**2.1.Kajian Teori**

**2.11. Kemampuankognitif**

**BAB II KAJIANPUSTAKA**

Kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Jawati, 2013). Menurut para ahli dalam Sujiono, dkk (2006: 29) kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memilikipersamaanwarna,bentuk,danukuran,mencocokkanlingkaran, segitiga, dan segiempat serta mengenali dan menghitung angka 1 sampai 20. Kemampuan kognitif adalah suatu fikiran yang ada pada anak usia dini dan dapat dinilai dari apakah anak sudah mampu mengetahui tentang adanya bentuk, ukuran, warna dll.

Menurut Bujuri (2018) kemampuan kognitif anak mengalami perkembangan yangpesat. Dalam keadaan normal, kemampuan anak usia sekolah dasar berkembang secara bertahap. Pada masa sebelumnya kemampuan berfikir anak masih bersifat imajinatif, subjektif dan egosentris, sedangkan ketika anak memasukimasasekolah,dayapikiranakakanberkembangsecaraperlahankearah berfikir konkret dan egosentris juga berkurang. Ketika memandang sesuatu dihadapannya, anak mulai memfungsikan akal untuk berfikir secara rasional dan objektif serta sudah dapat memecahkan suatu masalah secara logis. Pada tahap operasional konkret, anak memiliki pemahaman yang lebih baik dari pada anak praoperasional(2-7tahun)mengenaikonsepspasial,sebab-akibat,pengelompokan, penalaran induktif dan deduktif, konservasi serta konsep angka/matamatik.

Adapun pengertian mengenai konsep-konsep tersebut yaitu, pertama, konsep sebab-akibat adalah suatu kemampuan kognitif seorang anak dalam mengetahuiprosesterjadinyasuatuperubahandarisuatuobjekyangialihat.Kedua, konsep pengelompokan yaitu kemampuan kognitif seorang anak dalam menggolongkan suatu objek yangmemiliki kesamaan atau perbedaan jenis, warna dan ukuran. Kemampuan kognitif anak usia dasar pada tahap operasional konkret mengenai pengelompokan meliputi berbagai kemampuan yang relative canggih, seperti serasi (seriation), penyimpulan transitif, dan inklusi kelas, yang secara bertahapmeningkatantaramasakanak-kanakawaldanmenengah.Serasi(seration) adalahkemampuanuntukmenyusunstimulusatausuatuobjekberdasarkandimensi kuantitatif, seperti panjang, warna, berat dan lain sebagainya.

# HakikatPerkembangan Kognitif

Tutupary (2017) mengatakan Hakikat Perkembangan Kognitif yang di dalamnya memuat tentangMakna Perkembangan Kognitif Bagi Kehidupan Anak, Pentingnya Perkembangan Kognitif, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kogntif, Teori kognitf dalam bermain dan Standar Perkembangan Kognitif (Peraturan Mentri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak).

Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangkamengembangkan pengetahuannya tentang apa yang dilihat, dengar, rasa, raba, ataupun di cium melalui pancaindra yang dimilikinya pengembangan kognitif dikenal juga dengan istilahpengembangandayapikir.Apabiladilihatdaridefinisidanperistilahan yang

seringditukar-pakaikanmakapadadasarnyaisilahintelektualadalahsama pengertianyadenganistilahkognitif.Kognitifberhubungandenganintelejensi. Kognitiflebihbersifatpasifataustatisyangmerupakanaktualisasiatauperwujudan daridayadanpotensitersebutyangberupaperilakuatauaktifitas(Tutupary,2017) Nurlaela & Suyadi (2021) salah satu perkembangan kognitif pada anak usia

4 sampai 5 tahun yaitu anak mampu mengetahui benda menurut manfaatnya misalnya penghapus untuk menghapus, anak mampu bermain simbolik misalnya penghapus sebagai telpon, anak mampu mengetahui siang dan malam, dan anak mampu mengenal angka 1-10 dan lain sebagainya.Jadi anak pada usia 4 sampai 5 tahunanak-anakharusmampumengenalangka1-10,jikapadausiatersebutbelum dapatataumampumengenalangka1-10,makaanaktersebutharusdiberistimulasi secara berulang ulang, agar kemampuan anak dalam mengenal anak 1-10 terus meningkat.

# Tujuankemampuankognitif

Oktavia (2019) Kemampuan kognitif bertujuan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga denganpengetahuanyangdidapatkannyaanakdapatmelangsungkanhidupnyadan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya. Dengan panca indra dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.

Menurut Tatminingsih (2019) kemampuan kognitif pada anak usia dini diarahkan pada kemampuan 1) auditori yaitu kemampuan yang berhubungan dengan bunyi atau indra pendengaran, 2) visual yaitu kemampuan yang berhubungandenganpenglihatandanpersepsiterhadaplingkungan,3)taktilyaitu

kemampuan yang terkait dengan indra peraba, 4) kinestetik yaitu keterampilan dalam gerakan motorik halus dan kasar, 5) aritmatika yaitu kemampuan dalam berhitung, 6) geometri adalah kemampuan yang berhubungan dengan bentuk, ukuran dan warna, serta 7) sains permulaan adalah kemampuan saintific dan pemecahan masalah secara sederhana.

# Indikatorkognitif

Menurut Tahir (2017) anak usia 4 -5 tahun pada aspek perkembangan kognitif terbagi tiga bagian yaitu: belajar pemecahan masalah, berfikis logis, dan berfikir simbolis. Untuk pemecahan masalah terdapat 8 indikator pencapaian meliputi: (1) mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untukmenulis);(2)menggunakanbenda-bendasebagaipermainansimbolik(kursi sebagai mobil); (3) mengenal konsep sederhana kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, tentram dan sebagainya); (4) mengetahui konsep banyak dan sedikit; (5) mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait denganberbagaipemecahanmasalah;(6)mengamatibendadangejaladenganrasa ingin tahu (7) mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu; dan (8) memahami posisi/ kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal: sebagai peserta didik/ anak/ teman).

Berikut untuk lingkup perkembangan berfikir logis terdapat 5 indikator pencapaian perkembangan anak meliputi: (1) mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran; (2) mengenal gejala sebab akibatyangterkaitdengandirinya;(3)mengklasifikasikanbendakedalam

kelompokyangsamaataukelompokyangsejenisataukelompokyangberpasangan dengan 2 variasi; (4) mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC- ABC) dan mengulangnya; dan (5) mengurutkan benda berdasarkan 5 variasi ukuran atau warna. Sedangkan untuk berfikir simbolik meliputi: (1) membilang banyak benda satu sampai sepuluh; (2) mengenal konsep bilangan; (3) mengenal lambanga bilangan; dan (4) mengenal lambang huruf.

# MediaMagic Straws

Permainan *magicstraws*adalah sebuah permainan kreatif yangmelibatkan penggunaan sedotan berbentuk sedikit berbeda yang disebut "*Magic Straws*". Sedotan ini memiliki bagian yang berbentuk khusus yang memungkinkan pemain menghubungkannya dan membuat konstruksi yang unik. Dalam permainan ini, pemain biasanya diberikan satu set Magic Straws yangterdiri dari sedotan dengan berbagaibentukdanpanjang.Tujuannyaadalahuntukmenggunakan*magicstraws* tersebutuntukmembuatstrukturyangmenarikdanstabil.Pemaindapatmenyusun sedotan menjadi bentuk-bentuk yang berbeda, seperti jembatan, menara, atau bahkan bangunan yang lebih kompleks.

Selain itu, dalam permainan *magic straws*, ada juga tantangan atau permainan lain yang dapat dimainkan dengan sedotan tersebut. Misalnya, pemain dapat mencoba mengalirkan air melalui struktur sedotan mereka tanpa terjadi kebocoran, atau menciptakan jalur untuk bola kecil agar dapat melewati rintangan dengan menggunakan sedotan.

Permainan *magic straws* bertujuan untuk merangsang kreativitas, kemampuan kognitif, dan keahlian motorik halus. Ini juga dapat menjadi kegiatan yang menyenangkan untuk dimainkan bersama teman atau keluarga. Perlu diingat bahwa *magic straws* biasanya terbuat dari bahan plastik, jadi penting untuk memperhatikan penggunaan sedotan plastik yang ramah lingkungan atau menggantinyadenganalternatif yanglebihberkelanjutan,sepertisedotan *stainless steel* atau bambu.

# TeoriPembelajaranpadaAnak TK

1. Teori konstruktivisme

Ulfadhilah (2021) menyatakan bahwa kontruktivisme merupakan teori pembelajaran yang mengajak anak untuk berbaur dengan sekitar, mengasah kemampuan, membangun rasa percaya diri agar timbul rasa berani anak. Membangun rasa percaya diri pada anak usia dini tidaklah mudah bagi pendidik perlumerayu,memujiterlebihdahuluagaranaktertarikdanmemulaisedikitsebab anak tidak dapat dipaksakan. Jika anak dipaksakan akan berdampak buruk pada kemampuan dan anak tidak akan merasa nyaman akan menghalangi anak untuk mengeksplorasikemampuananakataupunbakatanakyangdipendam.Peranutama disekolah ditangan pendidik maka dari itu sebelum pendidik mengajar maka pendidik perlu menyiapkan pembelajaran kontruktivisme pada anak dapat dibantu olehmediasebagaibahanpenunjangpembelajaranataualatbantusepertimemakai media menggambar namun memakai teori kontruktivisme yakni mendorong rasa percaya diri anak untuk menjelaskan apa yang ia gambar.

1. Teori behaviorisme

Teori behaviorisme merupakan teori yang didasarkan pada perubahan perilaku seseorang yang bisa diamati. Teori behaviorisme mengkonsentrasikan kepada perilaku yang nyata yang bisa diteliti dan perilaku tersebut yang diulang- ulang sampai menjadi otomatis dan mmembudaya (Husna & Hayatina, 2020). Berkaitan dengan pendidikan karakter, pembentukann karakter memerlukan kesabaran dan keteladanann yang yang ditularkann oleh guru melaluii prosess pembelajaran, pelatihan, pembiasaann yang diterapkan oleh guru dalamm jangkaa panjanggyangdilakukannsecaraaterusmenerusdankonsistendanharusdibarengi dengan nilai-nilai luhur untuk menguatkan.

1. Teori Humanistik

Secara luas definisi teori belajar humanisitk ialah sebagai aktivitas jasmanidanrohanigunamemaksimalkanprosesperkembangan.Sedangkansecara sempit pembelajaran diartikan sebagai upaya menguasai khazanah ilmu pengetahuan sebagai rangkaian pembentukan kepribadian secara menyeluruh (Sumantri & Ahmad (2019). Pertumbuhan yang bersifat jasmaniyah tidak memberikan perkembangan tingkah laku. Perubahan atau perkembangan hanya disebabkan oleh proses pembelajaran seperti perubahan habit atau kebiasaan, berbagai kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap maupun keterampilan.

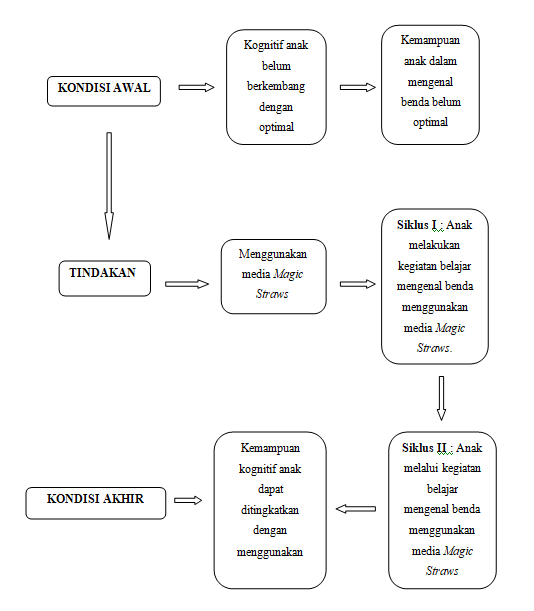
1. Teori konstruktivistik

Dalam teori belajar konstruktifistik proses belajar suatu merupakan proses pembentukan (kontruksi) pengetahuan oleh peserta didik itu sendiri. Dalam teori belajarkonstruktivistikprosesbelajarmerupakansuatuprosespembentukan

(kontruksi) pengetahuan oleh peserta didik itu sendiri. Pengetahuan ada di dalam diri seseorang yang sedang mengetahui (Schunk, 1986). Artinya, proses pembentukan pengetahuan dilakukan oleh peserta didik itu sendiri. Peserta didik harus aktif selama kegiatan pembelajaran, aktif berpikir, menyusun kosep, dan memberimaknatentanghal-halyangsedangdipelajari.Terwujudnyagejalabelajar ditentukan oleh niat belajar peserta didik itu sendiri.

# Kerangka Berpikir

Perkembangan kemampuan anak di TK Jamaiyah dalam perkembangan kognitif belum berkembang dengan optimal. Proses pembelajaran untuk perkembangan kognitif melalui media *magic straws* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak untuk mengembangkan perkembangan kognitif padaanakdenganbaik.Berdasarkanuraiantersebutmakadibuatlahkerangkapikir sebagai berikut.



# Gambar2.1. Kerangka BerpikirPenelitian

* + 1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka pikir yang telah diuraikan sebelumnya,hipotesistindakandalampenelitianiniadalahjikamedia*magicstraws* diterapkanmakakemampuankognitifanakusia4-5tahundiTKAlJamaiyahKec. Medan Denai diharapkan terdapat peningkatan pada anak-anak.