, cium, dan raba melalui panca indra yang dimiliki anak. Piaget memaparkan bahwa anak usia 3-4 tahun berada dalam tahap pra-operasional, pada tahap pra-operasional anak mulai menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas dan mulai mengenali beberapa simbol termasuk bahasa dan gambar (Slamet S, 2005).

Dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, salah satu aspek penting yaitu kemampuan untuk mengenal suatu objek termasuk dalam mengenal warna. Mengenal warna akan membantu anak untuk dapat menyebutkan warna, mampu menyampaikan hasil percobaan tentang warna yang dilakukan anak, dan mampu mengelompokkan warna. Pengenalan warna untuk anak usia 3-4 tahun yaitu berada pada mengenal 5-7 macam warna (Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009). Kemampuan mengenal warna disesuaikan dengan kemampuan anak usia dini.

Tujuan dari pengenalan warna yaitu sebagai dasar bagi pengetahuan anak mengenai pengetahuan selanjutnya yang akan menjadi bekal pengetahuan bagi anak. Hal ini sesuai dengan tahapan dari perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 3-4 tahun berada pada tahap praoperasional yang mulai mengenal beberapa simbol dan meningkat pada tahap selanjutnya yaitu mampu memecahkan persoalan sederhana secara konkrit. Mengenal symbol warna akan memberikan bekal bagi anak pada tahap selanjutnya yaitu untuk memecahkan persoalan sederhana yang berhubungan dengan warna secara konkrit.

Maka dari itu, pembelajaran dalam pengenalan warna menjadi penting bagi anak dan pembelajarannya disesuaikan dengan tahap dan karakteristik belajar anak. Karakteristik belajar bagi anak usia dini yaitu belajar yang melibatkan anak secara langsung dan belajar sambil bermain. Namun, pada kenyataannya teori belajar yang digunakan oleh guru pada umumnya adalah teori behavioristik. Teori behavioristik berpandangan bahwa belajar merupakan pembentukan tingkah laku dan pentingnya masukan atau stimulus dan keluaran

atau respon (Asri B., 2002). Salah satu kelemahan dari teori behavioristik yaitu menekankan pada siswa sebagai subjek dan menciptakan verbalisme yang mengandalkan pada ingatan anak. Hal ini tampak pada sekolah-sekolah umum di mana dalam pembelajaran guru cenderung memberikan nama-nama warna dan menunjukkan warna. Sehingga kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman langsung dalam melakukan percobaan sederhana dalam mengenal warna.

Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Departemen Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, moral, spiritual, motorik, emosional, dan sosial yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Rentang usia anak usia dini yaitu 0-6 tahun dan sering disebut dengan masa keemasan (*the golden age*). Pada masa tersebut sangat menentukan untuk masa-masa selanjutnya. Keberhasilan akan pertumbuhan dan perkembangan pada masa ini juga akan berpengaruh pada keberhasilan masa-masa setelahnya. Untuk itu, pendidikan anak usia dini memegang peranan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan.

Pembinaan dalam pendidikan anak usia dini dilakukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam menghadapi tugas perkembangan selanjutnya. Selain itu, pendidikan anak usia dini harus mampu memberikan stimulus dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak.

Adapun aspek perkembangan anak ada lima yaitu aspek fisik motorik, intelektual, sosial, emosional, dan bahasan. Kelima aspek tersebut berkembang pesat pada usia dini, hal ini memerlukan perhatian khusus supaya anak dapat optimal dalam perkembangannya.

### **2.1.2. Media Pembelajaran**

Menurut Burhanudin, teori belajar yang ada salah satunya tentang Bakat dan Pengalaman. Menurut teori Perkembangan jiwa anak sangat ditentukan dari bakat dan potensi yang dimilikinya ataupun perkembangan jiwa anak dapat ditempa dari pengalaman-pengalaman saat anak menjalani proses kehidupannya. (Yusak B, 2003).

Teori ini memberikan gambaran pembelajaran yang baik tidak sekedar transfer ilmu ke anak didik melalui ceramah yang akhirnya terjadi verbalisme dan pembelajaran monoton namun dapat dipadukan dengan pembelajaran yang memberikan pengalaman kepada siswa untuk melakukan sesuatu dalam menemukan jawaban dari permasalahan tema pembelajaran dan memperoleh pengetahuan secara maksimal.

Dengan teori di atas bahwa pembelajaran bukan sekedar transfer ilmu, namun untuk peningkatan kemampuan peserta didik. Pembelajaran yang baik adalah untuk peningkatan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Upaya ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain faktor internal, misalnya: kesehatan peserta didik, intelegensi, sikap, bakat, minat dan motivasi; faktor eksternal, misalnya: lingkungan keluarga, sekolah, dan keadaan cuaca, faktor pendekatan belajar (strategi, metode, dan

media pembelajaran). Jadi tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik, tidak hanya dipengaruhi oleh tingkat intelegensi peserta didik, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor lain diantaranya karena pendekatan, metode atau juga media pembelajaran yang digunakan. Karena pada dasarnya pembelajaran adalah suatu proses membelajarkan, dalam arti peserta didik adalah pembelajar, pelaku atau subjek pembelajaran. Dalam kegiatan ini akan mengakibatkan peserta didik mempelajari mata pelajaran atau sesuatu dengan cara yang lebih efektif dan efisien untuk menunjang keberhasilannya.

Landasan lebih lanjut adalah teori gestalt. Menurut pandangan teori gestalt seseorang memperoleh pengetahuan melalui sensasi atau informasi dengan melihat strukturnya secara menyeluruh kemudian menyusunnya kembali dalam struktur yang sederhana sehingga lebih mudah dipahami. Gestalt adalah sebuah teori yang menjelaskan proses persepsi melalui pengorganisasian komponen-komponen sensasi yang memiliki hubungan, pola, ataupun kemiripan menjadi kesatuan. Teori gestalt beroposisi terhadap teori strukturalisme. Teori gestalt cenderung berupaya mengurangi pembagian sensasi menjadi bagian-bagian kecil. Istilah “Gestalt” mengacu pada sebuah objek/figur yang utuh dan berbeda dari penjumlahan bagian-bagiannya.

Aplikasi teori Gestalt dalam proses pembelajaran antara lain :  
(<http://tiennymakrus.blog.friendster.com/2009/03/sosiolinguistik-dalam-pengajaran-bahasa/>).

- a. Pengalaman tilikan (*insight*); bahwa tilikan memegang peranan yang penting dalam perilaku. Dalam proses pembelajaran, hendaknya peserta didik memiliki

kemampuan tilikan yaitu kemampuan mengenal keterkaitan unsur-unsur dalam suatu obyek atau peristiwa.

- b. Pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*); kebermaknaan unsur-unsur yang terkait akan menunjang pembentukan tilikan dalam proses pembelajaran. Makin jelas makna hubungan suatu unsur akan makin efektif sesuatu yang dipelajari. Hal ini sangat penting dalam kegiatan pemecahan masalah, khususnya dalam identifikasi masalah dan pengembangan alternatif pemecahannya. Hal-hal yang dipelajari peserta didik hendaknya memiliki makna yang jelas dan logis dengan proses kehidupannya.
- c. Perilaku bertujuan (*puspositive behavior*); bahwa perilaku terarah pada tujuan. Perilaku bukan hanya terjadi akibat hubungan stimulus-respons, tetapi ada keterkaitannya dengan dengan tujuan yang ingin dicapai. Proses pembelajaran akan berjalan efektif jika peserta didik mengenal tujuan yang ingin dicapainya. Oleh karena itu, guru hendaknya menyadari tujuan sebagai arah aktivitas pengajaran dan membantu peserta didik dalam memahami tujuannya.
- d. Prinsip ruang hidup (*life space*); bahwa perilaku individu memiliki keterkaitan dengan lingkungan dimana ia berada. Oleh karena itu, materi yang diajarkan hendaknya memiliki keterkaitan dengan situasi dan kondisi lingkungan kehidupan peserta didik.
- e. Transfer dalam Belajar; yaitu pemindahan pola-pola perilaku dalam situasi pembelajaran tertentu ke situasi lain. Menurut pandangan Gestalt, transfer belajar terjadi dengan jalan melepaskan pengertian obyek dari suatu konfigurasi dalam situasi tertentu untuk kemudian menempatkan dalam situasi konfigurasi lain dalam tata-susunan yang tepat. Judd menekankan pentingnya penangkapan

prinsip-prinsip pokok yang luas dalam pembelajaran dan kemudian menyusun ketentuan-ketentuan umum (generalisasi). Transfer belajar akan terjadi apabila peserta didik telah menangkap prinsip-prinsip pokok dari suatu persoalan dan menemukan generalisasi untuk kemudian digunakan dalam memecahkan masalah dalam situasi lain. Oleh karena itu, guru hendaknya dapat membantu peserta didik untuk menguasai prinsip-prinsip pokok dari materi yang diajarkannya.

Meskipun demikian, ada beberapa hal yang patut dicatat sebagai implikasi dari aliran Gestalt. Yakni:

- a. Pendekatan fenomenologis menjadi salah satu pendekatan yang eksis di psikologi dan dengan pendekatan ini para tokoh Gestalt menunjukkan bahwa studi psikologi dapat mempelajari higher mental process, yang selama ini dihindari karena abstrak, namun tetap dapat mempertahankan aspek ilmiah dan empirisnya.
- b. Pandangan Gestalt menyempurnakan aliran behaviorisme dengan menyumbangkan ide untuk menggali proses belajar kognitif, berfokus pada higher mental process. Adanya perceptual field diinterpretasikan menjadi lapangan kognitif dimana proses-proses mental seperti persepsi, insight, dan problem solving beroperasi. Tokoh: Tolman dan Koehler.

### **2.1.3. Media Kartu**

Kartu merupakan media yang termasuk pada jenis media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Menurut Wibawa (Ratnasari, 2003) kartu biasanya berisi huruf-huruf, gambar atau kombinasinya dan dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata dalam pelajaran bahasa pada umumnya dan bahasa asing khususnya.

Arsyad (2011) menjelaskan bahwa kartu adalah kartu kecil yang berisi gambar-gambar, teks atau simbol yang mengingatkan atau menuntun Anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, dapat digunakan untuk melatih anak dalam mengeja dan memperkaya kosakata. Kartu biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Kartu merupakan kartu yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Kartu juga berupa kartu gambar yang memiliki dua sisi, sisi yang satu menampilkan gambar obyek dan sisi yang lain menampilkan kata yang menerangkan objek.

Kartu merupakan abjad-abjad yang dituliskan pada potongan-potongan suatu media baik karton, kertas maupun papan tulis atau tripleks. Potongan-potongan kartu tersebut dapat dipindah-pindahkan sesuai keinginan pembuat suku kata, kata maupun kalimat. Penggunaan kartu ini sangat menarik perhatian anak dan sangat mudah digunakan dalam pembelajaran membaca. Selain itu kartu juga melatih kreatif anak dalam menyusun kata-kata sesuai dengan keinginannya.

Perlu diketahui bahwa dunia Pendidikan pada anak usia dini memiliki prinsip belajar sambil bermain sehingga dapat menimbulkan kreativitas pada anak. Prinsip inilah yang perlu ditanamkan pada anak usia dini. Atas dasar itu materi atau kegiatan bermain sambil belajar di TK harus disusun dengan tepat sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Materi atau kegiatan ini harus disiapkan secara matang, terperinci dan jelas. Bermain sambil belajar pada anak sangat cocok untuk dilaksanakan oleh semua guru sebab pendidikan di TK baru

bersifat pengenalan, antara lain pengenalan angka dan huruf. Salah satu metode yang dijadikan sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan angka dan huruf di taman pendidikan anak usia dini adalah permainan kartu huruf.

Kartu gambar tersebut disimpan dalam satu kotak yang menunjukkan jumlah kartu dari sebuah kelompok gambar. Kelompok gambar menunjukkan tema gambar (binatang, sayuran, buah-buahan, bagian-bagian tubuh, nama bilangan, nama kendaraan).

Kartu bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan membaca anak usia. Bagi guru, media ini bertujuan untuk mempermudah dalam mengkondisikan situasi belajar. Keterlibatan anak secara aplikatif dengan bantuan guru yang proaktif akan menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif dan efisien. Guru bertindak sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

Media kartu mempunyai kegunaan sebagai berikut.

- a. Untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis;
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera;
- c. Menimbulkan kegairahan belajar;
- d. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
- e. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Kartu memiliki peran dalam membantu memudahkan anak dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia dan kemampuan membaca. Pemilihan

gambar-gambar pada kartu dalam pembelajaran pun harus memperlihatkan sasaran yang harus disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Kartu yang diperlihatkan kepada anak diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, menimbulkan sikap aktif dan dapat berkomunikasi di lingkungannya. Media kartu tergolong dalam media berbasis visual yang memegang peranan penting dalam proses belajar.

Arsyad (2000) mengemukakan bahwa “Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media visual dapat pula menumbuhkan minat anak dan dapat memberikan hubungan antara isi pelajaran dengan dunia nyata.” Kartu merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat terlihat secara visual sehingga anak akan tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

#### **2.1.4. Pembelajaran dengan Media Games**

Dengan dasar teori Gestalt, maka ada beberapa prinsip pembelajaran menggunakan media, antara lain :

1. Manusia bereaksi dengan lingkungannya secara keseluruhan, tidak hanya secara intelektual, tetapi juga secara fisik, emosional, sosial dan sebagainya
2. Belajar adalah penyesuaian diri dengan lingkungan.
3. Manusia berkembang sebagai keseluruhan sejak dari kecil sampai dewasa, lengkap dengan segala aspek-aspeknya.
4. Belajar adalah perkembangan kearah diferensiasi yang lebih luas.
5. Belajar hanya berhasil, apabila tercapai kematangan untuk memperoleh insight.

6. Tidak mungkin ada belajar tanpa ada kemauan untuk belajar, motivasi memberi dorongan yang mengerakan seluruh organisme.
7. Belajar akan berhasil kalau ada tujuan.
8. Belajar merupakan suatu proses bila seseorang itu aktif, bukan ibarat suatu bejana yang diisi.

Dalam pembelajaran menggunakan games *puzzle*, memberikan manfaat siswa untuk berfikir secara nyaman melalui permainan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran yang masih dipelajari. Proses belajar memecahkan masalah diperlukan suatu pengamatan secara cermat dan lengkap. Kemudian untuk menjadikan permasalahan dapat membuat siswa tertantang menyelesaikannya memerlukan beberapa prinsip yang harus diperhatikan. Bagaimana seseorang itu dapat memecahkan masalah menurut J. Dewey ada 5 upaya pemecahan yakni:

- a. Realisasi adanya masalah. Jadi harus memahami apa masalahnya dan juga harus dapat merumuskan
- b. Mengajukan hipotesa, sebagai suatu jalan yang mungkin memberi arah pemecahan masalah.
- c. Mengumpulkan data atau informasi, dengan bacaan atau sumber-sumber lain.
- d. Menilai dan mencoba usaha pembuktian hipotesa dengan keterangan-keterangan yang diperoleh.
- e. Mengambil kesimpulan, membuat laporan atau membuat sesuatu dengan hasil pemecahan soal itu.

Untuk itu belajar melibatkan proses mengorganisasikan pengalaman-pengalaman kedalam pola-pola yang sistematis dan bermakna. Belajar bukan merupakan penjumlahan (aditif), sebaliknya belajar mulai dengan mempersepsi keseluruhan, lambat laun terjadi proses diferensiasi, yakni menangkap bagian bagian dan detail suatu objek pengalaman. Dengan memahami bagian / detail, maka persepsi awalakan keseluruhan objek yang semula masih agak kabur menjadi semakin jelas. Belajar menurut paham ini merupakan bagian dari masalah yang lebih besar yakni mengorganisasikan persepsi kedalam suatu struktur yang lebih kompleks yang makin menambah pemahaman akan medan. Medan diartikan sebagai keseluruhan dunia yang bersifat psikologis. Seseorang beraksi terhadap lingkungan sesuai dengan persepsinya terhadap lingkungan pada saat tersebut. Manusia mempersepsi lingkungan secara selektif, tidak semua objek masuk kedalam fokus persepsi individu, sebagian berfungsi hanya sebagai latar.

Pendapat Hildebrand (1986) bahwa proses belajar mengajar anak lebih ditekankan pada “berbuat” daripada mendengarkan ceramah, maka mengajar anak itu lebih merupakan pemberian bahan-bahan dan aktivitas sedemikian rupa sehingga anak belajar menurut pengalamannya sendiri dan membuat kesimpulan dengan pikirannya sendiri. Ini membutuhkan melalui metode bermain diharapkan anak mendapat kesempatan yang luas untuk melakukan kegiatan dan dihadapkan dengan bermacam bahan yang dapat menarik perhatiannya, memenuhi kebutuhan rasa ingin tahunya, dan mengadakan kajian terhadap fakta yang dihadapi secara langsung (Moeslichatoen, 2009).

Teori ini menegaskan kembali agar suatu proses pembelajaran terdapat nuansa yang baru, baik lingkungan atau kondisi yang ada. Dengan lingkungan

baru itulah tantangan akan muncul. Dengan metode bermain inilah anak menemukan berbagai hal baru sehingga anak senantiasa berusaha ingin tahu lingkungan dan fenomena alam lainnya yang belum diketahui. Dengan keingintahuan tersebut anak akan terus menggali informasi sehingga dengan proses ini akan dapat mengembangkan jiwanya dan menggerakkan untuk termotivasi belajar.

Menurut Jalaludin Rahmat yang mengutip pendapat E.Dennisson bahwa “Gerakan adalah pintu menuju pembelajaran, artinya, gerakan membangkitkan dan mengaktifkan kapasitas mental kita, gerakan menyatukan dan menarik informasi-informasi baru ke dalam jaringan neuron kita”. Untuk itu Pembelajaran yang baik dapat membangkitkan roh belajar siswa yakni dapat terlibat secara aktif menemukan jawaban dari masalah yang dibahas. Upaya ini salah satunya dengan mengajak siswa bergerak aktif. Sebab gerakan sangat vital bagi semua tindakan untuk mewujudkan dan mengungkapkan pembelajaran (Rahmat, 2009).

#### **2.1.5. *Cooperative Learning***

Tugas utama guru adalah menciptakan suasana proses belajar mengajar di dalam kelas agar terjadi interaksi kegiatan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan baik. Salah satu keberhasilan belajar tergantung pada metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru di dalam kelas. Metode pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya guru boleh memilih metode pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan.

Agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien serta tujuan belajar dapat tercapai, guru harus memiliki strategi-strategi tertentu. Salah satu langkah

untuk memiliki strategi tersebut adalah penguasaan terhadap teknik-teknik penyajian atau biasa disebut dengan metode mengajar. Teknik penyajian pelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang digunakan oleh guru.

Metode atau *method* secara harfiah berarti cara. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai cara melakukan suatu kegiatan atau cara melakukan pelajaran dengan menggunakan faktor dan konsep secara sistematis (Muhibbin, 2005). Metode mengajar diartikan juga sebagai teknik guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami, dan digunakan oleh siswa dengan baik (Roestiyah, 2001).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara (langkah) yang ditempuh dan direncanakan sebaik-baiknya untuk usaha yang bersifat sadar, disengaja, dan bertanggungjawab yang secara sistematis dan terarah pada pencapaian tujuan pengajaran. Salah satu metode yang perlu dikembangkan seiring dengan penerapan kurikulum tingkat satuan pendidikan adalah metode pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif adalah aktifitas belajar kelompok yang teratur sehingga ketergantungan pembelajaran pada struktur sosial pertukaran informasi antara anggota dalam kelompok dan tiap anggota bertanggungjawab untuk kelompoknya dan dirinya sendiri dan dimotivasi untuk meningkatkan pembelajar lainnya (Kessler, 1992). Belajar kooperatif merupakan satu strategi pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan kumpulan-kumpulan kecil pelajar dengan memberi peluang untuk berinteraksi sesama mereka di dalam proses pembelajaran (Suhaida, 2002: 54).

“Pembelajaran kooperatif adalah suatu metode dimana siswa belajar melalui bekerja dalam kelompok yang kemampuannya dicampur antara 6-7 anggota dan bekerjasama antara yang satu dengan yang lainnya untuk belajar materi-materi akademik” Slavin (dalam rahayu, 2008). Selain definisi tersebut, Nurhadi dan Senduk (2003) mengemukakan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang silih asuh untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan”. “Pembelajaran kooperatif meliputi belajar berkolaborasi. Belajar secara kooperatif juga menunjukkan arti sosiologis, yaitu penekanannya pada aspek tugas-tugas kolektif yang harus dikerjakan bersama kelompok dan pendelegasian wewenang dari guru kepada siswa” Cohen (dalam Rahayu, 2008). Jadi, guru berperan sebagai fasilitator dalam membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.

Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran yang didasarkan atas kerja kelompok yang dilakukan untuk mencapai tujuan belajar. Selain itu juga untuk memecahkan soal dan menyelesaikan tugas dalam rangka memahami suatu konsep yang didasari rasa tanggung jawab dan pandangan bahwa semua siswa memiliki tujuan yang sama. Dalam pembelajaran kooperatif siswa-siswa saling mendorong dan memberi semangat, bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri, saling membelajarkan, menggunakan keterampilan sosial kelompok dan mengevaluasi kemajuan kelompok.

Pembelajaran kooperatif atau cooperative learning merupakan istilah umum untuk sekumpulan strategi pengajaran yang dirancang untuk mendidik

kerja sama kelompok dan interaksi antarsiswa Tujuan pembelajaran kooperatif setidak-tidaknya meliputi tiga tujuan pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

Strategi ini berlandaskan pada teori belajar Vygotsky (1978, 1986) yang menekankan pada interaksi sosial sebagai sebuah mekanisme untuk mendukung perkembangan kognitif.<sup>[3]</sup> Selain itu, metode ini juga didukung oleh teori belajar information processing dan cognitive theory of learning.<sup>[4]</sup> Dalam pelaksanaannya metode ini membantu siswa untuk lebih mudah memproses informasi yang diperoleh, karena proses encoding akan didukung dengan interaksi yang terjadi dalam Pembelajaran Kooperatif. Pembelajaran dengan metode Pembelajaran Kooperatif dilandaskan pada teori Cognitive karena menurut teori ini interaksi bisa mendukung pembelajaran.

Metode pembelajaran kooperatif learning mempunyai manfaat-manfaat yang positif apabila diterapkan di ruang kelas. Beberapa keuntungannya antara lain: mengajarkan siswa menjadi percaya pada guru, kemampuan untuk berfikir, mencari informasi dari sumber lain dan belajar dari siswa lain; mendorong siswa untuk mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan dengan ide temannya; dan membantu siswa belajar menghormati siswa yang pintar dan siswa yang lemah, juga menerima perbedaan ini—Ironisnya, model pembelajaran kooperatif belum banyak diterapkan dalam pendidikan walaupun orang Indonesia sangat membanggakan sifat gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat.

Pembelajaran kooperatif mempunyai tiga karakteristik yaitu: “(1) siswa belajar dalam tim-tim belajar yang kecil (6-7 orang anggota), (2) siswa didorong untuk saling membantu dalam mempelajari bahan yang bersifat akademik atau

dalam melakukan tugas kelompok, (3) siswa diberi imbalan atau hadiah atas dasar prestasi kelompok” Slavin (dalam Mahmud 2009).

Metode pembelajaran kooperatif menciptakan sebuah revolusi pembelajaran di kelas. Tidak ada kelas yang sunyi selama proses pembelajaran, karena pembelajaran dapat dicapai ditengah-tengah percakapan antara siswa. Guru dapat menciptakan suatu lingkungan kelas yang baru tempat siswa secara rutin dapat saling membantu satu sama lain, guna menuntaskan bahan ajar pada akademiknya.

Pengalaman belajar secara kooperatif menghasilkan keyakinan yang lebih kuat bahwa seseorang merasa disukai, diterima oleh siswa lain, dan menaruh perhatian tentang bagaimana kawannya belajar, dan ingin membantu kawannya belajar. Siswa sebagai subjek yang belajar merupakan sumber belajar bagi siswa lainnya yang dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk kegiatan, misalnya diskusi, pemberian umpan balik, atau bekerja sama dalam melatih ketrampilan-ketrampilan tertentu (Suparno, 2001).

Belajar kelompok dalam pembelajaran kooperatif berbeda dengan belajar kelompok biasa. Metode pembelajaran kooperatif mempunyai karakteristik tertentu, yaitu:

1) Tujuan kelompok

Sebagian besar metode belajar kelompok ini mempunyai beberapa bentuk tujuan kelompok.

2) Pertanggung jawaban individu

Pertanggung jawaban individu dicapai dengan dua cara, pertama memperoleh skor kelompok. Cara yang kedua dengan memberikan tugas khusus yaitu setiap siswa

diberi tanggung jawab untuk setiap bagian dari tugas kelompok.

3) Kesempatan untuk sukses

Keunikan dalam metode belajar kelompok ini yaitu menggunakan metode scoring yang menjamin setiap siswa memiliki kesempatan untuk berperan aktif dalam kelompok mereka.

4) Kompetisi antar kelompok

Adanya kompetisi antar kelompok berarti memotivasi siswa untuk ikut aktif dan berperan dalam pembentukan konsep suatu materi.

(Slavin, 1995: 12).

Ciri-ciri pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa belajar dalam kelompok, produktif mendengar, mengemukakan pendapat, dan membuat keputusan secara bersama.
- 2) Kelompok siswa terdiri dari siswa-siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- 3) Jika dalam kelas terdapat siswa-siswa yang terdiri dari berbagai ras, suku, agama, budaya dan jenis kelamin yang berbeda, maka diupayakan agar dalam setiap kelompokpun terdapat ras, suku, agama, dan jenis kelamin yang berbeda pula.
- 4) Penghargaan lebih mengutamakan pada kerja kelompok.

Metode pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai 3 tujuan utama, yaitu:

1) Pencapaian akademik

Pembelajaran kooperatif dapat memberikan keuntungan pada siswa yang

berpencapaian rendah dan siswa yang berpencapaian tinggi dalam proses pembelajaran. Siswa yang berpencapaian lebih tinggi dapat mengajari siswa yang berpencapaian rendah. Ini memberikan keuntungan terhadap siswa yang berpencapaian tinggi karena dengan membagikan ide atau pengetahuannya, siswa tersebut menjadi lebih dalam pengetahuannya tentang materi atau bahan ajar; sedangkan siswa yang berpencapaian rendah lebih tertarik dalam belajar.

## 2) Penerimaan atau perbedaan

Efek atau dampak yang kedua dari pembelajaran kooperatif adalah penerimaan yang lebih luas terhadap orang lain yang berbeda ras, kebudayaan, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuan.

## 3) Mengembangkan kemampuan sosial

Tujuan yang ketiga dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan siswa kemampuan bekerjasama dan berkolaborasi. Keadaan seperti ini bertujuan untuk memperkecil ketidaksepahaman antara individu yang dapat memicu tindak kekerasan dan seringkali timbul ketidakpuasan ketika mereka dituntut untuk bekerjasama (Arends, 1997: 111-112).

### **2.1.6. Karakteristik Anak Usia Prasekolah**

Lima tahun pertama anak disebut sebagai *The Golden Years*. Anak mengalami kecepatan kemajuan yang menakjubkan pada tahun-tahun tersebut. Tidak hanya fisik, tetapi juga secara sosial dan emosional. Anak bukan seorang bayi lagi, melainkan “aku” yang sedang dalam proses awal mencari jati diri. Anak sudah menjadi cikal bakal manusia dewasa. Anak menjadi sulit diatur, mulai sadar

bahwa dirinya juga manusia yang mandiri, lantas ingin menunjukkan “keakuannya” (Hurlock, 1996).

Selain mengalami perkembangan yang dikemukakan di atas, anak prasekolah juga melalui beberapa tugas perkembangan, yaitu:

- a. Anak sudah mulai membedakan jenis kelamin. Anak mulai belajar mengerti mengenai penampilan seks yang benar dan mengerti tentang perilaku seks yang benar.
- b. Anak mencapai stabilitas fisiologis. Anak sudah dapat membentuk konsep sederhana mengenai kenyataan sosiologis dan fisiologis yang ditandai dengan:
  - 1) Anak mulai belajar tentang pengertian benar dan salah.
  - 2) Belajar berhubungan secara emosional dengan orang tua, saudara kandung dan orang lain.
  - 3) Belajar kecakapan fisik yang diperlukan untuk permainan anak-anak.
  - 4) Belajar bergaul dengan teman sebayanya.

Ciri khas pada masa kanak-kanak awal dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Masa kanak-kanak awal merupakan “*Preschool Age.*” Masa ini adalah masa anak sebelum anak masuk pendidikan formal.
- b. Masa kanak-kanak awal adalah masa “*Pregang Age.*” Anak belajar dasar-dasar dari tingkah laku untuk mempersiapkan diri bagi kehidupan bersama.
- c. Masa kanak-kanak awal adalah masa “*Hunter Age.*” Anak senang menyelidiki dan ingin tahu lingkungan disekitarnya.
- d. Masa kanak-kanak awal adalah “*Problem Age.*” Anak menunjukkan banyak problem tingkah laku yang harus diperhatikan oleh orang tua.

Perkembangan kognitif yang digambarkan Piaget (dalam Sujiono, 2009), merupakan proses adaptasi intelektual. Adaptasi ini merupakan proses yang melibatkan skemata, asimilasi, akomodasi dan *equilibration*. Skemata adalah struktur kognitif berupa ide, konsep, gagasan. Asimilasi ialah proses perubahan apa yang dipahami sesuai dengan struktur kognitif (skemata) yang ada sekarang. Asimilasi adalah proses pengintegrasian informasi baru ke dalam struktur kognitif yang telah dimiliki oleh individu.

Perkembangan kognitif sering diidentikkan dengan perkembangan kecerdasan. Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi perkembangan intelegensi pada anak. Pada anak usia dini pengetahuan masih bersifat subjektif, dan akan berkembang menjadi objektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja dan dewasa. Hal tersebut senada dengan observasi yang telah dilakukan Piaget yang mengemukakan bahwa “Anak mampu mendemonstrasikan berbagai pengaruh mengenai relativitas dunia sejak lahir hingga dewasa” (Yudha dan Rudyanto, 2004).

Kemampuan kognitif seseorang berkaitan dengan bagaimana individu dapat mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya. “Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengertian (pengetahuan), yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya” (Desmita, 2005).

Perkembangan kognitif menurut Piaget (Aisyah et al, 2008:5-6) terjadi melalui suatu proses yang disebut adaptasi. Adaptasi merupakan penyesuaian terhadap tuntutan lingkungan dan intelektual melalui dua hal yaitu asimilasi dan

akomodasi. Asimilasi merupakan proses yang anak upayakan untuk menafsirkan pengalaman barunya yang didasarkan pada interpretasinya saat sekarang mengenai dunianya. Akomodasi terjadi dimana anak berusaha untuk menyesuaikan keberadaan struktur pikiran dengan sejumlah pengalaman baru.

Menurut Piaget (Desmita, 2005) "anak membangun secara aktif dunia kognitif mereka sendiri. Anak tidak pasif menerima informasi, melainkan berperan aktif di dalam menyusun pengetahuannya mengenai realitas". Jika anak ingin mengetahui sesuatu, mereka harus membangun pengetahuan tersebut sendiri. Pembelajaran yang diharapkan adalah pembelajaran yang aktif, dimana peran guru sebagai penyedia bahan-bahan yang sesuai, seperti ruangan serta petunjuk-petunjuk yang mendorong anak untuk menemukan sendiri.

Perkembangan kognitif muncul dari konteks kerjasama atau kolaborasi atau dialog antara orang yang lebih ahli dengan mencontohkan kegiatan dan menyampaikan pelajaran secara verbal. Pembelajaran diterapkan dengan partisipasi terbimbing dari guru atau orang yang lebih ahli. Pembelajaran yang diberi dorongan dari orang yang lebih ahli cenderung menghasilkan pemahaman yang lebih. Pemberian dorongan atau bantuan harus dilakukan dengan hati-hati, disesuaikan dengan situasi pembelajaran agar meningkatkan pemahaman tentang suatu masalah.

Pengetahuan tentang perkembangan kognitif anak usia dini dapat membantu peran guru sebagai pembimbing pembelajaran yaitu dengan menyusun kegiatan pembelajaran yang menyajikan materi kegiatan anak agar dapat menemukan sendiri konsep atau pemahaman, memberikan pelajaran atau saran yang dapat membantu anak dengan cara hati-hati yang disesuaikan dengan

kemampuan anak saat itu, memonitor kemampuan belajar anak, dan melatih anak untuk belajar berkolaborasi dimana anak didorong untuk saling membantu satu sama lain.

Akomodasi adalah proses penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi baru. *Equilibration* adalah pengaturan diri secara mekanis untuk mengatur keseimbangan proses asimilasi dan akomodasi. Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktivitas mental berpikir, menalar, dan memecahkan masalah. Individu dalam sebagian besar masyarakat menempatkan kecerdasan, dan untuk alasan yang tepat, pada nilai yang tinggi. Individu yang cerdas juga lebih mungkin menjadi pemimpin dalam suatu kelompok.

Kemampuan intelektual atau fisik tertentu yang dibutuhkan untuk melakukan pekerjaan dengan memadai bergantung pada persyaratan kemampuan dan pekerjaan tersebut.

#### b. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif

Konsep perkembangan kognitif juga dikembangkan Jerome Bruner, bahwa proses belajar adalah adanya pengaruh kebudayaan terhadap tingkah laku individu, maka perkembangan individu terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan. Tahap ini meliputi *enactive*, *iconic*, dan *symbolic*.

Tahap *enactive* yaitu individu melakukan aktivitas-aktivitas dalam upaya memahami lingkungan sekitarnya. Memahami dunia sekitarnya dengan pengetahuan motorik. Tahap *iconic* yaitu individu memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar dan visualisasi verbal. Tahap *symbolic* yaitu individu

mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan yang abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika. Memahami dunia sekitarnya melalui simbol-simbol bahasa, logika, matematika, dan sebagainya (Bruner, dalam Sujiono, 2010).

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Gunarsa mengemukakan bahwa kognitif adalah fungsi mental yang meliputi persepsi, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah (Dewi, 2005). Kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menjelaskan semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu, mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkenalkan, memulai dan memikirkan lingkungannya.

Piaget mengemukakan empat tahapan perkembangan kognitif anak (Suyanto, 2005). Piaget berpendapat bahwa semua anak mempunyai pola perkembangan kognitif yang sama. Empat tahapan perkembangan kognitif anak tersebut adalah:

#### 1) Tahap Sensorimotor (0–2 Tahun)

Bayi membangun pemahaman tentang dunia dengan menkoordinasikan pengalaman sensoris dengan tindakan fisik. Bayi lebih banyak menggunakan refleks dan indera untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Bayi mulai menggunakan pikiran simbolis pada akhir tahap ini.

Pada tahap ini inteligensi sensori-motor dipandang sebagai inteligensi praktis (*practical intelligence*), yang berfaedah untuk belajar berbuat terhadap lingkungannya sebelum mampu berfikir mengenai apa yang sedang ia perbuat. Inteligensi individu pada tahap ini masih bersifat primitif, namun merupakan

inteligensi dasar yang amat berarti untuk menjadi pondasi tipe-tipe inteligensi tertentu yang akan dimiliki anak kelak.

Sebelum usia 18 bulan, anak belum mengenal *object permanence* (benda tetap). Artinya, benda apapun yang tidak ia lihat, tidak ia sentuh, atau tidak ia dengar dianggap tidak ada meskipun sesungguhnya benda itu ada. Dalam rentang 18 - 24 bulan barulah kemampuan *object permanence* anak tersebut muncul secara bertahap dan sistematis. Pada tahap ini menggambarkan seseorang berfikir melalui gerak tubuh, maksudnya kemampuan untuk belajar dan meningkatkan kemampuan intelektual berkembang sebagai suatu hasil dari perilaku gerak dan konsekuensinya

## 2) Tahap Praoperasional (2–7 Tahun)

Anak mulai menunjukkan pemikiran simbolis melalui kata-kata dan gambar. Anak dapat melakukan permainan simbolis, seperti bermain peran. Selain itu, anak dapat melakukan imitasi langsung maupun tertunda. Pemikiran anak masih intuitif, *irreversible* (satu arah), dan belum logis. Egosentris anak masih sangat tinggi, sehingga belum mampu melihat perspektif orang lain. Ciri khas masa ini adalah anak belum mampu melakukan konversi.

Pada tahap ini anak sudah memiliki penguasaan sempurna tentang *object permanence*. Artinya, anak tersebut sudah memiliki kesadaran akan tetap eksistensinya suatu benda yang harus ada atau biasa ada, walaupun benda tersebut sudah ia tinggalkan atau sudah tak dilihat, didengar atau disentuh lagi. Jadi, pandangan terhadap eksistensi benda tersebut berbeda dengan pandangan pada periode sensori motor, yakni tidak bergantung lagi pada pengamatannya belaka. Periode ini ditandai oleh adanya egosentris serta pada periode ini memungkinkan anak

untuk mengembangkan *diferred-imitation*, *insight learning* dan kemampuan berbahasa, dengan menggunakan kata-kata yang benar serta mampu mengekspresikan kalimat-kalimat pendek tetapi efektif. Pada tahap ini anak masih belum memiliki kemampuan untuk berpikir logis atau operasional. Anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk mempresentasikan lingkungan secara kognitif. Piaget membaginya menjadi dua sub bagian, yaitu: prakonseptual (2-4 tahun) dan intuitif (4-7 tahun).

### 3) Tahap Operasional Konkrit (7–11 tahun)

Anak dapat melakukan memecahkan persoalan sederhana yang bersifat konkrit. Anak dapat melakukan penalaran logis selama ada contoh yang nyata atau konkrit. Pada tahap ini, pemikiran anak sudah bersifat *reversible* (berpikir balik). Anak dapat melakukan konversi dan klasifikasi.

### 4) Tahap Operasional Formal (11 Tahun Keatas)

Anak dapat melakukan penalaran dengan cara yang lebih abstrak, idealis, dan logis. Pikiran anak tidak lagi terbatas pada hal – hal yang ada dihadapan anak. Anak menjadi lebih sistematis dalam memecahkan masalah dan dapat mengembangkan hipotesis.

Menurut Piaget tahapan-tahapan di atas selalu dialami oleh anak, dan tidak akan pernah ada yang dilewatinya meskipun tingkat kemampuan anak berbeda-beda. Tahapan-tahapan ini akan meningkat lebih kompleks dari pada masa awal dan kemampuan kognitif anak pun akan bertambah.

Melihat tahapan perkembangan di atas maka anak usia dini berada pada tahapan praoperasional-intuitif. Anak sudah mengenal kegiatan mengelompokkan, mengukur, dan menghubungkan objek-objek, namun mereka belum sadar

mengenai prinsip-prinsip yang melandasinya. Karakteristik anak pada tahap ini yaitu pemusatan perhatian pada satu dimensi dan mengesampingkan dimensi lainnya. Perkembangan fisik anak pun sudah mulai melakukan berbagai bentuk gerak dasar yang dibutuhkannya seperti berjalan, berlari, melempar, dan menendang. Hal tersebut harus diperhatikan oleh guru TK agar memberikan pembelajaran yang dapat memfasilitasi perkembangan kognitif anak secara optimal

### c. Karakteristik Perkembangan

Menurut Yudha dan Rudyanto (2004), perkembangan kognitif pada setiap tahapannya memiliki karakteristik tersendiri yang membedakan dengan tahapan yang lainnya. Adapun cara berfikir anak usia dini ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) *Transductive reasoning*, artinya anak berfikir yang bukan induktif atau deduktif tetapi tidak logis.
- 2) Ketidakjelasan hubungan sebab akibat, artinya anak mengenal hubungan sebab akibat secara tidak logis.
- 3) *Animism*, artinya anak menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya.
- 4) *Artificial*, artinya anak mempercayai bahwa segala sesuatu di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia.
- 5) *Perceptually bound*, artinya anak menilai sesuatu berdasarkan apa yang dilihatnya atau yang didengarnya.
- 6) *Mental experiments*, artinya anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya.

- 7) *Centration*, artinya anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya.
- 8) *Egocentrisme*, artinya anak melihat dunia di lingkungannya menurut kehendak dirinya sendiri.

Melihat karakteristik cara berfikir anak pada tahapan ini dapat disimpulkan bahwa anak dalam tahap praoperasional telah menunjukkan aktivitas kognitif dalam menghadapi berbagai hal di luar dirinya. Aktivitas berfikirnya belum mempunyai sistem yang terorganisasi tetapi anak sudah dapat memahami realitas di lingkungannya dengan menggunakan benda-benda dan simbol. Cara berfikirnya masih bersifat tidak sistematis, tidak konsisten dan tidak logis.

Karakteristik secara kognitif anak usia TK adalah sebagai berikut :

- 1) Anak TK umumnya telah terampil dalam berbahasa. Sebagian besar dari mereka senang bicara, khususnya dalam kelompoknya. Sebaiknya anak diberi kesempatan untuk berbicara. Sebagian dari mereka perlu dilatih untuk menjadi pendengar yang baik.
- 2) Kompetensi anak perlu dikembangkan melalui interaksi, minat, kesempatan, mengagumi dan kasih sayang. Cara mengembangkan agar anak dapat berkembang menjadi kompeten dengan cara sebagai berikut:
  - a. Lakukan interaksi sesering mungkin dan bervariasi dengan anak.
  - b. Tunjukkan minat terhadap apa yang dilakukan dan dikatakan anak.
  - c. Berikan kesempatan kepada anak untuk meneliti dan mendapatkan pengalaman dalam banyak hal.
  - d. Berikan kesempatan dan doronglah anak untuk melakukan berbagai kegiatan secara mandiri.

- e. Doronglah anak agar mau mencoba mendapatkan keterampilan dalam berbagai tingkah laku.
- f. Tentukan batas-batas tingkah laku yang diperbolehkan oleh lingkungannya.
- g. Kagumilah apa yang dilakukan anak.
- h. Sebaiknya apabila berkomunikasi dengan anak, lakukan dengan hangat dan dengan ketulusan hati.

#### d. Tujuan Pengembangan Kognitif

Pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak supaya dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti (Depdiknas, 2006: 8).

## **2.2. Penelitian Terdahulu**

### **2.2.1. Adzani (2014)**

Penelitian tentang Penggunaan media kartu bergambar untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan media kartu gambar cerita berseri dengan kemampuan berbicara anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bersifat non eksperimental dengan metode korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok B Roudlotul Athfal As Sholihat Cangkringturi Prambon Sidoarjo. Penentuan sampel penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data pada

penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang kuat dan bernilai positif antara penggunaan media kartu gambar cerita berseri dengan kemampuan berbicara anak usia dini sebesar 54,76%.

### **2.2.2. Saona, K (2015)**

Penelitian tentang Peningkatan Kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu gambar pada siswa kelas B Roudlotul Athfal As Sholihat Cangkringturi Prambon Sidoarjo. Anak Taman Kanak-kanak pada umumnya sudah mampu berkomunikasi secara lisan, namun untuk membaca anak masih mengalami kesulitan mengingat bahasa merupakan sistem yang rumit dan melibatkan berbagai unsur seperti, huruf, kata, kalimat dan tata cara melafalkannya. Untuk Mengembangkan kemampuan, guru harus mampu menciptakan media berupa alat permainan yang memotivasi anak dalam belajar. Media yang digunakan dibuat bervariasi agar anak tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar.

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf, penelitian kelas, dengan subyek penelitian siswa kelompok B. Teknik dalam pengumpulan data berupa observasi, yang diolah dengan teknik presentase. Dari hasil penelitian menunjukkan pengenalan huruf melalui permainan kartu gambar dilakukan dalam proses belajar mengajar yang menggunakan alat praga yang tidak membosankan dan membahayakan siswa, alat praga dapat digunakan secara individual maupun kelompok, dalam permainan siswa merasa tidak terbebani.

### **2.2.3. Shofa AF (2015)**

Rumusan masalah dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut :

- a) Bagaimanakah tingkat perkembangan kognitif anak Kelompok A Roudlotul Athfal As Sholihat Cangkringturi Prambon Sidoarjo
- b) Apakah kegiatan mencampur warna dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak Kelompok A Roudlotul Athfal As Sholihat Cangkringturi Prambon Sidoarjo

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk mendeskripsikan kemampuan kognitif anak Kelompok A Roudlotul Athfal As Sholihat Cangkringturi Prambon Sidoarjo.
- 2) Untuk mengetahui efektivitas kegiatan mencampur warna dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Berdasarkan hasil observasi dan penelitian dilakukan dengan berpedoman pada beberapa aspek atau indikator yang meliputi : Anak mampu bermain warna dengan berbagai media, Anak mampu melukis dengan jari menggunakan bahan alam, Anak mampu menggambar bebas dengan media bahan alam, Anak mampu melakukan percobaan mencampur warna. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah kegiatan mencampur warna dengan bahan alam mampu meningkatkan kemampuan kognitif / sains anak Roudlotul Athfal As Sholihat Cangkringturi Prambon Sidoarjo.

### **2.3. Kerangka berfikir**

Berdasarkan kajian teori dan penelitian terdahulu tersebut di atas dapat disusun kerangka berfikir dalam penelitian ini. Peningkatan kemampuan

mengenal warna bagi anak usia dini diharapkan dapat terjadi melalui praktek pembelajaran dengan media permainan kartu yang dibimbing oleh gurunya. Anak melakukan kegiatan pembelajaran permainan kartu untuk pengenalan warna dilakukan dengan sesama temannya dan dengan gurunya. Pembelajaran ini dilakukan melalui pembelajaran kooperatif atau cooperative learning yang dibimbing oleh guru.

#### **2.4. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut:

- 1) Anak aktif dalam Pembelajaran dengan media permainan kartu untuk peningkatan hasil belajar tentang pengenalan warna di Roudlotul Athfal As Sholihat Cangkringturi Prambon Sidoarjo Tahun Pelajaran 2018/2019.
- 2) Pembelajaran dengan media permainan kartu dapat meningkatkan hasil belajar tentang pengenalan warna pada anak Roudlotul Athfal As Sholihat Cangkringturi Prambon Sidoarjo Tahun Pelajaran 2018/2019.