

BAB II

ACUAN TEORITIK

2. 1. Kemampuan Kognitif

2.1.1. Pengertian Kemampuan Kognitif

Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan dalam melakukan sesuatu. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu proses individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi kemampuan kognitif adalah kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. (Yuliani Nurani Sujiono, 2006 : 1.3). Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Beberapa ahli psikologi yang berkecimpung dalam bidang pendidikan mendefinisikan:

- 1) Terman mendefinisikan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan untuk berpikir secara abstrak.
- 2) Calvi juga berpendapat bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.
- 3) Henman mendefinisikan bahwa kemampuan kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan.
- 4) Hunt mendefinisikan bahwa kemampuan kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra. (Yuliani Nurani Sujiono, 2006: 1.3-1.4).

Pada hakikatnya kemampuan kognitif adalah kemampuan yang dibawa sejak lahir, yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara tertentu. Dalam hal ini (William Stern) menggunakan batasan sebagai berikut, bahwa kemampuan kognitif adalah kesanggupan untuk menyesuaikan diri kepada kebutuhan baru, dengan menggunakan alat-alat berpikir yang sesuai dengan tujuannya.

Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar peserta didik mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, berkomunikasi secara efektif, dan membangkitkan minat anak untuk berbahasa Indonesia yang baik dan benar (Sosialisasi/Workshop KBK bagi guru TK Tingkat Provinsi DKI Jakarta, 2006 : 6). Dalam melakukan kegiatan, pendidik perlu memberikan kegiatan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Anak merupakan individu yang unik, maka perlu memperhatikan perbedaan secara individual. Dengan demikian dalam kegiatan yang disiapkan perlu memperhatikan cara belajar anak yang dimulai dari cara sederhana ke rumit, konkrit ke abstrak, gerakan ke verbal, dan dari ke-aku-an ke rasa sosial.

Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis, yaitu intelektual, kognitif, motorik, dan sosio-emosional (Pusat Kurikulum Balitbang DEPDIKNAS, 2007 : 4).

2.1.2. Tahap Perkembangan Kognitif

Sebagai seorang yang memperoleh pendidikan dasar dalam bidang pengetahuan eksakta, yakni biologi, Piaget banyak terpengaruh dalam pendekatan dan uraiannya.

Piaget melihat adanya sistem yang mengatur dari dalam, dari sudut biologi, sehingga organisme mempunyai sistem pencernaan, peredaran darah, pernapasan, dan lain-lain. Hal seperti ini juga terjadi pada sistem kognisi, sistem yang mengatur di dalam yang kemudian dipengaruhi oleh faktor-faktor lingkungan. Sistem mengatur yang menetap terdapat sepanjang perkembangan seseorang.

Perkembangan kognitif dengan demikian mempunyai 4 aspek yakni: (1) kematangan, (2) pengalaman, (3) transmisi sosial, dan (4) ekuilibrisasi

Ekuilibrisasi terjadi dalam perkembangan dan mempunyai dasar biologis untuk penyesuaian diri, serta menjadi dasar bagi perkembangan kognitif.

Tahap-tahap perkembangan oleh J. Piaget dibagi dalam beberapa masa perkembangan, dan perkembangan yang sesuai dengan AUD adalah masa Pra-operasional. Masa ini terjadi pada usia 2,0-7,0 tahun.

Perkembangan yang jelas terlihat pada masa ini berbeda dengan masa sebelumnya ialah kemampuan mempergunakan simbol. Fungsi simbolik, yakni kemampuan untuk mewakili sesuatu yang tidak ada, tidak terlihat dengan sesuatu yang lain atau sebaliknya sesuatu hal mewakili sesuatu yang tidak ada. Fungsi simbolik ini bisa nyata atau abstrak. Misalnya pisau yang terbuat dari plastik adalah sesuatu yang nyata, mewakili pisau yang sesungguhnya. Kata pisau sendiri bisa mewakili sesuatu yang abstrak seperti misalnya bentuknya atau tajamnya. Demikian pula tulisan pisau akan memberikan tanggapan tertentu. Dengan berkembangnya kemampuan mensymbolisasikan ini, anak memperluas ruang lingkup aktivitasnya yang menyangkut hal-hal yang sudah lewat, atau hal-hal yang akan datang, di samping tentu saja hal-hal yang sekarang.

Sebagaimana diketahui, pada akhir masa sensori-motorik, anak sudah mulai mempergunakan fungsi simbolik, antara lain, terlihat dengan kemampuannya untuk melakukan hal-hal yang sudah lewat, sebagai hasil mengamati sesuatu misalnya gerak-gerik motorik. Pada anak sudah mulai ada kegiatan-kegiatan mental berupa rangkaian simbol-simbol, jadi untuk mewakili sesuatu yang tidak ada, meskipun masih sangat sederhana.

Pada masa pra-operasional ini, anak bisa menemukan obyek-obyek yang tertutup atau tersembunyi. Untuk bisa melakukan ini, anak harus bisa melakukan simbolisasi terhadap obyek yang tidak ada atau tidak diketahuinya ketika terjadi pemindahan obyek. Anak juga sudah bisa melakukan sesuatu sebagai hasil meniru atau mengamati sesuatu model tingkah laku. Ia memperlihatkan suatu tingkah laku sebagaimana tingkah laku yang sama diperlihatkan oleh anak atau orang lain pada waktu yang sudah lewat. Agar bisa melakukan ini anak harus membentuk tanggapan internal terhadap sesuatu tingkah laku yang dilihatnya. Sebab anak tidak langsung meniru model tingkah laku, melainkan ia mengamati, menyimpan dan pada saat lain memperlihatkan sesuatu kembali (mereproduksi).

Perkembangan kemampuan mensymbolisasikan sesuatu ini terlihat pula pada permainan yang dilakukan anak-anak, misalnya kursi yang "dijadikan" kereta api, pensil yang dianggap pistol, dan bermacam-macam lagi. Selain itu, penggunaan kata-kata merupakan rangkaian simbol-simbol yang tersusun, untuk mengungkapkan sesuatu baik mengenai sesuatu yang tidak terlihat dan tidak dapat langsung diamati, maupun mengenai sesuatu yang benar-benar abstrak, seperti kata kemarin, nanti atau besok.

Pada masa ini pula anak mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu, mula-mula dengan satu dimensi, misalnya mengelompokkan benda-benda atas dasar warna atau ukurannya dan bentuknya saja. Semakin lama semakin mampu mengembangkan kemampuan mengelompokkan ini atas dasar dua dimensi, tiga dimensi, dan seterusnya. Pada akhir masa pra-operasional ini dasar-dasar mengelompokkan benda atas dasar sifat-sifat khusus dan benda-benda tersebut sudah mulai bisa dilakukan, tetapi baru dengan satu dimensi saja. Piaget mengatakan anak-anak pada masa pra-operasional belum bisa memusatkan perhatian (*centration*) pada dua dimensi yang berbeda secara serempak.

Memusatkan (*centration*) mempunyai tiga aspek yakni :

a) Mengurutkan benda sesuai ukuran

Pada masa pra-operasional, anak baru bisa merangkai dua benda yang ada hubungannya dengan ukuran, tetapi tidak bisa merangkai benda-benda menjadi suatu susunan misalnya sejumlah tongkat, yang paling pendek sampai yang paling panjang. Hal ini karena pada anak baru bisa memusatkan satu hubungan pada satu saat dan belum bisa melihat keseluruhan.

b) Pengelompokan

Pengelompokan ini dapat dicontohkan berdasarkan percobaan yang dilakukan oleh Piaget. Kepada anak-anak diperlihatkan 20 kuncup kembang semuanya; terbuat dari kertas, 18 berwarna coklat dan 2 berwarna putih.

Kepada anak-anak ditanyakan : "Mana yang lebih banyak: Kuncup kembang yang berwarna coklat atau kuncup kembang yang terbuat dari kertas ?"

Jawabannya sungguh menarik. Anak-anak pada masa pra-operasional akan menjawab lebih banyak kuncup kembang yang berwarna coklat. Mereka tertarik pada jumlah yang banyak berupa kuncup kembang berwarna coklat dibandingkan dengan kuncup kembang berwarna putih yang kurang jumlahnya sehingga tidak melihat bahwa warna coklat dan warna putih adalah bagian keseluruhan atau pengelompokan yang lebih besar yakni kuncup kembang dari kertas.

c) Konservasi.

Pada masa pra-operasional, kemampuan untuk mengonservasi angka-angka belum bisa dilakukan.

Piaget sendiri melakukan percobaan dengan memperlihatkan dua gelas berisi cairan yang sama tingginya. Kepada anak ditanyakan apakah kedua gelas berisi jumlah cairan yang sama atau tidak?, anak itupun mudah menjawabnya. Berikutnya kepada anak diminta untuk menuang sendiri salah satu isi dari kedua gelas itu ke gelas lain yang lebih pendek dan lebih besar.

Kepada anak ditanyakan ulang, mana yang lebih banyak isinya, gelas yang semula atau yang baru?

Anak menjawab bahwa cairan pada gelas semula lebih banyak, karena permukaan cairan pada gelas lebih tinggi. Di sini terlihat kemampuan anak yang terpusat hanya pada satu dimensi persepsi saja, yakni tinggi.

2.1.3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengetahuan. Perkembangan ini merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang penting pada masa usia dini. Perkembangan kognitif anak usia dini berada pada tahap praoperasional.

Menurut Sumiarti Patmonodewo (1994: 39), perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasi berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan. Menurut Piaget dalam Rita Eka Izzaty (2008: 34), dinamika perkembangan kognitif dibagi menjadi skema, adaptasi, asimilasi, akomodasi, dan equilibration.

a) Skema

Merupakan potensi umum yang ada dalam diri manusia untuk melakukan sesuatu dengan cara tertentu. Contohnya, sewaktu dilahirkan, bayi mampu melakukan gerakan pantulan yang dikenali sebagai skema seperti gerakan menghisap, memandang, mencapai, merasa, memegang, serta menggerakkan tangan dan kaki. Skema yang ada pada bayi akan menentukan bagaimana bayi merespon lingkungan sekitarnya.

b) Asimilasi

Merupakan satu proses penyesuaian antara objek yang baru diperoleh dengan skema yang sudah ada. Asimilasi juga merupakan proses menggabungkan informasi baru dengan skema yang telah dimiliki. Melalui proses tersebut pengetahuan manusia selalu bertambah. Contohnya, seorang bayi yang 10 menghisap dot botol susu, akan melakukan tindakan yang sama (menghisap) terhadap semua objek baru yang mereka temukan, seperti bola karet atau jempolnya.

c) Akomodasi

Merupakan proses perubahan skema, baik secara temporer maupun permanen agar sesuai dengan fakta di lingkungannya. Apabila anak belajar sesuatu yang baru dan belum pernah dikenalnya, maka informasi tersebut tidak bisa digabung dengan skema yang ada. Misalnya, anak melakukan tindakan yang sama terhadap ibu jarinya yaitu menghisap. Ini berarti bahwa anak telah mengubah dot botol susu menjadi ibu jari.

d) Adaptasi

Merupakan proses anak menyesuaikan skema yang dimilikinya dengan situasi baru di lingkungannya. Setiap kali anak menghadapi situasi atau hal baru ia akan melakukan adaptasi. Adaptasi dapat terjadi jika anak dapat menghubungkan apa yang diketahuinya dengan apa yang ada di sekitarnya.

Piaget dalam Rita Eka Izzaty, dkk (2008: 88) memaparkan bahwa anak pada masa kanak-kanak awal berada pada tahap perkembangan praoperasional (2- 7 tahun). Setiap anak mengembangkan kemampuan berpikirnya menurut tahap yang teratur yang meliputi tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7

tahun), tahap operasional konkrit (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (11-15 tahun). Sejalan dengan Piaget, Santrock dalam Sriningsih (2009: 31) menyatakan bahwa pada tahapan praoperasional anak belum mampu memahami peraturan tertentu atau operasi. Pada tahap ini anak belum mampu berpikir secara operasional.

a) Tahap sensorimotor (0-2 tahun)

Pada tahap sensorimotor anak memperoleh pengalaman tentang objek di sekitarnya melalui sensori atau gerakannya. Ia memperoleh pengalaman melalui berbagai kontak fisik dan eksplorasi tentang lingkungannya. Anak memahami konsep tentang ruang dengan merangkak mengelilingi ruangan, mengetahui warna dengan melihat dan membandingkannya, dan mengetahui konsep bulat dengan menyentuh bola. Pada masa ini, anak suka meniru tingkah laku orang-orang di sekitarnya.

b) Tahap praoperasional (2-7 tahun)

Pada tahap praoperasional anak sudah mampu menggunakan simbol-simbol dalam pikirannya untuk merepresentasikan benda-benda atau kejadian. Tahapan ini merupakan tahap persiapan anak untuk tahap selanjutnya. Pada tahap ini, anak mulai timbul pertumbuhan kognitifnya, pemikiran anak lebih banyak berdasarkan pengalaman konkrit daripada pemikiran logis. Pengalaman anak pada tahap ini hanya sampai pada tahap operasional dan belum dapat memikirkan dua aspek atau lebih secara bersamaan. Anak mampu mengklasifikasikan menurut tanda tertentu, misalnya mengelompokkan semua bola berwarna merah, kuning, atau hijau. Anak sudah belajar nama-nama benda, menggolong-golongkan dan menyempurnakan kemampuan panca inderanya. Ia mulai mengenal konsep hubungan yang sifatnya masih kasar, misalnya lebih tua, lebih besar, lebih tinggi dan sebagainya.

c) Tahap operasional konkrit (7-11 tahun)

Dalam tahap operasional konkrit ini anak-anak sudah mengembangkan pikiran logis. Untuk mengetahui tentang lingkungan sekitarnya, anak tidak terlalu menggantungkan diri pada panca indera mereka. Anak telah mampu memahami operasi logis dengan bantuan benda-benda konkrit, misalnya 12 saat anak menghitung ataupun membilang yang memerlukan benda konkrit. Simbol

matematika seperti lambang bilangan telah diketahui anak, tetapi mereka belum memahaminya.

d) Tahap operasional formal (11-15 tahun)

Selama tahap ini anak sudah mampu berpikir abstrak yaitu berpikir mengenai gagasan. Pada tahap operasional formal anak tidak lagi terbatas pada apa yang dilihat atau didengar ataupun pada masalah yang dekat, tetapi sudah dapat membayangkan masalah dalam pikiran dan pengembangan hipotesis secara logis. Perkembangan lain pada tahap ini ialah kemampuannya untuk berfikir secara sistematis, dapat memikirkan kemungkinan-kemungkinan secara teratur atau sistematis untuk memecahkan masalah. Pada tahap ini anak dapat memprediksi berbagai kemungkinan yang terjadi atas suatu peristiwa. Misalnya ketika mengendarai sebuah mobil dan tiba-tiba mobil mogok, maka anak akan menduga mungkin bensinnya habis, businya rusak, dan sebab lain yang memungkinkan memberikan dasar atas pemikiran terjadinya mobil mogok. Perkembangan kognitif pada tahapan ini mencapai tingkat perkembangan tertinggi dari tahapan yang dijelaskan Piaget.

Dilihat dari tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget di atas, anak usia Taman Kanak-Kanak berada pada **tahap praoperasional**. Anak mulai proses berpikir yang lebih jelas dan menyimpulkan sebuah benda atau kejadian walaupun itu semua berada di luar pandangan, pendengaran, atau jangkauan tangannya. Anak mampu mempertimbangkan tentang besar, jumlah, bentuk dan benda-benda melalui pengalaman konkrit. Kemampuan berpikir ini berada saat anak sedang bermain dan melakukan permainan.

2.1.4. Tugas Perkembangan Anak Usia Dini

Havigburst berpendapat, tugas-tugas perkembangan adalah tugas-tugas yang timbul pada usia atau tahap perkembangan tertentu.

Tugas-tugas perkembangan anak usia prasekolah (0-6 tahun) adalah sebagai berikut:

- 1) Berjalan
- 2) Belajar memakan makanan yang keras
- 3) Belajar berbicara

- 4) Belajar mengatur dan mengurangi gerak-gerak tubuh yang tidak perlu
- 5) Belajar mengenal perbedaan jenis kelamin dan ciri-cirinya
- 6) Mencapai stabilitas fisiologis
- 7) Membentuk konsep sederhana mengenai realitas sosial dan fisik
- 8) Belajar untuk melibatkan diri secara emosional kepada orang lain
- 9) Belajar untuk membedakan hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan

2. 2. Bermain dan Permainan

2.2.1. Pengertian Bermain dan Permainan

Menurut Hurlock dalam Tadkiroatun Musfiroh (2005: 2), bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Menurut Sofia Hartati (2005: 15), bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak, dan juga merefleksikan perkembangan anak. Aktivitas bermain anak merupakan konteks yang sangat mendukung proses perkembangan.

Lebih lanjut, Slamet Suyanto (2005: 26) menyatakan bahwa esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas memilih, dan merangsang anak terlibat aktif. Anggani Sudono dalam Kamtini dan Husni Tanjung (2005: 47), berpendapat bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Jean Piaget dalam Mayke Sugianto (1995: 13-16) mengemukakan tentang tahapan perkembangan bermain anak sebagai berikut:

- 1) *Sensorymotor Play* ($\frac{3}{4}$ bulan – 1 $\frac{1}{2}$ tahun)

Bermain dimulai pada periode perkembangan kognitif sensorimotor. Sebelum usia 3-4 bulan, gerakan atau kegiatan anak belum dapat dikategorikan sebagai bermain. Kegiatan anak semata-mata merupakan kelanjutan dari kenikmatan yang diperolehnya berkaitan dengan kegiatan makan ataupun mengamati sesuatu. Kegiatan bayi hanya merupakan pengulangan dari hal-hal yang pernah dilakukan

sebelumnya, dan Piaget menamakannya *reproductive assimilation*. Meskipun demikian kegiatan tersebut merupakan cikal bakal dari kegiatan bermain di tahap perkembangan selanjutnya.

Sejak usia 3-4 bulan, gerakan anak lebih terkoordinasi dan dari pengalamannya anak belajar bahwa dengan menarik mainan yang tergantung di atas tempat tidurnya, maka mainan tersebut akan bergerak atau berbunyi. Kegiatan ini diulangi berkali-kali dan menimbulkan rasa senang, senang yang sifatnya fungsional dan senang karena dapat menyebabkan sesuatu terjadi.

Pada usia 7-11 bulan kegiatan yang dilakukan anak bukan semata-mata berupa pengulangan, namun sudah disertai dengan variasi. Sekali anak menemukan mainan di bawah selimut atau melihat wajah di balik bantal yang disingkapkan, anak akan melakukan terus dengan berbagai variasinya.

Pada usia 15 bulan tampak adanya percobaan-percobaan aktif pada kegiatan bermain anak. Anak sudah semakin mampu memvariasikan tindakannya terhadap berbagai alat permainan. Hal ini merupakan awal dari penjelajahan sistematis terhadap lingkungannya. Anak sedang bermain dengan kaleng bekas dan sepotong kayu, mencoba memukul kaleng dari sisi yang berbeda, akan menimbulkan suara berbeda. Dari pengalaman ini ia mendapat pengetahuan.

2) Simbolik atau *Make Believe Play* (2-7 tahun)

Simbolik atau *make-believe play* merupakan ciri periode pra-operasional yang terjadi di antara usia 2-7 tahun yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Saat ini anak mulai lebih banyak bertanya dan menjawab 24 pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya. Seringkali anak menanyakan sesuatu, hanya sekedar bertanya, tidak terlalu mementingkan jawaban yang diperolehnya. Walau sudah dijawab, anak akan terus bertanya lagi. Anak sudah mulai dapat menggunakan berbagai benda sebagai simbol atau representasi benda lain. Misalnya, menggunakan sapu sebagai kuda-kudaan, menganggap sobekan kertas sebagai uang dan lain-lain.

Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan (menggabungkan) pengalaman emosional anak. Setiap hal yang

berkesan bagi anak, akan dilakukannya kembali dalam kegiatan bermainnya. Jadi orang tua atau guru tidak perlu bingung atau khawatir bila anaknya yang berusia antara 2 sampai dengan 6 atau 7 tahun senang bermain khayal, kadangkadang hanya dengan bonekanya saja atau pura-pura minum walaupun tidak ada gelas yang dipegangnya. Dalam perkembangannya, kegiatan bermain simbolik ini akan semakin bersifat konstruktif dalam arti lebih mendekati kenyataan, merupakan latihan berpikir serta mengarahkan anak untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungannya. Permainan merupakan kegiatan bermain yang bersifat menyenangkan.

Menurut Hurlock dalam Tadkiroatun Musfiroh (2005: 79), tahapan perkembangan bermain anak dibagi menjadi 4 tahapan, yaitu Tahap Penjelajahan (*Exploratory stage*), Tahap Mainan (*Toy stage*), Tahap Bermain (*Play Stage*), dan Tahap Melamun (*Daydream Stage*). Untuk lebih jelasnya akan dijabarkan dalam uraian di bawah ini.

1) Tahap Penjelajahan (*Exploratory stage*)

Pada tahap ini, anak telah mampu mencoba menjangkau atau meraih benda di sekelilingnya, kemudian mengamatinya. Hingga bayi berusia 3 bulan, permainan mereka berhubungan dengan melihat orang lain dan benda, serta mencoba berbagai usaha secara acak untuk menggapai benda yang dia acungkan atau ingin diraih oleh anak. Contohnya, saat anak merangkak, semua benda yang dilewatinya cenderung ingin ia diraih.

2) Tahap Mainan (*Toy stage*)

Tahap ini dimulai pada tahun pertama dan mencapai puncak pada usia 5-6 tahun. Pada tahap ini, awalnya anak hanya mengeksplorasi mainannya. Anak berpikir bahwa benda mainannya hidup dan dapat berbicara, makan, merasa sakit dan sebagainya. Misalnya anak bermain dengan boneka dan biasanya anak-anak mengajaknya bercakap-cakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya.

3) Tahap Bermain (*Play Stage*)

Tahapan ini terjadi pada saat anak mulai masuk Sekolah Dasar. Pada awalnya anak bermain dengan alat permainan yang beragam. Anak kemudian mampu untuk

bermain berbagai permainan, olahraga dan bentuk permainan lain yang juga dilakukan orang dewasa. Contohnya bermain bola kasti.

4) Tahap Melamun (*Daydream Stage*)

Tahapan ini diawali saat anak mendekati masa pubertas, mereka mulai kehilangan minat dalam permainan yang sebelumnya disenangi. Pada tahap ini anak banyak menghabiskan waktu untuk melamun atau berkhayal. Biasanya khayalan anak-anak pada tahap ini mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa kurang dipahami oleh orang lain. Selain itu anak perempuan pada tahap ini juga sering mencurahkan apa yang dikhayalkannya pada boneka kesayangan mereka.

Permainan merupakan hal yang penting bagi perkembangan anak. Menurut Swartz dalam Tedjasaputra (2001: 75) permainan merupakan suatu kegiatan yang memberi peluang kepada anak secara terus-menerus untuk menyibukkan imajinasinya, mengembangkan kecakapannya, memperluas daya cipta dan pemikirannya.

Lebih lanjut Santrock (1995: 272) mengungkapkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Selain itu Santrock (1995: 275) juga menyatakan bahwa permainan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu orang atau lebih.

Berdasarkan uraian di atas, bermain merupakan kegiatan yang dapat dilakukan dengan ataupun tanpa alat demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain sambil belajar mengandung arti bahwa setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan, gembira, aktif, dan demokratis. Sering prinsip ini disalahartikan dimana pembelajaran di TK isinya hanya bermain-main saja tanpa tujuan yang jelas, atau setelah belajar anak bebas bermain. Kegiatan pembelajaran di TK didesain untuk memungkinkan anak belajar. Setiap kegiatan harus mencerminkan jiwa bermain, yaitu senang, merdeka, dan demokratis. Bermain merupakan sesuatu yang perlu bagi perkembangan anak dan dapat digunakan sebagai suatu cara untuk memacu perkembangan anak. Bermain merupakan cara yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar di TK.

Permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat tetapi menggunakan aturan yang telah ditentukan dan juga dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara menyenangkan. Pendidik seharusnya memiliki pemahaman dan pengetahuan tentang bermain dan permainan agar dapat mendukung dan menetapkan kegiatan bermain yang cocok untuk anak. Anak dengan tingkat usia yang berbeda memiliki minat bermain yang berbeda. Sebagai contoh, anak berusia delapan tahun tidak lagi menyukai permainan mobil-mobilan seperti saat ia berusia lima tahun sebelumnya. Tahapan tersebut dapat diprediksi karena telah dilakukan penelitian yang panjang pada setiap tahapan usia anak.

2.2.2. Karakteristik Bermain dan Permainan Anak Usia Dini

Bermain merupakan proses belajar bagi anak dan memiliki karakteristik khusus. Menurut Smith, dkk dalam Andang Ismail (2006: 20), diungkapkan adanya beberapa karakteristik kegiatan bermain, yaitu dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif. Selain itu karakteristik bermain dan permainan anak juga harus menekankan pada proses yang berlangsung dan anak bebas memilih yaitu atas kehendak anak.

Lebih lanjut Anita Yus (2011: 34) menyatakan bahwa karakteristik bermain adalah sebagai simbolis, memiliki makna, bersifat suatu aktivitas yang 28 menyenangkan, dan dilakukan atas kemauan sendiri. Bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan. Beberapa karakteristik bermain (Sofia Hartati, 2005: 30-34), antara lain: a) bermain dilakukan dengan sukarela, b) bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan, c) bermain dilakukan tanpa “iming-iming” apapun, d) bermain lebih mengutamakan aktivitas/kegiatan daripada tujuan. Tujuan bermain adalah aktivitas itu sendiri, e) bermain menuntut partisipasi aktif baik fisik maupun psikis, f) kegiatan bermain yang bebas. Anak bebas membuat aturan sendiri dan mengoperasikan fantasinya, g) bermain sifatnya spontan, sesuai dengan yang diinginkan saat itu, h) makna dan kesenangan bermain ditentukan oleh anak itu sendiri yang sedang bermain.

Menurut Fergus P. Hughes dalam S. Tedjasaputra (2001: 80), karakteristik permainan untuk anak usia dini didasarkan pada usia anak, yaitu karakteristik anak usia dua tahun, tiga tahun, empat tahun, dan lima tahun.

Karakteristik permainan anak pada usia dua tahun adalah mampu menggunakan bahasa secara efektif, kemampuan otot besar berkembang tapi penggunaan otot kecil masih terbatas. Misalnya permainan yang dapat dikendarai, bermain plastisin, boneka, dan mainan binatang.

Permainan anak pada usia tiga tahun berhubungan dengan fantasi anak. Pada tahap ini fantasi anak berkembang dan kekaguman mereka pada peran orang dewasa juga berkembang. Anak mulai keras kepala tetapi dapat beradaptasi dengan teman sebayanya. Permainan yang sesuai pada usia ini adalah permainan imajinatif, puzzle, dan permainan dengan spidol ataupun pensil warna.

Karakteristik permainan anak usia empat tahun yaitu aman, percaya diri, membutuhkan perhatian dan persetujuan dari orang dewasa. Kemampuan anak pada usia ini lebih terencana daripada saat berusia tiga tahun. Material permainan yang sesuai adalah materi untuk menggambar, mewarnai, menjahit dan buku cerita yang dapat memperluas wawasan anak.

Pada usia lima tahun tanda-tanda awal berpikir logis, stabil, bersahabat, dan mau berbagi serta bekerja sama dengan teman sebaya mulai muncul. Karakteristik permainan anak pada usia lima tahun ini juga disesuaikan dengan tahap tumbuh kembang mereka tersebut. Material permainan yang sesuai adalah permainan drama dan permainan lotto.

Berdasarkan definisi di atas, tidak semua aktivitas anak merupakan permainan. Anak yang terpenuhi kebutuhan bermainnya, dapat tumbuh dan memiliki kemampuan mental yang lebih baik dibandingkan dengan anak yang kebutuhan bermainnya tidak terpenuhi. Hal ini berdasarkan karakteristik bermain di atas, bahwa bermain melibatkan emosi-emosi positif, bermakna, dan menyenangkan bagi anak. Oleh sebab itu, kegiatan bermain anak hendaknya mendapat pengawasan dan pendampingan orang tua.

Karakteristik permainan anak pada penelitian ini adalah karakteristik permainan pada usia lima tahun. Hal ini juga disesuaikan dengan tahap tumbuh kembang mereka tersebut dengan permainan yang melibatkan komunikasi dengan orang lain atau teman sebaya (drama) dan dilakukan dengan berkelompok. Anak bekerja sama satu dengan yang lain dalam permainan kelompok.

2.2.3. Jenis-Jenis Permainan untuk Anak Usia Dini

Bermain merupakan dunia anak usia dini. Melalui bermain, anak belajar mengenal diri mereka dan lingkungan sekitar mereka. Jenis-jenis permainan untuk anak usia dini juga beraneka ragam. Menurut Toho Cholik dan Rusli Lutan (1996: 69), jenis permainan dibagi menjadi permainan kecil, permainan besar, permainan bola kecil, dan permainan bola besar.

Permainan kecil adalah jenis permainan yang tidak mempunyai peraturan-peraturan yang baku, baik peraturan tentang fasilitas, perlengkapan, maupun peraturan permainan dan perwasitan. Permainan ini terdiri dari beberapa bentuk permainan dan dapat dilaksanakan dengan menggunakan alat ataupun tanpa alat. Contoh permainan kecil tanpa alat misalnya permainan meniru gerakan binatang, menirukan gerakan orang, dan permainan untuk meningkatkan ketangkasan. Permainan kecil dengan menggunakan alat dapat dilakukan dengan menggunakan alat bola maupun non bola.

Permainan besar merupakan jenis permainan yang memiliki peraturan-peraturan baku, baik peraturan tentang fasilitas, perlengkapan, maupun peraturan permainan dan perwasitan. Pada umumnya, permainan ini telah memiliki induk organisasi tingkat nasional maupun internasional. Contoh permainan besar misalnya bola voli, bola basket, dan sepak bola.

Selain itu permainan hendaknya dirancang sedemikian rupa sehingga anak tidak sibuk dengan kegiatannya sendiri dan mengikuti permainan hingga akhir. Jenis permainan dalam penelitian ini adalah permainan bola kecil. Bola yang digunakan dalam penelitian ini adalah bola berukuran kecil sebesar bola kasti namun lebih ringan dan berwarna-warni (bola warna).

2.2.4. Manfaat Bermain dan Permainan

Dalam dunia anak usia dini, bermain dan belajar tidak dapat dipisahkan. Hal ini masih sangat sulit diterima baik oleh kalangan pendidik maupun orangtua. Melalui permainan, kita sebagai orangtua ataupun orang dewasa dapat mengajarkan berbagai hal yang ingin kita tingkatkan pada anak seperti mengeai budi pekerti, matematika, membaca, atau menulis. Menurut Mayke Sugianto (1995: 33), bermain dapat mengembangkan aspek kognisi anak. Lebih lanjut ia menjelaskan bahwa pengetahuan akan konsep-konsep warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, dan lain-lain lebih mudah diperoleh melalui bermain.

Anak usia dini memiliki rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur atau masih sulit belajar dengan serius. Tetapi bila pengenalan konsep-konsep tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang, tanpa ia sadari ternyata ia sudah banyak belajar. Andang Ismail (2005: 18) mengemukakan tentang beberapa manfaat bermain, yaitu sebagai sarana untuk membawa anak ke alam bermasyarakat, untuk mengenal kekuatan sendiri, memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya, melatih anak untuk menempa emosi, memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan, serta melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku.

Untuk lebih jelasnya akan dijabarkan dalam uraian di bawah ini:

a) Sarana untuk membawa anak ke alam bermasyarakat

Dalam suasana permainan mereka saling mengenal, saling menghargai satu dengan yang lainnya, dan dengan perlahan-lahan tumbuhlah rasa kebersamaan yang menjadi landasan bagi pembentukan perasaan social

b) Untuk mengenal kekuatan sendiri

Anak-anak yang sudah terbiasa bermain dapat mengenal kedudukannya di kalangan teman-temannya, dapat mengenal bahan atau sifat-sifat benda yang mereka mainkan.

c) Untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya.

Jika anak laki-laki dan anak perempuan diberi bahan-bahan yang sama berupa kertas-kertas, perca (sisa kain), gunting, tampaknya mereka akan membuat sesuatu yang berbeda.

- d) Dapat melatih anak mengalami untuk menempa emosi

Ketika bermain-main mereka mengalami bermacam-macam perasaan. Ada anak yang dapat menikmati suasana permainan itu, namun sebaliknya, ada anak lain yang merasa kecewa. Hal ini diumpamakan seperti halnya seniman yang sedang menikmati hasil-hasil karya seni sendiri.

- e) Untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan

Suasana kegembiraan dalam permainan dapat menjauhkan diri dari perasaan-perasaan iri hati, rendah diri, dan sebagainya.

- f) Melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku

Anak menaati peraturan yang berlaku dengan penuh kejujuran untuk menjaga agar tingkat permainan tetap tinggi.

Menurut Nakita dalam Kamtini dan Husni Wardi Tanjung (2005: 55) manfaat bermain bagi anak sebetulnya sangat variatif. Ia merinci beberapa manfaat bermain meliputi tiga ranah, yaitu:

- 1) Fisik-motorik

Anak akan terlatih motorik kasar dan halus. Dengan bergerak, ia akan memiliki otot-otot tubuh yang terbentuk secara baik dan lebih sehat secara fisik.

- 2) Sosial-emosional

Anak merasa senang karena ada teman bermainnya. Di tahun-tahun pertama kehidupan, orang tua merupakan teman bermain yang utama bagi anak. Ini membuatnya merasa disayang dan ada kelekatan dengan orang tua, selain itu anak juga belajar komunikasi dua arah.

- 3) Kognisi

Anak belajar mengenal atau mempunyai pengalaman kasarhalus, rasa asam, manis, dan asin. Ia pun belajar perbedaharaan kata, bahasa, dan berkomunikasi timbal balik. Bermain juga dapat memberikan manfaat untuk perkembangan aspek kognitif anak. Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari atau diperoleh anak usia dini

melalui bermain. Menurut S. Tedjasaputra (2001: 43), pengetahuan akan konsep-konsep ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Bila pengenalan konsep-konsep tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang, tanpa ia sadari ternyata ia sudah banyak belajar. Dalam penelitian ini, bermain dan permainan yang dilakukan oleh anak memberikan manfaat bagi anak, baik manfaat secara umum maupun manfaat bagi perkembangan aspek kognitif anak. Bermain bermanfaat bagi anak untuk dapat melakukan penyesuaian terhadap lingkungan mereka dan belajar untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut. Bermain memungkinkan anak untuk menyalurkan energi fisik mereka yang cenderung berlebih.

2. 3. Permainan dalam Air

2.3.1. Pengertian

Permainan dalam air adalah bermain menggunakan air yang sudah disediakan oleh guru di dalam ember. Untuk usia dini permainan dalam air memerlukan gerakan motorik halus dan kemampuan kognitif untuk permainan dalam air menggunakan media batu, pasir, gabus, potongan kertas sehingga anak mempunyai peranan yang penting dalam pengembangan seni. Oleh karena itu gerakan motorik halus tidak terlalu membutuhkan tenaga, akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta ketelitian (Pamadhi, 2008: 23).

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan pembelajaran di TK. Kegiatan pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dan dapat menarik perhatian dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan, dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan obyek-obyek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Ketika bermain anak membangun pengertian yang berkaitan dengan pengalamannya (Sosialisasi/*Workshop* KBK bagi Guru TK Tingkat Provinsi DKI Jakarta, 2006: 8). Sedangkan bermain peranan menekankan kenyataan dimana

para siswa/anak diikutsertakan dalam permainan dalam air dan mendemostrasikan masalah-masalah sosial (Ahmad Sabri, 2005 : 61).

2.3.2. Cara melakukan permainan dalam air

2.3.2.1 Bermain batu dan gabus dalam air

Dalam satu kelas, anak dibagi menjadi dua barisan, masing-masing kurang lebih 10 anak diberi batu dan gabus dipegang oleh masing-masing satu orang yang berada di barisan paling depan (nomor 1). Guru memberi aba-aba, batu dan gabus dipegang, kedua tangan di atas air sambil memegang batu dan gabus di atas air, batu dan gabus dimasukkan ke dalam air, demikian seterusnya sampai 10 anak tersebut melakukan permainan batu dan gabus ke dalam air dan apa yang terjadi, benda apa yang tenggelam dan benda apa yang terapung. Anak diperintakan oleh guru untuk menjelaskan permainan yang dilakukan. (Pamadhi, 2008: 24)

2.3.2.2 Bermain pasir dan potongan kertas di dalam air

Anak-anak berdiri mengelilingi guru dengan membentuk lingkaran, dalam ember yang diisi air anak-anak diberi pasir dan potongan kertas sebanyak 1-10 buah dan anak-anak disuruh mencoba meletakkan pasir dan potongan kertas ke dalam air, setelah itu anak-anak disuruh mengamati pasir dan potongan kertas yang masukkan ke dalam air. Setelah itu anak-anak disuruh tunjuk jari siapa yang bisa menjawab benda apa yang tenggelam dan benda apa yang terapung? Dan siapa yang bisa menjawab akan mendapatkan bintang empat. Tiap anak-anak harus cepat-cepat mendapatkan sebuah permainan (Hadjar Pamadhi, 2008 : 56).

2.3.2.3 Permainan batu, gabus, pasir dan potongan kertas dalam air

Tiap anak berhak mencoba bermain batu, gabus, pasir dan potongan kertas di dalam ember yang berisi air dan anak-anak disuruh untuk mengamati benda-benda apa yang tenggelam dan benda apa yang terapung? Guru membimbing anak sambil memberikan pertanyaan pada anak siapa yang dapat menjawab akan mendapatkan hadiah bintang empat. (Pamadhi, 2006 : 541). Menurut Bigo Kohnstam dan Palland (2006: 275-276) permainan benda dalam air mempunyai makna pendidikan dengan uraian sebagai berikut :

- a. Permainan merupakan salah satu dari banyak wahana untuk membawa anak kepada hidup bersama/bemasyarakat. Anak akan memahami dan menghargai dirinya atau temannya. Pada anak yang bermain akan tumbuh rasa kebersamaan yang sangat baik bagi pembentukan rasa sosialnya.
- b. Dalam permainan, anak akan mengetahui kekuatannya, menguasai alat bermain, dan mengetahui sifat alat.
- c. Dalam permainan anak akan mempunyai suasana yang tidak hanya mengungkapkan fantasinya saja, tetapi juga akan mengungkapkan semua sifat aslinya, dan pengungkapan itu dilakukan secara patuh dan spontan. Anak laki-laki dan perempuan yang berumur sama akan berbuat yang berbeda terhadap permainan yang sama (misalnya bermain dengan kubus atau boneka).
- d. Dalam permainan anak mengungkapkan macam-macam emosinya dan sesuai dengan yang diperolehnya saat itu jenis emosi itu diungkapkannya, serla tidak mengarah pada prestasi.
- e. Dalam bermain anak akan dibawa pada kesenangan, kegembiraan dan kebahagiaan dalam dunia kehidupan anak. Semua ini mempunyai makna wahana pendidikan.
- f. Permainan akan mendasari kerja sama, taat kepada peraturan permainan pembinaan watak jujur dalam bermain, dan semuanya ini akan membentuk sifat *fair play* (jujur, sifat kesatria atau baik) dalam bermain.
- g. Bahaya dalam bermain dapat saja timbul dan keadaan lain akan banyak gunanya dalam hidup yang sesungguhnya.

2.3.3. Faktor yang mempengaruhi permainan dalam air

Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi permainan dalam air, yaitu: faktor intern seperti faktor inteligensi, usia, kelamin serta kedudukan anak dalam rumah tangga (keluarga); dan faktor ekstern, seperti rumah tangga (keluarga), pendidikan dan sekolah, pergaulan anak serta media massa. (Romli Atmasasmita, 2006 : 46). Faktor-faktor yang mempengaruhi permainan dalam air dapat dikelompokkan dalam faktor intern dan ekstern yang dapat dijelaskan sebagai berikut;

a. Faktor Internal, yang meliputi:

1) Faktor yang bersifat biologis: kesehatan jasmani sangat berpengaruh terhadap aktivitas bermain (Muhibbin Syah, 2005 : 145). Keadaan jasmani yang sehat akan lain dengan keadaan jasmani yang kurang sehat. Seorang yang memiliki cacat penglihatan atau pendengaran sangat berpengaruh terhadap permainan.

2) Motivasi

3) Minat dan konsentrasi dalam bermain

4) Bakat

5) Kesiapan untuk bermain

6) Latihan

7) Keadaan emosional (Muhibbin Syah, 2005: 145)

b. Faktor eksternal, meliputi:

1) Faktor keluarga, keluarga merupakan masyarakat kecil yang pertama dan terdekat dengan kehidupan anak, maka hubungan antar sesama anggota keluarga terutama hubungan orangtua dengan anak sangat berpengaruh pada permainan dalam air anak.

2) Kualifikasi guru, karakteristik kelas dan sekolah. Faktor ini mencakup segala sesuatu yang berhubungan dengan lingkungan tempat anak tersebut, faktor ini bisa berupa strategi mengajar guru (Muhibbin Syah, 2005: 145).

2. 4. Hasil Penelitian yang Relevan

Kajian dalam penelitian ini difokuskan pada peningkatan kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain dalam air di TK An-Nursiyah Jakarta Timur. Dan sini dibutuhkan karya-karya ilmiah yang membahas tentang peningkatan kemampuan kognitif dan kegiatan permainan dalam air, antara lain adalah sebagai berikut:

Skripsi yang telah ditulis oleh Saudari Sumiyati Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Veteran Semarang yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Kegiatan Bermain Peran di TK PGRI 1 Ngablak Cluwak Pati Tahun Pelajaran 2009/2010". Dalam

skripsi diuraikan tentang kemampuan kognitif anak dalam kegiatan bermain kapal air di TK PGRI 1 Ngablak Cluwak Pati. Setelah diadakan penelitian, maka ada peningkatan pada perkembangan kemampuan kognitif anak dan kegiatan bermain peran makin diminati oleh anak. Persamaan skripsi yang ditulis Sumiyati dengan skripsi ini adalah sama-sama meneliti tentang kemampuan kognitif anak, tetapi ada perbedaan pada kegiatannya.

Skripsi yang telah ditulis oleh Saudari Lilis Suriani, Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Institut Keguruan dan Pendidikan Veteran Semarang yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak melalui Kegiatan Permainan dalam air di TK Dharma Wanita Gerit Cluwak Pati Tahun Pelajaran 2009/2010". Dalam skripsi ini diuraikan tentang kemampuan bahasa anak dalam kegiatan bermain dalam air di TK Dharma Wanita Gerit Cluwak Pati. Setelah diadakan penelitian, maka ada peningkatan pada perkembangan kemampuan bahasa anak dan kegiatan permainan dalam air makin diminati oleh anak. Persamaan skripsi yang ditulis oleh Lilis Suriani dengan skripsi ini adalah sama-sama pada kegiatannya, tetapi perbedaan pada hasil dari penelitian.

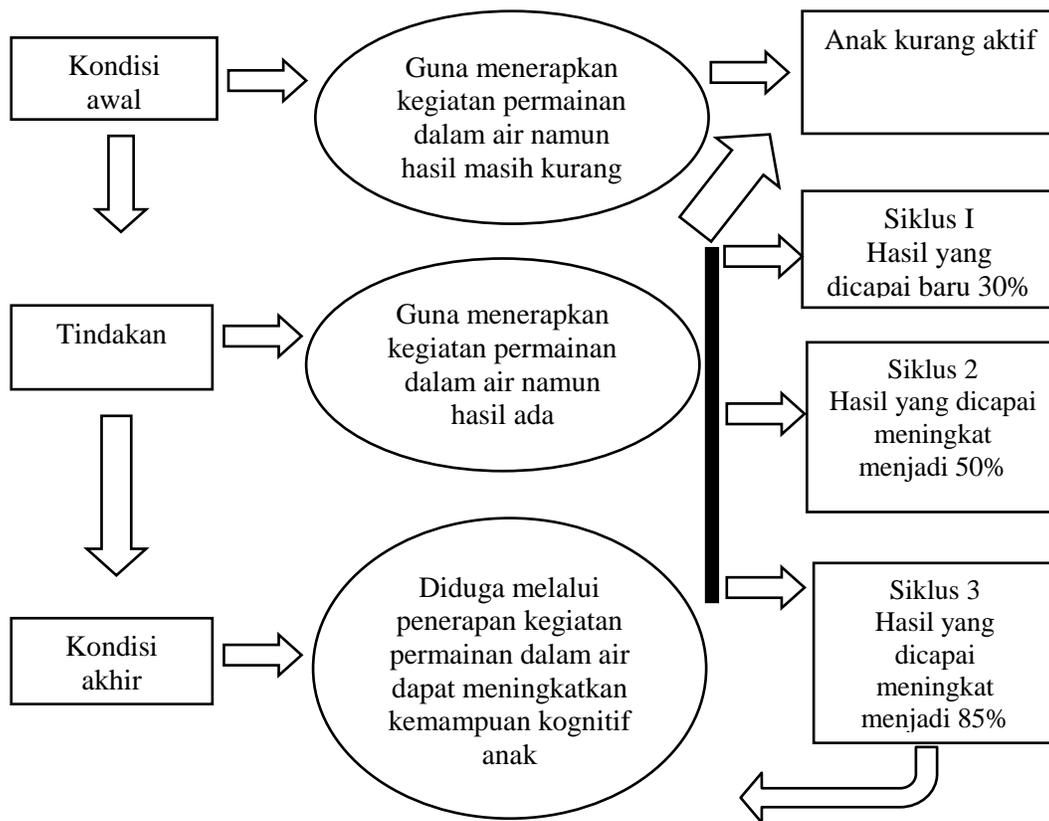
Dari beberapa karya ilmiah yang disebutkan di atas, menurut hemat penulis belum ada penelitian yang membahas tentang peningkatan kemampuan kognitif, Setelah diadakan penelitian, maka ada peningkatan pada perkembangan kemampuan kognitif anak dan kegiatan permainan dalam air makin diminati oleh anak oleh karena itu peneliti berkeinginan untuk mengadakan penelitian dan menulis skripsi dengan judul; "Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain dalam Air di Kelas B TK An-Nursiyah Jakarta Timur.

2. 5. Kerangka Berpikir

Kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada". Data informasi adalah sudah ada sebelumnya dalam bentuk pengalaman yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya. Berkaitan dengan pengembangan kemampuan kognitif anak TK, maka pembelajaran permainan dalam air

merupakan sejumlah kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak dengan lebih banyak melibatkan kemampuan kognitif, khususnya berbicara.

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Kegiatan permainan dalam air di atas dapat di formulasikan kerangka berpikir penelitian sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir