BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritik

1. Terapi Bermain

a. Pengertian Terapi Bermain

Terapi bermain, tersusun atas dua kata dasar, yaitu terapi dan bermain. Terapi menurut kamus Bahasa Indonesia adalah usaha untuk memulihkan kesehatan orang yang sedang sakit, pengobatan penyakit, atau perawatan penyakit.[51]

Sedangkan bermain berasal dari kata main yang berarti perbuatan untuk menyenangkan hati (yang dilakukan dengan alat-alat kesenangan atau tidak) misalnya bola, gundu, layang-layang dan lain-lain. Sedangkan bermain dalam kamus bahasa Indonesia berarti melakukan sesuatu dengan alat dan sebagainya untuk bersenang-senag.[52]

Bermain menurut Hurlock merupakan setiap kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.[53] Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan. Kegiatan ini tidak memiliki peraturan lain kecuali yang ditetapkan oleh pemainnya sendiri.

---

[51] Desy Anwar, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Terbaru* (Surabaya: Almalia, 2003), halaman 516.

[52] Poerwadarminto, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka,2005), halaman 620.

[53] Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak (Jakarta: Erlangga, 1978)* , halaman 320.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Joan Freeman dan Utami Munandar, bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.[54]

Sedangkan menurut Hughes bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Menurutnya suatu kegiatan dapat dikatakan bermain, apabila telah memenuhi lima unsur, yaitu:

a) Memiliki tujuan, artinya permainan tersebut dapat menghasilkan kepuasan bagi pemainnya.
b) Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada paksaan dalam melakukan aktivitas bermain.
c) Menyenangkan.
d) Mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreativitas.
e) Melakukan secara aktif dan sadar.[55]

Berdasarkan keterangan dari para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas menyenangkan yang dilakukan oleh seseorang tanpa paksaan dengan tujuan tersirat untuk mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, moral, dan emosional.

Pengertian terapi dan bermain telah kita ketahui, maka selanjutnya adalah kita harus memahami secara komperehensif mengenai makna terapi bermain, menurut Dian Andriana terapi bermain yaitu penerapan sistematis dari sekumpulan prinsip belajar terhadap suatu kondisi

[54] Andang Ismail, *Education Games* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), halaman 16.
[55] Andang Ismail, *Education Games* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), halaman 14.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perilaku yang bermasalah atau dianggap menyimpang dengan melakukan suatu perubahan serta menempatkan anak dalam situasi bermain.[56]

Sementara Landerth mendefinisikan terapi bermain sebagai hubungan interpersonal yang dinamis antara anak dengan terapis profesional dalam prosedur terapi bermain yang menyediakan materi permainan yang dipilih dan memfasilitasi perkembangan suatu hubungan yang aman bagi anak untuk sepenuhnya mengekspresikan dan eksplorasi dirinya (perasaan, pikiran, pengalaman, dan perilakunya) melalui media bermain.[57]

Sedangkan *International Assosiation for Play Theraphy* menyebutkan bahwa terapi bermain adalah penggunaan secara sistematik dari model teoritis untuk memantapkan proses interpersonal dimana terapis bermain menggunakan kekuatan teraupetik permainan untuk membantu konseli mencegah atau menyelesaikan kesulitan-kesuliatan psikososial dan mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal.[58]

---

[56] Dian Andriana, *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak* (Jakarta: Salemba, 2011), halaman 78.

[57] Setiyo Purwanto, *Artikel Psikologi Klinis Perkembangan dan Sosial, 2007: Penerapan Terapi Bermain bagi Penyandang Autisme* (https://klinis.wordpress.com/2007/08/30/penerapan-terapi-bermain-bagi-penyandang-autisme-1/, diakses 14 Desember 2016).

[58] Setiyo Purwanto, *Artikel Psikologi Klinis Perkembangan dan Sosial, 2007: Penerapan Terapi Bermain bagi Penyandang Autisme* (https://klinis.wordpress.com/2007/08/30/penerapan-terapi-bermain-bagi-penyandang-autisme-1/, diakses 14 Desember 2016).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa terapi bermain adalah proses penyembuhan atau pemberian bantuan yang dilakukan secara sistematis oleh seorang terapis kepada konseli guna membantu anak meminimisir kesulitannya dan meraih fungsi pengembangan potensi anak secara optimal dalam bidang fisik, intelektual, emosi, dan moral melalui aktivitas menyenangkan berupa permainan.

Sejak lahir, anak telah dianugerahi oleh Allah potensi dasar sebagai modal utama untuk memberdayakan bumi dan seisinya, sudah menjadi kewajiban bagi orang tua yang memiliki lebih banyak pengalaman hidup untuk membantu anak-anak dalam mengembangkan kecakapan dan motoriknya. Selain itu anak-anak juga dilengkapi unsur-unsur afeksi, kognisi, psikomotor yang sangat menunjang kecerdasan berkualitas[59], lagi-lagi orang tua memiliki peran penting dalam mengaktifkan unsur-unsur ini semenjak anak masih berusia dini.

Bermain menjadi Salah satu jawaban bagi orang tua yang berkeinginan untuk memfasilitasi perkembangan anak, karena bermain merupakan sarana belajar yang cukup efektif dan menyenangkan.[60] Bermain dipilih menjadi bentuk terapi karena dunia anak adalah dunia bermain, dimanapun dan dengan siapapun mereka berada permainan pasti tercipta. Al- Ghazali berpendapat bahwa bermain-main adalah sesuatu yang sangat penting, sebab bila orang tua melarang anak bermain

[59] Andang Ismail, *Education Games* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), halaman 8.
[60] Andang Ismail, *Education Games* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), halaman 9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan memaksakannya untuk belajar, besar kemungkinan tindakan ini dapat mematikan hati anak, mengganggu kecerdasannya, dan merusak irama hidupnya.[61] Pendapat Al- Ghazali ini juga didukung oleh tindakan Rasulullah S.A.W. dalam memperlakukan anak dengan menimang, bermain kuda-kudaan, bermain *cilukba*, dan lain sebagainya bersama Hasan-Husain.[62]

Nyatanya, bermain tidak melulu soal kesenangan dan kepuasan. Andang Ismail memandang bermain dapat dijadikan sarana belajar tentang kehidupan, melatih kepercayaan diri, dan keberanian.[63] Hal inilah yang membantu anak dalam mengembangkan kemampuan intrapersonalnya. Melalui bermain pula, anak belajar untuk mengekspresikan diri dalam memperoleh kompensasi atas hal-hal yang tidak mungkin dialami, dengan bermain dan menggunakan alat permainan inilah anak-anak mengadaptasikan dirinya terhadap lingkungan.[64] Bermain juga terbukti dapat melatih anak dalam meningkatkan kemampuan bahasa, ketika bermain mereka tidak hanya menggunakan alat permainan, tapi juga menggunakan kata-kata khusus, mereka beradu argumen dan pendirian bila terjadi penyelewengan peraturan yang telah disepakati.[65]

Bermain merupakan aktivitas yang penting dilakukan oleh anak-anak. Sebab, dengan bermain mereka akan mendapatkan tambahan

[61] Andang Ismail, *Education Games* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), halaman 3.
[62] Andang Ismail, *Education Games* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), halaman 2.
[63] Andang Ismail, *Education Games* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), halaman 3.
[64] Andang Ismail, *Education Games* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), halaman 5.
[65] Andang Ismail, *Education Games* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), halaman 6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengetahuan dan pengalaman dalam hidupnya. Melalui permainan mereka akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek kognitif, sosial, emosi, dan fisik.[66] Berdasarkan alasan-alasan demikianlah bermain dijadikan terapi guna membantu Konseli dalam mengembangkan potensi yang telah dimiliki.

b. Fungsi Terapi Bermain

Fungsi terapi bermain serta implikasi dalam permainan yang bersifat teraupetik sangat erat hubungannya dengan faktor *biological, intrapersonal, interpersonal,* dan *sosiocultural*.[67]

Faktor *biological* dimaksudkan bahwa terapi bermain berkaitan erat dengan fungsi secara biologis, diantaranya bermain dapat dijadikan sebagai sarana untuk mempelajari keterampilan dasar, dapat digunakan sebagai penyalur energi untuk mendapatkan relaksasi, dan bisa menjadi stimulus secara kinestetik. [68]

Bermain merupakan suatu wahana bagi anak untuk mempelajari keterampilan-keterampilan dasar. Misalnya saat seorang Bayi belajar mengkoordinasikan tangan dan gerakan mata (keterampilan dasar) melalui alat permainan yang menarik bagi dirinya (*krincingan bayi)* sebagai bentuk permainan untuk menjelajahi lingkungannya. Dalam permainan teraupetik, pada umumnya keterampilan-keterampilan dasar

[66] Andang Ismail, *Education Games* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), halaman 23.

[67] Bandi Deplhie, *Bimbingan Konseling untuk Perilaku Non Adaptif (*Bandung: Pu*staka Bani* Quraisy, 2005*)*, halaman 111.

[68] Bandi Deplhie, *Bimbingan Konseling untuk Perilaku Non Adaptif (*Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2005), halaman 111.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat dipelajari anak secara kebetulan yang mana fokusnya secara keseluruhan merupakan bentuk penyembuhan.

Melalui bermain seorang anak dapat menyalurkan seluruh energi serta mendapat relaksasi. Bermain identik dengan gerak, Diana Mutiah berpendapat bahwa berpartisipasi dalam permainan yang menuntun seluruh badan untuk bergerak dapat memberikan kesempatan untuk menyalurkan energi yang tidak dapat dilakukan dengan cara lain.[69] Sebuah teori klasik, yakni teori surplus energi yang diajukan oleh Spencer berpandangan bahwa aktivitas bermain bermula dari bertumpuknya energi dalam tubuh yang perlu disalurkan. Perilaku bermain ditujukan untuk membuang atau melepaskan energi yang berlebihan tersebut.[70] Bermain juga dapat dijadikan sebagai sarana relaksasi, ketika anak telah jenuh dengan rutinitas yang monoton, mereka cenderung akan mencari kegiatan yang dapat mengembalikan tenaga, kegiatan yang paling tepat adalah bermain. Saat anak-anak bermain, mereka merasa bebas, mereka akan tertawa dan terlihat senang ketika ia berlari, berkejar-kejaran, melompat-lompat, bahkan di saat ia terjatuh.

Bermain memberikan kemungkinan terhadap anak untuk melakukan stimulasi secara kinestetik. Misalnya seorang anak duduk di atas kursi goyang dan ia berkhayal sedang mengendarai sebuah mobil. Gerakan yang aktif membuat anak lebih banyak melakukan gerakan secara terus-menerus. Bermain yang bersifat kinestetik sangat

[69] Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2010), halaman 169.

[70] Panney Upton, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Erlangga, 2012), halaman 130.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menguntungkan bila diterapkan guna membantu perkembangan kesadaran akan tubuh untuk dapat mengatur diri.

Faktor *intrapersonal* dalam bermain melibatkan tiga fungsi, yakni untuk memenuhi gairah diri, untuk mendapatkan kemampuan menguasai situasi tertentu, dan dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengatasi konflik-konflik dirinya. [71]

Bermain dapat memenuhi gairah diri. Setiap individu tentu memiliki keinginan, namun tidak semua keinginan dapat terwujudkan. Ada beberapa keinginan yang harus diikhlaskan atas kemustahilan wujudnya, melalui bermainlah anak dapat menyalurkan keinginannya yang tidak terpenuhi di dunia nyata. Bermain bagi seorang anak merupakan sesuatu yang harus ia lakukan, sehingga bermain akan memudahkan seorang Konselor untuk melakukan penerapan fungsi *intrapersonal*, dalam istilah lain melalui bermain konselor dapat mengetahui keinginan apa yang diidamkan oleh seorang anak.

Bermain dapat memungkinkan seorang anak untuk memperoleh kemampuan menguasai situasi tertentu. Bermain memberikan kesempatan bagi seorang anak untuk dapat menjelajahi lingkungannya. Bermain juga menjadi sarana untuk mengukur potensi yang dimiliki anak, meraka akan berusaha untuk menguasai benda, memahami sifatnya, maupun peristiwa yang berlangsung dalam lingkungannya.[72]

---

[71] Bandi Deplhie, *Bimbingan Konseling untuk Perilaku Non Adaptif (*Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2005),halaman 112.

[72] Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2010), halaman 113.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Misalnya dalam permainan petak umpet, seorang anak akan menjelajahi lingkungan, sehingga saat itu memungkinkan seorang anak untuk mempelajari fungsi-fungsi yang berkaitan dengan pikiran atau daya ingat, tubuh, dan dunia sekitarnya. Begitu pula saat anak berlari keliling rumah sambil berpura-pura menjadi sebuah kapal terbang, dalam hal ini anak sedang mempelajari kemampuannya untuk dapat merasakan inderanya, menirukan suara dan gerak kapal terbang. Dalam kaitan ini, indera bermain seorang anak diarahkan secara menyeluruh kepada perkembangan kognitif.

Bermain dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengatasi konflik-konflik dirinya. Setiap makhluk yang bernyawa tentu tidak terlepas dari peliknya masalah hidup. Pun anak-anak, sekalipun dunia mereka terkesan sangat sederhana, anak-anak juga kerap diterpa masalah dalam hidup. Freud mengatakan bahwa melalui bermain anak dapat memindahkan perasaan negatif ke objek bermainnya.[73] Sebagai contoh, setelah anak mendapat hukuman dari guru, anak dapat menyalurkan marahnya dengan bermain pura-pura memukul boneka. Dengan mengulang-ulang pengalaman negatif melalui bermain, otomatis anak dapat mengatasi konflik yang berkecamuk dalam dirinya karena mereka telah mampu membagi pengalaman negatifnya ke dalam bagian-bagian kecil yang dapat dikuasainya, inilah yang membuat mereka merasa lebih lega.

[73] Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2010), halaman 100.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bermain memberikan fungsi *interpersonal* sebagai wahana bagi seorang anak untuk lebih banyak mempelajari keterampilan-keterampilan sosial.[74] Ketika bermain, anak belajar terlepas dari bayang-bayang pengasuhnya, mereka berusaha mempelajari keterampilan baru sebagai cara untuk menjadi seseorang yang diharapkan oleh orang yang lebih tua darinya. Bermain juga memperkenalkan anak pada pengertian bahwa mereka adalah bagian dari masyarakat, oleh karena itu mereka harus belajar untuk mengenal dan menghargai masyarakat melalui fungsi bermain.[75]

Fungsi bermain yang terakhir adalah *sosiocultural*, yaitu sebagai media belajar anak-anak dalam mempelajari peranan budaya bagi kepentingan diri mereka maupun orang lain.[76] Permainan juga berfungsi sebagai sarana pralatihan bagi anak untuk mengenal aturan-aturan (sebelum ke masyarakat), mematuhi norma-norma dan larangan-larangan, berlaku jujur, setia (loyal), dan lain sebagainya.[77]

Permainan yang berusaha membantu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan kognitifnya sering disebut sebagai permainan edukatif.[78]

---

[74] Bandi Deplhie, *Bimbingan Konseling untuk Perilaku Non Adaptif (*Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2005),halaman 113

[75] Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2010), halaman 113.

[76] Bandi Deplhie, *Bimbingan Konseling untuk Perilaku Non Adaptif (*Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2005),halaman 114.

[77] Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2010), halaman 113.

[78] Andang Ismail, *Education Games* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), halaman 106.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Andang Ismail, permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.[79]

Andang Ismail juga berpendapat bahwa permainan edukatif memiliki fungsi untuk:

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
2. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar dapat menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
3. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.[80]

c. Alat-Alat Main Media Intervensi

Sebelum melakukan terapi bermain, sangat bijak bila seorang Terapis menyeleksi alat-alat bermain yang akan diterapkan sebagai media intervensi. Mainan yang digunakan seyogyanya dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya. Secara umum, alat main yang dapat dipisah-pisahkan atau *unstructured toys* sangat baik dipakai oleh anak sebagai media ekspresi diri dengan bebas melalui kata-kata unik yang ia miliki.[81]

---

[79] Andang Ismail, *Education Games* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), halaman 119.

[80] Andang Ismail, *Education Games* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), halaman 150.

[81] Bandi Deplhie, *Bimbingan Konseling untuk Perilaku Non Adaptif (*Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2005),halaman 119.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Landerth, mainan yang digunakan untuk ekspersi diri berupa:

a. *Real Life Toys*, misalnya boneka keluarga, boneka rumah, boneka wayang, dan figur lain yang sudah dikenal anak dapat dipakai untuk mengekspresikan perasaan anak seperti marah, takut, iri, krisis, dan konflik keluarga. Sedangkan mobil-bus, mobil-truk, perahu dan alat hitung mainan dapat dijadikan media ekspresi perasaan menantang, malu, khawatir, dan ingin menyendiri.
b. *Acting-out Aggressive Release Toys*, alat main yang dapat menurunkan sifat agresif atau banyak tingkah. Yaitu mainan yang bersifat *structutured toys* misalnya tas belanja, boneka tentara, boneka binatang buas, senjata-senjataan, dan pisau.
c. *Toys for Creative Expressive and Emmotional Release*, misalnya pasir dan air yang terkenal sebagai media bermain karena dapat diubah-ubah dan sangat baik sekali untuk menumpahkan segala perasaan yang ada pada benak anak. Miller menyatakan bahwa pasir dan air merupakan media untuk melakukan kontak sosial dengan lingkungan serta dapat menggali kemampuan-kemampuan diri anak yang bersangkutan, serta membangun keterampilan kreativitas membangun suatu bentuk. [82]

Selain sebagai pengungkap ekspresi, bermain juga dapat dijadikan sebagai alat untuk mengasah kompetensi anak, karena ada suatu ide yang

[82] Bandi Deplhie, *Bimbingan Konseling untuk Perilaku Non Adaptif (*Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2005),halaman 119.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyatakan bahwa ada beberapa bentuk spiral dalam suatu permainan kompetensi, yaitu belajar mengarah kepada permainan yang menuju kepada suatu kemahiran dalam permainan[83], antara lain sebagai berikut:

a. *Motor Play,* permainan gerak yang dapat mengembangkan keterampilan fisik, menjadikan diri anak lebih percaya diri, memiliki keyakinan diri, dan rasa aman. Latihan-latihan gerak dengan bermain-main dapat dilakukan dengan cara duduk, merangkak, berdiri, memanjat, berlari, melompat, menendang, melempar, dan menangkap sesuatu.
b. *Object Play,* permainan dengan benda-benda akan dapat meningkatkan keterampilan gerak, dan merupakan wahana bagi seorang anak untuk memahami kemampuan fisiknya terhadap lingkungan di sekitarnya.
c. *Social Play,* permainan sosialisai dapat meningkatkan kompetensi sosial.[84] Misalnya kesabaran untuk menunggu giliran, berbagi pendapat, dan bekerjasama. Melalui permainan ini seseorang akan melakukan eksperimen dengan aturan-aturan dan peran-peran yang ada di dalam masyarakat. Dari dalam sisi ini, pribadi anak mulai tumbuh perasaan saling menghargai terhadap perspektif teman atau orang lain. Kompetensi sosial akan muncul sebagai suatu kemampuan

[83] Bandi Deplhie, *Bimbingan Konseling untuk Perilaku Non Adaptif (*Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2005),halaman 121.

[84] Bandi Deplhie, *Bimbingan Konseling untuk Perilaku Non Adaptif (*Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2005),halaman 121-123.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk melakukan respek kepada orang lain melalui harga diri yang positif.

d. *Socio-Dramatic Play and Language Skills,* merupakan permainan sosiodrama dengan menggunakan keterampilan berbahasa dan menggunakan benda-benda secara simbolis permainan ini akan meningkatkan kemampuan berbahasa melalui fantasi dan kontrol diri.[85]

Alat bermain yang dapat mengembangkan keterampilan kognitif, umumnya dipakai sebagai alat-edukatif. Alat main yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif, khususnya bagi anak balita antara lain:

a. Boneka dari kain.
b. Balok bangun besar-polos.
c. Menara gelang segi tiga, bujur sangkar, lingkaran. Dan segi enam.
d. Tangga kubus dan tangga silinder.
e. Balok ukur-polos.
f. Kerincingan bayi.
g. Gantungan alat bunyi untuk bayi.
h. Beberapa buah puzzle.
i. Kotak gambar-pola.
j. Papan pasak 100.[86]

[85] Bandi Deplhie, *Bimbingan Konseling untuk Perilaku Non Adaptif (*Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2005),halaman 124.

[86] Bandi Deplhie, *Bimbingan Konseling untuk Perilaku Non Adaptif (*Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2005),halaman 124.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (sekarang menjadi Dinas Pendidikan Nasional) Sub- Direktorat Pendidikan Taman Kanak-Kanak telah mengembangkan alat bermain berupa:

a. Balok bangunan PDK.
b. Papan pengenalan warna.
c. Papan pengenalan bentuk.
d. Kotak tangga kubus.
e. Seperangkat puzzle.
f. Seperangkat *lotto* yang sama jenis, dan sepadan.
g. Boneka keluarga.
h. Papan nuansa warna.
i. Papan pengenalan angka.
j. Pohon hitung.[87]

Alat main untuk pengembangan motorik halus, terdiri atas:

a. Lilin.
b. Alat untuk membuat kue, adonan terigu, dan garam.
c. Papan tulis, kertas, alat tulis, pensil gambar, spidol, tanah, dan anting kayu.
d. Jari-jari atau batangan kayu dengan ukuran yang sama.
e. Lego lassy.
f. Alat untuk pasang memasang.
g. Alat main montessori.

[87] Bandi Deplhie, *Bimbingan Konseling untuk Perilaku Non Adaptif (*Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2005),halaman 125.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

h. Lembaran kertas dengan berbagai ukuran.

i. Gunting.

j. Bentuk geometri untuk kegiatan menjiplak.

k. Biji bekel.[88]

Sedangkan alat main untuk pengembangan motorik kasar berupa:

a. Kantong biji-bijian yang dapat dipakai untuk kegiatan latihan: melempar, menangkap, berjalan dengan beban di atas kepala atau latihan keseimbangan.

b. Alat main yang dapat dipakai untuk kegiatan melompat

c. Alat titian untuk latihan meniti dengan pandangan lurus ke depan

d. Bola ukuran besar dan kecil untuk latihan melempar dan menangkap.[89]

Mengembangkan kemampuan berbahasa anak juga bisa diasah melalui alat-alat bermain sebagai berikut:

a. Gambar benda-benda yang ada di lingkungan rumah dan sekolah termasuk gambar binatang dan peralatan yang berhubungan dengan pelayanan masyarakat, tempat rekreasi, dan olahraga. Peralatan ini dipakai guna membantu anak dalam mendeskripsikan fungsi, bentuk, dan warna.

b. Benda dan gambar sebagai alat kegiatan pembelajaran guru

c. Lotto atau gambar yang berurutan, semacam lego

---

[88] Bandi Deplhie, *Bimbingan Konseling untuk Perilaku Non Adaptif (*Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2005),halaman 125.

[89] Bandi Deplhie, *Bimbingan Konseling untuk Perilaku Non Adaptif (*Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2005),halaman 126.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Alat tulis dan gambar sebagai media kreativitas

e. Kumpulan buku-buku cerita

f. Kumpulan cerita pendek untuk latihan menceritakan kembali

g. Kumbulan kata-kata atau kalimat-kalimat pendek yang belum terselesaikan yang harus dilanjutkan oleh anak sebagai bentuk latihan kreativitas

h. Kumpulan gambar berbagai profesi yang telah dikenal oleh anak, misalnya guru, polisi, dan dokter.

i. Kumpulan gambar dan poster dengan berbagai tema sebagai alat latihan mengenal konsep dasar berbahasa yang perlu diketahui anak. [90]

2. Down Syndrom

a. Pengertian Down Syndrom

Down Syndrom merupakan kelainan yang terjadi pada kromosom nomor 21. Kromosom ini mengalami kegagalan membelah diri dalam proses meiosis, sehingga kromosom yang harusnya membelah menjadi dua, dalam kelainan ini kromosom nomor 21 terbelah menjadi tiga, sehingga terbentuklah individu dengan kromosom sebanyak 47.[91] Padahal pada manusia normal, kromosom yang dimiliki sejumlah 23 pasang atau 46 kromosom. Abnormalitas jumlah kromosom inilah yang

[90] Bandi Deplhie, *Bimbingan Konseling untuk Perilaku Non Adaptif (*Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2005) ,halaman 126.

[91] Aqila Smart, *Anak Cacat Bukan Kiamat* (Yogyakarta: Katahati, 2010), halaman 63.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengakibatkan keterbelakangan mental dan fisik pada anak *down syndrom*[92].

Kromosom adalah struktur yang terdiri dari benang-benang halus yang tampak ketika sel mulai mempersiapkan diri untuk membelah. Kromosom juga merupakan bagian inti sel yang membawa, menentukan sifat-sifat yang akan diturunkan dalam individu.[93]

Kromosom memiliki fungsi untuk menyimpan materi genetika, materi genetika inilah yang akan menentukan sifat dan kekhasan setiap individu, menentukan jenis kelamin, berperan penting dalam proses transkripsi DNA (*deoxyribose nucleic* acid) untuk melakukan sintesis protein (salah satu proses biologis yang paling mendasar dimana sel-sel individual membangun protein khusus mereka), berperan dalam proses pembelahan sel, dan memastikan masing-masing sel yang telah membelah mendapatkan gen yang sama.[94]

Kelainan ini sudah dikenal sejak tahun 1866 oleh Dr. Jhon Langdon Down. Namun, pada waktu itu kelainan ini belum terlalu menjamur seperti sekarang.[95]

b. Penyebab *Down Syndrom*

Kelainan *down syndrom* dapat terjadi pada siapapun, karena kelainan ini tidak mengenal ras suku ataupun bangsa, kaya ataupun

---

[92] Aqila Smart, *Anak Cacat Bukan Kiamat* (Yogyakarta: Katahati, 2010), halaman 127.

[93] Ardi Al-Maqassary, *Jurnal Hasil Riset*, 2016: *pengertian kromosom* (http://www.e-jurnal.com/2013/09/pengertian-kromosom.html, diakses 21 Januari 2017).

[94] Hedi Sasrawan, 4 Fungsi Kromosom, 2016 (http://hedisasrawan.blogspot.co.id/2015/06/4-fungsi-kromosom.html, diakses 21 Januari 2017)

[95] Aqila Smart, *Anak Cacat Bukan Kiamat* (Yogyakarta: Katahati, 2010), halaman 63.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

miskin, akan tetapi anak beresiko *down syndrom* bila ia lahir dari seorang wanita yang berusia di atas 35 tahun, riwayat ibu hamil dengan infeksi kehamilan, riwayat ketidak seimbangan hormonal saat hamil, dan memiliki keluarga yang beriwayat kelainan *down syndrom.*[96]

Walau telah diperkirakan pemicunya, sampai saat ini penelitian masih belum dapat menjelaskan secara pasti apa yang menjadi penyebab seorang ibu melahirkan anak dengan *down syndrom,* karena terkadang ada seorang wanita yang hamil di atas usia 35 tahun bahkan memiliki riwayat keluarga dengan hambatan *down syndrom* dapat melahirkan anak normal, begitu juga sebaliknya.

Peneliti mencoba menyuguhkan tindakan *preventiv* yang dapat dilakukan oleh ibu hamil agar dapat menghindari kelainan ini sejak dini para dengan cara melakukan *amniocentesis,* yaitu pemeriksaan kromosom melalui cairan ketuban, terutama pada awal- awal kehamilan. Pemeriksaan ini sangat dianjurkan bagi para ibu yang pernah memiliki anak dengan *down syndrom* atau yang tengah mengandung di atas usia 35 tahun.[97]

c. Karakteristik Down Syndrom

Menurut Blackman dan Gunarhadi, secara fisik anak *down syndrom* memiliki tubuh yang relatif pendek, kepala mengecil, hidung

[96] Hastin Dyah dan Ina Kusrini, " Status Gizi dan Status Iodium pada Balita dengan Suspect *Down Syndrom", Jurnal Media Gizi Mikro Indonesia,* (online), vol. 2, no. 1, (http://id.portalgaruda.org, diakses 21 Januari 2017).

[97] Lena Rosida dan Roselina Panghiyangani, "Gambaran dermatologlifi pada penderita sindrom down di Banjarmasin dan Martapura Kalimantan Selatan", *Jurnal Anatomi Indonesia,* 01 (Desember. 2006), halaman 72.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

datar menyerupai orang Mongolia, posisi mata miring ke atas, tangan pendek tapi lebar dengan lipatan tunggal pada telapak tangan, memiliki penyakit jantung bawaan, gangguan mental, tubuh kecil, kekuatan otot lemah, kelenturan yang tinggi pada persendian, bercak pada iris mata, adanya lipatan ekstra pada sudut mata, dan lubang mulut kecil.[98]

Penderita *down syndrom* sangat mudah dikenali dengan adanya penampilan fisik yang menonjol berupa bentuk kepala yang relatif kecil dari normal dengan bagian kepala mendatar. Pada bagian wajah biasanya tampak sela hidung yang datar, mulut yang mengecil dan lidah yang menonjol keluar. Seringkali mata menjadi sipit dengan sudut bagian tengah membentuk lipatan.

Moh. Amin mengatakan bahwa, karakteristik anak *down syndrom* menurut tingkatan adalah sebagai berikut:

1) Karakterisik anak *down syndrom* ringan

Anak *down syndrom* ringan banyak yang lancar berbicara walau kurang perbendaharaan kata, mampu berlindung dari jenis bahaya apapun, mengalami kesukaran berpikir abstrak tetapi masih mampu mengikuti kegiatan akademik dalam batas-batas tertentu. Pada umur 16 tahun baru mencapai umur kecerdasan yang sama dengan anak

[98]Anita Kusuma Wati, "Penanganan Kognitif Anak Down Syndrom Melalui Metode Kartu Warna di TK Permata Bunda Surakarta Tahun Ajara 2013/2014" (Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013), halaman 9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

umur 12 tahun.[99] Anak tersebut mempunyai kecerdasan intelektual (IQ) pada kisaran 50-70 (debil).[100]

2) Karakteristik anak *down syndrom* sedang

Anak *down syndrom* sedang hampir tidak bisa mempelajari pelajaran-pelajaran akademik, IQ yang dimiliki berkisar pada angka 30-50 (Imbesil)[101], biasanya mereka mampu menyelesaikan pendidikan setingkat kelas 2 SD, anak ini mampu melindungi diri dari bahaya tapi masih membutuhkan pengawasan. Mereka umumnya dilatih untuk merawat diri dan aktivitas sehari-hari. Pada umur dewasa mereka baru mencapai tingkat kecerdasan yang sama dengan umur 7 tahun.

3) Karakteristik anak *down syndrom* berat

Anak *down syndrom* berat dan sangat berat sepanjang hidupnya akan selalu bergantung pada pertolongan dan bantuan orang lain. mereka tidak dapat memelihara diri, tidak dapat membedakan bahaya atau tidak, kurang dapat bercakap-cakap. Kecerdasannya hanya berkembang paling tinggi seperti anak normal yang berusia 3 atau 4 tahun, IQ yang dimiliki berkisar pada angka 30 ke bawah. Sifat pada kepala, muka dan leher: mereka mempunya paras muka yang hampir

[99] Moh. Amin, *Ortopedagogik Tuna Grahita* (Bandung: Depdikbud,. 1991), halaman 37.

[100] Bambang Putranto, *Tips Menangani Siswa yang Membutuhkan Perhatian Khusus* (Yogyakarta: DIVA press, 2015), halaman 210 .

[101] Bambang Putranto, *Tips Menangani Siswa yang Membutuhkan Perhatian Khusus* (Yogyakarta: DIVA press, 2015), halaman 211.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sama seperti orang Mongol, pangkal hidungnya pendek, jarak diantara dua mata jauh dan berlebihan kulit di sudut dalam.[102]

d. Metode Belajar Down Syndrom

Sekolah inklusi merupakan salah satu lingkungan belajar terbaik bagi anak dengan *down syndrom* karena dengan berada dalam situasi yang normal, mereka dapat belajar berkomunikasi dan berbahasa bersama teman- teman mereka yang normal. [103]

Anak-anak *down syndrom* dapat menunjukkan kemajuan yang pesat jika mereka bisa diterima baik di dalam keluarga maupun di masyarakat. Melalui sikap penerimaan yang mereka peroleh dari lingkungan sosiallah yang membawa perkembangan besar dalam kepercayaan diri mereka. Namun dalam segi pembelajaran hal terpenting yang harus dilakukan pada anak *down syndrom* adalah menimbulkan semangat belajarnya baru memberikan pengajaran padanya.[104]

Anak *down syndrom* dapat bersikap disiplin dan mandiri mirip seperti anak normal pada umumnya, yang paling dibutuhkan adalah usaha keras dari orang tua dan pendidik.[105] Ada beberapa cara guna mendisplinkan anak dengan *down syndrom*, diantaranya menjalin kerja sama dengan anggota keluarga, memulai dari langkah kecil, konsistensi,

[102] Moh. Amin, *Ortopedagogik Tuna Grahita* (Bandung: Depdikbud,. 1991), halaman 37.
[103] Aqila Smart, *Anak Cacat Bukan Kiamat* (Yogyakarta: Katahati, 2010), halaman 127.
[104] Aqila Smart, *Anak Cacat Bukan Kiamat* (Yogyakarta: Katahati, 2010), halaman 127.
[105] Aqila Smart, *Anak Cacat Bukan Kiamat* (Yogyakarta: Katahati, 2010), halaman 12 8.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keteladanan, membuat rutinitas, memberi hukuman dan hadiah, mengatasi mogok dan rengekan, konsekuensi logis, dan kontak mata. [106]

Sehebat apapun program kerja kita, tidak akan pernah berhasil bila tidak dibarengi kerjasama dengan partener pengasuh anak dengan *down syndrom.* Jika kita bertindak sebagai guru, maka komunikasikan kepada orang tua mereka tentang program kita, begitu pula bila kita sebagai seorang istri sudah seharusnya mengomunikasikan kepada pasangan. Tujuannya agar ada kekompakan saat bersikap dan membuat aturan.

Mendidik anak *down syndrom* tentu berbeda dengan anak normal pada umumnya, abnormalitas kromosom yang mereka miliki serta merta telah mengacaukan metabolisme sehingga mereka kesulitan dalam memahami informasi. Maka, menerapkan kedisiplinan seyogyanya dimulai dari hal-hal kecil terlebih dahulu, tak perlu terburu-buru mengajari mereka hal-hal yang rumit. Tunggulah sampai mereka benar-benar menemukan polanya, jika sudah ditemukan polanya, berpegang teguhlah pada urutan-urutan aturan dan kegiatan yang tercakup di dalamnya secara konsisten.

Pendidik dan orang tua harus sama-sama membuat aturan yang mudah dipahami anak, dan harus dilakukan secara konsisten. Keseragaman pola asuh sangat mempengaruhi kesuksesan anak belajar disiplin.

[106] Aqila Smart, *Anak Cacat Bukan Kiamat* (Yogyakarta: Katahati, 2010), halaman 129.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Anak *down syndrom* dapat berkembang dengan cara mengamati perilaku orang-orang di sekitarnya, dengan kata lain mereka membutuhkan teladan untuk mempermudah penyerapan informasi. Namun, lagi-lagi kesabaran harus tetap diutamakan karena anak dengan kebutuhan spesial ini membutuhkan waktu dan proses untuk tumbuh, belajar, dan menyerap informasi dari luar.

Anak *down syndrom* juga harus diajarkan pada seluruh rutinitas yang harus dilaluinya, di segala aspek kehidupan. Rutinitas seperti mandi, makan, memakai baju, sekolah, istirahat, shalat, bahkan buang airpun juga harus diketahuinya. Mereka akan mengetahuinya jika kita memberitahunya. Jadikanlah rutinitas tersebut sebagai pola kebiasaan yang terjadwal.

Anak-anak *down syndrom* juga perlu diberikan hukuman dan hadiah sebagai konsekuensi atas perilakunya. Mungkin tenaga extra harus rela kita kerahkan untuk memberikan pemahaman dan pengertian kepada mereka. Perlahan tapi pasti, berkat ketulusan kita mereka pasti akan tahu. Jenis hukuman dan hadiah yang diberikan tentulah bersifat rasional dan wajar.

Anak-anak *down syndrom* mudah sekali mogok. Ia bisa berjam-jam jongkok untuk membela harga dirinya yang terluka. Jalan keluar terbaik adalah dengan pengabaian yang dibarengi dengan pengalihan. Alihkan perhatian mereka ke hal-hal yang disukainya sehingga dia lupa dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hal yang membuatnya mogok. Intinya, sebagai orang tua atau pendidik harus tetap memegang kendali dan tegas dalam menghadapi mereka.

Berikan konsekuensi logis perbuatan anak, ketika anak memahami alasan keharusan melakukan sesuatu, dia akan dengan sukarela menjalaninya. Untuk mengatasi anak yang segaja pipis di kasur, bukan dengan memarahinya, karena jika anda memarahinya maka mustahil ia akan menggubris Anda, sebagai gantinya ajak anak untuk membersihkan air seninya dan mencuci celananya.

Ketika berbicara dengan mereka, usahakan posisi mata sejajar dengan mata meraka, hal ini dilakukan agar mereka memperhatikan apa yang kita ucapkan. Tentunya dengan menggunakan tata bahasa yang singkat dan jelas.

3. Mengembangkan Kognitif

Sebelum membahas tentang mengembangkan kognitif, peneliti berusaha mengajak pembaca untuk mengenal Bimbingan Konseling Islam, peneliti berharap agar pembaca dapat mengetahui dengan sistematis hubungan Bimbingan Konseling Islam dengan mengembangkan kognitif.

Menurut M. Hamdani Bakran Adz- Dzaky Bimbingan Konseling Islam adalah suatu aktivitas memberikan bimbingan dan pedoman kepada konseli dengan keterampilan khusus yang dimiliki pembimbing dalam hal bagaimana seharusnya seorang konseli mengembangkan potensi akal pikirannya, jiwa, dan keimanan, serta dapat menanggulangi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masalah dengan baik dan benar secara mandiri yang berparadigma kepada Al- Qur'an dan Sunnah.[107]

Sedangkan A. Rasyad Shaleh mengutarakan pendapatnya mengenai Bimbingan Konseling Islam dengan pengertian sebagai proses pemberian bantuan terarah, terus menerus, dan sistematis dari seorang Konselor atau seorang ahli kepada seorang individu atau kelompok agar mereka dapat mengembangkan potensi fitrah beragama yang dimilikinya secara optimal dengan dipadu padankan bersama nilai-nilai yang terkandung di dalam al-Qur'an dan al- Hadits, sehingga umat Islam di dunia ini mampu menyeimbangkan kehidupan di dunia dan akhirat.[108]

Berdasarkan pendapat dua tokoh tersebut dapat disimpulkan bahwa Bimbingan Konseling Islam merupakan upaya pemberian bantuan seorang konselor kepada konseli yang dilakukan secara sistematis untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya sehingga ia mampu menyelesaikan masalahnya dan hidup bahagia sesuai dengan al- Qur'an dan as- Sunnah.

Salah satu tujuan Bimbingan Konseling Islam adalah membantu konseli menumbuh kembangkan situasi atau kondisi dirinya yang telah baik agar menjadi lebih baik secara berkesinambungan, sehingga menutup kemungkinan untuk munculnya kembali masalah dalam

[107] M. Hamdani Bakry Ad-Dzaky, *Konseling dan Psikoterapi Islam* (Yogyakarta: Fajar Pustaka Baru, 2001), halaman 137.

[108] A. Rasyad Shaleh, *Management Dakwah* (Jakarta: PT Bulan Bintang, 1977), halaman 128-129.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kehidupannya.[109] Dengan kata lain, Bimbingan Konseling Islam menjadi salah satu jalan yang dapat ditempuh bagi seorang konseli untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki sehingga dapat menutup kemungkinan masalah yang akan datang.

Mengembangkan potensi merupakan salah satu anjuran Allah SWT, karena hal itu adalah cara untuk bersyukur atas segala kenikmatan yang telah diberikan-Nya, sebagaimana yang telah dicantumkan Allah di dalam al- Qur'an surat An- Nahl: 78

وَٱللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّنۢ بُطُونِ أُمَّهَٰتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْـًٔا وَجَعَلَ لَكُمُ ٱلسَّمْعَ وَٱلْأَبْصَٰرَ وَٱلْأَفْـِٔدَةَ ۙ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

"*Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.*" (Q.S. An- Nahl: 78)[110]

Ayat tersebut memberikan pelajaran bahwa segala potensi yang telah kita terima adalah bentuk fasilitas dari Allah, fasilitas ini diberikan agar manusia berhasil mendayagunakan dirinya sehingga mampu mengelola bumi dan seisinya.

Salah satu potensi yang harus dikembangkan oleh manusia adalah kognitif, hal ini penting karena dengan memberdayakan kognitif, maka manusia tersebut telah membuka kesempatan yang lebar bagi inderanya untuk mengeksplor dunia sekitar, sehingga tugas manusia sebagai *khalifah fil ardh* pun dapat terlaksana dengan baik.

---

[109] Saiful Akhyar Lubis, *Konseling Islami* (Yogyakarta: eLSAQ Press, 2007), halaman 115.

[110] Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Surabaya: UD Mekar Surabaya, 2000), halaman 403.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Pengertian mengembangkan Kognitif

Mengembangkan menurut kamus Bahasa Indonesia berarti membuka lebar-lebar, menjadikan besar, dan usaha menjadikan maju.[111]

Secara bahasa, kognitif berarti perkembangan sebagai cermin masyarakat lingkungan yang ditentukan oleh kebudayaan dan perkembangan intelektual moral. Sedangkan kognisi berarti berpikir dan mengamati tingkah laku-tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan.[112]

Ahmad Susanto mengatakan bahwa kognitif adalah proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.[113]

Sedangkan Witherington mengemukakan bahwa kognitif adalah pikiran, melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi dalam memecahkan masalah. Perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran, pikiran merupakan bagian dari proses berpikir di dalam otak, pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui, dan memahami.[114]

---

[111] Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, *Kamaus Bahasa Indonesia untuk Pelajar* (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2010), halaman 224.

[112] Sudarsono, *Kamus Konseling* (Jakarta: Reinaka Cipta, 1997), halaman 122.

[113] Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011), halaman 47.

[114] Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011), halaman 53.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Suryani berpendapat bahwa kognitif adalah kegiatan mengetahui, memperoleh, mengorganisasikan dan menggunakan pengetahuan.[115]

Menurut Cameroon dan Baney, aktivitas kognitif akan sangat bergantung pada kemampuan berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan, karena bahasa adalah alat berpikir, di mana dalam berpikir menggunakan pikiran (kognitif).[116]

Kognitif berarti perkembangan dalam berpikir yang diperoleh melalui pengamatan terhadap tingkah laku orang lain untuk mendapatkan pengetahuan bagi dirinya sehingga ia mampu menghubungkan suatu peristwa dan memecahkan permasalahan.

Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa mengembangkan kognitif adalah usaha memajukan proses berpikir seseorang sehingga ia dapat mengorganisasikan dan menggunakan pengetahuan yang dimilikinya.

Ahmad Susanto menyatakan bahwa proses kognisi meliputi persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah.[117]

Persepsi merupakan seperangkat proses yang dengannya kita mengenali, mengorganisasikan dan memahami cerapan-cerapan

---

[115] Suryani, *Psikologi Kognitif* (Surabaya: Dakwah Digital Press, 2007), halaman 1.

[116] Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011), halaman 53.

[117] Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011), halaman 48.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

inderawi yang kita terima dari stimuli lingkungan.[118] Melalui persepsi seseorang dapat mereperesentasikan obyek yang diterima oleh inderawinya, sekalipun obyek tersebut telah dikaburkan dari bentuk aslinya. Sebagai contoh bentuk bilangan angka 1, walaupun bilangan tersebut ditulis dengan terbalik atau bahkan dikaburkan seseorang tetap dapat mengenalinya berkat persepsi yang dimiliki.

Ingatan dapat diartikan sebagai daya yang dapat menerima, menyimpan dan mereproduksi kembali kesan-kesan/ tanggapan/ pengertian.[119] Salah satu produk dari ingatan adalah *recognition* dan *recall*.[120] *Recognition* berhubungan dengan suatu hal yang sedang kita amati sejatinya pernah kita amati di masa lampau misalnya saat seseorang dapat mengenali teman lamanya di kampus setelah 3 tahun tidak berjumpa. Sedangkan *Recall* berhubungan dengan kesadaran masa lampu yang berkaitan dengan reproduksi, misalnya mengingat susunan huruf pembentuk kata-kata dalam bahasa inggris.

Berpikir adalah tingkah laku yang menggunakan ide, yaitu suatu proses simbolis.[121] Jika kita makan, maka kita bukan berpikir. Tetapi jika kita membayangkan mengenai suatu makanan yang tidak ada, maka kita menggunakan ide atau simbol-simbol tertentu dan tingkah laku ini disebut berpikir.

---

[118] Robert J. Sternberg, *Psikologi Kognitif.* Terjemahan oleh Yudi Santoso (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), halaman 105.

[119] Abu Ahmadi & Widodo Supriyopno, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), halaman 26.

[120] Agus Sujanto, *Psikologi Umum* (Jakarta: Bumi Aksara, 1993), halaman 43.

[121] Sarlito Wirawan Sarwono, *Pengantar Psikologi Umum* (Jakarta: Bulan Bintang,1982), halaman 53.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam berpikir selalu digunakan simbol, yaitu sesuatu yang dapat mewakili segala hal dalam alam pikiran.[122] Misalnya kata buku adalah simbol dari lembaran-lembaran kertas yang dijilid dan dicetaki huruf-huruf. Di samping kata-kata, bentuk-bentuk simbol antara lain adalah angka, simbol-simbol dalam operasi matematika, simbol-simbol dalam peraturan lalu lintas, mata uang, dll.

Pemecahan masalah merupakan suatu aktivitas yang berhubungan dengan pemilihan jalan keluar atau cara yang cocok bagi tindakan dan pengubahan kondisi sekarang menuju kondisi yang diharapkan.[123]

Singkatnya, ketika melakukan aktivitas kognisi (misalnya saat membilang angka 1-10) otak anak melakukan perjalanan panjang, yang dimulai dari kemampuan memahami bentuk angka berdasarkan cerapan inderawinya, mengingat dengan sungguh-sungguh bentuk dan nama angka, mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan angka dan maknanya, memahami berbagai simbol yang mengiringi makna angka, hingga pada akhirnya anak akan mampu membilang angka dari angka 1 sampai angka 10 lengkap dengan maknanya.

Paham tentang makna dan proses kognitif, maka tidak ada salahnya bila kita menelisik tentang identifikasi karakteristik

---

[122] Sarlito Wirawan Sarwono, *Pengantar Psikologi Umum* (Jakarta: Bulan Bintang,1982), halaman 54.

[123] Abdul Muhid, Nailatin, Soffy Balgies, Tatik Mukhoyyaroh, *Psikologi Umum* (Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press, 2013), halaman 179.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun sampai usia 5-6 tahun berdasarkan teori-teori yang telah dikemukakan dan tugas perkembangan pada masa anak prasekolah, berikut identifikasinya:

1. Memahami konsep makna berlawanan, seperti penuh/kosong.
2. Menunjukkan pemahaman mengenai konsep posisi, atas/bawah, belakang/depan.
3. Mengelompokkan benda berdasarkan kesamaan, misal warna, bentuk, atau ukuran.
4. Mengenal huruf kecil dan besar
5. Mengenali dan menghitung angka sampai 20
6. Menceritakan kembali lima gagasan utama dalam suatu cerita dengan tingkat ketepatan yang memadai. [124]

Berbicara tentang kognitif, ingatan kita pasti akan tertuju pada seorang tokoh yang *concern* dalam bidang ini. Tokoh tersebut adalah Jhon Piaget, ia membagi perkembangan kognitif anak dalam empat tahap, yaitu tahap sensorimotorik, praoperasional, operasi konkret, dan operasi formal.[125]

Tahap sensorimotorik biasanya terjadi saat individu berusia 0 sampai 1,5 atau 2 tahun, tahap ini dicirikan dengan hubungan timbal balik yang sangat erat antara kegiatan fisik dan intelegensi.[126] Artinya

---

[124] Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011), halaman 58.

[125] Bandi Deplhie, *Bimbingan Konseling untuk Perilaku Non Adaptif (*Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2005) , halaman 63-64.

[126] Bandi Deplhie, *Bimbingan Konseling untuk Perilaku Non Adaptif (*Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2005) , halaman 63.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

gerak selalu berhubungan dengan proses berfikir dan muncul sebagai akibat perilaku yang terjadi melalui gerak tubuh. Salah satu contohnya adalah ketika anak disuguhkan dengan sebuah benda, ia akan mengguncangkan benda tersebut atau bahkan memasukkan ke dalam mulutnya untuk sekedar mengetahui benda apa yang ada di hadapannya.

Usia 2-7 tahun dikenal sebagai masa bandel, karena anak berlaku egois, mereka memandang segala persoalan dari sudut pandangnya, dan belum mengetahui bahwa orang lain juga memiliki perspektif yang berbeda[127]. Pada masa ini kemampuan bahasa anak sudah berkembang pesat dan mampu menyampaikan gagasannya secara simbolik, ciri-ciri tersebut terjadi pada masa pra-operasional. Disebut sebagai masa praoperasional karena anak belum bisa melakukan operasi-operasi mental (tugas-tugas berpikir logis), kendati awal penalaran logis dan berpikir simbolik telah tampak, terutama mendekati akhir tahap ini.[128]

Sesaat setelah mampu mengembangkan kemampuan bahasanya (mampu bercerita yang tidak masuk akal, dll), anak akan memulai tahap perkembangan kognitifnya pada fase operasi konkrit yang terjadi pada usia 7-11 tahun.[129] Fase ini ditandai dengan kemampuan anak dalam memecahkan permasalahan, pembicaraanya mulai

[127] Bandi Deplhie, *Bimbingan Konseling untuk Perilaku Non Adaptif (*Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2005) , halaman 63.

[128] Penny Upton, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Erlangga, 2012), halaman 155.

[129] Bandi Deplhie, *Bimbingan Konseling untuk Perilaku Non Adaptif (*Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2005) , halaman 63.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memiliki isi dan makna yang bisa dipahami, dan di tahap ini aturan-aturan tertentu dapat diterapkan serta mempunyai pengaruh yang cukup besar. Ketika mereka terpojok, biasanya mereka melakukan pembelaan diri dengan cara berbohong.

Tahap selanjutnya adalah tahap operasional formal, terjadi pada usia 11-12 tahun ke atas. Pada masa ini anak telah mampu menyusun rencana untuk menyelesaikan masalah dan menguji kemungkinan solusi-solusinya dengan cara yang sistematis dan terorganisasi sebagai lawan dari cara coba-coba yang menjadi ciri pendekatan anak usia dini.[130]

Walau Jhon Piaget telah membagi tahap perkembangan kognitif anak berdasarkan usia kronologisnya, namun hal ini tidak serta merta menjadi patokan yang kaku. Setiap anak pasti melalui tahap-tahap perkembangan kognitif tersebut, akan tetapi dengan kecepatan yang berbeda, terkadang anak yang masih berusia 6 tahun telah berada pada fase operasi konkrit, namun tak jarang anak yang sudah berusia 9 tahun masih berada pada tahap sensorimotorik dalam kemampuan berfikirnya.[131]

b. Urgensi Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini

Pada dasarnya pengembangan kognitif memiliki tujuan agar anak dapat melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca

[130] Penny Upton, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Erlangga, 2012), halaman 160.
[131] Fatimah Ibda, "*Perkembangan Kognitif: Jean Piaget", Intelektualita,* 1(Januari. 2015), halaman 32.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

inderanya, [132] sehingga dengan pengetahuan yang didapatkan tersebut anak dapat melangsungkan hidup dan menjadi manusia utuh sesuai kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan segala karunia di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Sunaryo mengatakan perkembangan otak, struktur otak anak tumbuh terus setelah lahir. Sejumlah riset menunjukkan bahwa pengalaman usia dini, imajinasi yang terjadi, bahasa yang didengar, buku yang ditunjukkan, akan turut membentuk jaringan otak. Dengan demikian, melalui pengembangan kognitif, fungsi pikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi dalam memecahkan masalah.[133]

Abu Ahmadi dan Widodo Supriyopno mengatakan bahwa kehidupan individu tidak terlepas dari lingkungannya termasuk pula anak berkelainan. Karena itu hubungan stimulus dan respons individu anak berkelainan dengan lingkungan dalam kehidupan sehari-hari sangat ditentukan oleh kondisi kognitif dan motorik dalam hubungannya dengan masalah belajar, pemahaman, dan ingatan.[134]

Berdasarkan pernyataan tersebut, jelas bahwa Perkembangan kognitif tidak hanya penting bagi anak normal, tapi juga sangat penting bagi anak berkebutuhan khusus, karena hal ini dapat

---

[132] Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011), halaman 53.

[133] Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011), halaman 55.

[134] Abu Ahmadi & Widodo Supriyopno, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), halaman 54.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mempengaruhi hubungannya dengan lingkungan sekitarnya. Perkembangan kognitif yang baik memungkinkan anak berkebutuhan khusus dapat melakukan kegiatan bina diri secara mandiri, dan dapat melakukan komunikasi dengan masyarakat sekitar sehingga mereka dapat mengoptimalkan haknya sebagai manusia bermartabat di bumi ini.

c. Indikator Perkembangan Kognitif pada Anak

Alferd Binet mengemukakan bahwa potensi kognitif seseorang tercermin dari kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkut pemahaman dan penalaran. Menurutnya, terdapat tiga aspek kemampuan dalam intelegensi, yaitu[135]:

1. Konsentrasi, kemampuan memusatkan pikiran pada satu masalah yang hendak dipecahkan.
2. Adaptasi, kemampuan menyesuaikan terhadap masalah yang dihadapinya.
3. Bersikap kritis, kemampuan untuk mengadakan kritik, baik terhadap masalah yang dihadapi ataupun terhadap dirinya sendiri.

Sementara itu, J.S. Renzulli menggambarkan ciri-ciri kemampuan kognitif (untuk anak berbakat kognitif), antara lain mudah menangkap pelajaran, ingatan baik, perbendaharaan kata luas, penalaran tajam, daya konsentrasi baik, menguasai banyak bahan tentang bermacam-macam topik, senang dan sering membaca,

[135] Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011), halaman 51.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ungkapan diri lancar dan jelas, dan cepat memenuhi kesalahan atau kekeliruan.[136]

Lain halnya dengan Gulton, beliau menyatakan bahwa keunggulan kognitif seseorang tercermin dari keunggulan kekuatan fisiknya, misalnya ukuran batok kepala, genggaman tangan, dan lain-lain.[137]

Jhon Piaget mengatakan, bahwa ukuran perkembangan kognitif pada fase operasional konkret di usia kronologis 7 sampai 11 tahun dapat terlihat dari kemampuannya dalam memahami konsep konversi, klasifikasi, *Seriation,* dan *Transitivity.*[138]

Anak dengan perkembangan kognitif yang baik sudah pasti mampu memahami bahwa suatu benda memiliki substansi yang sama walaupun mengalami perubahan dalam penampilan, salah satu bentuk konversi adalah konversi jumlah. Contoh 12 manik-manik yang disusun memanjang dengan jarak 1 cm, dan 12 manik-manik yang disusun memanjang tanpa jarak. Ketika ditanya mana yang memiliki jumlah manik-manik terbanyak? anak dengan perkembangan kognitif yang baik tentu dapat mengatakan bahwa kedua manik-manik tersebut memiliki jumlah yang sama.

---

[136] Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011), halaman 55.

[137] Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011), halaman 55.

[138] Christina Hari Soetjiningsih, *Perkembangan Anak sejak Pembuahan samapai dengan Kanak-Kanak Akhir* (Jakarta: Prenadamedia group, 2012), halaman 259.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kemampuan berikutnya adalah melakukan pengelompokkan benda dan hubungan antar benda tersebut. Misalnya mengumpulkan gelang yang berwarna hijau (mengelompokkan benda berdasarkan warna), mengumpulkan benda yang berbentuk segitiga (mengelompokkan benda berdasarkan bentuk), dll

Seriation yaitu kemampuan anak mengurutkan sesuai dengan dimensi kuantitasnya.[139] Misalnya ada 3 buah tali masing-masing memiliki panjang 10 cm, 3 cm, dan 6 cm. Maka anak dapat mengurutkan dari yang terkecil ke terbesar dengan urutan tali 3 cm, 6 cm, dan 10 cm.

Kemampuan yang terakhir adalah *transitivity,* yaitu kesanggupan anak memikirkan relasi gabungan secara logis. Jika ada relasi antara obyek pertama dengan obyek yang kedua, dan ada relasi antara obyek ke dua dan ke tiga, maka ada relasi obyek pertama dan ketiga.[140]

Merujuk pada pengertian kognitif, maka penulis berpendapat bahwa indikator perkembangan kognitif seorang anak terlihat pada konsentrasi yang baik, pemahaman yang komperehensif, ingatan yang tajam, dan berujung pada kemampuan memecahkan masalah.

---

[139] Christina Hari Soetjiningsih, *Perkembangan Anak sejak Pembuahan samapai dengan Kanak-Kanak Akhir* (Jakarta: Prenadamedia group, 2012), halaman 259.

[140] Christina Hari Soetjiningsih, *Perkembangan Anak sejak Pembuahan samapai dengan Kanak-Kanak Akhir* (Jakarta: Prenadamedia group, 2012), halaman 259.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Terapi Bermain Lompat Jingkat Angka sebagai Alternative Mengembangkan Kognitif Anak *Down Syndrom* dalam Mengenal Angka.

Lompat jingkat atau lebih dikenal dengan permainan *taplak, engklek,* atau *gedrik* merupakan permainan yang memiliki tujuan dalam versi asli untuk melempar sebuah spidol (batu gepeng, kantung pasir, dan lain-lain) ke dalam kotak yang masing-masing bernomor teratur, melompat ke atas segiempat kecil dengan salah satu kaki dan melampaui kotak dimana spidol mendarat.[141]

Permainan lompat jingkat memiliki beragam manfaat dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan fisik bagi anak. Manfaat-manfaat tersebut adalah:

a. Perkembangan kognitif
   1) Mengenal angka
   2) Berhitung
   3) Menyusun angka
b. Perkembangan fisik
   1) Melompat
   2) Meningkatkan keseimbangan
   3) Meningkatkan kekuatan dan kelenturan otot[142]

[141] Rica Pae, *Permainan- Permainan Pengembangan Karakter Anak- Anak* (Jakarta: PT. Indeks, 2012), halaman 139.

[142] Rica Pae, *Permainan- Permainan Pengembangan Karakter Anak- Anak* (Jakarta: PT. Indeks, 2012), halaman 139.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lompat jingkat angka yang dimaksud dalam Penelitian ini, yaitu suatu permainan dengan area bermain berbentuk persegi panjang yang tersusun dari 10 buah persegi, masing-masing persegi menyertakan nomor urut dari angka 0-9, dalam permainan ini juga diiringi nyanyian 'mengenal angka dan bentuknya'. Saat permainan berlangsung anak akan meloncati papan angka dan mendarat sesuai dengan syair lagu tersebut, ketika ia berhenti pada tiap papan angka, ia harus mengucapkan angka yang diinjak serta mengacungkan jari tangan sesuai dengan angka yang diinjaknya. Permainan ini dijadikan terapi untuk mengembangkan kognitif anak karena dapat melatih ingatan anak pada bentuk angka, melatih konsentrasi penglihatan dan pendengaran anak, serta melatih anak untuk mengeluarkan suara yang bermakna.

Selain itu, permainan ini juga menuntut adanya gerak dari konseli, Dian Mutiah mengatakan bahwa gerak merupakan sarana ekspresi dan mengalihkan ketakutan, kesedihan, kemarahan, kenikmatan, dan sebagainya. Gerak juga merupakan ekspresi pembebasan dari belenggu ketidakberdayaan, simbolis, dan *displacement* maupun katarsis, khususnya pada anak-anak, mereka mengekspresikan dirinya secara langsung dan efektif melalui gerakan.[143] Selain sebagai media ekspresi, pengalaman dalam gerak juga dapat dijadikan sebagai wahana perkembangan kognitif bagi

[143] Dian Mutiah, *Psikologi Bermmain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2010), halaman 168.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak, ketika mereka melakukan aktivitas gerak, anak dituntut untuk mendengar, mengerti dan memahami arti dari instruksi yang diberikan. Pengalaman dalam gerak juga mengembangkan daya imajinasinya, karena ia harus menggunakan panca inderanya, dengan matanya, penciumannya, alat perabanya, pendengarannya, perasaannya untuk membentuk suatu gerakan tubuh.

Permainan lompat jingkat angka dinilai peneliti sebagai permainan yang cocok bagi Konseli, karena konseli merupakan gadis ceria dan lincah. Sehingga besar kemungkinan permainan ini menarik perhatian dan meninggalkan kesan pada konseli. Kesan yang indah berpotensi mencipta ingatan konseli lebih kuat terhadap bentuk angka.

Seperti yang dikemukakan oleh Hendra Messa, ingatan yang kuat dapat mempengaruhi kemampuan berpikir. Menurutnya, ingatan terbagi menjadi dua, yaitu ingatan sadar dan ingatan bawah sadar. Ingatan sadar salah satunya dapat diperoleh melalui jalur pendidikan formal, misalnya ingatan dalam mempelajari matematika di sekolah. Sedangkan, ingatan bawah sadar diperoleh dari pengalaman yang telah dilalui manusia, biasanya ingatan ini terekam tanpa disadari dan dapat tersimpan dalam waktu yang lama. Namun, tidak semua pengalaman dapat menjadi ingatan bawah sadar, hanya pengalaman yang meninggalkan kesan atau pengalaman yang biasa saja tapi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilakukan berulang-ulanglah yang biasanya menjadi materi dalam ingatan bawah sadar manusia.[144]

Abu Ahmadi mengemukakan bahwa hal-hal yang mudah diingat adalah hal-hal yang sesuai dengan perasaannya, hal-hal yang dialami sebaik-baiknya, hal-hal yang menimbulkan perhatian dan minat, serta hal-hal yang mengandung arti.[145]

Berpedoman pada salah satu metode belajar anak *down syndrom* yakni keteladanan, peneliti berkesimpulan bahwa dalam mempelajari hal-hal baru anak *down syndrom* belajar melalui pengamatan.

Belajar dari mengamati menurut Woolfolk berarti belajar dengan mengamati dan meniru orang lain.[146] Ada lima hal yang dipelajari anak ketika ia mengamati, yaitu:

1. Anak dapat mempelajari kemampuan kognitif, motorik, dan afektif yang baru melalui pemusatan perhatian, bagaimana cara model dalam melakukan hal-hal tersebut.
2. Melalui pengamatan, anak dapat mengetahui apa yang boleh dilakukan dan apa yang harus ia tinggalkan sehingga kemampuan dalam memutuskan pilihan dapat berkembang.

---

[144] https://hdmessa.wordpress.com/2013/11/28/paradox-antara-pikiran-perasaan/ diakses tanggal 7 November 2016.

[145] Abu Ahmadi & Widodo Supriyopno, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991) , halaman 27.

[146] Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), halaman 194.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Setelah melakukan pengamatan terhadap model yang memanfaatkan benda-benda di sekitarnya di luar pengetahuan anak, dapat merangsang anak memiliki daya kreativitas yang tinggi.
4. Pengamatan terhadap model membuat anak mengekspresikan emosi sesuai dengan yang ditampakkan model, contoh anak akan menampakkan ekspresi riang saat mereka melihat teman sebayayanya ceria, begitu juga sebaliknya.
5. Melalui pengamatan, anak cenderung mau melakukan aktivitas yang diharapkan oleh orang yang lebih tua darinya setelah melihat model yang diidolakan juga melakukan hal tersebut. [147]

Mengamati dapat menjadi suatu model belajar melalui proses di bawah ini.

attention → attractive model → retention → production.[148]

anak cenderung menaruh perhatian lebih pada tingkah laku sederhana dan menarik perhatian mereka, sebagai pengamat anak tidak akan belajar melalui observasi kecuali kalau ia memperhatikan kegiatan yang diperagakan oleh model. Proses selanjutnya adalah mendapatkan pemahaman baru melalui *attractive model*, model yang menarik bagi anak tentu dapat membantu anak dalam memahami perilaku yang diharapkan. Setelah perilaku diamati, diperhatikan, dan dipahami tentu anak akan mengingat peristiwa tersebut (*retention)*, akan sangat

[147] Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), halaman 196.

[148] Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), halaman 198.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membantu bila kegiatan yang akan ditiru segera diulang atau dipraktikkan setelah pengamatan selesai melalui kegiatan secara kognitif, yaitu dengan membayangkan atau memvisualisasi perilaku tersebut dalam pikirannya. Akhir dari proses ini adalah mengaplikasikan ide-ide di dalam pikirannya melalui tindakan fisik.

Tindakan fisik atau biasa disebut dengan gerak bisa juga dijadikan sebagai sarana untuk mempermudah penyerapan informasi bagi anak yang memiliki gaya belajar kinestetik. Biasanya mereka akan mudah memahami sesuatu setelah mereka melakukan gerakan.[149] Misalnya untuk memahami konsep halus, maka inderanya harus merasakan benda yang halus. Dalam penelitian ini, konseli memiliki karakter ceria dan lincah sehingga peneliti berusaha menyajikan pengalaman belajar melalui gerakan berupa lompat jingkat angka di atas karpet *puzzle* angka sehingga konseli dapat memahami angka tidak hanya pada kemampuan melihat tapi juga ia dapat bergerak (meloncat) di atas karpet *puzzle* yang juga memiliki struktur agak kasar.

Mengadopsi dari prinsip metode belajar bagi anak *down syndrom* bahwa dalam mendidik mereka dibutuhkan hadiah dan hukuman yang wajar. Maka peneliti menggunakan teknik *reinforcement* dalam upaya mengembangkan kognitif mereka.

[149] Sukadi, *Progressive Learning* (Kencana: Jakarta, 2005), halaman 100.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Reinforcement memiliki pengertian yang sama dengan penguatan. *Reinforcement* terbagi menjadi dua yaitu positif dan negatif. Bentuk dari penguatan positif dapat berupa pemberian ganjaran atau hadiah setelah tingkah laku yang diharapkan muncul.[150] Bentuk dari penguatan negatif adalah hukuman wajar yang diberikan bila perilaku non-adaptif muncul.

Pengenalan dan pengetahuan tentang bentuk angka telah didapat oleh anak *down syndrom,* maka untuk mempertahankan pengetahuan tersebut peneliti menerapkan hukum latihan (*Low of Exercise*).

Hukum latihan (*Low of Exercise*) merupakan hukum yang dikemukakan oleh Lee Throndike. Mennurutnya untuk menghasilkan tindakan yang sesuai dan memuaskan untuk merespons suatu stimulus, maka seseorang harus mengadakan percobaan dan latihan yang berulang-ulang. Hukum ini terdiri atas dua hukum, yaitu hukum kegunaan (*Low of Use*), yang menjelaskan bahwa sebuah respns yang terkoneksi dengan stimulus akan memperkuat peningkatan eksistensi dari perilaku yang cocok tersebut menjadi semakin kuat. Akan tetapi, ketika respons tidak diberikan kepada stimulus kekuatan koneksinya akan menjadi menurun atau bahkan dilupakan (*low of Disuse*).[151]

Penerapan hukum latihan dalam penelitian ini berupa pemilihan teknik yang sesuai agar anak dapat mentransfer pesan yang didapatnya

[150] Gerald Corey, *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi* (Bandung: Refika Aditama, 2005), halaman 19.

[151] Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2015), halaman 96.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dari *short time memory* ke *long time memory* ini dibutuhkan pengulangan sebanyak-banyaknya dengan harapan pesan yang telah didapat tidak mudah hilang dari benaknya.[152]

B. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian ini telah telah didukung oleh penelitian sebelumnya. Namun, penelitian ini tetap memiliki jati dirinya sendiri karena memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Berikut adalah hasil penelitian terdahulu mengenai anak *down syndrom*, terapi bermain dan perkembangan kognitifnya serta persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini:

1. Penerapan permainan lompat jingkat kata dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada anak tunarungu.

   Berdasarkan penelitian ini, permainan lompat jingkat kata cocok dan baik untuk diterapkan dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaann anak tunarungu kelas D1. Hal ini dapat dibuktikan dari skor presentase tertinggi yang dicapai oleh siswa yang berinisial MF adalalah 75%.

   Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada jenis permainan yang digunakan yaitu permainan lompat jingkat. Sedangkan perbedaannya adalah subyek penelitian dan target yang ingin dipenuhi oleh peneliti. Peneliti memilih anak dengan *down syndrom*

[152] Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2015), halaman 97.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk dikenalkan pada bentuk dan makna angka melalui permainan lompat jingkat angka.

2. Anita, Penanganan kognitif anak *down syndrom* melalui metode kartu warna di TK Permata Bunda Surakarta Tahun ajaran 2013/2014, Surakarta, 2013.

   Penelitian ini membuktikan bahwa metode kartu warna dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak *down syndrom*, yang ditandai dengan terlatihnya anak *down syndrom* dalam mengeneralisasikan warna di lingkungan sekitar.

   Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah pengembangan kognitif pada anak *down syndrom* sedangkan perbedaannya terletak pada metode yang digunakan mengembangkan kemampuan kognitif anak.

3. Fatimah, Penanganan anak hiperaktif melalui terapi bermain (studi kasus di TK Al- Hidayah V Ngasinan Kwarasan Kecamatan Grogol Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2011/2012), Surakarta, 2012.

   Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terapi bermain *puzzle* mampu menangani anak hiperaktif dengan dibuktikan meningkatnya konsentrasi anak dalam belajar.

   Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah intervensi yang digunakan berupa terapi bermain sedangkan perbedaannya terletak pada target yang ingin dicapai, penelitian ini menginginkan meningkatkan konsentrasi anak sedangkan penulis dalam penelitian yang akan dilaksanakan mengharapkan perkembangan pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

aspek kognitif anak *down syndrom.* Perbedaannya juga terletak pada subyek yang akan dikenai intervensi dalam penelitian.

4. Kabia Nur Lestari, Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Tunagrahita Ringan melalui media aplikasi powerpoint, Bandung, 2013.

   Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media aplikasi *power point* dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan kognitif pada anak tunagrahita ringan (IM dan SN). Hal ini dibuktikan dengan peningkatan *mean level target behavior* subyek 1 (IM) yaitu sebesar 34,45%, sedangkan perolehan *mean level target behavior* subyek 2 (SN) yaitu sebesar 27,32 %. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media aplikasi *power point* dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada subyek IM dan SN.

   Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah upaya dalam mengembangkan kemampuan kognitif sedangkan perbedaannya terletak pada subyek penelitian dan media yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

5. Silviana Dekayati,Pengaruh terapi bermain menyusun menara donat terhadap peningakatan kemampuan motorik anak *down syndrom* usia sekolah di SLB Negeri Semarang, Semarang, 2014.

   Hasil penelitian ini menunjukkan kemampuan motorik anak *down syndrom* sebelum diberikan intervensi terapi bermain menyusun menara donat 21 anak (70%) tidak mampu, dan 9 anak (30%) mampu. Kemudian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

setelah diberikan intervensi hasil meningkat sebanyak 14 anak (46,7%) tidak mampu, dan 16 anak (53,3%) mampu.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah intervensi yang digunakan berupa terapi bermain dan subyek yang diteliti yaitu anak *down syndrom* sedangkan perbedaannya terletak pada target yang ingin dicapai, penelitian ini menginginkan perkembangan motoriknya sedangkan penulis dalam penelitian yang akan dilaksanakan mengharapkan perkembangan pada aspek kognitif anak *down syndrom.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id