



## PENERAPAN TEORI *BURNER* SEBAGAI MEDIA STIMULASI AUD

Rita Nofianti

Universitas Pembangunan Panca Budi  
rita@dosen.pancabudi.ac.id

### **ABSTRACT**

*This research is based on the low cognitive ability of early childhood. The causative factor is the lack of attractive learning media provided by the teacher, so that children are bored and bored every time the learning process is held, which results in very low cognitive development of early childhood. Bruner's theory is one of the learning theories that emphasizes children's cognitive development, children's cognitive development is an ability, one of which is grouping objects that have the same color, shape and size, matching circles, triangles, and rectangles and recognizing and counting numbers. This study aims to develop cognitive development through traditional games as a medium to stimulate children's development, especially early childhood. The methodology in this research is classroom action research that uses two cycles, namely cycle one and cycle two. Each of the cycles conducted two meetings with children using traditional game media. Likewise with cycle two, there were two meetings using traditional game media that had been prepared by the research team.*

**Keywords:** *Burner theory, media*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran. Undang-Undang sistem pendidikan Nasional adalah Menercdaskan kehidupan Bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya yaitu manusia yang taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta memiliki tanggung jawab kemasyarakatan dan berbangsa.

Menurut Orinstein pendidikan anak usia dini ialah sekelompok usia dalam proses perkembangan unik, karena dalam proses perkembangannya ( tumbuh dan kembang ) terjadi bersamaan dengan masa *golden age*. Penelitian ini dilakukan di PAUD Ummul Habibah Kelambir V Medan. Adapun identifikasi masalah yang ditemukan saat melakukan observasi tim peneliti ialah Kurangnya minat dan motivasi anak untuk memperhatikan apa yang di ajarkan oleh guru. Dan media yang digunakan oleh guru juga tidak menarik se usia anak dini. Sehingga anak usia dini sangat sulit menerima prose pembelajaran. Guru belum mengajarkan metode dengan tepat sehingga Anak belum mampu memecahkan permasalahan dalam kegiatan pembelajaran yang sudah tentu termasuk dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Bruner yang merupakan banyak pemikiran dan pandangan tentang kofnitif anak usia dini. Pandangan mengenai perkembangan kognitif anak usia dini, bagaimana anak usia dini belajar atau memperoleh pengetahuan, menyimpan pengetahuan dan menstransformasi pengetahuan. Dasar pemikiran teorinya memandang bahwa anak usia dini sebagai pemeroses, pemikir dan pencipta informasi. Bruner menyatakan belajar merupakan suatu proses aktif yang memungkinkan anak usia dini untuk menemukan hal-hal baru di luar informasi yang diberikan kepada dirinya yang tntunya dalam bidang kognitif. Anak usia dini yang sulit untuk berkonsentrasi terhadap apa yang dijelaskan dan di ajarkan oleh gurunya.

Aktivitas didalam proses belajar mengajar hendaknya ditekankan kepada perkembangan struktur kognitif, melalui permainan yang skrg sudah hamper punah. Dengan pemberian kesempatan kepada anak usia dini melalui permainan tradisional untuk memperoleh kesempatan secara langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang sesuai



dengan pembelajaran terpadu dan mengandung makna dalam permainan tersebut. Berikut ini adalah jenis-jenis permainan tradisional yang sudah hamper punah, seperti bernyayi Ampar-Ampar Pisang, Indonesia Raya (yang bertemakan Tradisional) menggambar, menggunting dan lain-lain dikaitkan dengan pengembangan dasar-dasar pengetahuan alam atau matematika dan pengembangan kemampuan kognitif lainnya.

## METODOLOGI PENELITIAN

**Tabel 1. Teori Bermain dan Permainan Anak Usia Dini**

No	Tokoh Para Ahli	Pendapat
1	<i>Herbert Spencer</i>	Menurut <i>Herbert Spencer</i> ( <i>Catron &amp; Allen, 1999</i> ) anak bermain karena mereka punya energi berlebih. Energi ini mendorong mereka untuk melakukan aktivitas sehingga mereka terbebas dari perasaan tertekan. Hal ini berarti, tanpa bermain, anak akan mengalami masalah serius karena energi mereka tidak tersalurkan.
2	<i>Lev Vygotsky</i>	Bermain, menurut <i>Vygotsky</i> (1969), merupakan sumber perkembangan anak, terutama untuk aspek berpikir. Menurut <i>Vygotsky</i> , anak tidak serta merta menguasai pengetahuan karena faktor kematangan, tetapi lebih karena adanya interaksi aktif dengan lingkungannya. Bermteoriain, dalam perspektif ini, menyediakan ruang bagi anak untuk mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi aktif dengan berbagai aspek yang terlibat, seperti peran dan fungsi. Anak adalah individu aktif, yang di dalam proses bermain melibatkan diri untuk membangun konsep-konsep yang dibutuhkan, seperti memahami bentuk benda, fungsi benda, karakteristik benda. Anak juga membangun konsep-konsep abstrak, seperti aturanaturan, nilai-nilai tertentu, dan kultur. Muhibbin, Syah. 2005. <i>Psikologi Pendidikan, Suatu Pendekatan Baru</i> . Bandung: PTRemaja Rosdakarya.
3	<i>Moritz Lazarus</i>	Menurut <i>Moritz Lazarus</i> , anak bermain karena mereka memerlukan penyegaran kembali atau mengembalikan energi yang habis digunakan untuk kegiatan rutin sehari-hari. Hal ini mengandung pengertian bahwa apabila tidak bermain anak akan menderita kelesuan akibat ketiadaan penyegaran.
4	<i>Erikson</i>	<i>Erikson</i> (1963), bermain membantu anak mengembangkan rasa harga diri. Alasannya adalah karena dengan bermain anak memperoleh kemampuan untuk menguasai tubuh mereka, menguasai, dan memahami benda-benda, serta belajar keterampilan sosial. Anak bermain karena mereka berinteraksi guna



		belajar mengkreasikan pengetahuan. Bermain merupakan cara dan jalan anak berpikir dan menyelesaikan masalah. Anak bermain karena mereka membutuhkan pengalaman langsung dalam interaksi sosial agar mereka memperoleh dasar kehidupan social
--	--	--

**Tabel 2. Teori-teori Klasik**

No	Teori	Pengagas	Tujuan Bermain
1	Surplus Energi	<i>Schiller/Spencer</i>	Mengeluarkan energi berlebihan
2	Rekreasi	<i>Lazarus</i>	Memulihkan tenaga
3	Rekapitulasi	<i>Hall</i>	Memunculkan instink nenek moyang
4	Praktis	<i>Groos</i>	Menyempurnakan instin

Selain teori Klasik bermain, terdapat juga teori Modern bermain. Sedangkan, teori Modern bermain ialah teori yang muncul sesudah Perang Dunia I. perbedaan utamanya adalah teori modern member tekanan pada konsekuensi bermain bagi anak. Teori Modern mengkaji tentang bermain tidak hanya menjelaskan mengapa muncul perilaku bermain, tetapi masih tetap juga berusaha menjelaskan manfaat bermain bagi perkembangan anak usia dini.

Pada semua usia, anak melakukan permainan aktif dan pasif. Proporsi waktu yang dicurahkan ke masing-masing jenis bermain itu tidak bergantung pada usia, tetapi pada kesehatan dan kesenangan yang diperoleh dari masing-masing kategori. Meskipun umumnya permainan aktif lebih menonjol pada awal anak-anak dan permainan hiburan ketrika anak mendekati masa puber, namun hal itu tidak selalu benar. Sebagai contoh, anak kecil yang lebih menyukai menonton televisi dari pada bermain aktif karena mereka belum belajar permainan yang disukai teman sebayanya, dan akibatnya mereka tidak diterima sebagai anggota kelompok teman sebaya.



**Tabel 3. Teori Modren Bermain dan Permainan**

Teori	Peran Bermain dalam Perkembangan Anak
<i>Psikoanalitik</i> <i>Kognitif-Piaget</i>	Mengatasi pengalaman traumatic, coping terhadap frustrasi
<i>Kognitif-Vigotsky</i>	Mempraktikkan dan melakukan konsolidasi konsep konsep serta keterampilan yang sudah dipelajari sebelumnya. Memajukan berpikir abstrak; belajar dalam kaitan zpd ( <i>zone of proximal development</i> ); pengaturan diri.
<i>Kognitif- Bruner/Sutton-Smith</i> <i>Singer</i>	Memunculkan fleksibilitas prilaku dan berpikir, imajinasi, narasi Mengatur kecepatan stimulasi dari dalam dan dari luar. Tetap membuat anak terjaga pada tingkat optimal dengan menambah stimulasi.
<i>Arousal Modulation</i> <i>Bateson</i>	Memajukan kemampuan untuk memahami berbagai tingkatan makna.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*Jerome Seymour Bruner* dilahirkan dalam tahun 1915. Jerome S. Bruner, seorang ahli psikologi yang terkenal telah banyak menyumbang dalam penulisan teori pembelajaran, proses pengajaran dan falsafah pendidikan. Bruner bersetuju dengan Piaget bahwa perkembangan kognitif anak-anak adalah melalui peringkat-peringkat tertentu. Walau bagaimanapun, Bruner lebih menegaskan pembelajaran secara penemuan yaitu mengolah apa yang diketahui pelajar itu kepada satu corak dalam keadaan baru.

*Jerome S. Bruner* adalah seorang ahli psikologi perkembangan dan ahli psikologi belajar kognitif. Pendekatannya tentang psikologi adalah eklektik. Penelitiannya yang demikian banyak itu meliputi persepsi manusia, motivasi, belajar dan berfikir. Dalam mempelajari manusia, ia menganggap manusia sebagai pemroses, pemikir dan pencipta informasi. Bruner menganggap, bahwa belajar itu meliputi tiga proses kognitif, yaitu memperoleh informasi baru, transformasi pengetahuan, dan menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan. Menurut *Bruner* belajar bermakna hanya dapat terjadi melalui belajar penemuan. Pengetahuan yang diperoleh melalui belajar penemuan bertahan lama, dan mempunyai efek transfer yang lebih baik. Belajar penemuan meningkatkan penalaran dan kemampuan berfikir secara bebas dan melatih keterampilan-keterampilan kognitif untuk menemukan dan memecahkan masalah. Teori instruksi menurut Bruner hendaknya mencakup:

1. Pengalaman-pengalaman optimal bagi siswa untuk mau dan dapat belajar, ditinjau dari segi aktivasi, pemeliharaan dan pengarahan.
2. Penstrukturan pengetahuan untuk pemahaman optimal, ditinjau dari segi cara penyajian, ekonomi dan kuasa.
3. Perincian urutan-urutan penyajian materi pelajaran secara optimal, dengan memperhatikan faktor-faktor belajar sebelumnya, tingkat perkembangan anak, sifat materi pelajaran dan perbedaan individu.
4. Bentuk dan pemberian reinforcement.



Beliau berpendapat bahwa seseorang anak usia dini belajar dengan cara menemui struktur konsep-konsep yang dipelajari. Anak-anak membentuk konsep dengan mengasingkan benda-benda mengikut ciri-ciri persamaan dan perbedaan. Selain itu, pengajaran didasarkan kepada perangsang murid terhadap konsep itu dengan pengetahuan telah ada. Misalnya, anak-anak membentuk konsep segiempat dengan mengenal segiempat mempunyai 4 sisi dan memasukkan semua bentuk bersisi empat kedalam kategori segiempat, dan memasukkan bentuk-bentuk bersisi tiga kedalam kategori segitiga. Dalam teori belajarnya *Jerome Bruner* berpendapat bahwa kegiatan belajar akan berjalan baik dan kreatif jika anak dapat menemukan sendiri suatu aturan atau kesimpulan tertentu. Dalam hal ini *Bruner* membedakan menjadi tiga tahap. Ketiga tahap tersebut antara lain tahap informasi, yaitu tahap awal untuk memperoleh pengetahuan atau pengalaman baru, tahap transformasi yaitu tahap memahami, mencerna dan menganalisis pengetahuan baru serta ditransformasikan dalam bentuk baru yang mungkin bermanfaat untuk hal-hal yang lain, dan tahap evaluasi yaitu untuk mengetahui apakah hasil transformasi pada tahap kedua tadi benar atau tidak.

Adapun ciri khas teori pembelajaran menurut Bruner

1. Empat tema tentang pendidikan. Tema pertama mengemukakan pentingnya arti struktur pengetahuan. Hal ini perlu karena dengan struktur pengetahuan kita menolong siswa untuk melihat, bagaimana fakta-fakta yang kelihatannya tidak ada hubungan, dapat dihubungkan satu dengan yang lain. Tema kedua adalah tentang kesiapan untuk belajar. Menurut Bruner kesiapan terdiri atas penguasaan ketrampilan-ketrampilan yang lebih sederhana yang dapat mengizinkan seseorang untuk mencapai kerampilan-ketrampilan yang lebih tinggi. Tema ketiga adalah menekankan nilai intuisi dalam proses pendidikan. Dengan intuisi, teknik-teknik intelektual untuk sampai pada formulasi-formulasi tentatif tanpa melalui langkah-langkah analitis untuk mengetahui apakah formulasi-formulasi itu merupakan kesimpulan yang sah atau tidak. Tema keempat adalah tentang motivasi atau keinginan untuk belajar dan cara-cara yang tersedia pada para guru untuk merangsang motivasi itu.
2. Model dan Kategori. Pendekatan Bruner terhadap belajar didasarkan pada dua asumsi. Asumsi pertama adalah bahwa perolehan pengetahuan merupakan suatu proses interaktif. Berlawanan dengan penganut teori perilaku Bruner yakin bahwa orang yang belajar berinteraksi dengan lingkungannya secara aktif, perubahan tidak hanya terjadi di lingkungan tetapi juga dalam diri orang itu sendiri. Asumsi kedua adalah bahwa orang mengkonstruksi pengetahuannya dengan menghubungkan informasi yang masuk dengan informasi yang disimpan yang diperoleh sebelumnya, suatu model alam (*model of the world*).
3. Belajar sebagai Proses Kognitif. Bruner mengemukakan bahwa belajar melibatkan tiga proses yang berlangsung hampir bersamaan. Ketiga proses itu adalah memperoleh informasi baru, transformasi informasi dan menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan.



**Tabel 4. Penerapan Model Kognitif dalam Pembelajaran AUD**

<b>Belajar</b>	<b>Karakteristik Teori</b>	<b>Penerapan Dalam pembelajaran</b>
Kognitif Bruner	Model ini sangat membebaskan peserta didik untuk belajar sendiri. Teori ini mengarahkan peserta didik untuk belajar secara discovery learning.	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menentukan tujuan-tujuan instruksional</li><li>2. Memilih materi pelajaran</li><li>3. Menentukan topik-topik yang akan dipelajari</li><li>4. Mencari contoh-contoh, tugas, ilustrasi dsbnya., yang dapat digunakan peserta didik untuk bahan belajar</li><li>5. Mengatur topik peserta didik dari konsep yang paling kongkrit ke yang abstrak, dari yang sederhana ke kompleks</li><li>6. Mengevaluasi proses dan hasil belajar</li></ol>

#### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Menurut Bruner belajar bermakna hanya dapat terjadi melalui belajar penemuan. Pengetahuan yang diperoleh melalui belajar penemuan bertahan lama, dan mempunyai efek transfer yang lebih baik. Dalam kegiatan dapat meningkatkan penalaran dan kemampuan berfikir secara bebas dan melatih keterampilan-keterampilan kognitif untuk menemukan dan memecahkan masalah bagi anak usia dini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aeni, Umdatul & Qori'atul Maulidyah. T.th. *Teori Kognitivistik Teori Konstruktivistik Dan pengaruhnya Pada Psikologi Perkembangan*. Fakultas Agama Islam, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Ahmadi, Abu dan Widodo Supriyono. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baharuddin, dkk. 2012. *Teori belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Baharuddin. 2015. *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Budiningsih, Asri. 2015. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Burhanuddin, Afid . 2018. *Kekurangan Dan Kelebihan Teori Kognitif dan Konstruktivistik*. Lihat <https://afidburhanuddin.wordpress.com/2014/06/07/kekurangan-dan-kelebihan-teori-kognitif-dan-konstruktivistik-4/><https://www.scribd.com/doc/243229152/Kelebihan-Dan-Kelemahan-Teori-Kognitivisme>.diakses 11 Februari.
- Kharisma, Rifda, Putri. 2018. *Kelebihan dan Kelemahan Teori Kognitivisme*. Lihat <https://www.scribd.com/doc/243229152/Kelebihan-Dan-Kelemahan-Teori-Kognitivisme>.diakses 11 Februari.
- Muhaimin, Sutia'ah, Nur Ali. 2012. *Paradigma Pendidikan Islam; Upaya Mengefektifkan*



*PAI di Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Muhibbin, Syah. 2005. *Psikologi Pendidikan, Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mulyati. 2015. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Andi Offset.