

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Perkembangan Anak Usia Dini**

##### **2.1.1 Kemampuan Kognitif**

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan anak untuk menghubungkan menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*Intelegency*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide belajar. Menurut Gagne dalam Jamaris kognitif adalah proses yang terjadi di dalam pusat susunan syaraf pada manusia yang sedang berfikir. (Haerun Nisa, 2017, h.23)

Menurut Chaplin kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, daya menghubungkan, kemampuan menilai, dan mempertimbangkan (Nurhidayah, 2016, h.4).

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa kognitif merupakan kemampuan individu dalam berpikir, mengenal lingkungannya, serta menghubungkan dan mempertimbangkan suatu kejadian yang dialami oleh individu itu sendiri.

Anak yang proses berpikirnya berkembang dengan cepat dan baik sejalan dengan kehidupannya yang akan berkembang dengan baik dan optimal pula. proses berpikir anak dapat dilihat dari bagaimana cara mereka dalam bertindak, mengatasi suatu situasi dalam memecahkan masalah, serta bagaimana sikap anak dalam mengambil keputusan.

Kognitif akan berkembang lebih optimal dalam kehidupan seseorang sejalan dengan tumbuh kembangnya. Dalam segala aktivitasnya, seseorang dapat beraktivitas

dengan baik dan optimal juga. Bukan berarti dengan bertambahnya usia seseorang, maka semakin menurun pula perkembangan kognitifnya. Semakin bertambahnya usia seseorang maka akan berkembang pula kognitifnya jika terus tetap belajar, menggali potensi yang ada dalam dirinya, serta mencari pengetahuan-pengetahuan baru. Piaget sendiri mengemukakan kognisi adalah perbuatan atau lebih jelas lagi penyesuaian terhadap objek-objek yang ada dilingkungannya (Singgih D. Gunarsa, 1982, h.136).

### **2.1.2 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**

Perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berpikir anak usia dini. Dengan kemampuan berfikirnya anak usia dini dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada di sekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan.

Perkembangan kognitif merupakan proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek untuk dikembangkan pada anak usia dini. Menurut Vygotsky kognitif anak-anak tumbuh tidak hanya melalui tindakan terhadap objek, melainkan juga interaksi dengan orang dewasa dan teman sebaya (Masnipal, 2013, h.61).

Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berfikir. Perkembangan berfikir adalah perkembangan aktivitas otak.

Ilmuwan *Neuroscience* berpendapat bahwa neuron (sel otak) manusia masa usia dini mengalami perkembangan lebih cepat daripada usia sesudahnya (Masnipal, 2013, h.147). Hal ini berarti kebutuhan anak akan perkembangan otaknya pada masa ini jauh

lebih besar dari pada usia berikutnya. Paling tidak ada dua hal yang menentukan apakah kapasitas otak anak dapat berkembang atau kurang berkembang pada masa emas, pertama pemanfaatan secara efektif masa dan waktu berkembang yang terbatas dan kedua, peran dan perhatian lingkungan. Kesempatan otak anak berkembang dibatasi waktu hanya sekitar sampai umur 6 atau 7 tahun, sesudah itu akan melambat dan akhirnya stagnasi sekitar usia 18 tahun.

Anak usia 0-6 tahun tidak bisa menciptakan sendiri lingkungan yang mampu mengembangkan otaknya, ia butuh lingkungan yang mampu merangsang segenap kapasitas otaknya. Otak seorang anak jika tidak mendapatkan lingkungan yang merangsang perkembangan otaknya, maka perkembangan otak anak tidak akan tumbuh dan berkembang dengan baik.

Piaget beranggapan bahwa setiap organisme hidup dilahirkan dengan dua kecenderungan fundamental, yaitu kecenderungan untuk adaptasi dan kecenderungan untuk organisasi (F.J. Monks, 2006, h.209). Kecenderungan adaptasi dapat dilukiskan sebagai kecenderungan bawaan setiap organisme untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Kecenderungan adaptasi ini mempunyai dua komponen atau dua proses yang komplementer, yaitu asimilasi dan akomodasi.

1. Asimilasi berarti memasukkan atau menerima

Dalam lingkup pengetahuan, manusia selalu mengasimilasikan objek atau informasi kedalam struktur kognitifnya. Contoh orang dewasa mengasimilasi pengetahuan dengan cara membaca buku, orang tua mengasimilasi pengetahuannya dengan merenungkan pengalaman hidup, anak-anak mengasimilasi pengetahuannya melalui kegiatan bermain. Seorang bayi akan mencoba berasimilasi dengan cara

menyentuh, meremas, bahkan merobek-robek benda yang dijangkaunya. Selanjutnya anak akan mengasimilasi objek tersebut dengan cara memasukkan kedalam mulut sebagai ekspresi rasa ingin tahu.

## 2. Akomodasi adalah merubah struktur diri

Dalam melihat beberapa objek, belum tentu anak mempunyai struktur penglihatan (diri) yang memadai, sehingga anak tersebut harus melakukan akomodasi. Misalnya seorang anak dapat memindahkan balok terbesar mainannya hanya dengan menggeser rintangan didepannya. Kemampuan menggeser rintangan untuk memindahkan balok itulah yang disebut akomodasi.

Kecenderungan organisasi, merupakan penggabungan ide-ide tentang sesuatu ke dalam sistem berpikir yang koheren (masuk akal). Sebagai contoh, anak-anak pada usia 5-6 tahun telah terampil mengendarai sepeda roda tiga. Dalam kemampuannya itu anak telah mampu merangkai beberapa ide, seperti kaki mengayuh pedal, tangan, memegang setir, mata menatap ke depan dan kepala anak tersebut menoleh ke kanan dan ke kiri untuk menjaga keselamatan.

Piaget mengemukakan pula bahwa setiap organisme yang mau mengadakan penyesuaian (adaptasi) dengan lingkungannya, harus mencapai keseimbangan (ekuilibrium) yaitu antara aktivitas organisme terhadap lingkungan dan antara lingkungan terhadap organisme. agar terjadi ekuilibrasi antara dengan dirinya dengan lingkungan. maka peristiwa-peristiwa asimilasi dan akomodasi harus terjadi secara terpadu, bersama-sama dan komplementer (Singgih D. Gunarsa, 1982, h.145).

Ekuilibrasi terjadi dalam perkembangan dan mempunyai dasar biologis untuk penyesuaian diri, serta menjadi dasar bagi perkembangan kognitif. Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif. Artinya, perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Dengan demikian, apabila terjadi

hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya akan memperoleh hambatan pula.

### **2.1.3 Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**

Piaget berpendapat bahwa ada empat tahapan dalam perkembangan kognitif, yaitu:

1. Tahap sensorimotor, berlangsung mulai dari lahir hingga usia 2 tahun. Dalam tahap ini bayi membangun pemahaman mengenai dunianya dengan mengordinasikan pengalaman-pengalaman sensori dengan tindakan-tindakan fisik dan motorik.
2. Tahap praoperasional, berlangsung kurang lebih dari usia 2 tahun hingga 7 tahun. Dalam tahap ini anak mulai melukiskan dunianya dengan kata-kata dan gambar-gambar, melampaui hubungan sederhana antara informasi sensoris dan tindakan fisik.
3. Tahap operasi konkret, berlangsung kurang lebih dari usia 7 hingga 11 tahun. Dalam tahap ini anak melakukan operasi yang melibatkan objek-objek dan juga dapat bernalar secara logis, sejauh hal itu diterapkan dengan contoh-contoh yang spesifik atau konkret.
4. Tahap operasi formal, berlangsung antara usia 11 hingga 25 tahun dan terus berlangsung hingga masa dewasa. Dalam tahap ini, individu melampaui pengalaman-pengalaman konkret dan berpikir secara abstrak (John W. Sontrock, 2012, h.28).

### **2.1.4 Karakteristik Perkembangan Kognitif**

Menurut Piaget, anak usia TK berada pada tahapan pra-operasional dimana anak belum menguasai mental secara logis. Periode ini ditandai dengan berkembangnya kemampuan dengan menggunakan sesuatu untuk mewakili sesuatu yang lain dengan menggunakan simbol-simbol. Melalui kemampuan tersebut anak mampu berimajinasi atau berfantasi tentang berbagai hal.

Sependapat dengan pendapat diatas Yusuf mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak masa prasekolah adalah sebagai berikut:

1. Berpikirnya masih dibatasi oleh persepsi. Mereka meyakini apa yang dilihatnya dan berfokus pada satu dimensi terhadap satu objek dalam waktu yang sama. Cara berpikir mereka bersifat memusat.
2. Berpikir masih kaku.
3. Anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar satu dimensi, seperti kesamaan warna, bentuk, ukuran (Masitoh, 2011, h.213).

Adapun beberapa kemampuan perkembangan yang ada dalam kognitif anak usia 4-5 tahun menurut Piaget adalah sebagai berikut, perkembangan kognitif pra-operasional: menggunakan simbol, memahami identitas, memahami sebab akibat, mampu mengklasifikasi, memahami angka, empati dan teori ikiran (Dianne E. Papalia, 2010, h. 324). Pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada indikator menurut piaget, karena terdapat beberapa indikator yang sesuai dengan permasalahan yang ada, yaitu mampu mengklasifikasikan dan memahami angka.

### 2.1.5 Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan anak adalah perubahan perilaku yang berkesinambungan dan terintegrasi dari faktor genetik dan lingkungan serta meningkat secara individual baik kuantitatif maupun kualitatif. Tingkat pencapaian perkembangan anak merupakan pertumbuhan dan perkembangan anak yang dapat dicapai pada rentang usia tertentu.

Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun (*Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, N0. 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*)

No.	Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
1.	Belajar dan pemecahan masalah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki (seperti:apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)</li> <li>2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-haridengan cara yang fleksibel dan diterima sosial</li> <li>3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam</li> </ol>

		konteks yang baru 4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)
2.	Berfikir logis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”</li> <li>2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ”ayo kita bermain pura-pura seperti burung”)</li> <li>3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan</li> <li>4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah)</li> <li>5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)</li> <li>6. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi</li> <li>7. Mengenal pola ABCD-ABCD</li> <li>8. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya</li> </ol>
3.	Berfikir simbolik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10</li> <li>2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung</li> <li>3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan</li> <li>4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan</li> <li>5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)</li> </ol>

### 2.1.6 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas atau nativisme pertama kali diperoleh oleh seorang ahli filsafat Schopenhaur. Dia berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi

tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Berdasarkan teorinya, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan, sejak faktor lingkungan tak berarti pengaruhnya.

## 2. Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. Dia berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabularasa. Menurut pendapatnya, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat John Locke tersebut perkembangan taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

## 3. Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika ia 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)

## 5. Minat dan Bakat

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



lebih giat dan lebih baik lagi. Sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud.

## 6. Kebebasan

Kebebasan, yaitu kebebasan manusia berpikir *divergen* (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai dengan kebutuhannya (Dianne E. Papalia, h.125-127).

## 2.2 Media Pembelajaran

### 2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Sadiman Arief S. dkk, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sadiman menyatakan kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (I Nyoman Wirya, 2014 h.3). Terkait dengan pembelajaran, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan (Nurbiana Dhieni, 2011, h.10).

Sedangkan menurut Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sehingga media pembelajaran adalah alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat merangsang minat dan membangkitkan motivasi anak didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Putu Rahayu Ujianti, 2014, h.4-5).

Briggs berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA), media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca (Arief S. Sadiman, 2012, h.6).

Menurut Mukhtar Latif, jika dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (software) dan alat (hardware) untuk bermain yang membuat AUD maupun memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap (Mukhtar Latif, 2013, h.152).

Dari beberapa pendapat diatas, penulis menyimpulkan bahwa media adalah alat atau perantara untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik) sehingga anak mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan menentukan sikap serta dapat merangsang minat dan memotivasi siswa dalam pembelajaran.

Menurut Hamalik, pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa (Didith Pramunditya Ambara, 2014, h.1). Tujuan penggunaan media juga untuk mempermudah guru menyampaikan informasi kepada anak didiknya. Sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik (Putu Rahayu Ujianti, 2016, h.5).

### **2.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Ada tiga jenis media yang biasa dipakai dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya:

1. Media visual/media grafis adalah media yang hanya dapat dilihat. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (projected visual) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (non-projected visual). Beberapa contoh media grafis yang digunakan sebagai media pembelajaran diantaranya gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta/globe, papan flanel, dan papan bulletin.
2. Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan kedalam lambing-lambang auditif, baik verbal (lisan) maupun nonverbal. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio yaitu radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa (Mukhtar Latif, 2013, h.152-155).
3. Media audiovisual, media ini merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut dengan media pandang-dengar. Contoh dari media audio-visual ini diantaranya program televisi/video pendidikan/intruksional, program slide suara, dan sebagainya (Badru Zaman, 2012, h.21).

### **2.2.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Degeng, secara garis besar fungsi media adalah: (1) Menghindari terjadinya verbalisasi, (2) Membangkitkan minat/motivasi, (3) Menarik perhatian

peserta didik, (4) Mengatasi keterbatasan; ruang, waktu dan ukuran, (5) Mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan belajar, dan (6) Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Menurut Badru Zaman, media pembelajaran berfungsi mempercepat proses belajar. Hal ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran anak dapat menangkap tujuan dari bahan ajar lebih mudah dan cepat. Media pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Badru Zaman, 2012, h.4.12).

Selain terdapat banyak fungsi, banyak manfaat yang diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran yaitu:

1. Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkret dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (verbalistis).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
3. Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar.
4. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar.
5. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
6. Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
7. Memberikan perangsang, pengalaman, dan persepsi yang sama bagi siswa (Cucu Eliyawati, 2010, h.4).

Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain (Azhar Arsyad, 2011, h.24).

## **2.3 Papan/Kain Flanel**

### **2.3.1 Pengertian Papan/Kain Flanel**

Papan/kain flanel adalah media grafis yang efektif sekali untuk menyajikan pesa-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Papan berlapis kain flanel ini dapat dilipat sehingga praktis. Gambar-gambar yang akan disajikan dapat dipasang dan dicopot dengan mudah sehingga dapat dipakai berkali-kali. Selain gambar, dikelas-kelas permulaan sekolah dasar atau taman kanak-kanak, papan/kain flanel ini dipakai pula untuk menempelkan huruf dan angka-angka (Arief S. Sadiman, 2012, h.48).

Menurut Sudjana dan Rivai, media papan kain flanel adalah suatu papan yang dilapisi oleh kain flanel atau kain berbulu dimana nantinya pada papan tersebut

diletakan potongan gambar-gambar atau simbol lain. Sedangkan menurut Ibrahim dkk, media papan flannel adalah suatu papan yang dilapisi kain flanel atau kain yang berbulu dimana padanya diletakan potongan gambar-gambar atau simbol lain (Sulthoni, 2016, h.167).

Menurut Mulyani Sumantri dan Johar Permana, media papan adalah media pelajaran dengan papan sebagai bahan baku utamanya yang dapat dirancang secara memanjang maupun secara melebar. Kemudian papan flanel adalah papan yang dilapisi kain falanel untuk melekatkan sesuatu diatasnya, misalnya dalam kegiatan membaca permulaan, papan flanel dipakai untuk menempelkan huruf, kata, kalimat sederhana yang sudah dilapisi potongan kertas amplas sehingga dapat memudahkan proses pembelajaran (Ria Anggraeni, 2015, h.4).

Papan flanel biasanya terdiri dari pelat datar yang sepotong kain flanel, lembut, atau bahan lain yang aman. Objek yang akan ditampilkan juga telah diletakkan punggungnya sepotong bahan seperti flanel, bahan alternatif lain yang enak atau sesuai. Item yang akan ditampilkan dapat dilampirkan ke papan tampilan hanya dengan menempatkannya di papan tulis, di lokasi manapun dan dengan lembut menggosok item yang ditampilkan (Gates, 1997).

Papan flanel adalah papan yang berlapis kain flanel, sehingga gambar yang akan disajikan dapat dipasang, dilipat dan dilepas dengan mudah dan dapat dipakai berkali-kali (Komang Rahma Noviani, 2014, h.4). Media papan flanel terdiri dari dua bagian yang meliputi (1) Papan flanel, berfungsi sebagai alas dasar tempat meletakkan item-item flanne, (2) items flanel, yang berfungsi sebagai alat penyampai berbentuk simbol dan gambar (Tomas Iriyanto, 2014, h.133).

Berdasarkan paparan diatas, dapat penulis simpulkan bahwa media papan/kain flanel adalah media papan datar yang dilapisi oleh kain flanel yang diatasnya diletakkan potongan-potongan kata, huruf, angka, gambar maupun simbol untuk mempermudah proses pembelajaran.

### **2.3.2 Kegunaan Papan/kain Flanel**

Mulyani Sumantri dan Johar Permana, kegunaan papan flanel antara lain:

1. Menvisualisasikan suatu gagasan melalui penempatan huruf-huruf, gambar-gambar, warna-warna, dan simbol-simbol lainnya.
2. Sebagai arena permainan untuk melatih keberanian dan keterampilan peserta didik dalam memilih bahan tempel yang cocok.
3. Menyalurkan bakat dan minat peserta didik dalam menggambar, mewarnai, membuat karya tulis, dan lain-lain.

Sedangkan menurut Yuliani Nurani Sujiono, kegunaan dari papan/kain flanel adalah:

1. Memperoleh konsep bilangan.
2. Menanamkan pengertian tentang banyak, sedikit, sama banyak.
3. Alat untuk menanamkan pengertian penambahan dan pengurangan.
4. Latihan membilang.
5. Mengenalkan lambang bilangan.
6. Bercerita dengan papan atau kain flanel.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media papan/kain flanel mempunyai banyak kegunaan terutama untuk mengembangkan kognitif anak khususnya dalam pengenalan konsep bilangan, angka, pengukuran dan penjumlahan.

### **2.3.3 Kelebihan dan Kelemahan Media Papan/ Kain Flanel**

Menurut Musfiqon, *Flannel board* adalah media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. (Musfiqon, 2012, h. 87) Sedangkan menurut Sulistyio karakteristik papan flanel yaitu pembuatan dan pemakaian mudah, ukuran dapat kecil, sedang, atau besar, dapat dibawa atau digantung didinding, bahan-bahan dapat digunakan berkali-kali serta bahan mudah didapat. (Sulistyo, 2011, h. 26)

Menurut Zaman berpendapat bahwa, keunggulan papan flanel yaitu:

1. Karena kesederhanaan papan flanel sehingga dapat dibuat sendiri oleh guru.
2. Dapat dipersiapkan terlebih dahulu dengan teliti sesuai tema yang akan disampaikan.
3. Dapat memusatkan perhatian dan konsentrasi anak terhadap suatu masalah yang dibicarakan.
4. Dapat menghemat waktu pembelajaran karena segala sesuatu dapat dipersiapkan dan peserta didik dapat dilihat sendiri secara langsung.
5. Menarik karena beberapa kain flanel yang berbentuk-bentuk sesuai isi cerita.
6. Anak dapat melihat langsung objek nyata dan dapat diamati dengan langsung, sehingga penggunaan media papan flanel dapat membantu anak dalam memahami alur cerita yang dapat membantu imajinasi serta keaktifan belajar anak, sehingga dapat membantu guru untuk menyampaikan pesan atau kegiatan



pembelajaran kepada anak untuk mencapai tujuan pembelajaran. (I Komang Ngurah Wiyasa, 2016, h. 5)

Setiap kelebihan pasti ada kekurangannya, untuk kekurangannya dari papan flanel adalah Sulisty, Sunarmi & Widodo, kekurangan dari papan flanel adalah memerlukan keterampilan dan ketekunan, mudah rusak apabila tidak dipelihara dengan baik. (Sulisty, 2011, h. 2) Kelemahan media papan flannel sebenarnya tidak terlalu pada peralatan fisiknya, tetapi lebih banyak pada kurangnya persiapan dan kurangnya keterampilan guru dalam menggunakannya. (Tomas Iriyanto, 2014, h. 133)

#### **2.3.4 Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Papan/kain Flanel**

Menurut Yuliani Nurani Sujiono, syarat-syarat media yang digunakan dalam mengembangkan kognitif yaitu: menarik atau menyenangkan baik warna maupun bentuk, tumpul, tidak tajam bentuknya, ukurannya disesuaikan anak usia TK, tidak membahayakan anak dan dapat dimanipulasi. (Yuliani Nurani Sujiono, 2011, h. 8.9)

Media papan flanel dipilih karena item yang digunakan memiliki warna yang menarik, dapat dilihat, disentuh, serta mudah ditempel dan dilepas. Penggunaan papan flanel dapat membuat pembelajaran yang disajikan lebih efisien dan menarik perhatian anak sehingga anak dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran penjumlahan. Melalui penggunaan media papan/kain flanel maka anak akan memperoleh informasi tentang simbol-simbol dalam penjumlahan yakni angka dan tanda yang digunakan. Anak juga belajar dengan gambar yang disajikan diatas angka sehingga belajar dengan

gambar sebelum menuju kesimbol abstrak berupa angka (lambang bilangan ). (Ani Try Astuti, 2016, h. 8.30)

Yuliani Nurani Sujiono, berpendapat bahwa media papan flanel merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam hal mengenalkan konsep bilangan, menanamkan pengertian banyak, sedikit, sama banyak, menanamkan pengertian penambahan dan pengurangan, latihan membilang, serta mengenalkan lambang bilangan. (Yuliani Nurani Sujiono, h. 8.33)

Sependapat dengan pendapat diatas, Khadijah menjelaskan bahwa media papan flanel merupakan salah satu media papan flanel merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan bermain sambil belajar dalam pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam memperkenalkan konsep bilangan serta bercerita dengan menggunakan papan flannel. (Khadijah, 2016, h. 127)

Menurut Ani Tri Astuti, penggunaan papan flanel ini mendukung anak untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya dengan melihat, mengamati gambar, serta berpartisipasi dalam menggunakan media. Anak juga memahami konsep penjumlahan dan mendorong anak untuk berpikir, bukan hanya sekedar ingatan, Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukannya di TK Aba Gading Lumbung, menunjukkan bahwa penggunaan papan flannel dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam penjumlahan yang meliputi anak dapat mengenal angka 1-10, menyebutkan angka 1-10, dan menjumlahkan angka 1-10. (Ani Tri Astuti, 2016, h. 834)

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media papan flanel merupakan media yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini

terutama dalam memperkenalkan konsep bilangan, lambang bilangan, pengukuran, dan penjumlahan.

Menurut Badru Zaman, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar penggunaan media dapat dipersiapkan dengan baik, yaitu:

1. Pelajari materi atau bahan ajar yang akan disampaikan.
2. Siapkan peralatan yang diperlukan untuk menggunakan media yang dimaksud.
3. Tetapkan apakah media akan digunakan secara individual atau kelompok.
4. Atur Setting agar anak dapat melihat/mendengar pesan-pesan pembelajaran dengan baik. (Badru Zaman, 2012, h. 5.17)

Menurut Ibrahim dkk, petunjuk dalam menggunakan papan flanel terbagi menjadi delapan tahap, yaitu:

1. Letakkan papan flanel setengah garis mata anak, agar anak dapat melihat dengan jelas.
2. Items hendaknya dibuat cukup besar untuk dapat dilihat murid yang duduk dibelakang.
3. Jangan terlalu banyak menempel items pada saat pembelajaran, agar tidak membingungkan murid.
4. Letakkan item yang penting saja dan letakkan secara sistematis.
5. Siapkan item-item itu sebelum pelajaran dalam urutan yang teratur, sesuai dengan urutan sajian yang akan diberikan.
6. Cobakan item itu satu-persatu, agar segera dapat diketahui apakah items dapat menempel dengan baik.

7. Warna alas papan flannel hendaknya warna muda dengan items menggunakan warna tua agar terjadi kontras yang setinggi-tingginya.
8. Sebaiknya papan sedikit dicondongkan kebelakang dan pada waktu menempelkan items hendaknya sedikit ditekan dan geser kebawah agar menempel dengan kokoh. (Tomas Iriyanto, 2014, h. 132)

Menurut Sukiman, langkah-langkah dan cara penggunaan papan flanel dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. Gambar yang telah diberikan kain flanel disiapkan terlebih dahulu.
2. Siapkan papan flanel dan gantungan papan flanel tersebut di depan kelas atau pada bagian yang mudah terlihat oleh pembelajar.
3. Ketika guru akan menerapkan bahan pelajaran dengan menggunakan gambar, maka gambar dapat ditempelkan pada papan flanel yang telah dilapisi kain flanel.

Adapun langkah-langkah persiapan yang harus diperhatikan dalam penggunaan papan flanel, yaitu:

- 1) Persiapan diri: tentukan pokok pembelajaran yang disesuaikan dengan flanel graft/papan flanel.
- 2) Siapkan peralatan: Siapkan gambar-gambar juga perekat yang terdapat pada bagian belakang.
- 3) Siapkan tempat penyajian: papan harus ada ditengah-tengah peserta didik dan dapat dilihat dari semua arah.
- 4) Siapkan peserta didik, karena ukuran flanel graft atau papan flanel tidak terlalu besar maka cocok untuk digunakan pada kelompok kecil. (Sukiman, 2012, h. 109-110)

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah penggunaan media papan flanel adalah sebagai berikut:

1. Menentukan pokok pembelajaran atau tema yang disesuaikan dengan papan flanel.
2. Memilih item dan menyiapkan papan flanel sesuai dengan tema.
3. Mengatur letak atau posisi papan flanel agar dapat terlihat dengan jelas.
4. Mengatur posisi peserta didik.
5. Menerangkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan papan flanel.

#### 2.4 Penelitian Relevan

Tabel 2.2 Penelitian Relevan

No.	Nama	Judul dan pembahasan penelitian
1.	Puspa Anggraini Wahyuningtyas	“Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Papan/Kain Flanel Pada Anak Usia Dini Ditempat Penitipan Anak Beringharjo Yogyakarta” Hasil penelitian ini menunjukan bahwa penggunaan media papan flanel dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini pada saat sebelum tindakan diperoleh presentase 43,3%, belum mampu mengenal macam-macam bentuk huruf dan bunyi huruf dan memahami bentuk huruf yang serupa seperti bentuk huruf vokal dengan (a, i, u, e, o), huruf (a,b,c,d). Setelah menggunakan media papan flanel guru mengajarkan untuk mengurutkan huruf dipapan flanel dikertas dan menyebutkan huruf satu-satu dengan cara bernyanyi agar anak tertarik dengan media papan flanel mengalami peningkatan pada siklus I kemudian pertama presentase sebesar 68,9% dan meningkat lagi setelah pertemuan pertama presentase 88,3% dan pertemuan ketiga 92,2%. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media papan flanel dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf.
2.	Laksmiati Martha Cahyana	“Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Papan Flanel Di Taman Kanak-Kanak Kasih Bunda Kampung Kalipapan Kecamatan Negeri Agung Kabupataen Way Kanan”. Kemampuan Kognitif adalah kemampuan dalam proses berpikir yang berpacu pada kegiatan mental. Salah satu media yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif

		<p>adalah media papan flanel. Media Papan Flanel adalah media papan datar yang dilapisi oleh kain berbulu/ kain flanel yang di atasnya diletakkan potongan-potongan kata, huruf, angka, gambar maupun simbol untuk mempermudah proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah upaya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui media papan flanel di Taman Kanak-kanak Kasih Bunda Kampung Kalipapan Kecamatan Negeri Agung Kabupaten Way Kanan. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang melibatkan satu orang guru. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi dan dokumen analisis. Data dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan cara reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui media papan flanel adalah sebagai berikut: (i) Memilih tema dan kegiatan yang akan dilakukan, (ii) Memilih dan menyiapkan item papan flanel yang sesuai, (iii) Mengatur letak atau posisi papan flanel agar terlihat jelas oleh anak, dan (iv) Mencontohkan kegiatan yang akan dilakukan serta memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba. Ini menunjukkan bahwa keempat cara mengembangkan kognitif anak melalui media papan flanel dapat diterapkan pada anak usia dini.</p>
--	--	--

Tabel 2.3 Persamaan dan perbedaan penelitian relevan dengan peneliti

No.	Nama	Persamaan dengan peneliti	Perbedaan dengan peneliti
1.	Puspa Anggraini Wahyuningtyas	sama-sama menggunakan media papan flanel sebagai media pembelajaran	Tempat penelitian, subyek dan obyek serta jenis penelitian yang diteliti
2.	Laksmiati Martha Cahyana	sama-sama menggunakan media papan flanel sebagai media pembelajaran	Tempat penelitian, subyek dan obyek serta jenis penelitian