

**EFEKTIVITAS MAKET TAMAN LALIN TERHADAP  
KEMAMPUAN KOGNITIF (KLASIFIKASI) PADA ANAK  
KELOMPOK A DI RA PERWANIDA 03, KECAMATAN  
SUKOREJO KABUPATEN KENDAL**



**SKRIPSI**

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh:

Nurul Afifah

1601413063



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2017**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya menyatakan bahwa isi skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam skripsi ini disebut dalam daftar pustaka.



Semarang, 25 Oktober 2017

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nurul Afifah', is written over the 'UNNES' logo.

Nurul Afifah  
1601413063

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “Efektivitas Maket Taman Lalin Terhadap Kemampuan Kognitif (Klasifikasi) Pada Anak Kelompok A di RA Perwanida 03, Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 25 Oktober 2017

Menyetujui,

Pembimbing I Pembimbing II

  
Wulan Adiarti, M.Pd.  
NIP. 19810613 200501 2 001

  
Diana, M.Pd.  
NIP. 19791220 200604 2 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



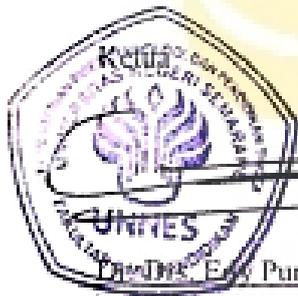
## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Efektivitas Maket Taman Lalin Terhadap Kemampuan Kognitif (Klasifikasi) Pada Anak Kelompok A di RA Perwanida 03, Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal” telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dina, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Hari : Selasa

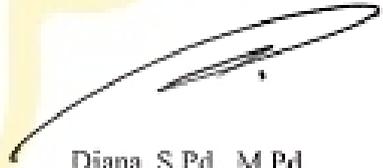
Tanggal : 7 November 2017

Panitia Ujian Skripsi



**Ketua**  
Drs. Drs. Eddy Purwanto, M.Si.  
NIP. 196301211987031001

Sekretaris



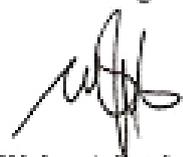
Diana, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19791220 200604 2 001

Penguji Utama



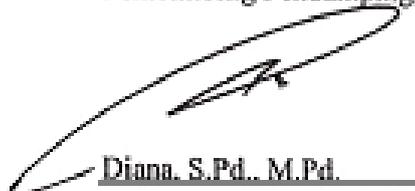
**Penguji Utama**  
Drs. Khamidun, M.Pd  
NIP. 19671216 199903 1 002

Penguji II  
Pembimbing Utama



Wulan Adiarti, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19810613 200501 2 001

Penguji III  
Pembimbing Pendamping



Diana, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19791220 200604 2 001

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO:

1. Anak-anak hidup dan tumbuh sesuai kodratnya sendiri. Pendidik hanya dapat merawat dan menuntun tumbuhnya kodrat itu (Ki Hadjar Dewantara).
2. Apa yang dapat dilakukan anak hari ini dengan bantuan, dia bisa melakukannya sendiri keesokan harinya (Vygotsky).

### PERSEMBAHAN:

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Kepada kedua orangtua yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan.
2. Dosen pembimbing yang selama ini telah tulus dan ikhlas memberikan bimbingan dan pelajaran.
3. Saudara saya yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyum dan do'anya untuk keberhasilan ini.
4. Teman-teman semua yang memberikan semangat, dukungan dan bantuan.
5. Almamater Universitas Negeri Semarang.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat merampungkan skripsi dengan judul: Efektifitas Maket Taman Lalin Terhadap Kemampuan Kognitif (Klasifikasi) pada Anak Kelompok A di RA Perwanida 03 Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal. Ini untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Terselesaikannya skripsi ini tentu tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas perkuliahan.
2. Edi Waluyo, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Wulan Adiarti, S.Pd., M.Pd., sebagai dosen pembimbing I yang selalu memberikan arahan, bimbingan dan motivasi dengan penuh kesabaran kepada penulis dari awal sampai terselesaikannya skripsi ini.
4. Diana, S.Pd., M.Pd., sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Ibu dan Bapak dosen Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah membantu memberikan bimbingan dan motivasi.

6. Ibu guru RA Perwanida 03 yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian.
7. Orang tua dan saudara tersayang yang selalu mengiringi dengan doa dan kasih sayang.
8. Sahabat dan teman-teman rekan mahasiswa 2013 yang telah membantu serta memberikan semangat dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan dapat memberikan kontribusi di masyarakat maupun dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini.

Semarang, 25 Oktober 2017

Penulis

The logo of Universitas Negeri Semarang (UNNES) is displayed. It features a stylized yellow and white emblem above the text "UNNES" in a bold, blue, sans-serif font. Below "UNNES" is the text "UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG" in a smaller, blue, sans-serif font.

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## ABSTRAK

**Afifah, Nurul.** 2017. Efektifitas Maket Taman Lalin Terhadap Kemampuan Kognitif (Klasifikasi) pada Anak Kelompok A di RA Perwanida 03, Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Wulan Adiarti, M.Pd. Pembimbing II: Diana, M.Pd.

**Kata Kunci: Kognitif, Maket, Kemampuan Klasifikasi, Anak Usia 4-5 Tahun.**

Kemampuan kognitif klasifikasi merupakan sebuah kemampuan dalam menggolongkan atau mengelompokkan suatu benda berdasarkan jenis atau golongannya. Pengembangan kemampuan klasifikasi pada anak dapat dilatih sejak dini, manfaatnya anak terlatih untuk bisa berpikir secara logis. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menstimulus perkembangan kognitif dalam kemampuan klasifikasi pada anak usia dini adalah permainan melalui benda konkrit. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan klasifikasi anak kelompok A melalui penerapan media maket taman lalu lintas.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen dengan desain *one-group pretest-posttest design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelompok A usia 4-5 tahun RA Perwanida 03. Sampel penelitian ini terdiri dari 30 anak dengan menggunakan teknik *sampling jenuh* yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode tes dan metode dokumentasi.

Hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh nilai  $-t_{\text{tabel}} > t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ , yaitu  $(- 2.045 > -17.626 \text{ atau } 17.626 > 2.045)$ , dengan  $\text{sig} = 0.000$ . Perbedaan yang signifikan dapat dilihat dari nilai  $\text{sig } 2 \text{ tailed} < 0,05$  yaitu 0,000. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media maket taman lalu lintas memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan konsep klasifikasi anak kelompok A. Saran: 1) kemampuan klasifikasi menggunakan media maket taman lalu lintas dapat digunakan sebagai alternatif dalam memberikan materi pengetahuan pengelompokan benda berdasarkan suatu golongan. 2) pemberian materi klasifikasi dapat menggunakan media yang bervariasi agar dapat terealisasi dengan baik.

## ABSTRACT

**Afifah, Nurul.** 2017. Effectiveness of The Lalin Park Mockets Against Cognitive Ability (Classification) in Group A Children in RA Perwanida 03, Sukorejo District, Kendal Regency. Essay. Early Childhood Teacher Education. Faculty of Science Education. Semarang State University. Advisor I: Wulan Adiarti, M.Pd. Supervisor II: Diana, M.Pd.

**Keywords: Cognitive, Mockets, Classification Ability, Ages 4-5 Years.**

The cognitive ability of classification is an ability to categorize classify an object by type or class. Development of classification skills in children can be trained from an early age, the benefit is to train children to think logically. One of the media that can be used to stimulate cognitive development in classification abilities in early childhood is the game through concrete objects. This study aims to acknowledge the increment in classification ability of group A children through the application of media park traffic Mockets.

The method that used in this research is experiment with *one-group pretest-posttest design*. The population of this study were students of group A age 4-5 years RA Perwanida 03. The sample of this study consisted of 30 children by using a saturated sampling technique that is the technique of determining the sample when all members of the population used as a sample. Data collection method in this research is test method and documentation method.

The calculation results of the hypothesis test calculation obtained value -  $t_{table} > t_{arithmetic} > t_{table}$ , is  $(- 2.045 > -17.626 \text{ or } 17.626 > 2.045)$ , with  $sig = 0.000$ . Significant differences can be seen from the sig value of 2 tailed  $< 0.05$  ie  $0.000$ . Based on the description, it can be concluded that the use of media park traffic garden Mockets significantly influence the ability of the concept of classification of children group A. Suggestion: 1) classification capability using media park traffic mockets can be used as an alternative in providing material knowledge grouping of objects based on a class. 2) Giving classification materials may use varied media in order to be well realized.

## DAFTAR ISI

|   |      |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL.....  | i    |
| PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....                           | ii   |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING.....                                 | iii  |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                                     | iv   |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....                                 | v    |
| KATA PENGANTAR .....  | vi   |
| ABSTRAK .....   | viii |
| ABSTRACT .....  | ix   |
| DAFTAR ISI.....   | x    |
| DAFTAR TABEL.....   | xiii |
| DAFTAR BAGAN DAN DIAGRAM.....                               | xiv  |
| DAFTAR LAMPIRAN.....  | xv   |
| BAB I.....  | 1    |
| PENDAHULUAN .....   | 1    |
| 1.1 Latar Belakang .....                                    | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                                   | 11   |
| 1.3 Tujuan Penelitian.....                                  | 11   |
| 1.4 Manfaat Penelitian.....                                 | 11   |
| BAB II.....   | 13   |
| LANDASAN TEORI.....   | 13   |
| 2.1 Perkembangan Kognitif.....                              | 13   |
| 2.1.1 Pengertian Perkembangan Kognitif .....                | 13   |
| 2.1.2 Teori Perkembangan Kognitif .....                     | 15   |
| 2.1.3 Tahap-tahap perkembangan kognitif menurut Piaget..... | 19   |
| 2.1.4 Perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun.....        | 22   |
| 2.1.5 Klasifikasi perkembangan kognitif.....                | 25   |
| 2.1.6 Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif.....   | 29   |

|  |           |
|--|-----------|
| 2.1.7 Stimulasi perkembangan Kognitif .....                                    | 32        |
| 2.2 Hakikat Klasifikasi .....  | 35        |
| 2.2.1 Pengertian Klasifikasi .....   | 35        |
| 2.2.2 Kemampuan Klasifikasi Anak usia 4-5 Tahun .....                          | 38        |
| 2.2.3 Kegiatan Klasifikasi .....   | 39        |
| 2.3 Hakikat Media Pembelajaran Maket Taman Lalu Lintas .....                   | 41        |
| 2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran .....                                      | 41        |
| 2.3.2 Jenis Media Pembelajaran .....   | 42        |
| 2.3.3 Media Pembelajaran Visual Tiga Dimensi .....                             | 46        |
| 2.3.4 Bagian-bagian Maket Taman Lalu Lintas .....                              | 49        |
| 2.3.5 Cara memainkan Maket Taman Lalu Lintas .....                             | 49        |
| 2.4 Penelitian Terdahulu .....   | 50        |
| 2.4.1 Upaya peningkatan kemampuan klasifikasi menggunakan kartu geometri ..... | 50        |
| 2.4.2 Peningkatan kemampuan klasifikasi melalui media benda konkret ....       | 50        |
| 2.4.3 Peningkatan hasil belajar IPS menggunakan media pembelajaran maket ..... | 51        |
| 2.5 Kerangka Berpikir .....  | 52        |
| 2.6 Hipotesis Penelitian .....   | 53        |
| <b>BAB III .....</b>   | <b>54</b> |
| <b>METODE PENELITIAN .....</b>   | <b>54</b> |
| 3.1 Pendekatan Penelitian .....  | 54        |
| 3.2 Desain Penelitian .....  | 54        |
| 3.3 Variabel Penelitian .....  | 56        |
| 3.3.1 Identifikasi Variabel Penelitian .....                                   | 56        |
| 3.3.2 Definisi Operasional Variabel .....                                      | 56        |
| 3.4 Subjek Penelitian .....  | 57        |
| 3.4.1 Populasi .....   | 57        |
| 3.4.2 Sampel .....   | 58        |
| 3.5 Teknik Pengumpulan Data .....  | 58        |
| 3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas .....                                       | 59        |

|   |    |
|---|----|
| 3.6.1 Uji Validitas .....               | 59 |
| 3.6.2 Uji Reliabilitas .....            | 62 |
| 3.7 Teknik Analisis Data .....          | 63 |
| 3.7.1 Uji Normalitas.....               | 63 |
| 3.7.2 Uji Hipotesis .....               | 63 |
| 3.8 Jadwal Pelaksanaan Penelitian ..... | 63 |
| BAB IV .....                            | 66 |
| HASIL DAN PEMBAHASAN.....               | 66 |
| 4.1 Gambaran Umum Sekolah .....         | 66 |
| 4.2 Hasil Analisis Deskriptif .....     | 68 |
| 4.3 Hasil Analisis Data .....           | 72 |
| 4.3.1 Uji Normalitas.....               | 72 |
| 4.3.2 Uji Homogenitas .....             | 73 |
| 4.3.3 Uji Hipotesis .....               | 74 |
| 4.4 Pembahasan .....                    | 77 |
| BAB V.....                              | 87 |
| PENUTUP.....                            | 87 |
| 5.1 Kesimpulan.....                     | 87 |
| 5.2 Saran .....                         | 87 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                    | 88 |



## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 3.1 <i>One-group pretest-posttest design</i> .....   | 55 |
| Tabel 3.2 Susunan Penskoran Item Skala Kemampuan Klasifikasi .....                                   | 59 |
| Tabel 3.3 Rekapitulasi Validitas .....   | 61 |
| Tabel 3.4 Rekapitulasi Validitas .....   | 62 |
| Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Item Pada Uji Coba Instrumen .....                                  | 64 |
| Tabel 4.1 Analisis Data Deskriptif .....   | 69 |
| Tabel 4.2 Kategorisasi <i>Pretest</i> Tingkat Kemampuan Konsep Klasifikasi Anak<br>Kelompok A .....  | 70 |
| Tabel 4.3 Kategorisasi <i>Posttest</i> Tingkat Kemampuan Konsep Klasifikasi Anak<br>Kelompok A ..... | 70 |
| Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Uji Normalitas .....   | 73 |
| Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas .....  | 74 |
| Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Uji Hipotesis .....  | 75 |
| Tabel 4.7 Hasil <i>Mean</i> Uji Hipotesis .....  | 76 |



## DAFTAR BAGAN DAN DIAGRAM

|   |    |
|---|----|
| Bagan 2.1 Skema Kerangka Berpikir .....   | 52 |
| Diagram 4.1 <i>Mean</i> Capaian Perkembangan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> ..... | 71 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|  |     |
|--|-----|
| Lampiran I Surat Keterangan Skripsi (SK).....                    | 92  |
| Lampiran 2 Surat Perizinan Melaksanakan Penelitian.....          | 93  |
| Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....  | 94  |
| Lampiran 4 Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....                  | 95  |
| Lampiran 5 Tabulasi Hasil Uji Instrumen.....                     | 104 |
| Lampiran 6 Hasil Perhitungan Uji Validitas dan Reliabilitas..... | 106 |
| Lampiran 7 Tabulasi Hasil <i>Pretest</i> .....                   | 112 |
| Lampiran 8 Hasil Uji Normalitas, Homogenitas dan Hipotesis.....  | 116 |
| Lampiran 9 Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....         | 119 |
| Lampiran 10 Daftar Nama Responden.....                           | 121 |
| Lampiran 11 Dokumentasi.....                                     | 123 |



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Usia prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak-anak, kualitas perkembangan anak di masa depannya, sangat ditentukan oleh stimulasi yang diperolehnya sejak dini. 80% pertumbuhan otak berkembang pada anak sejak usia dini. Elastisitas perkembangan otak anak usia dini lebih besar pada usia lahir hingga sebelum 8 tahun kehidupannya, 20% sisanya ditentukan selama sisa kehidupannya setelah masa kanak-kanak. Tentu saja bentuk stimulasi yang diberikan harusnya dengan cara yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini. (Primasuci, 2013). Anak usia dini mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, masa tersebut sering disebut dengan masa emas atau *golden age*. Dimana masa ini sangat berharga, keberhasilan masa emas menjadi penentu keberhasilan anak dimasa depan.

Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai bekal hidup dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Pendidikan anak usia dini di Indonesia dilaksanakan mulai usia 0-6 tahun, seperti penjelasan dalam Peraturan menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Bab 1, Pasal 1 Ayat 10 menjelaskan Pendidikan Anak usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai

usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangann jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendiddikan lebih lanjut.

Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diselenggarakan melalui berbagai jenis layanan yang didasarkan pada kelompok usia. Layanan untuk usia 0-6 tahun terdiri atas Taman Pendidikan Anak (TPA) dan Satuan PAUD Sejenis (SPS), dan yang sederajat. Layanan untuk usia 2-4 tahun terdiri atas Kelompok Bermain dan sejenisnya. Sedangkan layanan untuk usia 4-6 tahun terdiri atas Taman Kanak-kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA) atau Bustanul Athfal (BA), dan yang sederajat. Layanan PAUD tersebut memiliki kesamaan yang terletak pada tujuannya yaitu untuk mengoptimalkan kemampuan anak dengan menyediakan pembinaan yang sistematis sehingga perkembangan dan pertumbuhan anak optimal sesuai dengan usianya. Sedangkan perbedaannya terletak pada dinas atau yayasan yang menaunginya.

Perkembangan anak usia dini mencakup berbagai aspek mulai dari moral agama, sosial emosional, fisik motorik, bahasa, kognitif serta seni. Semua aspek perkembangan tersebut saling terintegrasi dan memiliki peran penting sebagai bekal anak dimasa mendatang. Anak diharapkan mampu mencapai tingkat yang optimal pada setiap aspek perkembangan tersebut. Fokus pada penelitian ini adalah aspek perkembangan kognitif. Aspek perkembangan tersebut mencakup berbagai bidang diantaranya yaitu aritmatika, geometri, kinestetik, auditori. Semua bidang tersebut seharusnya dikenalkan kepada anak-anak dengan pengemasan yang menarik sehingga dapat diterima dan dipahami dengan mudah

oleh anak. Proses pengenalannya disusun sedemikian rupa dalam sebuah media pembelajaran yang dikemas dalam permainan yang menyenangkan.

Lingkup pembelajaran kognitif mencakup banyak hal, salah satunya adalah pembelajaran matematika. Pembelajaran tersebut sangat penting dikenalkan sejak dini untuk melatih anak berpikir secara logis dan matematis. Proses pembelajaran matematika diawali dari konsep-konsep yang sederhana, melalui pengalaman langsung atau interaksi dengan orang lain. Selaras dengan jurnal *Education Commission of the States* oleh Doug Clements dan Kennedy Endowed Chair (2013)

*“When children ‘play,’ they are often doing much more than that. Preschoolers can learn to invent solutions to solve simple arithmetic problems, and almost all of them engage in substantial amounts of pre-mathematical activity in their free play”.*

Maksudnya ketika anak bermain mereka dapat melakukan hal yang lebih, anak belajar untuk menemukan solusi dalam memecahkan masalah aritmatika sederhana dan sebagian besar dari mereka terlibat aktif dalam kegiatan pramatematika pada waktu bermain bebas. Matematika bukanlah pengetahuan yang terpisah-pisah, namun sebuah pengetahuan yang utuh dan saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Setiap anak harus mengetahui konsep dan keterampilan dasar terlebih dahulu, setelah itu mengaitkan antara pengetahuan yang sudah didapat terlebih dahulu dengan pengetahuan yang baru.

Perkembangan kognitif anak, melalui berbagai tahap sesuai dengan usianya. Pada setiap tahapan anak diharapkan mampu menguasai berbagai kemampuan yang ada, seperti pada anak usia 4-6 tahun yang mencapai tahap

praoperasional menurut teori perkembangan kognitif Piaget (Santrock, 2007:251), istilah praoperasional dapat diartikan sebagai tahap permulaan bagi anak membangun kemampuan dalam menyusun pikirannya, cara berpikir anak pada tahap ini belum stabil dan tidak terorganisasi secara baik. Oleh karena itu, perlu adanya stimulus serta dorongan untuk mengarahkan anak dalam mempelajari berbagai kemampuan yang sesuai dengan kematangan usianya. Pada tahap ini anak belajar mengenal berbagai hal melalui benda yang ada di lingkungan sekitarnya, anak dapat mengeksplorasi secara langsung benda nyata atau replikanya. Anak yang mengeksplorasi secara langsung akan memperoleh pengalaman yang kemudian akan berkesan dalam otaknya. Piaget mengemukakan bahwa istilah operasi merujuk pada kemampuan kognitif salah satunya yaitu mengelompokkan benda atau sekelompok obyek (*classifying*). Keterampilan tersebut sebagai dasar pengembangan kemampuan berpikir anak yang menggambarkan proses perpindahan fase kognitif dari praoperasional ke operasional konkrit. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan klasifikasi anak sangat penting dikembangkan sebagai dasar untuk menguasai keterampilan-keterampilan yang lain.

Kemampuan klasifikasi atau mengelompokkan dapat diartikan sebagai kemampuan anak dalam memilih berdasarkan kesamaan pada berbagai benda yang ada di lingkungan sekitarnya. Kemampuan ini sangat penting dimiliki karena dapat mengasah keterampilan anak dalam mengamati, anak akan mencari persamaan atau perbedaan dari suatu benda. Kegiatan klasifikasi mencakup berbagai keterampilan, anak diajarkan untuk mengenal benda dalam berbagai

warna, bentuk dan juga ukuran. Setelah mengenal benda anak akan belajar mengumpulkan berbagai benda yang berbeda kedalam satu kesatuan kelompok yang memiliki kesamaan.

Menurut Reys dalam penelitiannya (Platz, 2004), *“Classification are fundamental concepts that help children to organize their thinking about the real world For example, with the development of classifying, children begin to differentiate between plants and animals, day and night, circle and square, and one and ten. Children begin to apply logical thinking to objects, events and mathematical concepts they encounter”*.

Artinya klasifikasi adalah konsep mendasar yang membantu anak-anak untuk mengatur pemikiran mereka tentang dunia nyata. Misalnya, dengan perkembangan mengklasifikasikan, anak-anak mulai membedakan antara tumbuhan dan hewan, siang dan malam, lingkaran dan persegi, serta satu dan sepuluh. Anak-anak mulai menerapkan pemikiran logis untuk objek, peristiwa dan konsep-konsep matematika yang mereka hadapi. Jadi, pengenalan konsep klasifikasi awal pada anak sangat penting, karena dapat mempengaruhi kemampuan kognitifnya pada masa yang akan datang, dalam proses pembelajaran klasifikasi, membutuhkan sebuah ketelitian untuk menentukan kesamaan dan perbedaan pada berbagai benda. Pada kehidupan kemampuan mengklasifikasikan dapat diterapkan dalam hal menyikapi sebuah masalah, anak-anak dapat menentukan tindakan yang akan dilakukan ketika menghadapi sebuah kejadian atau permasalahan.

Secara umum proses pembelajaran konsep klasifikasi pada anak masih memiliki banyak hambatan, banyak faktor yang menjadi penyebab hambatan tersebut baik secara internal yang berhubungan dengan kemampuan anak, dan

juga secara eksternal dari lingkungan sekitar. Bagi orang tua, anak akan dianggap kemampuannya mencapai tingkat optimal ketika mereka pandai dalam bidang calistung, padahal kemampuan yang harus dimiliki anak sangatlah banyak. Kimberly Brenneman et al (2009) menyebutkan banyak orang dan guru menganggap bahwa pembelajaran di prasekolah hanya sebatas memikirkan hitungan dan mengidentifikasi angka, akan tetapi anak usia dini memiliki kompetensi yang cukup besar dalam operasi angka, geometri, hubungan ruang, pengukuran dan analisis data.

Masalah yang sering dijumpai yaitu kurangnya minat anak dalam pembelajaran klasifikasi, karena media yang digunakan kurang menarik. Ketika mengelompokkan anak harus mengerti tentang benda yang saling memiliki kesamaan dan perbedaan, pemahaman konsep tersebut tidak bisa serta merta dikuasai oleh anak, dibutuhkan ketertarikan dan minat anak terhadap benda yang diamatinya untuk dikelompokkan. Kecenderungan penggunaan gambar yang hanya dapat dilihat oleh anak, tidak menciptakan bentuk pembelajaran yang bermakna, padahal konsep klasifikasi akan terus dibawa ke jenjang pendidikan berikutnya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti pada kelompok A di RA Perwanida 03 dalam kemampuan kognitif khususnya kemampuan klasifikasinya ternyata kurang maksimal. Banyak anak yang masih kesulitan memahami persamaan dan perbedaan benda yang berupa gambar baik berdasarkan warna, ukuran atau bentuk. Hasil wawancara dengan guru kelas, kemampuan klasifikasi anak kelompok A tersebut kurang maksimal, karena

penggunaan media yang kurang menarik hanya berupa gambar dalam bentuk lembar kerja. Media tersebut kurang menarik bagi anak sehingga anak sulit untuk berkonsentrasi, tugasnya pun tidak dilaksanakan dengan baik. Pada saat kegiatan pembelajaran mengelompokkan balok yang bentuknya sama hanya ada 7 orang anak yang berhasil, mereka mampu mengumpulkan balok silinder dengan yang silinder, balok persegi dengan persegi, balok segitiga dengan segitiga. Sedangkan 21 anak belum bisa membedakan berbagai bentuk balok, ada yang mencampurkan balok persegi dengan silinder, segitiga dengan persegi dan dengan bentuk lainnya. Sisanya ada 2 anak yang sama sekali belum bisa mengelompokkan balok yang memiliki kesamaan bentuk, mereka mengumpulkan semua balok pada satu tempat yang disediakan guru. Jadi dapat disimpulkan anak kelompok A di RA Perwanida 03 belum memahami konsep klasifikasi secara optimal.

Hakikat utama dalam proses pendidikan itu sama, yaitu untuk menjadikan individu dari yang tidak bisa menjadi bisa, akan tetapi pendidikan anak usia dini sangat berbeda dengan pendidikan untuk orang dewasa, karena pada dasarnya anak usia dini belum mengerti apapun tentang hal disekitarnya, tugas para pendidik memberikan pengetahuan kepada anak melalui pengalaman-pengalaman yang anak dapatkan, pendidik harus mampu menjelaskan hal yang paling sederhana agar dimengerti anak sebagai bekal dikehidupan mendatang. Salah satu istilah dalam dunia pendidikan anak usia dini adalah pembelajaran holistik, dimana pembelajaran ini mengajarkan anak untuk menggali ilmu secara mandiri, melalui keyakinan, kebiasaan dan perasaan, kegiatan bermain adalah sumber pengetahuan pertama mereka (Doug Clements, 2001:270). Pendidik memerlukan

berbagai alat untuk menunjang proses pembelajaran. Alat-alat yang membantu pendidik dalam kegiatan mengajar dikenal dengan istilah media pembelajaran. Media pembelajaran dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkret, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat anak dalam proses belajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, jenis kegiatan dan respon yang diharapkan dapat dikuasai oleh anak setelah pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan media yang baik serta memadai, diharapkan dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, seperti media audio, gambar, video, film, benda konkret, benda tiruan, film dan media interaktif. Tomomi Sakakibara (2014) memaparkan dukungan yang dapat diberikan oleh guru dalam memotivasi anak untuk menguasai berbagai kemampuan, media yang dapat digunakan adalah lagu, seni dan kerajinan serta menggunakan daftar kehadiran untuk dianalisis.

Sunaryo (2009) menjelaskan bahwa media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam pendidikan dan pengajaran. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian dari Moh Fauziddin tahun 2015 menjelaskan bahwa pemahaman akan karakteristik media pengajaran akan membantu guru

memilih media yang sesuai dengan situasi belajar yang diharapkan, dengan dasar pengetahuan akan media pengajaran guru akan memberikan stimulus yang tepat untuk anak dalam menguasai berbagai kemampuan dan keterampilan. Begitu pula dengan pembelajaran klasifikasi yang berkaitan dengan kemampuan kognitif anak diperlukan sebuah media untuk menunjang proses stimulasi. Penggunaan media tersebut bertujuan untuk meningkatkan proses stimulasi kemampuan kognitif anak dalam bidang klasifikasi secara lebih mudah dan menyenangkan.

Maket merupakan bentuk media pembelajaran yang menjadi salah satu bagian dari jenis media visual yang berbentuk tiga dimensi karena mempunyai ukuran panjang, lebar, tinggi dan volume (Kustiono, 2010:105). Media tiga dimensi terdapat dua jenis objek dan model. Objek merupakan jenis benda natural atau asli seperti makhluk hidup. Model dapat diartikan sebagai media benda tiruan yang berupa model perbandingan, irisan, seutuhnya dan lapangan. Berdasarkan klasifikasi tersebut maket termasuk dalam bagian model perbandingan yang merupakan bentukan benda yang diperkecil dari bentuk aslinya. Benda asli atau konkret dapat dijadikan media pembelajaran bagi anak untuk memberikan pengalaman secara langsung, akan tetapi tidak semua benda asli bisa dihadirkan langsung kedepan anak, salah satu solusinya dapat menggunakan model perbandingan itu. Penggunaan media tiga dimensi membawa dampak yang positif terhadap proses pembelajaran, siswa terlihat bersemangat dan aktif dalam mengikuti pelajaran, lebih aktif mendengarkan penjelasan guru karena adanya media yang dibuat berwarna sangat menarik serta siswa tidak perlu kesulitan dalam berimajinasi membayangkan bentuk (Zubaidi dan Reki, 2012).

Penelitian terdahulu pada tahun 2015 oleh Imatul Khoiriyah mengenai *Pengaruh Media Maket terhadap Aktivitas Belajar dan Penguasaan Materi Siswa* menunjukkan bahwa penggunaan media maket berpengaruh dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dan berpengaruh signifikan dalam meningkatkan penguasaan materi. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam hal klasifikasi di RA Perwanida 03 Sukorejo, peneliti menggunakan maket taman lalu lintas dimana pada maket tersebut anak dapat mempelajari langsung berbagai benda yang ada, dapat memegangnya sehingga anak lebih mudah untuk berpikir apakah benda itu sama atau berbeda antara satu dengan yang lainnya. Pengalaman secara langsung yang didapatkan oleh anak, akan mempermudah proses berpikirnya. Aktivitas untuk anak usia 4-5 tahun (Haryati, 2012:50) dalam aspek perkembangan kognitif diantaranya mengenal bentuk lingkaran, segitiga, bujur sangkar, persegi panjang. Hal tersebut dapat dipelajari melalui bentuk-bentuk rambu lalu lintas yang terdapat dalam media maket taman lalu lintas yang akan digunakan sebagai media stimulasi. Media maket taman lalu lintas memiliki banyak atribut yang dekat dengan lingkungan anak yang dapat dieksplorasi secara mudah dalam kehidupan sehari-hari. Setiap hari anak melintasi jalan raya, disepanjang jalan anak akan melihat berbagai bentuk rambu-rambu lalu lintas, dengan pengetahuan yang dimiliki anak akan mempermudah proses stimulasi kemampuan klasifikasi. Maket lalu lintas dianggap penting karena desainnya yang menarik bagi anak, mengandung berbagai macam unsur bentuk, warna dan ukuran, dengan daya tarik dari media tersebut, akan menciptakan iklim

pembelajaran yang menyenangkan, sehingga mampu memperkuat pengembangan konsep klasifikasi pada anak.

Berdasarkan berbagai alasan yang melatar belakangi, penulis mengambil permasalahan dalam penelitian ini mengambil judul *“Efektivitas Maket Taman Lalin Terhadap Kemampuan Kognitif (Klasifikasi) Pada Anak Kelompok A Di Ra Perwanida 03, Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal.”*.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini akan difokuskan pada permasalahan tentang: Apakah media Maket Taman Lalu Lintas efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif (klasifikasi) pada anak kelompok A di RA Perwanida 03 kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Maket Taman Lalu Lintas terhadap kemampuan kognitif (klasifikasi) pada anak kelompok A di RA Perwanida 03 Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan pada uraian di atas, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

- a. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan masukan dalam mengembangkan kajian keilmuan dibidang pendidikan guru pendidikan anak usia dini yang berhubungan dengan kemampuan kognitif (klasifikasi).

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Bagi orang tua, sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif (klasifikasi) pada anak dengan konsep dan permainan yang menyenangkan.
- b) Bagi anak, memberikan pemahaman, pengalaman dan pengetahuan pada aspek kognitif dalam kemampuan klasifikasi.
- c) Bagi peneliti, untuk menambah pengalaman dalam melakukan penelitian observasi dan sebagai acuan untuk mengembangkan penelitian berikutnya terkait dengan tingkat kemampuan klasifikasi pada anak usia dini.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Perkembangan Kognitif**

##### **2.1.1 Pengertian Perkembangan Kognitif**

Perkembangan dapat diartikan sebagai serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Menurut Hurlock (2002:2), dalam perkembangan ada dua proses yang bertentangan yang terjadi secara serempak selama kehidupan, yaitu pertumbuhan yang disebut evolusi dan kemunduran yang disebut involusi. Evolusi tersebut berperan pada awal kehidupan manusia, sedangkan involusi lebih berperan pada akhir kehidupan yang berupa perubahan-perubahan bersifat mundur. Berbagai perubahan dalam perkembangan bertujuan untuk memungkinkan orang menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Tujuan yang ada tidak bersifat statis, tujuan dapat dianggap sebagai dorongan untuk melakukan sesuatu yang tepat, agar menjadi manusia yang diinginkan baik secara fisik maupun psikologis.

Santrock (2007:18) menyatakan bahwa pola perkembangan manusia dihasilkan oleh hubungan dari beberapa proses biologis, kognitif dan sosial emosional. Proses biologis meliputi perubahan pada bagian fisik atau bagian tubuh manusia. Proses kognitif mencakup perubahan dalam pikiran, intelegensi dan bahasa. Sedangkan proses sosial emosional melibatkan perubahan dalam hubungan seseorang dengan orang lain, perubahan emosi dan perubahan kepribadian. Proses biologis, kognitif dan sosial emosional memiliki hubungan

yang erat, proses-proses tersebut berinteraksi saat seseorang dalam proses tumbuh kembang. Interaksi ketiga proses tersebut berlangsung sepanjang rentang kehidupan manusia.

Pada dasarnya kemampuan anak sangat ditentukan oleh kualitas otak. Otak adalah pusat kehidupan. Segala aktivitas kehidupan, hingga yang sekecil-kecilnya, hanya bisa terjadi melalui mekanisme yang diatur oleh otak. Dalam waktu yang bersamaan otak harus menjalankan beribu-ribu aktivitas sekaligus. Kualitas otak akan semakin baik ketika ditunjang oleh makanan bergizi yang diberikan untuk otak anak. Sehingga kualitas otak akan berpengaruh dengan proses berpikir (kognitif) anak.

Kognitif adalah sesuatu proses berpikir, daya menghubungkan serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan (Ambara 2014:16). Kognitif sangat erat hubungannya dengan intelegensi. Intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan perwujudan dari potensi yang berupa aktivitas atau perilaku. Intelegensi adalah kemampuan mental, kemampuan kecerdasan serta kemampuan memecahkan masalah untuk menciptakan sebuah karya. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu. Potensi ditentukan pada saat konsepsi, namun terwujud atau tidaknya potensi kognitif bergantung pada lingkungan dan kesempatan yang diberikan. kognitif juga merupakan penjelmaan dari kemampuan primer yaitu kemampuan berbahasa, kemampuan mengingat, kemampuan nalar atau berpikir logis, kemampuan spasial, kemampuan bilangan, kemampuan menggunakan kata-kata dan kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat. Oleh karena itu, proses kognitif memiliki

peranan yang sangat penting untuk setiap individu yang kemudian akan diwujudkan dalam bentuk perilaku atau aktivitas (intelegenesi).

Ahli psikologis memiliki istilah masing-masing tentang definisi kognitif (Astuti, 2013:26), diantaranya yaitu Turner mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berpikir secara abstrak. Colvin mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Henman mendefinisikan kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan. Sedangkan Hunt mendefinisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra. Sementara itu yang dimaksud dengan intelek adalah berpikir, sedangkan yang dimaksud dengan intelegensi ialah kemampuan kecerdasan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan proses perubahan dalam rentang kehidupan manusia yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu individu tersebut berpikir. Sedangkan intelegensi adalah kemampuan yang dapat dilakukan oleh individu dalam berbagai hal. Perkembangan kognitif berhubungan dengan kemampuan otak yang sudah terbentuk dari masa konsepsi, tetapi tingkat keberhasilannya dipengaruhi oleh lingkungan sekitar serta kesempatan yang dimiliki untuk bereksplorasi mengembangkan sel syaraf otak.

### 2.1.2 Teori Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif pada anak usia dini bertahap berdasarkan usianya, serta masing-masing anak akan memiliki tingkat pencapaian perkembangan yang

berbeda-beda karena faktor-faktor tertentu yang ada. Menurut Jean Piaget dalam Sri (2004:7) hasil penelitiannya mengemukakan bahwa anak mengalami tahap-tahap perkembangan tertentu secara spesifik. Menurut Piaget, anak berusia 0-2 tahun dalam tahap sensorimotor, anak berusia 2-7 tahun dalam tahap pra operasional, anak berusia 7-11 tahun dalam tahap kongkret operasional, dan anak usia 11-14 tahun dalam tahap formal operasional. Teori Piaget (Santrock, 2007:48) menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia dan melalui empat tahap perkembangan kognitif. Dua proses mendasari perkembangan tersebut: organisasi dan adaptasi. Untuk memahami dunia, kita mengorganisasikan pengalaman-pengalaman kita. Contohnya, memisahkan pikiran penting dari yang kurang penting.

Piaget (Izzaty 2008:34) mengajarkan bahwa perkembangan kognitif adalah hasil gabungan dari kedewasaan otak dan system syaraf, serta adaptasi pada lingkungan kita. Ia menggunakan lima istilah untuk menggambarkan dinamika perkembangan kognitif tersebut:

1. Skema. Hal ini menunjukkan struktur mental, pola berpikir yang orang gunakan untuk mengatasi situasi tertentu di lingkungan. Misalnya bayi melihat benda yang mereka inginkan, sehingga mereka belajar menangkap apa yang mereka lihat. Mereka mementuk skema yang tepat dengan situasi.
2. Adaptasi adalah proses menyesuaikan pemikiran dengan dengan memasukkan informasi baru ke dalam pemikiran individu.

3. Asimilasi berarti memperoleh informasi baru dan memasukkannya ke dalam skema sekarang dalam respon terhadap stimulasi lingkungan yang baru.
4. Akomodasi meliputi penyesuaian pada informasi baru dengan menciptakan skema yang baru ketika skema lama tidak berhasil. Anak-anak mungkin melihat anjing untuk pertama kalinya (asimilasi), tapi kemudian belajar bahwa beberapa anjing aman untuk dipelihara dan anjing lainnya tidak (akomodasi). Ketika anak-anak memperoleh semakin banyak informasi, mereka menyusun pemahamannya tentang dunia secara berbeda.
5. *Equilibration* didefinisikan sebagai kompensasi untuk gangguan eksternal. Perkembangan intelektual menjadi kemajuan yang terus menerus bergerak dari satu ketidakseimbangan structural ke keseimbangan struktur yang baru yang lebih tinggi.

Teori Vigotsky (Santrock, 2007:50) adalah teori kognitif yang mengutamakan bagaimana interaksi sosial dan budaya menuntun perkembangan kognitif. Vigotsky menggambarkan perkembangan anak sebagai sesuatu yang tidak terpisahkan dari aktivitas sosial dan budaya (Rowe & Wertsch, 2004). Ia percaya bahwa perkembangan ingatan, atensi, dan penalaran mencakup belajar menggunakan penemuan masyarakat seperti bahasa, sistem matematis, dan strategi ingatan. Pada satu budaya, hal-hal tersebut dapat mencakup menghitung dengan tangan atau dengan sempoa. Vigotsky menekankan bahwa interaksi anak dengan orang dewasa yang lebih terampil serta teman sebaya adalah penting

dalam meningkatkan perkembangan kognitif. Melalui interaksi inilah anggota masyarakat yang kurang terampil akan diarahkan atau dibimbing dalam penggunaan alat-alat yang dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya sebagai bekal pada kehidupan bermasyarakat.

Salah satu konsep penting dari teori Vygotsky adalah ZPD (*Zone of Proximal Development*) merupakan rangkaian tugas yang terlalu sulit dikuasai anak seorang diri, tetapi dapat dipelajari dengan bantuan dan bimbingan orang dewasa atau anak yang terlatih. Bantuan yang diberikan tersebut disebut *scaffolding* yang artinya perubahan tingkat dukungan. Batas bawah dari ZPD adalah tingkat keahlian yang dimiliki anak yang bekerja secara mandiri, sedangkan batas atasnya yaitu tingkat tanggungjawab tambahan yang dapat diterima oleh anak dengan bantuan instruktur. Hal yang paling mendasar dari ZPD adalah interaksi dan komunikasi, bagaimana cara individu belajar keahlian baru melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Keahlian instruktur dalam hal komunikasi untuk membimbing individu juga menjadi faktor penentu keberhasilan.

Teori Pemrosesan Informasi Santrock (2007:51), dasar dari teori ini diambil oleh para ahli psikolog dari hasil analogi terhadap komputer. Jadi para ahli menarik kesimpulan dengan mengibaratkan perangkat keras sebagai otak dan perangkat lunak sebagai kognisi. Garis pemikiran tersebut menghasilkan teori pemrosesan informasi yaitu suatu teori yang menekankan bahwa individu memanipulasi informasi, memantaunya, dan menggunakan strategi terhadapnya. Proses ingatan dan berpikir menjadi tema sentral. Menurut teori ini, individu

mengembangkan kapasitas pemrosesan informasi yang meningkat secara bertahap, yang memungkinkan mereka untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang semakin kompleks.

Secara umum, ahli teori kognitif memfokuskan pada kemampuan dan cara berpikir pada individu. Piaget menyatakan perkembangan kognitif masing-masing individu berbeda sesuai tingkat usianya, ada tahapan-tahapan yang dapat dicapai berdasarkan kemampuan. Menurut Vygotsky (2007:50) dalam mengembangkan sebuah pengetahuan hal yang paling penting adalah interaksi, orang dewasa atau teman sebaya harus mampu menjalin komunikasi dalam upaya mengoptimalkan perkembangan kognitifnya. Dukungan dan bantuan sangat dibutuhkan dalam usaha menguasai sebuah kemampuan baru. Tugas pendidik, orang dewasa dan teman sebaya adalah mengamati batas kemampuan individu, supaya perlakuan yang diberikan tepat. Sedangkan dalam pemrosesan informasi, sebuah pengetahuan dan keterampilan dapat dikuasai secara bertahap yang semakin lama akan semakin kompleks. Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif individu melalui beberapa tahapan, kemampuan yang dikuasai selalu berhubungan dengan lingkungan sekitarnya yang berupa pembelajaran lewat interaksi sosial. Pengetahuan baru tidak selalu bisa dikuasai secara mandiri, akan tetapi membutuhkan bantuan dan bimbingan dari orang lain.

### 2.1.3 Tahap-tahap perkembangan kognitif menurut Piaget

Tahapan perkembangan kognitif menguraikan ciri khas pada setiap tahap perkembangan kognitif dan merupakan suatu perkembangan yang saling berkaitan dan berkesinambungan. Piaget (Santrock, 2007:246) empat tahap perkembangan

kognitif yang meliputi tahap sensorimotor, praoperasional, operasional konkret dan operasional formal. Tahapan perkembangan tersebut dibagi berdasarkan usia anak.

#### 1. Tahap sensori motor (usia 0-2 tahun)

Pada masa ini anak berinteraksi dengan dunia disekitarnya melalui cara mengkoordinasikan aktivitas sensori (melihat, meraba, merasa, mencium, mendengar, menggenggam, dan menghisap) dengan tindakan fisik motorik. Tahap ini dimulai dengan gerakan reflek yang dimiliki anak sejak dilahirkan. Piaget (Santrock, 2007:245) berpendapat bahwa tahapan ini menandai perkembangan kemampuan dan pemahaman spatial penting dalam 6 sub tahap yaitu: (1) refleksi-refleksi sederhana; (2) kebiasaan-kebiasaan yang sama dan reaksi-reaksi sirkuler primer; (3) reaksi-reaksi sirkuler sekunder; (4) koordinasi terhadap reaksi-reaksi sirkuler sekunder; (5) reaksi-reaksi sirkuler tersier, kesenangan baru, dan keingintahuan; (6) skema-skema internalisasi.

#### 2. Tahap pra operasional (usia 2-7 tahun)

Pada tahap ini anak mulai menyadari bahwa pemahamannya tentang benda-benda disekitarnya tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan sensori motor akan tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat simbolik atau keterampilan bahasa. Dalam tahapan ini anak belajar menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata pemikirannya masih bersifat egosentris. Anak kesulitan untuk melihat dari sudut pandang orang lain. Periode ini dapat dibagi kedalam 2 sub tahap yaitu: sub tahap simbolik, dan sub tahap intuitif.

Sub tahapan fungsi simbolik berada pada rentang usia 2-4. Pada tahapan ini anak masih berusia dini untuk mendapatkan kemampuan menggambarkan secara mental sebuah objek yang tidak ada. Kemampuan ini dapat memperluas dunia mental anak. Selain itu anak mulai menggunakan bahasa dan melakukan permainan pura-pura. Namun sub tahapan fungsi simbolik dibatasi oleh egoseentrisme dan animisme. Egoseentrisme merupakan ketidakmampuan membedakan perspektif diri sendiri dengan orang lain. Animisme yaitu keyakinan bahwa objek-objek yang tidak bergerak memiliki kehidupan dan kemampuan bertindak.

### 3. Tahap operasional konkrit (usia 7-12 tahun)

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, tahap ini mempunyai ciri berupa penggunaan logika yang memadai. Anak mampu berpikir logis mengenai kejadian-kejadian konkret, memahami konsep percakapan, mengorganisasikan objek menjadi kelas-kelas hierarki (klasifikasi) dan menempatkan objek-objek dalam urutan yang teratur (serialisasi).

### 4. Tahap operasional formal (12 tahun sampai dewasa)

Tahap operasional 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.

Penjelasan tahap-tahap perkembangan Piaget diatas menjabarkan perkembangan kognitif menjadi empat dimana tahapan tersebut dibagi berdasarkan usia. Tahap sensorimotor (0-2 tahun), anak belajar melalui aktivitas sensori melihat, meraba, merasa, mencium dan mendengar. Tahap ini dimulai dari gerak refleks anak sejak lahir. Tahap praoperasional (2-7 tahun), fase permulaan bagi anak membangun kemampuannya dalam menyusun pikiran. Ciri khas pada tahap ini ialah berpikir simbolik, anak mampu menggambarkan suatu objek yang secara fisik tidak hadir. Tahap operasional kongkrit (7-12 tahun), berkembangnya kemampuan anak untuk berpikir secara logis. Tahap terakhir yaitu tahap operasional formal (12-dewasa), tahap ini merupakan peralihan cara berpikir dari yang kongkrit menuju ke cara berpikir abstrak. Setiap tahapan tersebut dapat dicapai secara optimal bergantung pada setiap individu, karena semua individu itu berbeda memiliki cara masing-masing dalam mengoptimalkan perkembangan kognitifnya.

#### 2.1.4 Perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun

Menurut Piaget dalam Papalia (Ambara, 2014: 22-23), anak pada usia 4-5 tahun berada dalam tahap Praoperasional yaitu proses berpikir anak berpusat pada penguasaan simbol-simbol. Simbol tersebut dapat berbentuk visual maupun verbal. Salah satu bentuk lain dari berpikir simbolik adalah dunia fantasi anak atau imajinasinya, anak dapat menggunakan berbagai benda untuk bermain sebagai

obyek substitusi dari benda sesungguhnya. Misalnya anak menyusun balok membentuk rumah dan menganggap itu rumah mereka.

Pada rentang usia 3-4 dan 5-6 tahun, anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa kesiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di sekolah dasar. Menurut Montessori (Susanto, 2011:49) masa ini ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulasi yang diterimanya melalui pancaindra. Masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan setiap anak, hal ini dapat diartikan bahwa stimulasi yang tepat dapat mempercepat penguasaan terhadap tugas-tugas perkembangan pada usianya. Anak dalam rentang usia ini menunjukkan potensi kepekaan (sensitif) untuk berkembang, maka masa ini merupakan masa yang tepat bagi orang tua atau pendidik dalam memberikan pemahaman atau pembelajaran kepada anak melalui contoh-contoh konkret dan peragaan yang akan lebih efektif diterima oleh anak.

Alfred Binet (Susanto, 2011:51), mengemukakan potensi kognitif seseorang tercermin dalam kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkut pemahaman dan penalaran. Perwujudan kognitif manusia harus dimengerti sebagai suatu aktivitas atau perilaku kognitif yang pokok. Terdapat 3 penggolongan dalam aspek intelegensi yaitu Konsentrasi (kemampuan memusatkan pikiran kepada suatu masalah yang harus dipecahkan), Adaptasi (kemampuan mengadakan penyesuaian terhadap masalah yang dihadapi), Bersikap kritis (kemampuan untuk mengadakan kritik, baik terhadap masalah yang dihadapi maupun terhadap diri sendiri). Hakikat kognitif memiliki sifat-sifat tertentu diantaranya kemampuan untuk menetapkan tujuan tertentu, kemampuan

untuk mengadakan penyesuaian dalam mencapai tujuan tersebut, serta kemampuan melakukan autokritik atau belajar dari kesalahan yang telah dilakukan.

Perkembangan kognitif anak usia 4 tahun sudah lebih kompleks diantaranya, anak ampu mengungkapkan satu kalimat yng terdiri dari empat sampai lim kata. Kalimat tersebut bisa jadi bersifat deklaratif, menjelaskan keadaan anak seperti “saya mau minum susu”. Anak di usia ini menjadi ahli pemecah masalah, mereka akan berusaha menyelesaikan tugasnya pada setiap kegiatan. Mereka mampu memusatkan perhatian dalam ssatu periode cukup lama apabila topik atau tema yang diajarkan menarik bagi mereka.

Anak usia 5 tahun perkembangannya semakin meningkat, percakapan mereka semakin mirip dengan orang dewasa. Mereka berbicara dengan klimat yang lebih panjang dan lebih kompleks, mereka dapat berbicara fasih kosa kata yang digunakan sudaah lebih tertata. Tingkat konsentrasinya bertambah lama, semakin topik yang dibahas menarik, mereka akan berkonsentrasi secara penuh dan mudah untuk diserap kedalam otak. Kemampuan mereka dalam berfikir dan memecahkan masalah semakin berkembang, anak mampu memusatkan dirinya pada tugas-tugas dan berusaha menyelesaikan sesuai dengan tingkat kemampuannya. Anak usia ini senang berbicara dan dapat mengungkapkan pendapat dengan jelas.

Usia 4-5 tahun termasuk usia pada masa kanak-kanal awal, menurut Hurlock (2002:123) pada masa ini anak mengalami peningkatan yang pesat dalam memahami tentang orang, benda dan situasi. Hal tersebut dipengaruhi oleh peningkatan dari kemampuan intelektual anak, kemampuan untu menjelajah

lingkungan dengan koordinasi dan pengendalian motorik serta kemampuan untuk bertanya menggunakan kata-kata yang dimengerti orang lain. Kemampuan intelektual terutama kemampuan berpikir dan melihat hubungan ini timbul dari arti-arti baru yang diasosiasikan dengan arti-arti yang dipelajari selama masa bayi.

#### 2.1.5 Klasifikasi perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif mencakup berbagai bidang pengembangan, seiring berkembangnya zaman, semakin banyak penelitian yang dilakukan sebagai upaya mengoptimalkan perkembangan kognitif anak.

Kimberly Brenneman et all (2009) *“When they consider mathematics in preschool, many people (and many preschool teachers) think of learning to count and identify numbers, but young children also possess considerable competence in numerical operations, geometry and spatial relations, measurement, algebraic thinking, and data analysis.”*

Kimberly Brenneman et all menyebutkan banyak orang dan guru menganggap bahwa pembelajaran di prasekolah hanya sebatas memikirkan hitungan dan mengidentifikasi angka, akan tetapi anak usia dini memiliki kompetensi yang cukup besar dalam operasi angka, geometri, hubungan ruang, pengukuran dan analisis data. Lingkup pengembangan kemampuan anak sangat luas, banyak hal yang perlu diketahui oleh anak sebagai bekal kehidupannya dimasa mendatang.

Menurut Nurani (Astuti, 2004:32-35), uraian bidang pengembangannya sebagi berikut:

##### 1. Pengembangan Auditory (PA)

Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indera pendengaran anak. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan antara lain:

mendengarkan atau menirukan bunyi yang didengar sehari-hari, mendengarkan nyanyian atau syair dengan baik, mengikuti perintah lisan sederhana, mendengarkan cerita dengan baik, mengungkapkan kembali cerita sederhana, menebak lagu atau apresiasi musik, mengikuti ritmik dengan bertepuk, mengetahui asal suara dan mengetahui nama benda yang dibunyikan.

## 2. Pengembangan Visual (PV)

Kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan, dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan antara lain: mengenali benda-benda sehari-hari, membandingkan benda-benda dari yang sederhana menuju ke yang lebih kompleks, mengetahui benda dari ukuran, bentuk atau warnanya, mengetahui adanya benda yang hilang apabila ditunjukkan sebuah gambar yang belum sempurna atau janggal, menjawab pertanyaan tentang sebuah gambar seri dan lainnya, menyusun potongan teka-teki mulai dari yang sederhana sampai ke yang lebih rumit, mengenali namanya sendiri bila diulis dan mengenal huruf dan angka.

## 3. Pengembangan Taktil (PT)

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan tekstur (indera peraba). Adapun kemampuan yang akan dikembangkan antar lain: mengembangkan kesadaran dan indera sentuhan, mengembangkan kesadaran akan berbagai tekstur, mengembangkan kosa kata untuk

menggambarkan berbagai tekstur seperti tebal-tipis, halus-kasar, panas-dingin, dan tekstur kontras lainnya, bermain dibak psir, bermain air, bermain dengan plastisin, menebak dengan meraba tubuh, meraba dengan amplas, meremas kertas koran dan meraup biji-bijian.

#### 4. Pengembangan Kinestetik (PK)

Kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan/keterampilan tangan atau motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan tangan dapat dikembangkan dengan permainan antara lain: *finger painting* dengan tepung kanji, menjiplak huruf-huruf geometri, melukis dengan cat air, mewarnai dengan sederhana, merobek kertas koran, menciptakan bentuk-bentuk dengan balok, mewarnai gambar, membuat gambar sendiri dengan berbagai media, menjiplak bentuk lingkaran, bujur sangkar, segitiga atau persegi panjang, mampu menggunakan gunting dengan baik, serta mampu menulis.

#### 5. Pengembangan Aritmatika (PA)

Pengembangan ini berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan diantaranya sebagai berikut: mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda, memberi nilai pada suatu hitungan benda, mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian,

pembagian dengan menggunakan konsep dari kongkrit ke abstrak, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan, menggunakan konsep waktu dan jam, mengurutkan lima sampai dengan sepuluh benda berdasarkan urutan tinggi besar, dan mengenal penambahan dan pengurangan.

#### 6. Pengembangan Geometri (PG)

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran. Beberapa kemampuan yang akan dikembangkan diantaranya: memilih benda menurut warna, bentuk dan ukuran, mencocokkan benda menurut warna, bentuk dan ukuran, membandingkan benda menurut ukuran besar, kecil, panjang, lebar, tinggi, rendah, mengukur benda secara sederhana, mengerti dan menggunakan bahasa ukuran, seperti besar-kecil, tinggi-rendah, panjang-pendek, dan sebagainya, menciptakan bentuk dari kepingan geometri, menyebut, menunjukkan dan mengelompokkan segi empat, menyusun menara dari delapan kubus.

#### 7. Pengembangan Sains (PS)

Kemampuan ini berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara *saintific* atau logis, tetapi tetap dengan mempertimbangkan tahapan berpikir anak. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan antara lain: mengeksplorasi berbagai benda yang ada disekitar, mengadakan berbagai percobaan

sederhana, dan mengkomunikasikan apa yang telah diamati dan diteliti. Contoh kegiatan yang dapat dikembangkan melalui permainan sebagai berikut: proses merebus, membuat jus, pencampuran warna, mengenal asal mula sesuatu, balon ditiup lalu dilepas, benda kecil dilihat dengan kaca pembesar, magnet didekatkan dengan macam-macam benda, biji ditanam, benda-benda dimasukkan kedalam air serta mengenal sebab akibat.

Paparan kemampuan berdasarkan klasifikasi pengembangan kognitif diatas, mengambarkan bahwa kognitif mengandung berbagai macam pembahasan. Banyak hal yang mampu dikuasai oleh anak, tetapi tidak semua keterampilan tersebut dikuasai dalam satu waktu, melainkan melalui berbagai proses. Dapat disimpulkan, tujuan dari pengklasifikasian tersebut agar orang tua mudah mengarahkan serta menstimulus kemampuan anaknya sehingga dapat mencapai tingkat yang optimal.

#### 2.1.6 Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

Perkembangan anak berbeda antara satu dengan yang lainnya, masa usia 0-5 tahun merupakan masa kritis yang akan menentukan perbedaan perkembangan tersebut. Adapun hal-hal yang dapat mempengaruhi perkembangan tersebut dijelaskan oleh beberapa ahli. Menurut Santrock (2007:327) faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak yaitu:

1. Faktor genetik yaitu kecerdasan diwariskan oleh kedua orangtua, lingkungan hanya berperan minimal dalam mempengaruhi kecerdasan.

2. Faktor lingkungan, dukungan genetik mampu mempengaruhi tingkat kecerdasan anak, akan tetapi pengaruh-pengaruh lingkungan akan memberikan keberbedaan tingkat kecerdasan pada setiap anak. Faktor lingkungan tersebut mencakup cara orang tua berkomunikasi dengan anak, dukungan yang diberikan orangtua, lingkungan dimana keluarga tinggal, kesempatan yang diberikan dan kualitas sekolah.

Faktor lain yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Astuti (2013: 30-31) dijelaskan sebagai berikut:

1. Faktor Hereditas/ Keturunan

Teori hereditas atau nativisme pertama kali dipelopori oleh seorang ahli filsafat. Dia berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Jadi anak sudah memiliki perbedaan kemampuan kognitif sejak dilahirkan, yang merupakan garis keturunan dari kedua orang tuanya.

2. Faktor Lingkungan

Manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabularasa. Perkembangan manusia dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya.

3. Kematangan

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

#### 4. Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah/formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar/informal), sehingga manusia berbuat intelegen karena untuk mempertahankan hidup ataupun penyesuaian diri.

#### 5. Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan tersebut. Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya, seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajari hal tersebut.

#### 6. Kebebasan

Kebebasan individu dalam berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa individu itu dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah, serta bebas dalam memilih masalah sesuai dengan kebutuhan.

Para ahli mengemukakan pendapatnya tentang faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan anak, seperti yang dikemukakan oleh Suyadi dan

Maulidya Ulfah (2013:56) perbedaan dapat dipengaruhi oleh hal-hal sebagai berikut: faktor lingkungan yang menyenangkan anak, faktor emosi, metode mendidik anak, beban tanggungjawab yang berlebihan, faktor keluarga dimasa kanak-kanak, serta faktor rangsangan lingkungan. Jadi, faktor yang mempengaruhi tingkat perkembangan kognitif dapat digolongkan kedalam dua hal yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berhubungan diri individu itu sendiri yang berupa bakat, minat, keturunan. Sedangkan faktor eksternal berhubungan dengan lingkungan sekitarnya motivasi, kebebasan, dan kesempatan yang didapatkan.

#### 2.1.7 Stimulasi perkembangan Kognitif

Proses stimulasi perkembangan kognitif pada anak sangat diperlukan untuk menunjang keberhasilan dalam tingkat pencapaian perkembangannya. Stimulasi tersebut dapat dilakukan oleh keluarga, guru disekolah, masyarakat sekitar dan juga teman sebaya yang saling berinteraksi dengan anak, yang berperan paling penting adalah obyek lekat anak atau seseorang yang selalu ada mendampingi keseharian anak tersebut. Stimulasi diperlukan agar hubungan antar sel syaraf otak (sinaps) dapat berkembang. Penting untuk diketahui dan diingat bahwa sinaps akan menghilang secara spontan bila tidak digunakan. Cara untuk menstimulasi (Fikriyati, 2013:60) ada berbagai metode seperti menggunakan simbol, stimulasi dapat diberikan dengan cara memberitahukan nama-nama benda dan menjelaskan fungsinya. Bermain khayal atau bermain simbolik, melalui metode ini anak dapat menggantikan uatu benda dengan benda lainnya, dapat menirukan perilaku yang pernah dilihatnya serta dapat memberikan atribut

tertentu pada suatu objek. Mengelompokkan, anak diajarkan untuk mengelompokkan baik itu benda, warna, bentuk maupun ukuran. Mengurutkan sesuatu, anak diharapkan mampu menyusun menurut rangkaian atau urutan tertentu. Stimulasi ini dapat menghasilkan sitematika logika berpikir yang baik.

Pembelajaran pada pendidikan formal selalu identik dengan pembelajaran didalam kelas, dengan kondisi tersebut sebagai pendidik harus mampu menciptakan suasana yang dapat memotivasi anak untuk memprhatikan, menyerap informasi atau keahlian baru, mengingat dan melakukan setiap keterampilannya. Tindakan untuk mendorong kemampuan kognisi anak diantaranya pembelajaran implisit yaitu pembelajaran tanpa menyadari, pembelajaran terjadi hanya dengan mendengarkan, mengamati, bertindak dan berinteraksi. Tindakan peniruan atau meniru, dalam proses belajar anak membutuhkan model atau menentukan teladan yang dapat dijadikan sebagai acuan tindakan yang akan dilakukan. Pelibatan emosi, emosi menentukan apakah anak mengingat dan fokus pada informasi yang baru diterima atau tidak, pelibatan emosi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, perhatian, ingatan serta dapat memicu prestasi (Ostroff, 2013:114-125).

Kemampuan kognitif anak berhubungan dengan kemampuan berpikirnya, aktivitas-aktivitas yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir anak yang dijabarkan oleh Susan Jindrich (2005:31) yaitu: (1) Mengidentifikasi warna dengan 3 langkah untuk mempelajarinya, pencocokan warna, pencarian warna dan penyebutan warna. (2) Pengetahuan tentang konsep-konsep, penyebutan lawan kata, kelompok benda berdasarkan ukuran, konsep pertentangan (panjang-pendek,

besar-kecil, cepat-lambat, berat-ringan). (3) Mendiskusikan tempat tertentu seperti rumah, perpustakaan, sekolah, laut, tempat ibadah dan tempat yang lain. (4) Mengembangkan keahlian berpikir kritis, memberikan pertanyaan, mencari solusi dari permasalahan yang ada, meminta anak untuk menyampaikan pendapat, mendeskripsikan suatu objek, dan mengajarkan anak untuk mengambil suatu keputusan dengan mengidentifikasi konsekuensinya. (5) Mengajarkan anak bertanggung jawab menyelesaikan tugasnya. (6) Mengetahui alamat dan (7) Mengetahui nama-nama hari.

Langkah stimulasi kemampuan klasifikasi pada anak dapat dilakukan melalui media benda konkret (Wibawati, 2014), yaitu diawali guru menyiapkan benda konkret (benda asli yang bukan makhluk hidup) yang akan digunakan dalam kegiatan klasifikasi, dilanjutkan dengan memperlihatkan benda konkret yang akan digunakan dalam kegiatan klasifikasi kepada anak. Setelah itu, anak diajak mengenali ciri obyek/benda konkret yang diperlihatkan. Kemudian anak diajak mengamati persamaan dan perbedaan benda konkret yang diperlihatkan. Dilanjutkan dengan penjelasan materi tentang warna atau bentuk atau ukuran atau berdasarkan dua atribut didukung dengan benda konkret yang sudah disiapkan. Kemudian guru mengajak anak untuk menyebutkan benda sesuai atributnya. Lalu, guru memberikan kesempatan bertanya kepada anak. Setelah anak paham dengan kegiatan yang akan dilakukan anak diberi kesempatan untuk beraktivitas mengklasifikasikan benda (berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran atau berdasarkan dua atribut) menggunakan benda konkret yang sudah disiapkan. Setelah kegiatan klasifikasi selesai, guru mengajak anak mendiskusikan hasil

klasifikasi dan diakhiri guru mengajak anak untuk menarik kesimpulan dari aktivitas klasifikasi yang sudah dilakukan.

## **2.2 Hakikat Klasifikasi**

### **2.2.1 Pengertian Klasifikasi**

Klasifikasi menurut Kamus Besar Berbahasa Indonesia (2008:574), adalah penyusunan bersistem dalam kelompok atau golongan menurut kaidah atau standar yang ditetapkan. Sedangkan mengklasifikasikan adalah menggolong-golongkan menurut jenis atau menyusun kedalam golongan. Pendapat lain dari Piaget (2010:117) menyatakan bahwa klasifikasi merupakan pengelompokan fundamental lain yang sumbernya dapat ditelusuri ke skema sensorimotor.

Menurut Reys dalam penelitiannya (Platz, 2004), *classification are fundamental concepts that help children to organize their thinking about the real world For example, with the development of classifying, children begin to differentiate between plants and animals, day and night, circle and square, and one and ten. Children begin to apply logical thinking to objects, events and mathematical concepts they encounter.*

Artinya klasifikasi adalah konsep mendasar yang membantu anak-anak untuk mengatur pemikiran mereka tentang dunia nyata. Misalnya, dengan perkembangan mengklasifikasikan, anak-anak mulai membedakan antara tumbuhan dan hewan, siang dan malam, lingkaran dan persegi, serta satu dan sepuluh. Anak-anak mulai menerapkan pemikiran logis untuk objek, peristiwa dan konsep-konsep matematika yang mereka hadapi.

Penggolongan (klasifikasi) menurut Carol & Barbara (2008:394) merupakan mengelompokkan benda-benda yang serupa atau memiliki kesamaan adalah salah satu proses yang penting untuk mengembangkan konsep bilangan.

Supaya anak usia tiga, empat dan lima tahun mampu menggolongkan benda-benda, mereka harus mengembangkan pengertian tentang saling memiliki kesamaan keserupaan dan perbedaan. Ginsburg dan seo berpendapat belajar menggolongkan bisa dilakukan dengan cara menyortir alat permainan di ruang kelas ke dalam kategori-kategori yang sesuai, memberi anak-anak benda-benda dalam berbagai bentuk dan ukuran dan membimbing mereka untuk menyortir benda-benda tersebut ke dalam kelompok-kelompok yang sama dan berbeda.

Patta Bundu (2006: 26) juga mendefinisikan klasifikasi sebagai kegiatan mengelompokkan benda berdasarkan aspek dan ciri-ciri tertentu. Klasifikasi sendiri dapat berupa kegiatan mengelompokkan balok, kartu, lego, daun, kelereng, bola, dan benda-benda lainnya berdasarkan kesamaan/kemiripannya. Di bawah ini merupakan macam-macam klasifikasi menurut Patta Bundu (2006: 32), yaitu:

#### 1. Klasifikasi Dikotomis

Klasifikasi dikotomis dikenal dengan istilah klasifikasi biner yaitu mengelompokkan obyek menjadi 2 bagian berdasarkan ciri tertentu yang dimilikinya. Misalnya, para ahli Biologi mengelompokkan makhluk hidup terdiriatas manusia, hewan, dan tumbuhan. Langkah yang dapat dilakukan untuk melakukan klasifikasi dikotomis yaitu mengamati ciri yang dimiliki suatu benda atau peristiwa yang tidak dimiliki oleh benda atau peristiwa yang lain.

Dalam pembelajaran anak usia dini klasifikasi dikotomis ini dapat berupa kegiatan mengelompokkan benda berdasarkan ciri-ciri tertentu, seperti berdasarkan bentuk, warna, ukuran, dan sebagainya. Anak mengelompokkan benda yang memiliki warna, bentuk, dan ukuran yang sama. Misalnya pada

kumpulan bola berbagai warna, anak diminta mengelompokkan bola yang berwarna merah, maka anak mengambil sebanyak-banyaknya bola yang berwarna merah dan menyisihkan bola selain yang berwarna merah.

## 2. Klasifikasi Bertingkat

Klasifikasi bertingkat pada dasarnya sama dengan klasifikasi dikotomis (biner) namun setiap kelompok dibagi dua terus dan berakhir setelah satu benda tersebut sudah berdiri sendiri. Misalnya 10 buah kancing baju dengan berbagai bentuk dan model, kemudian 10 kancing baju dikelompokkan ke dalam dua kategori yang berbeda. Misalnya yang berlubang dua dan yang berlubang satu. Dari masing-masing kelompok dikelompokkan lagi ke dalam kategori tertentu, hingga tidak dapat dibagi lagi dalam kategori yang lain.

## 3. Klasifikasi Berurutan

Klasifikasi dapat juga dilakukan seri dalam suatu urutan tertentu dari yang terpendek sampai terpanjang, dari terkecil sampai terbesar dan sebagainya. Misalnya mengelompokkan batu apung dari ukuran terkecil ke ukuran terbesar, mengelompokkan sumpit dari yang ukuran paling panjang ke ukuran paling pendek. Dengan demikian klasifikasi berurutan dapat diartikan sebagai kegiatan mengelompokkan benda berdasarkan urutannya.

Kemampuan klasifikasi merupakan bagian dari aspek perkembangan kognitif anak usia dini. Kemampuan ini penting untuk dikembangkan pada anak, khususnya anak TK karena kemampuan ini merupakan dasar pembentukan konsep (Patta Bundu, 2006: 26). Klasifikasi merupakan proses berpikir yang memerlukan pemahaman akan sebuah persamaan dan perbedaan dari suatu benda yang

dikelompokkan. Dalam proses klasifikasi dibutuhkan pemahaman yang baik mengenai benda yang akan dikelompokkan, baik ciri-cirinya maupun hal yang nampak dari benda tersebut.

Sesuai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa klasifikasi merupakan sebuah kemampuan dalam menggolongkan atau mengelompokkan suatu benda berdasarkan jenis atau golongannya.

### 2.2.2 Kemampuan Klasifikasi Anak usia 4-5 Tahun

Di dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan klasifikasi pada anak usia dini termuat di dalam kompetensi inti pengetahuan dan keterampilan pada kompetensi dasar nomer 3.6-4.6. Anak usia 4-5 diharapkan mampu mencapai indikator tingkat pencapaian perkembangan yaitu: melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda berdasarkan ukuran (misal: besar-kecil, panjang-pendek, tebal-tipis berat-ringan). Selain itu juga melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna melalui kegiatan mengelompokkan.

Pengembangan kemampuan klasifikasi pada anak dapat dilatih sejak dini, manfaatnya anak terlatih untuk bisa berpikir secara logis. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Arisnani Wibawati 2014 bahwa kemampuan klasifikasi anak 4-5 tahun dapat ditingkatkan menggunakan media pembelajaran berupa benda konkret, dengan metode tersebut anak mampu mengklasifikasikan dengan satu atribut maupun dua atribut. Kegiatan klasifikasi dilakukan semenarik

mungkin, agar anak mampu memahami konsep dan dapat menyelesaikan tugasnya.

Kegiatan belajar anak dilakukan dengan bermain, seperti halnya pengembangan kemampuan klasifikasi dilakukan dalam bentuk permainan yang menarik usia 4-5 tahun kegiatan bermain yang lebih disukai adalah permainan yang dimainkan secara bersama-sama (Fikriyati, 2013:102). Anak mulai bisa berbagi mainan, mengikuti aturan main, bermain bergantian dan patuh menunggu giliran. Dengan kemampuan tersebut sebagai pendidik atau orang tua sebaiknya memberikan kesempatan anak untuk bermain dengan teman sebayanya, mengizinkan anak mengunjungi rumah temannya dan sesekali mengundang temannya berkunjung kerumah.

Kemampuan mengklasifikasi pada anak dapat distimulus dengan berbagai kegiatan baik diluar maupun didalam kelas. Pendidik bertugas merancang kegiatan supaya tingkat capaian anak menjadi optimal. Pada awal kegiatan klasifikasi pasti anak banyak menemukan kesulitan, tetapi bukan berarti anak tidak bisa menguasai kemampuan ini, hanya saja anak butuh berproses dalam menguasai kemampuan baru. Guru sebaiknya memberikan pengertian secara bertahap dari yang sederhana sampai yang lebih kompleks.

### 2.2.3 Kegiatan Klasifikasi

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, dipaparkan dalam sebuah indikator pencapaian perkembangan anak yang didasarkan pada kompetensi dasar dan kompetensi inti. Kegiatan klasifikasi

merupakan indikator pencapaian dari kompetensi inti pengetahuan dan keterampilan, salah satu kompetensi dasar yang termuat dalam indikator pencapaian perkembangan anak nomer 3.6-4.6 yaitu anak mampu mengenal benda-benda serta menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya). Kegiatan pembelajaran yang menjadi indikator bagi tingkat pencapaian perkembangan anak diantaranya melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda berdasarkan ukuran (misal: besar-kecil, panjang-pendek, tebal-tipis berat-ringan). Selain itu juga melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna melalui kegiatan mengelompokkan.

Aktivitas klasifikasi dapat dilakukan oleh pendidik maupun orang tua, Mirroh Fikriyati (2013:61) mengemukakan kegiatan klasifikasi atau pengelompokan dapat dilakukan dirumah, misalnya mengajak anak mengumpulkan mainan yang dimilikinya berdasarkan persamaan warna, atau mengenalkan benda-benda yang ada dirumah berdasarkan ukuran. Pengalaman langsung dengan lingkungan yang dekat dengan anak, akan mempermudah proses stimulasi serta mempercepat proses pemahaman suatu konsep yang baru diketahui oleh anak. Penelitian lain yang dilakukan oleh Lina Fitri Yulaifah, kemampuan klasifikasi anak dapat ditingkatkan dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk menarik perhatian anak sehingga pembelajaran lebih

efektif. Kegiatan yang dilakukan dengan mengklasifikasikan bentuk geometri dalam bentuk kartu.

Kegiatan klasifikasi pada anak dapat dilakukan dengan berbagai cara baik disekolah dirumah, di dalam ruangan atau di luar ruangan. Kegiatan dikemas semenarik mungkin supaya meningkatkan minat anak dan mempermudah pemahamannya terhadap konsep klasifikasi. Penggunaan berbagai media sangat dianjurkan dalam kegiatan klasifikasi, agar lebih menarik dan menyenangkan bagi anak.

### **2.3 Hakikat Media Pembelajaran Maket Taman Lalu Lintas**

#### **2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar siswa). (Aqib, 2013:50). NEA (*National Education Association*) menyatakan media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca. Selanjutnya AECT (*Association Of Education dan Communication Technology*) Amerika mengemukakan bahwa media sebagai salah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* dan merupakan bentuk jamak dari *Medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. *Medoe* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman dkk, 2011:6). McLuhan (Kustiono, 2010:2) menyatakan bahwa media disebut

juga saluran (*channel*), karena menyampaikan pesan dari sumber informasi kepada penerima. Gerlach & Ely (Arsyad, 2011:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Penjelasan menurut beberapa ahli diatas terkait dengan media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan suatu informasi berupa tema atau topik kepada anak, agar lebih mudah untuk diserap dan dipahami. Alat-alat yang membantu pendidik dalam kegiatan mengajar dikenal dengan istilah media pembelajaran. Sesuatu yang dapat disebut sebagai media pembelajaran adalah yang mengandung dua unsur, unsur perlatan untuk menyajikan pesan dan unsur pesan yang dibawanya.

### 2.3.2 Jenis Media Pembelajaran

Media merupakan semua alat yang membantu dalam proses pembelajaran sebagai media komunikasi untuk memberikan kejelasan informasi. Ada banyak sekali media yang digunakan dalam pembelajaran, namun dengan banyaknya media menimbulkan kebingungan. Oleh karena itu, timbul usaha dalam mengelompokkan media menurut kesamaan ciri atau karakteristiknya. Seperti yang dijelaskan oleh Gadne (Kustiono, 2010:47), membagi media berdasarkan fungsinya kedalam 7 kelompok yaitu: (1) benda yang didemonstrasikan, (2) komunikasi lisan, (3) media cetak, (4) gambar diam, (5) gambar gerak, (6) film

bersuara, (7) mesin belajar.; dimana ragam media grafis berada pada klasifikasi nomor 3 sampai 7.

Penjelasan Hasnida (2014:54-70), menjabarkan klasifikasi media pembelajaran menjadi tiga kelompok, yaitu :

#### 1. Media Visual

Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan atau media yang dapat dilihat, media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) bentuknya lebih sederhana, dan langsung bisa dilihat tanpa membutuhkan proyektor dan layar untuk memproyeksikan perangkat lunak. Sedangkan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*) terdiri dari dua unsur yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain, yaitu perangkat keras dan perangkat lunak. Media ini akan memproyeksikan materi atau perangkat lunak yang berwujud gambar, bagan atau tulisan melalui proyektor..

#### 2. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema, yang disampaikan oleh pengirim kepada penerima pesan melalui indera pendengaran. Contoh media audio adalah program kaset suara dan program radio.

### 3. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang-dengar, dengan penggunaan media audio visual pada pembelajaran, maka penyajian isi tema pembelajaran kepada anak akan semakin lengkap dan optimal. Contoh dari media audio visual diantaranya program televisi, video pendidikan atau instruksional.

Arsyad (2011:29-32), menjabarkan beberapa jenis media pembelajaran diantaranya :

1. Media Teknologi Cetak adalah media dengan cara penyampaian berupa buku dan materi visual statis, melalui proses percetakan mekanis ataupun fotografis. Contohnya teks, grafik dan foto. Media ini memiliki dua komponen pokok yang berupa materi verbal dan materi visual.
2. Media Teknologi Audio Visual adalah media yang dapat disampaikan melalui mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Ciri utama dari media ini adalah menggunakan perangkat keras seperti proyektor dan tape recorder. Hasil penyampaian dapat diserap melalui paaandagan dan pendengaran tidak bergantung pada pemahaman kata dan simbol.
3. Media Teknologi Berbasis Komputer adalah media yang menyimpan materinya berbentuk digital, sedangkan cara penyampaiannya menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Aplikasi

teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran dikenal sebagai *computer-assisted instruction*. Aplikasi tersebut meliputi penyajian materi pelajaran secara bertahap, latihan soal, permainan dan simulasi, serta basis data.

4. Media Teknologi Gabungan adalah media yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Ada beberapa kategori dalam mengklasifikasikan jenis-jenis media pembelajaran untuk anak usia dini yang bisa dikembangkan sesuai dengan tahapan. Seperti yang diungkapkan oleh Setio Wargo (Hasnida, 2014:37), kategori media pembelajaran untuk anak usia dini ada tiga tahapan. Pertama media *manipulative* (media kognitif), merupakan segala benda yang dapat dilihat, disentuh, didengar, dirasakan dan dimanipulasikan. Kedua media *pictorial* (semi kognitif) adalah manipulasi dari media sebenarnya, biasanya diimplementasikan pada dalam bentuk-bentuk gambar. Ketiga media *symbolic* (simbol-simbol) media ini menggunakan rumus-rumus, grafik ataupun lambang operasional. Penjabaran dari ketiga jenis media tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam setiap penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan tahapan kemampuan anak. Sebagai seorang pendidik harus mengetahui tingkat kemampuan anak, sehingga pemberian tema atau materi dengan menggunakan media tertentu dapat diterima oleh anak dan dipahami secara optimal.

Klasifikasi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan penggunaan indera dalam menerima pesan yang disampaikan yaitu indera pendengaran, penglihatan dan indera pendengaran

sekaligus penglihatan. Berdasarkan kesimpulan tersebut apapun media yang digunakan harus disesuaikan pada tingkat kemampuan anak serta pesan yang akan disampaikan. Penyampaian materi akan lebih menarik jika menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Dalam proses pengenalan benda pada anak usia dini, dibutuhkan benda yang dapat dilihat dan dipegang oleh anak. Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti memilih pengembangan media pembelajaran visual yang berbentuk 3 dimensi berupa maket atau miniatur untuk stimulasi perkembangan kemampuan klasifikasi.

### 2.3.3 Media Pembelajaran Visual Tiga Dimensi

Media visual dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan sebuah informasi yang dapat diterima dengan indera penglihatan. Sedangkan tiga dimensi merupakan sebuah bentuk media tersebut yang memiliki ukuran panjang, lebar, tinggi serta memiliki volume. Jadi media visual tiga dimensi dapat disimpulkan sebagai media pembelajaran yang mempunyai ukuran panjang, lebar, tinggi serta memiliki volume yang dapat menyampaikan informasi melalui indera penglihatan. Media tiga dimensi terdapat dua jenis objek dan model. Objek merupakan jenis benda natural atau asli seperti makhluk hidup. Model dapat diartikan sebagai media benda tiruan yang berupa model perbandingan, irisan, seutuhnya dan lapangan.

Karakteristik media tiga dimensi menurut Anderson (Kustiono, 2010:107), antara lain: mencakup rupa benda-benda natural; menggunakan saluran penerimaan semua indera manusia; memiliki ukuran panjang, lebar, tinggi dan volume; pesan yang terkandung dituangkan dalam bentuk fisiknya; menyajikan

pesan kandungannya secara spontan dan total. Pemilihan media tiga dimensi dapat disesuaikan dengan lingkungan serta kebutuhan dalam pembelajaran, beberapa syarat diantaranya yaitu kemudahan memperolehnya, memiliki kualitas isi, familiaritas dan efisiensi biaya.

Penggunaan media tiga dimensi membawa dampak yang positif terhadap proses pembelajaran, siswa terlihat bersemangat dan aktif dalam mengikuti pelajaran, lebih aktif mendengarkan penjelasan guru karena adanya media yang dibuat berwarna sangat menarik serta siswa tidak perlu kesulitan dalam berimajinasi membayangkan bentuk (Zubaidi dan Reki, 2012). Media pembelajaran dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkret, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat anak dalam proses belajar. Media juga diperlukan oleh pendidik dalam menjelaskan hal yang abstrak menjadi konkret agar mudah dipahami oleh anak.

### 2.3.1 Pengertian Maket Taman Lalu Lintas

Taman merupakan sebuah tempat yang menyenangkan untuk bermain anak, sedangkan taman lalu lintas merupakan tempat bagi anak-anak untuk belajar mengenal rambu-rambu lalu lintas. *Maket* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), dijelaskan sebagai bentuk tiruan dalam 3 dimensi dengan skala kecil, biasanya dibuat dari kayu, kertas, tanah liat, dan sebagainya. Sudjana dan Rivai (dalam Prastowo, 2010:227) mengungkapkan bahwa model maket adalah “tiruan tiga dimensi dari beberapa benda nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, atau terlalu ruwet untuk dibawa ke dalam kelas dan dipelajari peserta didik dalam wujud aslinya”. Jadi, maket sebagai bahan

ajar tiga dimensi untuk menjembatani berbagai kesulitan yang bisa ditemui, apabila menghadirkan objek atau benda tersebut langsung ke dalam kelas.

Prastowo (2010:227) mengungkapkan maket mempunyai beberapa jenis diantaranya (1) Model padat, merupakan jenis model yang memperlihatkan bagian permukaan luar dari objek. (2) Model penampang merupakan jenis model yang memperlihatkan bagaimana suatu objek itu terlihat jika bagian permukaannya diangkat untuk mengetahui susunan bagian dalamnya. (3) Model susun merupakan jenis model yang terdiri atas beberapa bagian objek yang lengkap. (4) Model kerja merupakan model yang berupa tiruan dari suatu objek yang memperlihatkan bagian luar dan mempunyai beberapa dari benda yang sesungguhnya. (5) *Mock-ups* merupakan jenis model yang berupa suatu penyederhanaan susunan bagian pokok dari suatu proses. (6) Diorama adalah jenis model berupa sebuah pemandangan tiga dimensi.

Penggunaan model maket tersebut dimaksudkan menyederhanakan objek yang terlalu besar, terlalu kecil, terlalu jauh, terlalu mahal, dan terlalu jarang untuk dihadirkan di dalam kelas, memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik terhadap suatu objek atau benda meskipun hanya bentuk tiruan serta memudahkan penjelasan tentang suatu objek atau benda dengan menunjukkan tiruan benda aslinya (Prastowo, 2010:227). Pembelajaran untuk anak usia dini dikemas dalam sebuah permainan yang menyenangkan, oleh karena itu media maket sangat mendukung untuk menstimulasi tingkat pencapaian perkembangan anak, dengan maket anak mampu mengeksplorasi secara konkret benda-benda yang ada disekitarnya dalam bentuk tiruan yang diperkecil.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa Maket Taman Lalu Lintas merupakan bentuk tiruan taman lalu lintas yang diperkecil yang digunakan sebagai media belajar anak mengembangkan konsep klasifikasi melalui berbagai jenis rambu-rambu lalu lintas.

#### 2.3.4 Bagian-bagian Maket Taman Lalu Lintas

Media ini terdiri dari miniatur taman lalu lintas yang berisi berbagai rambu-rambu lalu lintas baik berupa lambang, huruf maupun angka. Berbagai kelengkapan lalu lintas yang lain mulai dari jalan, miniatur gedung, pohon, kendaraan orang-orangan yang dapat digunakan anak dalam simulasi media tersebut.

Media didesain menyerupai taman lalu lintas pada umumnya, atau dapat disesuaikan dengan bentuk jalan dan rambu lalu lintas yang ada disekitar lingkungan sekolah tersebut, supaya anak lebih mudah mempelajarinya dan dapat menerapkan langsung dilingkungannya tersebut. Media didesain portable dapat dibongkar dan dipasang kembali.

#### 2.3.5 Cara memainkan Maket Taman Lalu Lintas

Penggunaan media ini diharapkan dapat membentuk iklim pembelajaran yang berpusat pada anak, jadi guru hanya sebagai fasilitator. Proses memainkannya dilakukan oleh anak. Pertama, anak akan memasang semua kelengkapan media mulai dari jalannya dan kelengkapan lain seperti pohon, gedung, kursi dan bagian lainnya. Kedua, anak akan memilih atribut yang akan dikelompokkan, misalnya kelompok berdasarkan warna, bentuk atau ukuran. Anak dapat memilih satu sampai dua atribut. Terakhir, anak akan melakukan

permainan klasifikasi dengan mengambil berbagai rambu-rambu lalu lintas yang ada untuk dikelompokkan.

#### **2.4 Penelitian Terdahulu**

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

##### **2.4.1 Upaya peningkatan kemampuan klasifikasi menggunakan kartu geometri**

Penelitian ini diangkat dari skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Klasifikasi Menggunakan Kartu Geometri Pada Anak Kelompok B TK Islam Terpadu Bina Insani Panggang Gunungkidul” yang disusun oleh Lina Fitri Yulaifah mahasiswi Universitas Negeri Yogyakarta jurusan Pendidikan Prasekolah dan sekolah Dasar. Penelitian dilakukan dengan menggunakan desain Penelitian tindakan Kelas (PTK) dengan jumlah sampel 24 anak. Hasil penelitiannya terjadi peningkatan terhadap kemampuan klasifikasi anak. Kemampuan klasifikasi menggunakan kartu geometri berkembang dari 2 kategori menjadi 3 kategori. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan klasifikasi anak yaitu sebanyak 87% (dari jumlah keseluruhan anak) pada siklus 1 dengan 2 kategori, berkembang pada siklus 2 menjadi 92% (dari jumlah keseluruhan anak) dengan 3 kategori.

##### **2.4.2 Peningkatan kemampuan klasifikasi melalui media benda konkret**

Penelitian ini diangkat dari skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Klasifikasi Melalui Media Benda Konkret Pada Anak Kelompok A1 Di RA Al Husna Pakualaman Yogyakarta” yang disusun oleh mahasiswi Arisnani Wibawati Universitas Negeri Yogyakarta jurusan Pendidikan Prasekolah dan

sekolah Dasar. Penelitian dilakukan dengan menggunakan desain Penelitian tindakan Kelas (PTK) dengan jumlah sampel 19 anak. Penelitian yang dilakukan oleh pada tahun 2014 ini menjelaskan bahwa melalui penggunaan media benda konkret dapat meningkatkan kemampuan klasifikasi anak. Hal ini ditunjukkan pada pra tindakan dengan lembar observasi satu atribut dari 52% meningkat pada siklus I menjadi 89%, sedangkan lembar observasi dua atribut dari 50% meningkat pada siklus II menjadi 87%. Pada aktivitas hasil anak dalam kegiatan klasifikasi setelah menggunakan benda konkret dilihat dari hasil LKA anak menunjukkan peningkatan. Persentase kemampuan anak LKA satu atribut menunjukkan peningkatan, yaitu pra tindakan 48% meningkat pada siklus I menjadi 83%, sedangkan LKA dua atribut menunjukkan peningkatan dari 45% pada siklus II menjadi 83%.

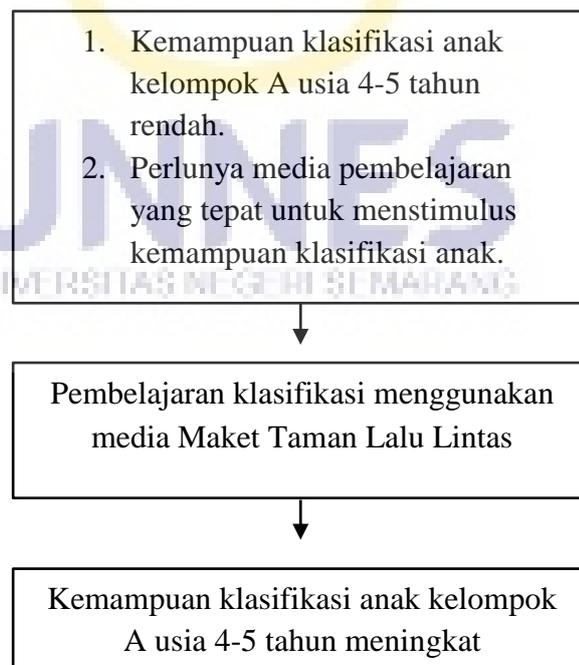
#### 2.4.3 Peningkatan hasil belajar IPS menggunakan media pembelajaran maket

Penelitian ini diangkat dari skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media Pembelajaran Maket” yang disusun oleh Heri Susanto mahasiswa Universitas Muhammadiyah Palangkaraya jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian tindakan Kelas (PTK) dengan jumlah sampel 18 anak. Hasilnya ada peningkatan hasil belajar IPS peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran MAKET di kelas IV SDN 6 Pahandut Palangkaraya tahun pelajaran 2014/2015. Hal ini dibuktikan dari rata-rata pada pra tindakan / pre tes dengan nilai rata-rata 51,1, siklus I 68,3, dan siklus II 92,2.

## 2.5 Kerangka Berpikir

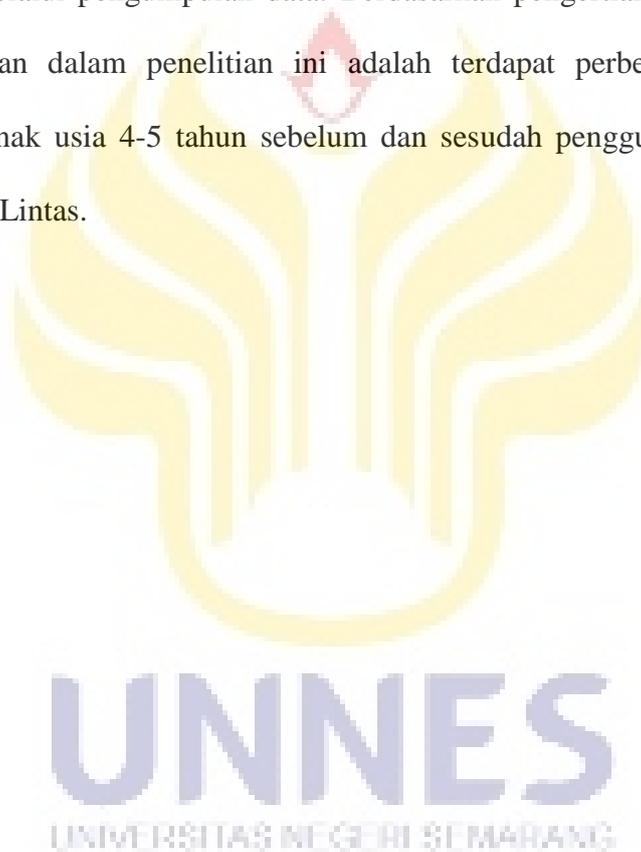
Proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah, dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya dari pendidik. Seorang pendidik memiliki peran penting dalam melakukan usaha meningkatkan hasil belajar anak didik. Hasil belajar tersebut ditentukan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kemampuan anak untuk menyerap pelajaran antara yang satu dengan yang lain berbeda. Faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar yakni tingkat ketertarikan anak pada suatu pembelajaran, jika mereka tertarik maka keterampilan yang diajarkan akan lebih mudah diserap. Penggunaan media pembelajaran Maket Taman Lalu Lintas diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan anak dalam proses belajar mengajar serta meningkatkan kemampuan klasifikasi.

Bagan 2.1 Skema Kerangka Berpikir



## 2.6 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2014: 96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan pengertian tersebut, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan kemampuan klasifikasi anak usia 4-5 tahun sebelum dan sesudah penggunaan media Maket Taman Lalu Lintas.



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media maket taman lalu lintas efektif meningkatkan kemampuan kognitif klasifikasi anak kelompok A usia 4-5 tahun ditunjukkan dengan perbedaan yang signifikan hasil *pretest* dan *posttest* anak. Rata-rata skor anak mengalami kenaikan sebanyak 31,2, skor sebelum pemberian perlakuan adalah 93,73 meningkat menjadi 124,93.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan diatas, penulis memiliki beberapa saran terkait dengan penelitian ini. Adapun saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, pemenuhan sarana dan prasarana sekolah sangat diperlukan untuk menunjang pengetahuan anak dan mengoptimalkan tingkat capaian perkembangan anak.
2. Bagi Guru, diharapkan mengembangkan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan ilmu yang akan diajarkan untuk mengembangkan kemampuan anak, sehingga perkembangan anak optimal.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan dapat menindak lanjuti penelitian ini dengan berbagai perbaikan dan variasi baru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zubaidi, R. L. (2012). Penggunaan Media Pembelajaran Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas V SDN Tengah Situbondo. 1-13.
- Ambara, D. P., Magta, M., & dkk. (2014). *Asesmen Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Aqib, Z. (2013). *Model-model, Media dan Atrtegi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2016). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astuti, H. P. (2013). *Perkembangan Anak Usia Dini 1*. Yogyakarta: Deepublish.
- Brenneman, k. e. (2009). Mathematics and Scieince in Preschool: Policy and Practice.
- Bundu, P. (2006). *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional .
- Clements, D. (2001). Mathematics in the Preschool. *Teaching Children Mathematics*, 270.
- Doug Clements, K. E. (2013). Math in the Early Years. *Education Commission of the States*, 2.
- Fauziddin, M. (2015). Peningkatan Kemampuan Klasifikasi Melalui Media Benda Konkret pada Anak Kelompok A1 di TK Cahaya Kembar Bangkinang Kampar. *PGPAUD STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai*, 12-25.
- Fikriyati, M. (2013). *Perkembangan Anak Usia Emas*. Yogyakarta: Laras Media Prima.
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Inhelder, P. d. (2010). *Psikologi Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Izzaty, R. E., & Siti Partini, d. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Jindrich, S. (2005). *How to Help Children Learn*. Jogjakarta: Diglossia Media.
- Khoiriyah, I. (2015). Pagaruh Media Maket Terhadap Aktivitas Belajar dan Penguasaan Materi Siswa.
- Kustiono. (2010). *Media Pembelajaran*. Semarang: UNNES PRESS.
- NAECY. (2002). Early Childhood Mathematics: Promoting Good Beginnings. *National Association for the Education of Young Children*, 1-3.
- Nasional, D. P. (2008). *Kamus Besar Berbahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ostroff, W. L. (2013). *Memahmi Cara Anak-anak Belajar*. Jakarta: Indeks.
- Platz, D. L. (2004 ). Challenging Young Children through Simple Sorting and Classifying: A Developmental Approach. *Education*.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Sadiman, A. S. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sakakibara, T. (2014). Mathematics Learning and Teaching in Japanese Preschool: Providing Appropriate Foundations for an Elementary Schooler's Mathematics Learning. *International Journal of Educational Studies in Mathematics*.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan* . Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, W. (2015). *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan* . Bandung: Rosdakarya.
- Sunaryo. (2009). Pengaruh Penggunaan Media Maket Terhadap Prestasi Belajar Siswa Tunagrahita Ringan pada Matapelajaran IPA. *JAffl Anakku*, 85-86.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Susanto, H. (2014). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media Pembelajaran Maket.

Wibawati, A. (2014). Peningkatan Kemampuan Klasifikasi Melalui Media Benda Konkret pada Anak Kelompok A1 di RA Al Husna Pakualaman Yogyakarta.

Yulaifah, L. F. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Klasifikasi Menggunakan Kartu Geometri pada Anak Kelompok B TK Islam Terpadu Bina Insani Panggang Gunungkidul .





Gambar 5. Kegiatan *posttest*.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG