

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Kemampuan Belajar

1. Belajar

Suprijono (2009:17) mendefinisikan belajar sebagai “proses untuk menguasai, mengingat informasi/ keterampilan yang memiliki tujuan instruksional.” Akar katanya adalah ajar, maknanya yaitu panduan yang disampaikan supaya dikenal atau diikuti.

Pavlov (Winataputra, 2011:24) menyatakan bahwa “belajar merupakan perubahan perilaku, khususnya perubahan kapasitas siswa untuk berperilaku yang baru sebagai hasil belajar bukan hasil pendewasaan semata.” Menurutnya, kegiatan ini terlaksana bila terdapat rangsangan dan respon terhadapnya. Konsekuensinya kawasan sekitar sebagai wilayah untuk bermain sekaligus belajar diharapkan menjadi tempat yang memberikan rangsangan serta memicu respon terhadapnya.

Selain itu, Gagne (Thobroni, 2013:20) menyimpulkan sesungguhnya belajar “akan terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan ingatan mempengaruhi siswa sehingga perbuatannya berubah dari waktu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi.”

Sedangkan Piaget (Winataputra: 2011:3) mendefinisikan belajar merupakan “proses interaksional seseorang dalam memperoleh pemahaman baru atau struktur kognitif dan mengubah hal-hal yang lama.” Piaget berpendapat bahwa “perkembangan kognitif seorang siswa adalah proses asimilasi dan akomodasi.” Saat pengalaman terdahulu tumpang tindih dengan yang aktual, siswa bisa menyesuaikan sekaligus mengkombinasikan pengalaman terdahulu dengan yang aktual dan menimbulkan pengetahuan mutakhir.

Kemudian Bruner (Winataputra, 2011:18) menyatakan sesungguhnya proses “belajar akan lebih bermakna melalui belajar dengan penemuan. Belajar penemuan akan menstimulus anak untuk aktif dan mendorong mereka bertanya dan mencari jawaban sendiri serta melakukan eksperimen secara kreatif.”

Mengacu kepada beberapa teori yang dikemukakan, bisa dikonklusikan bahwa pembelajaran bisa terlaksana dengan optimal apabila dilakukan dengan bermain dan dengan stimulus yang mampu merangsang siswa tertarik untuk memiliki pengalaman baru yang unik sehingga menghasilkan pengalaman yang lebih baru dan menjadi pembelajaran baru bagi anak.

Belajar dan pembelajaran merupakan satu topik menarik yang menjadi pembahasan para ahli. Banyak sekali ahli yang membahas mengenai teori belajar, namun secara garis besar ada tiga teori yang menjadi dasar teori belajar (Wahab dan Rosnawati, 2021).

a. Behaviorisme

Ini terutama dicetuskan oleh Gagne mengenai perubahan tingkah laku merupakan akibat pengalaman. Teori ini menyatakan bahwa perubahan perilaku merupakan akibat belajar yang menekankan pada saling mempengaruhinya rangsangan serta responnya. Beberapa prinsipnya antara lain:

- 1) Fokus psikologi ialah perbuatan
- 2) Setiap perbuatan merupakan refleksi
- 3) Menekankan pada pentingnya pembiasaan
- 4) Perbuatan real serta terukur mempunyai makna arti khusus
- 5) Elemen psikis sebagai pemahaman tanpa wujud fisik mesti diajari.

Orang-orang berpengaruh dalam teori ini antara lain:

1) Edward Lee Thorndike

Menurut Thorndike “belajar merupakan proses interaksi antara stimulus dan respon.”

2) John Watson

Menurut Watson “belajar merupakan proses interaksi antara stimulus dan respon namun keduanya harus dapat diukur dan diamati.”

3) Edwin Guthrie

Menurut Guthrie “hukuman yang diberikan pada saat yang tepat akan mampu mengubah tingkah laku seseorang.”

4) Burrhus Frederic Skinner

Menurut Skinner, “Stimulus yang diberikan akan saling berinteraksi dan mempengaruhi respon yang dihasilkan sehingga pada akhirnya mempengaruhi munculnya perilaku.”

b. Kognitivisme

Menurut teori ini “Peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upaya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan baru dengan yang sudah ada.” Sehingga teori ini lebih terfokus pada bagaimana informasi diolah.

Karakteristiknya yaitu sebagai berikut:

- 1) Belajar merupakan bukan proses behavioral, melainkan mental.

- 2) Siswa merupakan distributor informasi
- 3) Siswa belajar mandiri baik secara deduktif maupun induktif
- 4) Motivasi lebih berasal dari dalam sehingga tidak perlu stimulus
- 5) Peserta didik merupakan aktor yang melakukan *discovery*.
- 6) Guru adalah fasilitator dari tahap memahami yang terjadi.

Orang-orang berpengaruh serta teorinya yang populer dalam aliran kognitivisme antara lain:

- 1) Teori Gestalt dari Wertheimer
- 2) Teori Schemata J. Piaget

Menurut teori ini pikiran manusia mempunyai struktur yaitu struktur kognitif. Menurut Piaget dalam (Wardhana dan Ahdar, 2021) “Pengetahuan dibangun dalam pikiran anak melalui proses asimilasi dan akomodasi sesuai dengan skema yang dimilikinya.” Proses tersebut yaitu (Herliani *et.al.*, 2021) skemata merupakan “struktur kognitif yang dengannya seseorang beradaptasi dan terus mengalami perkembangan mental dalam interaksinya dengan lingkungan.”

Selanjutnya, “Asimilasi merupakan proses kognitif perubahan skema yang tetap mempertahankan konsep awal hanya menambah atau merinci.” Selain itu, “akomodasi merupakan proses pembentukan skema karena konsep awal sudah tidak cocok lagi.” Dan yang terakhir “equilibrasi merupakan keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi hingga seseorang dapat menyatukan pengalaman luar dengan struktur dalamnya (skemata).”

- 3) Bandura
- 4) Norman

Menurut Herpratiwi (2016) ada beberapa hal yang harus dilakukan ketika mengaplikasikan teori belajar kognitivisme dalam pembelajaran antara lain:

- a) Guru mesti menyajikan peluang terbuka supaya peserta didik mendapatkan pengalaman maksimal ketika belajar.
- b) Pembelajaran Mengacu pada urgensi masalah, materi yang logis, dan sistematis untuk meningkatkan kemampuan dalam menerima, mengubah, dan mentransfer apa yang telah dipelajari.
- c) Reward dan punishment yang dilakukan tetap mempertimbangkan jumlah dan kualitasnya.
- d) Ketika memulai proses belajar, guru mengoptimalkan skemata siswa dengan begitu pembelajaran menjadi lebih *meaningfull*.

- e) Guru memperkenalkan terlebih dahulu konsep umum baru konsep khusus serta rinci.
 - f) Penyusunan materi dilakukan dengan terurut.
 - g) Memahami materi jauh lebih berguna dari sekedar menghafal semata.
 - h) Keunikan individu harus diprioritaskan.
- c. Konstruktivisme
- Menurut teori ini “Pengetahuan bukan seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap diambil, melainkan manusia harus mengkonstruksi pengetahuan tersebut dan memberi makna melalui pengalaman nyata.”

2. Perkembangan Kognitif

Jerome Bruner mengemukakan tentang teori kognitif dalam (Winataputra, 2011), yaitu “Bahwa pada hematnya segala ilmu dapat diajarkan pada semua anak dari semua usia, asal materinya benar-benar sesuai.” Karena itu pendidikan memiliki keterlibatan yang krusial. Mengacu pada teori Bruner terdapat tiga level perkembangan:

- a. Tahap *Enactiva* yaitu tahap dimana bayi bisa menggali informasi maksimal dengan menggunakan sensor motorik
- b. Tahap *Iconic* yaitu tahap dimana anak sudah mulai belajar menjejakkan kaki. Pada tahap ini pembelajaran dilakukan melalui visualitas mental. Anak bisa memperoleh informasi dari sample yang dia lihat. Misalnya hal yang ditakutinya terwujud dalam visualitas mentalnya serta berdampak pada kemajuan intelektualnya.
- c. Tahap Pemanfaatan Ikon yaitu tahap manakala anak sudah menempuh pendidikan di tingkat akhir sekolah dasar atau sejak sekolah menengah pertama tatkala mereka bisa memaksimalkan kemampuan berbahasa serta berpikir abstrak.

Piaget menyatakan bahwa “Perkembangan anak berkesempatan bahwa anak bukan seorang dewasa kecil karena hingga mencapai usia 15 tahun, anak tidak dapat membuat alasan atas tindakannya seperti orang dewasa.” Perkembangan ini terkait seputar pertumbuhan otak. (Sujiono, 2009:13)

Piaget mengemukakan bahwa “Otak manusia tidak berkembang sepenuhnya, otak laki-laki kadang-kadang tidak berkembang sepenuhnya hingga masa dewasa. Kita sering kali membuat kesalahan dengan mengharapkan anak dapat berfikir seperti orang dewasa.” (Aisyah, 2013:53). Dengan demikian para pendidik harus mengerti hal yang diinginkan anak saat beranjak dewasa.

Menurut Vigotsky dalam (Aisyah, 2013:56) “Manusia dilahirkan dengan seperangkat fungsi kognitif dasar yakni kemampuan memperhatikan, mengamati dan mengingat.” Hal ini terbentuk melalui budaya ketika berinteraksi dengan orang lain saat memanfaatkan bahasa. Banyak sekali teknik yang bisa dipakai dalam mengembangkan kemampuan kognitif diantaranya melalui dialog, melafalkan kata, mendongeng dalam lain-lain.

Two Factors disampaikan Charles Spearman yang menyatakan “Kognitif meliputi kemampuan umum yang diberi kode “g”(general factors) dan kemampuan khusus yang diberi “s” (specific factors). Setiap individu memiliki kedua kemampuan ini yang keduanya menentukan penampilan mentalnya.” (Sujiono, 2009:15)

Thurstone menyampaikan *Primary Mental Abilities* yaitu bahwa “Kognitif merupakan penjelmaan dari kemampuan primer, yaitu kemampuan: berbahasa, mengingat, nalar atau berpikir logis, pemahaman ruang, bilangan, menggunakan kata-kata, mengamati dengan cepat dan cermat.” (Munandar, 1992)

Mengacu pada teori yang disampaikan bisa dikonklusikan yaitu pikiran merupakan tempat berkembangnya kemampuan kognitif. Hal itu menjadi proses kerja otak ketika mengolah informasi tahapan itu dimanfaatkan untuk mengolah informasi dalam rangka mencari alasan argumen logis untuk bisa memahami. Sejak awal kelahiran, setiap anak sudah bisa menggunakan pikirannya dan terus berkembang sesuai pertumbuhannya..

Teori kognitif memiliki perhatian yang lebih pada cara memaksimalkan kemampuan kognitif setiap orang supaya mendorong mereka belajar dengan optimal. Aspek Kognitif menjadi hal yang penting untuk dimaksimalkan ketika mendorong siswa belajar, hal itu disebabkan oleh pengaruh kognitif terhadap kemampuan belajar mereka. *Kognitif* bisa dimaknai sebagai keterampilan seseorang dalam mengkoneksikan, menaksir dan memaknai sebuah peristiwa. Hal ini terkait dengan kemampuan intelektual individu mengenai gagasannya serta belajar. (Sujiono, 2009:13)

Sifatnya yang pasif menyimpan kemampuan untuk mengerti suatu permasalahan. Peluang kognitif terjadi saat masih dalam kandungan, hanya dalam merealisasikannya diperlukan lingkungan yang mendukung. Peluang kognitif yang merupakan bawaan lahir akan mempengaruhi maksimalitas peningkatan intelektualitas seseorang. Karena perbedaan dalam mendapatkan, mengolah serta mengaplikasikan informasi maka pendekatan yang dilakukan dalam gaya belajar masing-masing orang juga berbeda. Masing-masing pribadi mempunya gaya khas yang menjadi favoritnya untuk mengorganisasi dan mengolah informasi. Perbedaan tersebut lebih dikenal dengan gaya kognitif. Dengan demikian, perkembangan kognitif bisa

dimaknai sebagai perkembangan mental mengenai keterampilan berpikir. Dengan keterampilan itu anak bisa menjelajahi informasi mengenai apapun di sekelilingnya yang menjadi informasi dan pengetahuan baginya. Hal itu lantas dimanfaatkan untuk bekal kehidupan mereka di kemudian hari.

3. STTPA Kognitif Usia Dini

Pertumbuhan aspek kognitif mendeskripsikan mengenai perkembangan pikiran sampai anak bisa berpikir secara maksimal. Terdapat kriteria yang menjadi acuan tentang pencapaian keterampilan anak dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak. Hal tersebut bisa diamati melalui Permendikbud 137 2014.

Tabel 2.1
Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)
Aspek Kognitif Anak Usia Dini

STTPA Kognitif Usia Dini		
Cakupan Kemajuan	Level Pencapaian	Penunjuk
A. Seputar pembelajaran serta problem solving	1. Mengetahui fungsi benda (kacamata untuk melihat, topi sebagai penutup kepala)	a. Menyajikan informasi serta fungsi sesuatu
		b. Menyebutkan benda di sekitar mereka sekaligus fungsinya
	2. Memanfaatkan benda untuk permainan simbolik (guling sebagai motor)	a. Memerankan permainan simbolik
		3. Pengenalan konsep
		b. Menyajikan informasi
		c. Mengenal dari apa sesuatu berasal
	4. Mengetahui kausalitas	a. Bercerita seputar kausalitas
B. Berfikir Logis	1. Membagi benda sesuai bentuk, fungsi dan ukuran	a. Membuat kategori benda dengan kelompok tertentu
		b. Menyebutkan benda dengan kelompok tertentu
	2. Mengelompokkan benda	a. Mengelompokkan dalam kategori sama
		b. Secara berpasangan mengelompokkan benda
	3. Pengenalan pola	a. Menaksir urutan dari pola yang ada
	4. Mengurutkan benda	a. Berdasar kategori besar kecil

		b. Berdasar kategori panjang lebar atau tinggi dan rendah
		c. Berdasar warna
C. Berfikir Simbolik	1. Menghitung sampai 10	a. Menyebut bilangan secara terurut
		b. Menghitung sampai 10
	2. Pengenalan bilangan	a. Menghitung jumlah benda sambil menunjuknya
		b. Menggabungkan bilangan dan angka
		c. Mengucap ulang perhitungan dengan tambah kurang 1-5
	3. Simbol bilangan	a. Mencari, menunjuk, dan menyebut simbol bilangan 1 sampai 6
		b. Mengurutkan simbol bilangan `1 sampai 5 atau sebaliknya
	4. Pengenalan simbol huruf	a. Mengenal dan menunjukkan lambang simbol huruf atau alphabet

Kemajuan kognitif anak harus didorong oleh rangsangan yang sesuai supaya bisa berkembang dengan maksimal. Hal tersebut selaras dengan kegunaan PAUD yaitu “menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosio emosional, bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.” (Setyawati: 2012)

2.1.2 Game Edukasi

Merupakan permainan menggunakan perangkat android sebagai sarana belajar menggunakan multimedia dan bersifat entertain sehingga menyenangkan penggunaannya. Android memberikan layanan gratis untuk dikembangkan, karena itu wajar bila disukai oleh banyak pengguna. Hampir semua merk *handphone* menggunakan sistem android sehingga banyak menarik creator berinovasi menciptakan game dengan android sebagai basisnya.

Game ini disukai banyak orang sebab disajikan dengan kebaruan dan level yang variatif menyebabkan penggunaannya terus menerus menikmati ragam permainan yang berbeda. Game ini dijalankan menggunakan *software* aplikasi permainan yang bisa digunakan menggunakan perangkat android dan bisa diunduh secara mudah melalui aplikasi playstore. Game ini umumnya dikembangkan dengan tujuan untuk belajar dalam bentuk kesenangan. Atau sebagai

sarana pendidikan. Game edukasi umumnya dikreasi untuk mengasah konsentrasi dan *problem solving*. Selain itu, juga bisa dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar seperti misalnya dalam pengenalan materi warna, bahasa, atau angka.

Game ini menggabungkan unsur belajar ke dalam permainan. Karena itu, disebut sebagai game edukasi apabila game yang dimainkan mampu merangsang otak untuk berkembang melalui permainan yang disajikan. Dengan demikian, secara ringkas, game ini memanfaatkan permainan sebagai unsur yang mendorong penggunanya mempelajari suatu kompetensi.

Pada dasarnya game dilakukan sebagai permainan yang menggunakan arahan spesifik untuk menghasilkan sebuah hiburan dengan konsep kemenangan atau kekalahan. Karena itu tujuan utamanya biasanya adalah sebatas hiburan. Hal ini dilakukan dengan taktik tertentu sehingga interaksi dari para pemainnya secara kelompok atau pun individu bisa terlihat. Makna game adalah permainan dari asal kata bahasa Inggris. Arief Sadiman (2010) mengungkapkan bahwa “Permainan (*game*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula.”

Konsekuensi dari adanya aturan tersebut membuat para pemainnya terlibat dalam persaingan untuk memenangkan permainan sekaligus mengalahkan lawan. Aturan tersebut mengikat aksi para pemain untuk melakukan hal tertentu atau sebaliknya menghindari sesuatu. Sebagai informasi untuk pemain biasanya mereka mendapat keterangan perihal progres, keberhasilan maupun kealahannya. Sementara itu, Riva (2012) mendefinisikan “Permainan (*game*) adalah kegiatan yang berisi bermain dan mainan, bermain merupakan kegiatan bermain.”

Alhasil, game edukasi mencampurkan unsur bermain dan belajar ke dalamnya. Cahyo (2011) menyampaikan “suatu permainan (*game*) dikatakan edukatif jika permainan itu dapat mendayagunakan dan mengasah kemampuan fungsi otak kiri sebagaimana mestinya.” Selain itu, Ramilda (2021) menyatakan bahwa “Game edukasi merupakan permainan yang di desain atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah.”

Hermawan dkk. (2017) menyatakan bahwa “Pada tingkat yang sederhana, game edukasi dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang difasilitasi oleh penggunaan permainan.” Sedangkan Presky (dalam “Game Edukasi”, 2022) menyatakan bahwa “game edukasi adalah game yang didesain untuk belajar yang bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pelajaran yang disajikan.”

Berdasarkan perspektif tersebut bisa diambil intisari yaitu game edukasi merupakan permainan yang dimanfaatkan selain untuk hiburan juga dipakai untuk media pembelajaran

sehingga dengan memainkan game tersebut diperoleh manfaat lain yaitu bertambahnya pengetahuan atau keterampilan tertentu. Penelitian ini memanfaatkan Game Edukasi Anak TK dan PAUD Bercoding Studio untuk mendorong kemajuan kemampuan kognitif siswa. Game ini diperoleh dari playstore. Dengan demikian diharapkan mempermudah orang tua untuk memaksimalkan penggunaan teknologi dalam meningkatkan kemampuan belajar putra-putrinya.

2.1.2.1 Kelebihan serta kekurangan Pemanfaatan Game Edukasi

Sadiman (2010) menyampaikan beberapa kelebihan game edukasi diantaranya menghibur, siswa cenderung aktif terlibat dalam pembelajaran, feedback diperoleh saat itu juga, bisa menjadi sarana mengaplikasikan konsep maupun peran dalam situasi nyata, tidak kaku, serta tak sulit dikreasi, diduplikasi dan disebar. Selain itu, kekurangannya antara lain memungkinkan terbatasnya partisipasi seluruh siswa karena siswa yang terhibur dan senang dengan permainan cenderung tidak memberikan giliran bermain kepada temannya.

1.1.3 Anak Usia Dini (AUD)

1.1.3.1 Definisi Anak Usia Dini

KBBI mendefinisikan anak sebagai “manusia yang masih kecil, yaitu yang baru berumur enam tahun.” Dengan demikian secara semantik AUD merupakan panggilan terhadap anak dengan umur 0-6 tahun. Hal ini bersesuaian dengan yang disampaikan oleh Wiyani (2015:21) bahwa “Secara normatif anak diartikan sebagai seseorang yang lahir sampai dengan usia 6 tahun.”

Menurut Bredekamp dalam (Wiyani, 2015:21) menjelaskan umumnya AUD dibagi 3 diantaranya “Kelompok bayi hingga dua tahun, kelompok 3 hingga 5 tahun, dan kelompok 6 hingga 8 tahun.” Penentuan kategori ini diyakini bisa berimbas terhadap *policy* pemerintah tentang implementasi kurikulum serta pendidikan.

Adica (2018) menjelaskan bahwa “Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental. (para. 3).”

Disisi lain NAEYC mendefinisikan anak usia dini sebagai “anak yang berada pada rentang usia lahir sampai usia 8 tahun. Anak usia dini memiliki potensi genetik dan siap dikembangkan melalui pemberian berbagai rangsangan.” Dengan demikian, pondasi yang kuat di tahap awal begitu menentukan perkembangan berikutnya. Penggunaan istilah PAUD dalam pendidikan menunjukkan kepedulian pemerintah untuk mengelola pendidikan dengan lebih

baik. Musfiroh (2008) menyebutkan “pada masa usia dini itulah, kualitas hidup seorang manusia dipancarkan dan memiliki makna serta pengaruh yang luar biasa pada hidup selanjutnya.”

Pada fase ini terbentuk fondasi untuk fase lainnya. Dengan demikian, supaya mereka mencapai perkembangan maksimal diperlukan keadaan yang mendukung agar rangsangan dan respon yang terjadi mendorong anak-anak mendapat pengalaman yang baik dan tepat.

1.1.3.2 Faktor Berpengaruh Terhadap Perkembangan AUD

Berbicara tentang perkembangan tak bisa dilepaskan dari membahas pertumbuhan. Kedua konsep ini saling berkelindan. Terkadang saling menggantikan, sesekali saling melengkapi. Sementara secara bahasa asal kata pertumbuhan adalah tumbuh yang kurang lebih maknanya adalah penambahan ukuran satu objek atau hal tertentu. Sedangkan secara makna pertumbuhan bisa didefinisikan sebagai perubahan baik kuantitas maupun kualitas pada seorang individu.

Menurut Wiyani (2016) “Ada beberapa hal yang bisa berdampak terhadap tumbuh kembang anak usia dini sebagai individu, antara lain faktor hereditas, bakat, sifat-sifat dan keturunan, faktor lingkungan, dan faktor umum”.

Hereditas adalah faktor terkait penurunan sifat yang sama dari orang tua kepada anaknya. Hal ini memegang peranan krusial dalam pertumbuhan anak. Sedangkan bakat dapat didefinisikan sebagai bibit kesanggupan atau bibit kemampuan yang terkandung dalam diri anak. Pada dasarnya bakat tersebut diwarisi oleh orang tuanya, bisa bapak atau ibu atau bahkan nenek moyangnya. Sifat keturunan merupakan sifat fisik atau psikis yang sama dengan orang tua. Sedangkan faktor lingkungan merupakan pengaruh dari luar selain dirinya. Dan faktor umum adalah faktor selain faktor-faktor diatas seperti kesehatan, suku dan ras serta jenis kelamin.

1.1.3.3 Karakteristik Anak Usia Dini

Karakter manusia pada umumnya adalah unik serta tidak sama dengan yang lain. Begitu pula anak usia dini merupakan individu yang memiliki kekhasan tersendiri yang tak sama dengan yang lain. Menurut Mulyasa (2012) “Pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan memiliki peran penting untuk tugas perkembangan selanjutnya.”

Pada dasarnya tindakan yang diperbuat anak adalah fitrah. Hal itu karena usia dini merupakan fase dimana tumbuh kembang anak berkembang pesat dan menjadi fondasi karakternya di kemudian hari. Karena itu anak tidak memahami perbuatannya berdasarkan kategori baik buruk, berguna atau tidak, serta mengancam hidupnya atau tidak. Bagi mereka, yang utama adalah mereka suka melakukannya. Maka, di tangan guru serta orang tuanya lah

tersimpan tanggung jawab yang besar untuk memberi panduan serta pendidikan agar yang diperbuat anak adalah sesuatu yang akan berguna bagi pembentukan karakternya dikemudian hari.

Apa yang dialami anak pada masa itu akan tersimpan dalam benaknya sekaligus menjadi fondasi dasar kepribadiannya kelak. Maka, tugas guru dan orang tua adalah memahami karakter dasar mereka sehingga bisa membantu mereka berkembang secara optimal.

Fadlillah (2014) menyatakan ciri khas karakter anak usia dini yaitu antara lain:

- 1) Unik. Hal ini memiliki makna bahwa karakter anak itu tak sama. Masing-masing mempunyai kemampuan, sifat, ketertarikan, *background* yang berbeda.
- 2) Egosentris, yaitu masing-masing individu memiliki tendensi untuk mendefinisikan sesuatu tergantung dari pemahaman pribadinya. Dalam kacamata mereka, segala hal yang terkait dengan mereka adalah sesuatu yang utama.
- 3) Enerjik, yaitu mereka cenderung aktif berkegiatan. Selama terjaga dan tidak tidur, anak seolah-olah tidak pernah lelah, tidak pernah bosan, dan tidak pernah berhenti dari aktivitas. Terlebih, kalau anak dihadapkan pada satu kegiatan yang baru dan menantang.
- 4) Serba ingin tahu. Yaitu, anak cenderung memerhatikan, membicarakan, dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya terutama terhadap hal-hal yang baru.
- 5) Senang bereksplorasi. Maknanya mereka cenderung ingin mencoba segala sesuatu.
- 6) Apa adanya, artinya perbuatan mereka menggambarkan realita dalam benaknya karena tidak ada yang tersembunyi dalam tingkah lakunya.
- 7) Suka berimajinasi. Artinya mereka sangat senang berkhayal dengan imajinasinya. Anak tidak saja senang dengan cerita-cerita khayal yang disampaikan oleh orang lain, tetapi ia juga senang bercerita kepada orang lain.
- 8) Cenderung labil. Emosi anak masih belum stabil. Mereka mudah marah saat terjadi hal yang tidak sesuai harapannya.
- 9) Belum memiliki pertimbangan yang kuat dalam segala tindakannya. Mereka seringkali belum mampu membedakan hal yang berbahaya baginya.
- 10) Memiliki konsentrasi terhadap sesuatu yang bertahan hanya dalam waktu singkat.
- 11) Cenderung bersemangat belajar dari apa yang dialami.
- 12) Mulai tertarik bersosialisasi. Mereka mulai suka bersosialisasi dengan teman.

Selain karakteristik-karakteristik yang sudah disebutkan diatas, anak cenderung

imitatif terhadap tindakan orang-orang di sekitarnya. Mereka memiliki kecenderungan meniru apa yang mereka lihat. Tidak peduli apakah itu bermanfaat atau sebaliknya. Yang terpenting hal itu berkesan baginya.

Anak juga cenderung senang bermain. Bagi mereka bermain adalah kegiatan yang dilakukannya sehari-hari. Dengan demikian, tutor atau pun orang tua mesti mengimbangnya dengan kegiatan belajar melalui permainan. Sementara itu, menurut Isjoni (2009) menyatakan bahwa karakteristik anak usia dini antara lain sebagai berikut:

1. Usia 0 sampai 1 tahun

Pada masa bayi perkembangan fisik mengalami kecepatan luar biasa, paling cepat dibandingkan usia selanjutnya. Berbagai karakteristik usia bayi diantaranya: a) Mempelajari keterampilan motorik mulai dari berguling, merangkak, duduk, berdiri, dan berjalan. b) Mempelajari menggunakan panca indera. c) Mempelajari komunikasi sosial.

2. Usia 2 sampai 3 tahun

Di fase ini fisik mereka mengalami pertumbuhan yang cepat. Mereka sangat aktif mencari tahu apapun disekitarnya. Selain itu kemampuan bahasa dan emosi mulai berkembang.

3. Usia 4 sampai 6 tahun

Pada fase ini anak sudah mulai tidak bisa diam. Mereka aktif sekali melakukan berbagai hal. Dalam fase ini, bahasa yang mereka gunakan sudah lebih baik. Kemampuan kognitif juga sudah terlihat. Mereka sudah senang bermain meski masih secara individu.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Dalam rangka menyokong penelitian, diperlukan penelitian sejenis yang sesuai. Hal ini bermanfaat dalam rangka mencari referensi teori yang disampaikan ahli terkait permasalahan yang diteliti. Beberapa penelitian yang dianggap relevan diantaranya:

1. Muhammad Busyro Karim dan Siti Herlinah Wifroh (2021) mengadakan penelitian berjudul ‘Meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini melalui permainan edukatif’. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian penulis yaitu berkaitan dengan game edukasi. Perbedaannya dalam penelitian ini penulis menggunakan game edukasi terkait peningkatan hasil belajar, sementara penelitian tersebut untuk meningkatkan perkembangan kognitif.
2. Penelitian Jumini, Rusmayadi, dan Evarastina Matemmu. (2021) berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Proyek Dengan Memanfaatkan Barang Bekas.” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa “penerapan media tutup botol dan kardus bekas dalam pembelajaran dengan metode proyek sederhana dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak.”

3. Penelitian yang dilakukan oleh Desi Ayu Ningrum dan Nur Afif (2021) berjudul “Aplikasi Berbasis Android Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa “Aplikasi berbasis android dapat meningkatkan kognitif pada anak usia dini jika pengguna aplikasi berbasis android digunakan dengan intensitas waktu yang baik dengan mengatur seberapa lamanya bermain android serta pemilihan aplikasi yang disesuaikan oleh usia anak dan mengandung unsur edukasi bagi anak.”
4. Penelitian Aisyah (2020) berjudul “Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok”. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa “memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sarana dan sumber belajar dengan memberi kesempatan anak untuk mengeksplorasi pengalaman yang didapat secara lisan atau dengan media kreatif.”
5. Penelitian Dian Wahyu Putra, A. Prasita Nugroho, dan Erri Wahyu Puspitarini (2020) juga menjadi rujukan. Penelitiannya berjudul “Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa “Game Edukasi yang tercipta mengajarkan tentang pengembangan daya pikir dan daya cipta yang meliputi pembelajaran mengenal binatang, lagu-lagu anak, coret ceria, mewarnai, dan *alphabet* serta didukung dengan antarmuka yang mudah dimengerti dan dioperasikan oleh anak usia dini 3-6 tahun.”

2.3 Kerangka Konseptual

Kemampuan belajar adalah kemampuan siswa untuk beradaptasi dengan pengetahuan baru dan pengalaman baru untuk diinternalisasi dengan pengetahuan yang sudah ada dalam dirinya. Kemampuan ini sangat penting dimiliki anak agar mereka mampu berkembang sesuai dengan tahapannya. Ketidakmampuan mereka dalam mengembangkan kemampuan belajar akan menjadi masalah yang kerap menghambat perkembangannya.

Tumbuh kembang anak ini akan optimal jika ditempa oleh lembaga pendidikan yang mampu mengasuh dan membimbing dengan menyajikan beragam aktifitas pembelajaran yang menstimulasi tumbuhnya keterampilan anak. Karena itu seyogianya dibutuhkan sarana dan fasilitas yang mendukung terhadap pembelajaran semisal media pembelajaran, tempat bermain, ruangan belajar serta berbagai macam kebijakan yang mengerti kebutuhan anak.

Dalam kerangka inilah, para tutor dituntut memahami fase perkembangan anak agar setiap aktivitas yang dilakukannya mampu mendorong perkembangan anak secara maksimal.

Selain itu, teknologi informasi sekarang ini yang berkembang semakin maju, juga berdampak pada kemajuan pendidikan. Hal ini menuntut para pendidik menguasai kemajuan teknologi. Salah satu kemajuan teknologi yang harus menjadi perhatian adalah internet. Dengan kemajuan teknologi ini pendidikan lebih bisa menjangkau daerah dengan lebih merata sehingga pemerataan pendidikan lebih nyata. Hal ini mendorong orang tua memiliki akses yang lebih mudah untuk memantau tumbuh kembang buah hatinya sekaligus memfasilitasi mereka melatih kemampuan anak sesuai dengan usianya. Apalagi situasi yang terus berkembang dengan beragam tantangan menuntut pembelajaran mengalami perubahan dan penyesuaian. Karena itu, pembelajaran menggunakan game mau tidak mau harus dilaksanakan agar anak bisa beradaptasi dengan perkembangan zaman. Alhasil pemanfaatan Android dan internet menjadi semacam kewajiban tersendiri pada kondisi seperti ini. PAUD Al Hikmah Ciamis pun mau tidak mau terus mengikuti perkembangan zaman sesuai situasi dan kondisi yang terjadi. Tujuan utamanya adalah agar siswa terus mampu belajar dengan memaksimalkan pemanfaatan dan kepemilikan android yang sudah hampir merata dimiliki oleh seluruh kalangan masyarakat.

Selain itu pembelajaran yang dilaksanakan pada jenjang PAUD dalam mengembangkan kemampuan anak biasanya dilakukan melalui permainan. Jenis pembelajaran seperti ini mestinya menjadi pembelajaran utama dalam rangka merangsang tumbuh kembang kemampuan kognitif anak. Kartal dan Terziyan (2016:66) menjelaskan tak sedikit riset yang menunjukkan bahwa eksplorasi permainan digital bisa mengasah kemampuan berbahasa anak TK yang muara akhirnya adalah mendorong peningkatan kemampuan membaca.

Paradigma belajar melalui permainan merupakan kegiatan pengembangan aspek pertumbuhan anak termasuk didalamnya peningkatan kemampuan fisik, kemampuan, kognitif, kemampuan seni, serta moral dan emosional. Semua tahap perkembangan itu termasuk keterampilan utama yang mesti dikuasai oleh mereka. Hal itu karena keterampilan tersebut dibutuhkan oleh mereka ketika belajar di jenjang berikutnya. Satu kemampuan yang sering menjadi fokus perhatian dalam tumbuh kembang anak yaitu aspek kognitif yang diasah dengan belajar melalui permainan. Pemahaman tersebut selaras dengan keinginan sebagian besar orang tua yang menyimpulkan bahwa ketika putra-putrinya mengenyam bangku sekolah mesti diarahkan terutama untuk

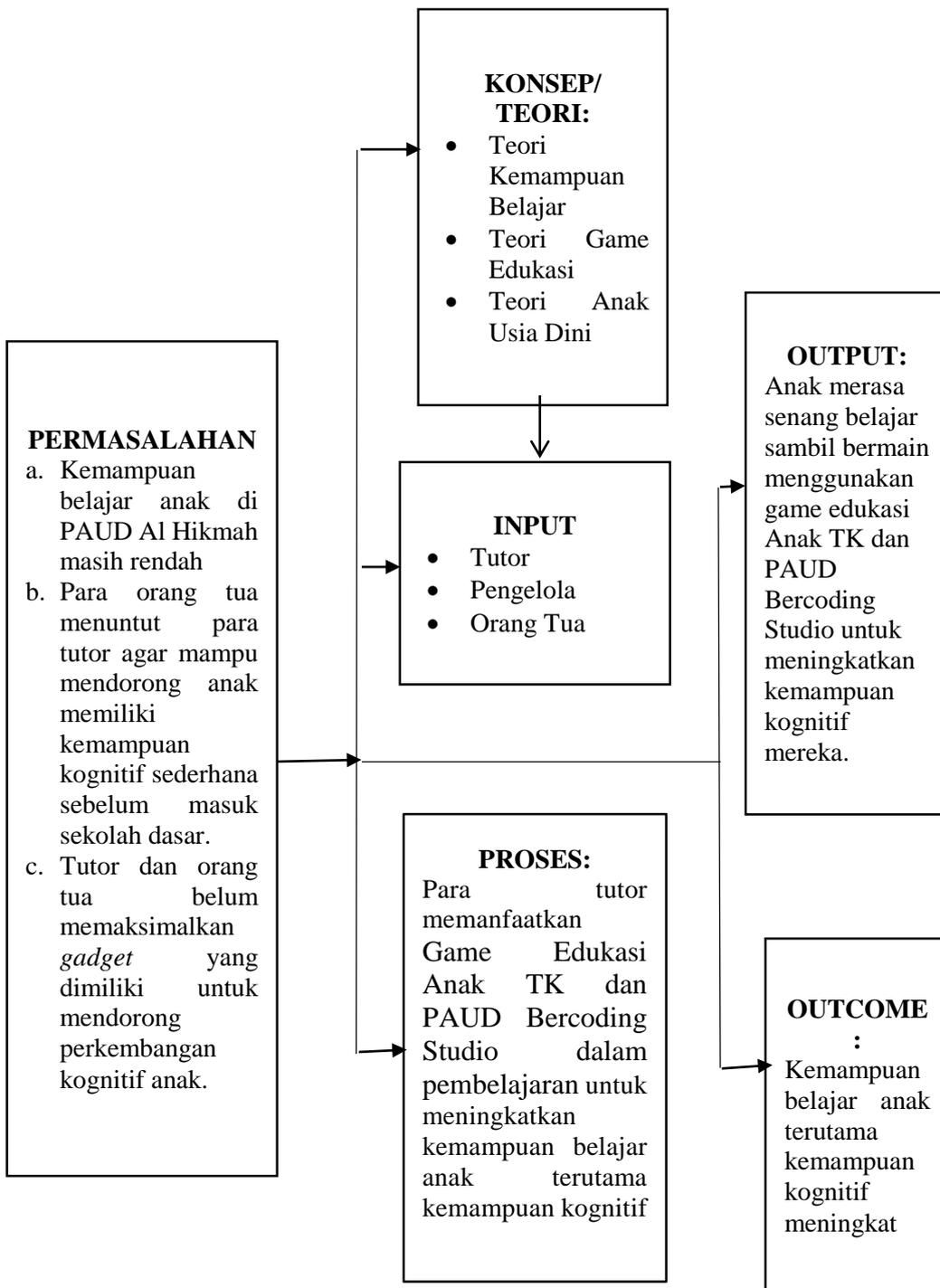
mengasah aspek kognitif.

Tanggung jawab besar tersebut kemudian mengarah kepada tutor sesuai fungsinya yang memiliki kewajiban untuk menyiapkan siswa belajar melalui *planning*, *implementing* dan *evaluating* yang maksimal. Selain itu, mereka juga harus melindungi, melatih, mengasuh serta membimbing anak. Kewajiban utama tutor adalah menyajikan solusi dari masalah yang ditemukan siswa dengan cara mengasuh, melatih serta mendorong mereka berkembang sesuai dengan usianya. Alhasil, tutor harus mendorong anak berkembang dari hari ke hari dalam semua tahap perkembangan yang harus dilewatinya. Disinilah peran tutor yang sangat strategis dalam pendidikan yang menjadi ujung tombak terlaksananya pendidikan yang bermutu bagi anak usia dini.

Namun demikian banyak permasalahan yang ditemukan dan membutuhkan solusi. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan anak di PAUD Al Hikmah masih rendah. Selain itu, orang tua juga menuntut para tutor agar mampu mendorong anak memiliki kemampuan kognitif sederhana, serta tutor dan orang tua belum memaksimalkan gadget yang dimiliki untuk mendorong perkembangan kognitif anak.

Untuk menyelesaikan masalah itu, peneliti melaksanakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana caranya para tutor tetap berupaya meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan memaksimalkan pemanfaatan game edukasi. Karena itu, Penelitian ini mencoba mencari tahu tentang Pemanfaatan Game Edukasi Oleh Tutor Dalam Meningkatkan Kemampuan Belajar Pada Anak Usia Dini di Paud Al-Hikmah Sukajaya Desa Imbanagara Raya Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis.

Bagan dibawah ini menggambarkan kerangka konseptual penelitian:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian yang diajukan yaitu bagaimana pemanfaatan Game Edukasi oleh Tutor dalam meningkatkan kemampuan belajar pada anak usia dini (Studi di Paud Al-Hikmah Sukajaya Desa Imbanagara Raya Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis)?