

# BAB I

## PENDAHULUAN

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan usia dini merupakan pendidikan yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kemandirian kognitif, bahasa, fisik/motorik, seni untuk siap memasuki sekolah dasar. Setiap potensi apapun yang muncul dari anak seyogianya dapat dikembangkan dengan jelas dan terprogram. Tidak hanya perkembangan bahasa, keterampilan dan jasmani saja, namun aspek kognitif seharusnya juga menjadi salah satu pokok pengembangan yang dikelola, diprogram dan diarahkan dengan sempurna. Kaitannya dengan hakekat belajar anak Taman Kanak-kanak (TK) atau Kelompok Belajar (KB) seharusnya kita pahami bahwa hal ini harus berorientasi pada fungsi pendidikan di KB itu sendiri. Penyelenggaranya pun harus sesuai dengan 6 prinsip, yaitu pengamatan, peragaan, bermain sambil belajar, oto aktivitas, kebebasan dan prinsip keterkaitan dan keterpaduan (Suryana, 2016:17)

Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan. Karena aspek perkembangan kognitif juga salah satu tujuan pembelajaran di KB. Kognitif disebut juga daya pikir atau kemampuan seseorang untuk berfikir. Kemampuan kognitif berisikan akal, pikiran: seperti membaca, sosial, emosional, moral, agama (Khadijah : 2016:20). Manusia diciptakan Tuhan Yang Maha Esa sebagai kholifah atau pemimpin, karena manusia itu lebih sempurna dari makhluk lain, manusia memiliki akal dan pikiran. Dengan akal dan pikiran manusia dapat hidup bersosialisasi dengan sesama. Dengan kemampuan daya pikir atau kognitif maka manusia dapat membedakan sesuatu yang benar

dan yang salah, sesuatu yang harus dilakukan ataupun ditinggalkan (Rozana & Hayati, 2020:130).

Upaya pengembangan berbagai potensi yang dimiliki anak dapat dilakukan dengan berbagai cara, guna peningkatan kemampuan kognitif anak. Walaupun demikian, kemampuan-kemampuan yang lain pun juga ikut berkembang seperti kesiapan mental, sosial, emosional, kemandirian. Oleh karena itu pembelajaran harus dilakukan secara menarik dan bervariasi. Pembelajaran di KB dilakukan melalui prinsip belajar seraya bermain dan bermain sambil belajar, sehingga anak ada kesempatan untuk berekspresi, berkreasi serta bereksplorasi lebih bebas dan menyenangkan. Anak secara alamiah mengalami perkembangan yang berbeda-beda baik di bidang kreatifitas, bakat, minat, intelegensi, kematangan, kemandirian, emosi, jasmani dan keadaan sosial yang di dapat dari pengalaman anak itu sendiri.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di KB Mutiara Bunda. Kabupaten Brebes, diperoleh hasil bahwa dalam mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep banyak sedikit, 18 anak (90%) masih tergolong rendah dan hanya 2 anak atau (10%) yang memiliki kemampuan baik. Hal ini ditandai oleh beberapa hal yakni: (1) aspek kognitif Anak didik di KB Mutiara Bunda, belum berkembang secara optimal; (2) anak tidak memperhatikan guru pada waktu kegiatan belajar mengajar, karena anak merasa bosan dengan metode penugasan, sehingga guru harus merubah metode pembelajaran; (3) alat peraga yang dipakai berupa gambar kurang menarik bagi anak.

Berdasarkan landasan pemikiran inilah, diperoleh asumsi bahwa melalui permainan congklak, anak akan termotivasi untuk belajar mengembangkan kognitif dalam mengenal konsep banyak sedikit tanpa ada beban. Sambil bermain, secara tidak langsung anak sudah belajar beberapa indikator kognitif dalam mengenal konsep banyak sedikit. Permainan ini merupakan permainan yang mudah dilakukan dan sederhana namun dapat digunakan untuk melatih

kemampuan kognitif anak terutama kemampuan dalam mengenal konsep banyak sedikit. Oleh karena itu perlu adanya dasar untuk memperkuat pemikiran tersebut melalui penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Konsep Banyak dan Sedikit Melalui Permainan Congklak Menggunakan Biji pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Mutiara Bunda Kabupaten Brebes.

### **B. Identifikasi masalah**

Dari latarbelakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1) Aspek kognitif Anak usia 3-4 tahun di KB Mutiara Bunda Kabupaten Brebes belum berkembang.
- 2) Anak tidak memperhatikan guru pada waktu kegiatan belajar mengajar, karena anak merasa bosan dengan metode penugasan, sehingga guru harus merubah metode pembelajaran
- 3) Alat peraga yang dipakai berupa gambar kurang menarik bagi anak.

### **C. Cakupan Masalah**

Adapun cakupan permasalahan dalam penelitian ini terbatas pada upaya peningkatkan kognitif dalam menganal konsep banyak dan sedikit melalui permainan congklak menggunakan biji anak usia 3-4 tahun di KB Mutiara Bunda Kabupaten Brebes.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan Bagaimana permainan congklak menggunakan biji dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam memahami konsep banyak dan sedikit pada anak usia 3-4 tahun di KB Mutiara Bunda Kabupaten Brebes?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan peningkatan kemampuan kognitif dalam memahami konsep banyak dan sedikit

melalui permainan congklak menggunakan biji anak usia 3-4 tahun di KB Mutiara Bunda Kabupaten Brebes.

## **F. Manfaat Penelitian**

Ada dua macam yang diharapkan dalam penulisan penelitian, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis penelitian ini diharapkan memberikan sumbangsih keilmuan khususnya bagi PAUD terkait peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep banyak sedikit melalui permainan congklak.

### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis penulis penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

#### **a. Bagi anak**

Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam menganal konsep banyak sedikit melalui permainan congklak.

#### **b. Bagi guru / Calon Guru**

Hasil penelitian ini dapat memberikan ide bagi guru dalam menerapkan pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan kemampuan kognitif mengenal konsep banyak sedikit anak melalui permainan congklak

#### **c. Bagi Lembaga atau Sekolah**

Hasil penelitian ini memberi kontribusi dalam pengambilan kebijakan fasilitas dalam hal peningkatan kemampuan kognitif mengenal konsep banyak sedikit anak melalui permainan congklak.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, KAJIAN TEORITIS, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

#### A. Kajian Pustaka

Penelitian ini sebagai pembanding dari penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti atau ahli sebelumnya, adapun penjelasannya adalah sebagai berikut

**Tabel 2.1.** Penelitian yang Relevan

No	Nama/Tahun/Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Sumarni (2014) Judul Metode bermain bowling dalam meningkatkan kecerdasan kognitif anak di TK Dharma Wanita Desa Jambangan Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan Tahun 2013.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa, peningkatan yang signifikan dimana prosentase peningkatan sebelum tindakan sampai dengan siklus I mencapai 17,86 %. Dari siklus I sampai siklus II peningkatan sebesar 42,86%, siklus II mencapai 85,71 %. Hal ini dapat dibuktikan dapat memberikan hasil sebagai berikut: peningkatan reaksi anak dengan cara bermain	Jenis penelitian PTK dan membahas tentang peningkatan kognitif anak	Penelitian ini menerapkan permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak menganal konsep banyak sedikit sedangkan penelitian Sumarni menerapkan

		<p>mengelindingkan bola plastik dengan menggunakan tangan untuk merobohkan pin yang berderet melatih konsentrasi, memusatkan perhatian juga dapat melatih motorik anak, melatih koordinasi antara otak dengan mata tangan dan kaki secara bersama, mencocokkan pin bowling antara pin kelompok A dan pin kelompok B belajar mengenali warna, angka dan huruf sehingga secara tidak langsung anak bermain sambil belajar dan hal itu tidak membuat anak bosan dalam pembelajaran.</p>		<p>Meltode bermain bowling dalam meningkatkan kecerdasan kognitif anak</p>
2	<p>Anik Eka Rini (2016) judul penelitian Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa, peningkatan yang telah dicapai antar siklus menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran pada penguasaan anak tentang perkembangan</p>	<p>Jenis penelitian PTK dan membahas tentang peningkatan kemampuan kognitif anak</p>	<p>Penelitian ini menerapkan permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak</p>

	Musik di TK Pertiwi Sidomukti Margoyoso Kabupaten Pati	kognitif anak melalui kegiatan bermain musik di TK Pertiwi Sidomukti Margoyoso Kabupaten Pati adalah signifikan yakni keberhasilan semula pra siklus sebesar 48% telah meningkat pada siklus I pada kisaran 75%, dan meningkat lagi pada siklus II mencapai kisaran 88,9%. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran di TK Pertiwi Sidomukti Margoyoso Pati mengalami peningkatan yang sangat baik.		menganal konsep banyak sedikit sedangkan penelitian Anik Eka Rini menerapkan Melalui kegiatan bermain musik
3	Topik Rahman (2017) Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Flashcar	Berdasarkan hasil penelitian setelah adanya penggunaan media flashcard. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan khususnya anak kelompok A TK Perwari 1 Tasikmalaya.	Jenis Penelitian PTK dan dan memahas kemampuan kognitif anak	Penelitian ini menerapkan permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak menganal konsep banyak sedikit

				sedangkan penelitian Topik Rahman meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan Melalui media Flasher
--	--	--	--	---

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada fokus penelitian yaitu peningkatan kemampuan kognitif anak. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya pada penggunaan metode pembelajarannya yaitu penelitian ini menggunakan metode bermain congklak.

## B. Kajian Teoritis

### 1. Hakikat Kognitif

Kognitif sering kali diartikan sebagai kecerdasan dan berpikir. Namun sebenarnya, aspek kognitif memiliki pengertian yang luas mengenai dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan (Fitria et.al, 2023:15). Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Perkembangan kognitif pada anak-anak dijelaskan dengan berbagai teori. Aliran tingkah laku (*behaviorisme*) berpendapat bahwa pertumbuhan kecerdasan melalui terhimpunnya informasi yang makin bertambah. Sedangkan aliran lintas disiplin, berpendapat bahwa pengetahuan berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Perkembangan kecerdasan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan

pengalaman. Perkembangan kognitif dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang, mengingat dan mencari penyelesaian masalah yang dihadapi (Rozana, dkk, 2020:112).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah keterampilan berbasis otak yang diperlukan untuk melakukan tugas apapun dari yang sederhana hingga yang paling kompleks (Latifah & Wathon. (2023:77). Struktur kognitif yang ada pada seorang anak sangat cepat, seperti: mereka akan lebih cepat menangkap dan mengingat sesuatu yang nyata baginya

### **A) Teori Pengembangan Kognitif**

Dalam rangka mengoptimalkan pengembangan kognitif pada setiap individu para ahli mengemukakan teori :

#### a. Teori *Two Factorstheory*

Teori *Two Factorstheory* ini dikemukakan oleh Charles Spearman (Rozana dkk, 2020: 23), dia berpendapat bahwa kognitif meliputi kemampuan umum yang diberi kode *g (general factors)* dan kemampuan khusus yang diberi kode *s (spesifik factors)*. Setiap individu memiliki kedua kemampuan ini yang keduanya menentukan penampilan atau perilaku mentalnya.

#### b. Teori *Primary Mental Abilites*

Teori ini dikemukakan oleh Thurstone yang berpendapat bahwa kognitif merupakan penjelmaan dari kemampuan primer yaitu kemampuan: berbahasa, mengingat, nalar atau berpikir logis, pemahaman ruang, bilangan, menggunakan kata-kata, mengamati dengan cepat dan cermat.

#### c. Teori *Tri Achic of Intellegence*

Teori ini dikemukakan oleh Robert Stenberg. Teori ini merupakan pendekatan proses kognitif untuk memahami kognitif. Stenberg mengartikan sebagai suatu diskripsi tiga bagian kemampuan mental (proses berpikir, mengatasi pengalaman atau masalah baru dan penyesuaian terhadap situasi yang dihadapi) yang menunjukkan tingkah laku kognitif. Tingkah laku kognitif merupakan hasil

dari penerapan strategi berpikir, mengatasi masalah-masalah baru secara kreatif dan cepat, dan penyesuaian terhadap konteks dengan menyeleksi dan beradaptasi dengan lingkungan (Rozana, dkk 2020:26).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan kognitif yang paling utama, yaitu: membaca, belajar, mengingat, penalaran logis, dan memperhatikan, masing-masing cara di atas dapat kita maksimalkan untuk membantu mempelajari keterampilan baru dan mengembangkan diri kita sendiri.

### **B) Pentingnya Pengembangan Kognitif Mengenal konsep banyak sedikit**

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya. Sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada didunia untuk kepentingan dirinya dan orang lain (Laksana & Ngonu, 2021:55).

Proses kognisi meliputi berbagai aspek seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah. Pentingnya seorang guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak sebagai berikut :

- a. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
- b. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan keajaiban yang pernah dialaminya.
- c. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa yang lainnya.
- d. Agar anak mampu memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya.

- e. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi secara proses alamiah (spontan) ataupun secara proses ilmiah (percobaan).
- f. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pentingnya kemampuan kognitif bagi anak adalah agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak memiliki pemahaman yang utuh, agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa atau kejadian yang pernah dialami, agar anak mampu memahami berbagai permasalahan

### **C) Faktor yang Memengaruhi Perkembangan Kognitif**

Faktor-faktor yang memengaruhi pengembangan kognitif (Sulyandari, 2021:33):

#### **a. Faktor hereditas / keturunan**

Manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan, dan taraf intelegensi 75 – 80% merupakan warisan atau faktor keturunan.

#### **b. Faktor lingkungan**

Perkembangan manusia ditentukan oleh lingkungannya dan perkembangan taraf intelegensinya ditentukan pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

#### **c. Kematangan**

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia.

#### **d. Minat dan bakat**

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk

berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Bakat seseorang mempengaruhi tingkat kecerdasannya, yang berarti seseorang yang memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat ia mempelajari hal tersebut.

e. Kebebasan

Kebebasan manusia berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode yang tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

## 2. Perkembangan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun

### A) Fase-fase Perkembangan Kognitif

Kognitif merupakan proses terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget (Iswatiningtyas, 2021:55).

Aliran struktural yang mewarnai teori Piaget dapat dilihat dari pandangannya tentang intelegensi yang berkembang melalui serangkaian tahap perkembangan yang ditandai oleh perkembangan kualitas struktur kognitif. Aliran konstruktif terlibat dari pandangan Piaget yang menyatakan bahwa anak membangun kemampuan kognitif melalui interaksinya dengan dunia sekitarnya. Dalam hal ini piaget menyamakan anak dengan peneliti yang selalu membangun teori-teorinya tentang dunia disekitarnya melalui interaksinya dengan lingkungan disekitarnya. Hasil dari interaksi ini adalah terbentuknya struktur kognitif yang dimulai dari terbentuknya struktur berpikir secara logis, kemudian berkembang menjadi suatu kesimpulan umum.

Fauzia, (2023) membagi perkembangan kognitif ke dalam empat fase yaitu fase sensomotor, fase pra operasional, fase operasi kongkrit dan fase operasi formal.

#### a. Fase Sensori Motor (usia 0-2 tahun)

Pada masa dua tahun kehidupannya anak berinteraksi dengan dunia di sekitarnya terutama melalui aktivitas sensori (melihat, meraba, merasa, mencium dan mendengar) dan persepsinya terhadap gerakan fisik dan aktivitas yang berkaitan dengan sensori tersebut. Koordinasi aktivitas ini disebut dengan istilah sensorimotor.

Fase sensorimotor dimulai dengan gerakan-gerakan reflek yang dimiliki anak sejak ia dilahirkan. Fase ini berakhir pada usia 2 tahun. Pada masa ini, anak mulai membangun pemahamannya tentang lingkungannya melalui kegiatan sensorimotor seperti menggenggam, menghisap, melihat, melempar, dan secara perlahan ia mulai menyadari bahwa suatu benda tidak menyatu dengan lingkungannya atau dapat dipisahkan dari lingkungan di mana benda itu berada. Selanjutnya ia mulai belajar bahwa benda-benda itu memiliki sifat-sifat khusus. Keadaan ini mengandung arti bahwa anak telah mulai membangun pemahamannya terhadap aspek-aspek yang berkaitan dengan hubungan kausalitas, bentuk dan ukuran, sebagai hasil pemahamannya terhadap aktivitas sensorimotor yang dilakukannya.

Pada akhir usia 2 tahun anak sudah menguasai pola-pola sensorimotor yang bersifat kompleks seperti bagaimana cara mendapatkan benda yang diinginkannya (menarik, menggenggam, atau meminta), menggunakan satu benda dengan tujuan yang berbeda. Dengan benda yang ada ditangannya, ia melakukan apa yang diinginkannya. Kemampuan ini merupakan awal kemampuan berpikir secara simbolik, yaitu kemampuan untuk memikirkan suatu objek tanpa kehadiran objek tersebut secara empirik (Hurlock, 2002:66).

#### b. Fase Praoperasional (usia 3- 4 tahun)

Pada fase praoperasional anak mulai menyadari bahwa pemahamannya tentang benda-benda di sekitarnya tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan sensorimotor akan tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat simbolik. Kegiatan simbolik ini dapat berbentuk melakukan percakapan melalui telepon mainan atau berpura-pura menjadi bapak atau ibu dan kegiatan simbolik

lainnya. Fase ini memberikan andil yang besar bagi perkembangan kognitif anak. Pada fase praoperasional anak tidak berpikir secara operasional yaitu suatu proses berpikir yang dilakukan dengan jalan menginternalisasi suatu aktivitas yang memungkinkan anak mengaitkannya dengan kegiatan yang telah dilakukannya sebelumnya.

Fase ini merupakan masa permulaan bagi anak untuk membangun kemampuannya dalam menyusun pikirannya. Oleh sebab itu cara berpikir anak pada fase ini belum stabil dan tidak terorganisasi secara baik. Fase praoperasional dapat dibagi ke dalam tiga sub fase yaitu sub fase fungsi simbolik, sub fase berpikir secara egosentris dan intuitif.

Sub fase fungsi simbolik terjadi pada usia 3-4 tahun. Pada masa ini anak telah memiliki kemampuan untuk menggambarkan suatu objek yang secara fisik tidak hadir. Kemampuan ini memuat anak dapat menggunakan balok-balok kecil untuk membangun rumah, menyusun puzzle dan kegiatan lainnya. Pada masa ini anak sudah dapat menggambar manusia secara sederhana.

Sub fase berpikir secara egosentris terjadi dalam usia 3-4 tahun. Berpikir secara egosentris ditandai oleh ketidakmampuan anak untuk memahami perspektif atau cara berpikir orang lain. Benar atau tidak benar, bagi anak fase ini ditentukan oleh cara pandangnya sendiri yang disebut dengan istilah egosentris.

Sub fase berpikir secara intuitif terjadi pada usia 3-4 tahun. Masa ini disebut fase berpikir secara intuisi karena pada saat ini anak kelihatannya mengerti dan mengetahui sesuatu, seperti menyusun balok menjadi rumah, akan tetapi pada hakekatnya ia tidak mengetahui alasan-alasan yang menyebabkan balok itu dapat disusun menjadi rumah. Dengan kata lain anak belum memiliki kemampuan untuk berpikir secara kritis tentang apa yang ada dibalik suatu kejadian.

#### c. Fase Operasi Kongkrit (7-12 tahun)

Pada fase operasi kongkrit kemampuan anak untuk berpikir secara logis sudah berkembang, dengan syarat objek yang menjadi sumber berpikir logis

tersebut hadir secara kongkrit. Kemampuan berpikir logis ini terwujud dalam kemampuan mengklasifikasikan objek sesuai dengan klasifikasinya, mengurutkan benda sesuai dengan tata urutnya, kemampuan untuk memahami cara pandang orang lain, dan kemampuan berpikir secara deduktif.

d. Fase Operasi Formal (12 tahun sampai usia dewasa)

Fase operasi formal ditandai oleh perpindahan dari cara berpikir kongkrit ke cara berpikir abstrak. Kemampuan berpikir abstrak dapat dilihat dari kemampuan mengemukakan ide-ide, memprediksi kejadian yang akan terjadi, dan melakukan proses berpikir ilmiah, yaitu mengemukakan hipotesis dan menentukan cara untuk membuktikan kebenaran hipotesis tersebut (Fauzia, 2023:122).

**B) Aspek-Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun**

Bertitik tolak dari gambaran umum tentang fase-fase perkembangan kognitif tersebut di atas maka dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif anak usia taman kanak-kanak berada dalam fase praoperasional yang mencakup tiga aspek yaitu:

a. Berpikir Simbolik

Aspek berpikir yaitu kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) di hadapan anak.

b. Berpikir Egosentris

Aspek berpikir egosentris yaitu cara berpikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju berdasarkan sudut pandang sendiri. Oleh sebab itu anak belum dapat meletakkan cara pandangnya di sudut pandang orang lain.

c. Berpikir Intuitif

Fase berpikir secara intuitif yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun balok, akan tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya (Retnaningrum, 2016:115).

### C) Prinsip-Prinsip Perkembangan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun

Perkembangan kognitif anak pada hakekatnya merupakan hasil proses asimilasi (*assimilation*) akomodasi (*accommodation*) dan ekuilibrium (*equilibrium*).

#### a. Asimilasi dan Akomodasi

Asimilasi diberikan kepada anak berkaitan dengan proses penyerapan informasi baru kedalam informasi yang telah ada di dalam skemata sehingga perpaduan antara informasi tersebut memperluas skemata anak. Sebagai contoh seorang anak yang baru pertama kali diberi jeruk oleh ibunya, ia tidak tahu bahwa buah yang diberikan kepadanya itu bernama jeruk. Pengetahuannya bahwa buah itu bernama jeruk karena diberi tahu oleh ibunya. Pada waktu itu anak telah mempunyai skemata tentang jeruk yaitu bentuknya yang bulat dan namanya. Setelah itu anak tersebut menggenggam jeruk dan menggigitnya. Pada saat yang bersamaan ibunya mengatakan Sayang jeruk dikupas dulu baru dapat dimakan lalu ibunya memperlihatkan cara mengupas jeruk dan memberikan jeruk yang sudah dikupas itu kepada anaknya. Pada fase ini terjadi proses asimilasi yaitu proses penyerapan informasi baru ke dalam informasi yang telah ada di dalam skemata anak, sehingga anak memahami bahwa jeruk harus dikupas dan baru dapat dimakan. Pada tahap ini telah terjadi proses akomodasi karena pengetahuan anak tentang jeruk telah diperluas, yaitu kalau akan makan harus dikupas dulu.

#### b. Ekuilibrium

Ekuilibrium berkaitan dengan usaha anak untuk mengatasi konflik yang terjadi dalam dirinya pada waktu ia menghadapi suatu masalah. Untuk memecahkan masalah tersebut ia menyeimbangkan informasi yang baru yang berkaitan dengan masalah yang dihadapinya dengan informasi yang telah ada di dalam skematanya secara dinamis. Sebagai contoh pada waktu anak diberi buah lain yang berkulit maka anak akan menyeimbangkan pengetahuannya tentang jeruk dengan cara-cara yang harus dilakukannya agar buah tersebut dapat dimakan (Sufa & Widyahening, (2023:111).

#### **D) Karakteristik Kemampuan Kognitif mengenal konsep banyak sedikit Anak Usia 3-4 Tahun**

Adapun karakteristik kemampuan kognitif mengenal konsep banyak sedikit anak usia 3-4 tahun berdasarkan Permendikbudristek no 12 tahun 2024 tentang kurikulum merdeka pada pendidikan anak usia dini (PAUD) yakni sebagai berikut.

1. Anak sudah mampu menunjukan benda banyak dan sedikit, memahami jumlah dan ukuran sehingga mampu menunjukan ukuran banyak dan sedikit
2. Anak sudah mengenal warna, bentuk dan ukuran, sehingga mampu mengukur dengan takaran benda yang lebih banyak dan sedikit
3. Anak belum mampu membaca dan menulis berhitung namun sudah mulai mampu mengategorikan dan menunjukkan benda yang memiliki ukuran banyak dan sedikit

Menurut ardiana (2022) Perkembangan kognitif anak usia prasekolah 3-4 tahun meliputi: a. Mampu mengetahui fungsi benda dengan benar, b. Mampu mengelompokkan objek berdasarkan bentuk, warna, ukuran, dan fungsi dengan mudah, c. Berpartisipasi dalam kegiatan membaca dengan mengisi kata atau kalimat kosong.

Adapun karakteristik kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 3-4 tahun menurut Fatmawati (2019:80) adalah 1) membentuk permainan secara sederhana, 2) menyebutkan dan membilang 1-20, 3) memahami lambang bilangan, 4) menghubungkan konsep dengan lambang bilangan, 5) memahami konsep sama, lebih banyak, dan lebih sedikit.

Kumpulan dari dua benda dapat dibandingkan jumlah ataupun ukurannya. Membandingkan menurut Ni'mah (2016:15) merupakan kegiatan membangun hubungan antara dua buah benda. Kegiatan membandingkan digunakan untuk mengetahui perbedaan dan kuantitas dari dua kumpulan benda yang ukuran maupun jumlah sama atau tidak sama.

Menurut Roliyana (2018:43) bahwa membandingkan angka merupakan syarat memahami makna lebih banyak, sedikit, dan sama banyak. Banyak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan sesuatu yang jumlahnya banyak. Sedikit menurut KBBI merupakan sesuatu yang jumlahnya tidak banyak. Sama menurut KBBI yaitu sesuatu yang sepadan, seimbang atau sebanding. Sedangkan tidak sama merupakan keadaan yang tidak sepadan maupun tidak sebanding.

Menurut Haryani, dkk (2014:22) untuk membandingkan angka juga dapat diperkenalkan dengan:

1. Lebih banyak

Hal ini menyatakan bahwa benda tersebut jumlahnya melebihi benda yang dibandingkan.

2. Lebih sedikit

Hal ini menyatakan bahwa benda tersebut jumlahnya kurang dari benda yang dibandingkan.

3. Sama

Hal ini menyatakan bahwa nilai benda jumlahnya sepadan dengan jumlah benda yang dibandingkan.

4. Tidak sama

Hal ini menyatakan bahwa nilai benda jumlahnya tidak sepadan dengan jumlah benda yang dibandingkan.

Dari beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa lebih banyak merupakan sesuatu yang jumlahnya lebih banyak dari jumlah benda yang dibandingkan, lebih sedikit merupakan sesuatu yang jumlahnya lebih sedikit dari benda yang dibandingkan, sama banyak merupakan sesuatu yang jumlahnya sebanding (jumlahnya sama), dan tidak sama banyak merupakan sesuatu yang tidak sebanding (jumlahnya tidak sama).

Mengenal konsep banyak, sedikit, sama, dan tidak sama merupakan kegiatan dalam membandingkan jumlah dua kumpulan benda. Syarat untuk seseorang dapat mengenal konsep lebih banyak, lebih sedikit, sama banyak, dan tidak sama banyak yaitu mampu membilang.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa indikator kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep banyak sedikit anak usia 3-4 tahun yaitu

- 1) anak mampu menunjukkan benda banyak dan sedikit
- 2) anak mampu mengukur dengan takaran benda ukuran banyak dan sedikit
- 3) Kemampuan anak dalam mengkategorikan sendiri ukuran banyak dan sedikit

### **3. Pengertian Anak usia Dini**

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia (Kustiawan, 2016):115. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahap perkembangan anak.

Menurut Amin & aisyah (2014:79), anak usia dini masuk dalam tahapan pra-operasional (usia 2-7 Tahun) . Anak yang termasuk dalam tahapan pra-operasional, menurut Piaget memiliki ciri-ciri:

1. Anak belajar sesuatu objek dengan menggunakan gambar dan bahasa/kata-kata
2. Pemikirannya masih bersifat egosentris
3. Kesulitan untuk melihat dari sudut pandang orang lain.
4. Memiliki pikiran yang sangat imajinatif di saat ini.
5. Menganggap setiap benda yang tidak hidup pun memiliki perasaan.
6. Kemampuan mengklasifikasikan objek menggunakan satu ciri.
7. Kemampuan penalaran intuitif bukan logis.

#### **4. Pengertian Anak Usia 3 – 4 Tahun**

Terdapat beberapa definisi mengenai anak usia dini. Definisi yang pertama, anak usia dini adalah anak yang berusia nol tahun atau sejak lahir sampai berusia kurang lebih delapan tahun (0 – 8). Sedangkan menurut Khairono (2018:11) yang menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Melihat sudut pandang dari berbagai pendapat maka arti dari anak usia 3 sampai 4 tahun dikatakan sebagai anak usia dini tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia nol sampai 6 atau 8 tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani.

#### **5. Permainan Congklak**

##### **A) Pengertian Bermain dan Permainan**

Sujiono dan Sujiono (2015: 11) menyatakan bermain dan permainan adalah sarana yang sangat efektif untuk meningkatkan daya ingat anak. Beberapa permainan dapat dilakukan tanpa mengeluarkan biaya sepeserpun. Permainan akan mengasah daya ingat dan berguna bagi anak saat berkonsentrasi pada pelajaran di sekolah. Permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu. Menurut Piaget permainan sebagai suatu metode yang meningkatkan perkembangan kognitif anak.

##### **B) Fungsi dan Manfaat Bermain atau Permainan**

Sujiono dan Sujiono (2015: 11) Fungsi bermain atau permainan yang berkaitan dengan perkembangan kognitif untuk mengenal konsep pengurangan dan penjumlahan adalah bermain merupakan pengenalan terhadap lambang bilangan dan pemahaman terhadap jumlah, selanjutnya dapat memahami lebih mendetail tentang konsep pengurangan dan penjumlahan.

Fungsi bermain berkaitan dengan kreativitas adalah dalam bermain, anak-anak dapat berimajinasi sehingga dapat meningkatkan daya kreativitas anak. Adanya kesempatan untuk berfikir antara batas-batas dunia nyata menjadikan anak dapat mengenal proses berfikir yang lebih kreatif yang akan sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari (Sujiono dan Sujiono, 2015: 15).

Bermain memberikan banyak manfaat untuk anak, antara lain : (1) mendapat kegembiraan dan hiburan, (2) mencerdaskan kecerdasan intelektual, (3) mengembangkan kemampuan motorik halus dan kasar anak, (4) meningkatkan kemampuan anak untuk berkonsentrasi, (5) mengembangkan kemampuan sosial, dan (5) meningkatkan kemampuan anak untuk memecahkan masalah (Sujiono dan Sujiono, 2015: 15).

Menurut Fitriani (2017) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dikatakan anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain. Dalam kamus besar bahasa Indonesia disebutkan bahwa yang dimaksud dengan bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan alat tertentu atau tidak). Dengan bermain disebabkan karena adanya sisa kekuatan di dalam dirinya yang sedang berkembang dan tumbuh. Produksi kekuatan dalam diri anak itu melebihi apa yang dibutuhkan lahir dan batin.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang demi kesenangan tanpa adanya tujuan dan sasaran yang hendak dicapai (Pratiwi, 2017). Anak dibawah usia 6 tahun mempunyai masa bermain yang cukup panjang adapaun yang dilakukan anak dapat menimbulkan kesenangan. Bermain adalah dunia main bagi anak usia 5-6 tahun dan menjadi hak pada anak untuk dapat selalu bermain. Sebab masa mereka hanya untuk bermain.

Para ahli mengatakan bahwa tidak mudah mendefinisikan pengertian bermain secara tepat, dalam kehidupan sehari-hari anak membutuhkan pelepasan dari kekangan yang timbul dari lingkungannya. Bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk mengungkapkan emosinya secara wajar, bermain (*play*)

merupakan istilah yang digunakan secara bebas, sehingga arti utamanya mungkin hilang, arti yang paling tepat ialah: setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Mutiah, 2015:66)

Menurut Fadillah (2019:132) permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan .

Mutiah (2015:112) menyatakan bahwa permainan adalah suatu seting yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif ia tertarik khususnya pada aspek-aspek simbolis dan hayalan suatu permainan, sebagaimana ketika seorang anak menirukan tongkat sebagai kuda dan mengendarai tongkat seolah-olah itu seekor kuda.

Hayati dan Putro (2021:45) bentuk permainan yang sangat dikenal dari permainan yang konstruktif adalah membuat benda-benda. Pada masa permainan awal-awal konstruktif, anak-anak membuat benda-benda dari tanah, pasir, balok-balok kayu, tanah liat, kertas, lilin dan cat. Maka anak-anak akan mencoba membuat ide-ide yang mereka miliki. Seorang anak mungkin akan membuat menara yang miring, sedangkan anak yang lain membuat jembatan.

Rozana & Bantali (2020:87) menyatakan bahwa dalam bermain prosesnya lebih penting dari pada hasil akhirnya, karena tidak terikat dengan tujuan yang ketat. Dalam bermain anak dapat mengganti, merubah, menambah, dan mencipta sesuatu. Habibi ( 2018:34) dalam salah satu tulisannya mengemukakan adanya lima pengertian yang berkaitan dengan bermain yaitu:

1. Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.
2. Bermain tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, namun motivasinya lebih bersifat intrinsik.

3. Bermain bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
4. Bermain melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.
5. Bermain memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain misalnya kemampuan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, dan lain sebagainya.

Bermain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan melakukan gerakan-gerakan berjalan, melompat, memanjat, berlari, merangkak, berayun dan lain sebagainya. Rohmah (2016:88) mengatakan melalui bermain, dapat mengontrol motorik kasar. Pada saat bermain itulah, mereka dapat mempraktikkan semua gerakan motorik kasar seperti berlari, melompat, meloncat dan gerakan yang lainnya dengan tujuan gerak-gerik mereka itu meskipun tidak beraturan secara sistematis tetapi bermakna atau yang diinginkan tercapai yaitu memfungsikan gerakan motorik kasarnya. Anak-anak terdorong untuk mengangkat, membawa, berjalan atau meloncat, berputar, dan beralih respon untuk irama yang mereka dengar. Langkah-langkah seperti di atas harus bisa dibuktikan dalam proses kegiatan belajar mengajar dan guru pun harus partisipatif, aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan, guru melakukan pembelajaran dengan melakukan kegiatan-kegiatan tersebut bisa juga disebut Pembelajaran Aktif, Kreatif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan (PAKIEM). Jadi metode bermain adalah suatu metode pembelajaran dengan cara melakukan gerakan-gerakan fisik/jasmani anak dalam rangka mengembangkan otot-otot.

### **C) Pengertian Permainan Congklak**

Darmayanti, (2022;34) menyatakan bahwa permainan congklak merupakan permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama diseluruh Indonesia. Biasanya dalam permainan sejenis cangkang kerang digunakan sebagai biji congklak dan jika tidak ada, kadangkala digunakan juga biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan dan batu-batu kecil. Menurut Matulesy, A., &

Muhid, A. (2022:22) Congklak adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang menggunakan papan khusus berbentuk panjang dengan 16 lubang (14 lubang kecil dan 2 lubang besar) serta sejumlah biji congklak. Berikut adalah cara memainkannya

#### **D) Cara memainkan Congklak**

Darmayanti, (2018:21) menjelaskan cara memainkan permainan congklak yaitu Pemain pertama akan mengambil biji/ batu yang terdapat pada lubang kecil di hadapannya untuk diputar ke lubang disampingnya dan harus dilakukan secara searah. Pemain yang mendapat giliran bermain boleh mengambil batu congklak di lubang mana saja asalkan tidak mengambil di lubang lawan. Berikut adalah cara memainkannya (Cendana & Manyar (2021:65) :

- 1) **Persiapan:** Setiap pemain duduk di sisi berlawanan papan. Terdapat 7 lubang kecil di depan masing-masing pemain, dan 1 lubang besar di ujung papan untuk menampung biji yang dikumpulkan. Isi setiap lubang kecil dengan jumlah biji yang sama (biasanya 7 biji per lubang).
- 2) **Mulai Bermain:** Pemain pertama memilih salah satu lubang kecil di sisi mereka dan mengambil semua biji di dalamnya. Pemain tersebut kemudian mendistribusikan biji satu per satu ke lubang-lubang berikutnya secara berurutan searah jarum jam, termasuk ke lubang besar miliknya tetapi melewati lubang besar lawan.
- 3) **Melanjutkan Giliran:** Jika biji terakhir jatuh ke lubang besar miliknya, pemain mendapatkan giliran tambahan. Jika biji terakhir jatuh ke lubang kecil kosong di sisi sendiri, pemain dapat mengambil semua biji di lubang kecil lawan yang berhadapan langsung dan memindahkannya ke lubang besar miliknya. Namun, jika biji terakhir jatuh ke lubang kecil yang sudah berisi biji, pemain melanjutkan mengambil biji di lubang tersebut dan melanjutkan distribusi.

- 4) **Mengakhiri Giliran:** Giliran pemain berakhir jika biji terakhir jatuh ke lubang kosong di sisi lawan atau setelah mengambil biji terakhir dari lubang.
- 5) **Akhir Permainan:** Permainan berakhir ketika semua lubang kecil kosong. Pemain menghitung jumlah biji di lubang besar masing-masing. Pemain dengan jumlah biji terbanyak dinyatakan sebagai pemenang.

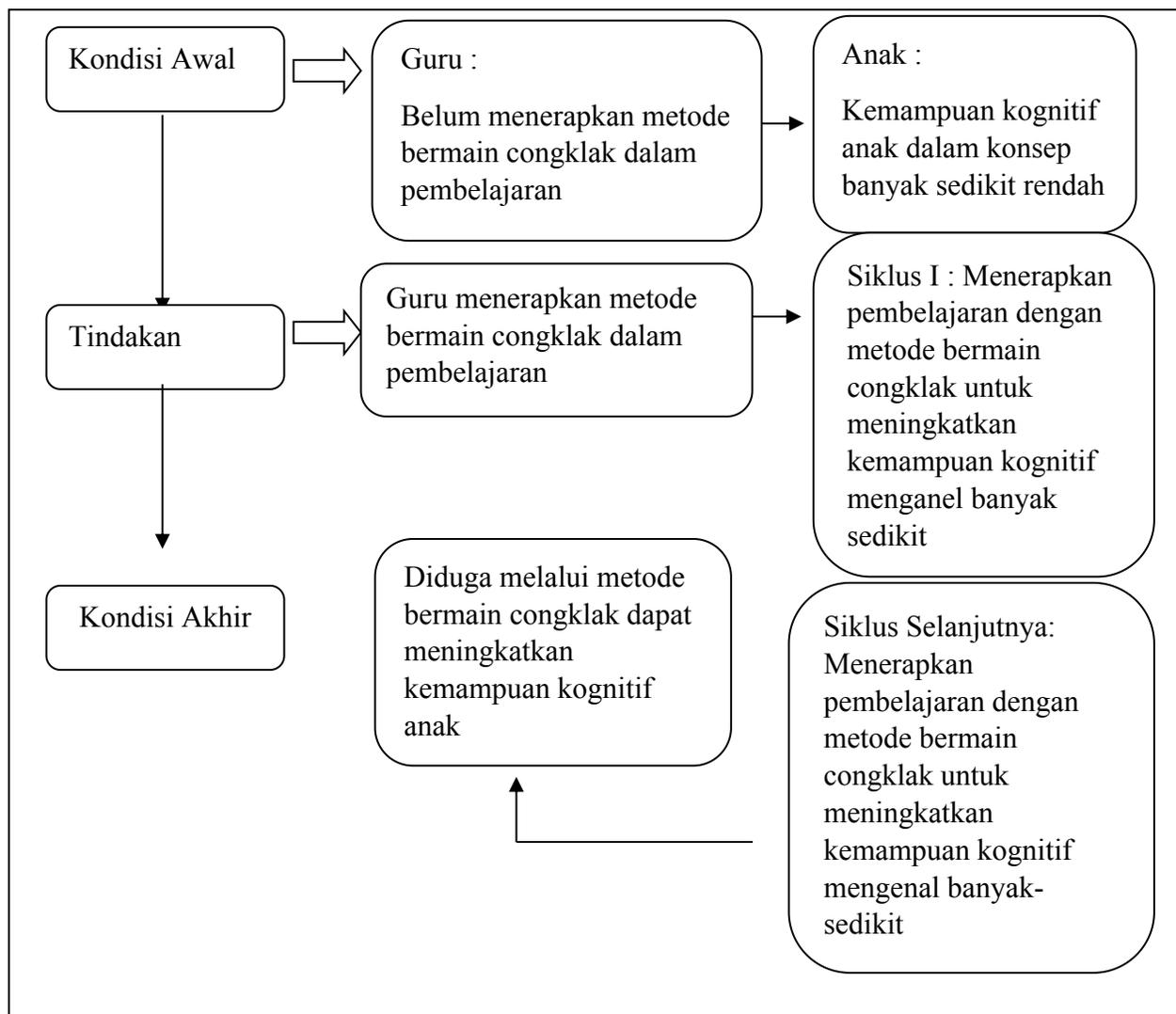
Adapun gambar permainan congklak dapat diulihat sebagai berikut



Gambar 2.1 Permainan Congklak

### C. Kerangka Pikir

Secara skematis, kerangka berpikir dalam penelitian tindakan kelas ini dapat di skemakan sebagai berikut : kondisi awal siswa dalam pembelajaran kognitif mengenl konsep banyak sedikit anak didik KB Mutiara Bunda Kabupaten Brebes yang masih rendah. Setelah guru menganalisis tingkat kemampuan kognitif anak melakukan tindakan dalam pembelajaran melalui penelitian PTK dengan menerapkan permainan congklak dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam mengenal konsep banyak sedikit Penelitian PTK ini dilakukan dengan 2 siklus dengan menerapkan permainan congklak. Untuk memahami lebih jelas alur kerangka pikir dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.2. Kerangka Pikir

#### D. Hipotesis

Dari kerangka berpikir tersebut tersebut, maka penulis merumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: diduga melalui metode permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep banyak sedikit anak usia 3-4 tahun di KB Mutiara Bunda Tahun Pelajaran 2024/2025.