

**TESIS**



**PENGEMBANGAN METODE MONTESSORI BERBASIS  
GAME EDUKASI KOGNITIF ANAK USIA DINI  
DI TK NEGERI KABUPATEN REMBANG**

Oleh  
**MASRUOH**  
NIM. 202003032

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR KONSENTRASI  
PAUD FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2023**



**PENGEMBANGAN METODE MONTESSORI BERBASIS  
GAME EDUKASI KOGNITIF ANAK USIA DINI  
DI TK NEGERI KABUPATEN REMBANG**

**TESIS**

Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Program Studi  
Magister Pendidikan Dasar Konsentrasi PAUD  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Oleh

**MASRUROH**

**NIM. 202003032**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR KONSENTRASI  
PAUD FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2023**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

"Orang Hebat Bisa Melahirkan Beberapa Karya Bermutu, Tetapi Guru Yang Bermutu Dapat Melahirkan Ribuan Orang-Orang Hebat" (Maya Angelou. 1992)

### PERSEMBAHAN:

Penelitian ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya yang selalu mendoakan dan mendukung atas perjuangan di pascasarjana Universitas Muria Kudus.
2. Kepada suami dan kedua anak saya yang senantiasa memotivasi dalam menyusun tesis ini
3. Kepada semua pihak-pihak yang telah mendukung atas terselesainya tugas akhir penelitian ini.
4. Almamater saya di Pascasarjana Program Magister Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis oleh Masruroh (NIM. 202003032) dengan judul “Pengembangan Metode Montessori Berbasis *Game* Edukasi Kognitif Anak Usia Dini di TK Negeri Kabupaten Rembang” ini telah disetujui untuk diujikan.

Kudus, 25 Februari 2023

Pembimbing I



**Dr. Santoso, S.Pd, M.Pd.**  
NIDN. 0629086201

Pembimbing II



**Dr. Nuv Fajrie, S.Pd, M.Pd.**  
NIDN. 0619097803

Mengetahui,  
Program Studi Magister Pendidikan Dasar FKIP UMK  
Ketua,



**Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd**  
NIDN. 0607036901



## LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Tesis oleh Masruroh (NIM. 202003032) dengan judul “Pengembangan Metode Montessori Berbasis *Game* Edukasi Kognitif Anak Usia Dini di TK Negeri Kabupaten Rembang” ini telah disahkan penguji tesis.

Kudus, 28 Pebruari 2023

Tim Penguji

(Ketua)

**Dr. Santoso, M.Pd**  
NIDN. 0629086201

(Sekretaris)

**Dr. Nur Fajrie, S.Pd, M.Pd**  
NIDN. 0619097803

(Anggota)

**Dr. Khamdun, S.Pd, M.Pd**  
NIDN. 0612047001

(Anggota)

**Dr. Sri Surachmi W., M.Pd**  
NIDN. 0625016801

Mengetahui  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan ( FKIP ) UMK  
Dekan,



**Drs. Sucipto, M.Pd., Kons.**  
NIDN. 0629086302

## PRAKATA

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyusun Tesis ini, dan dengan petunjuk-petunjuk-Nya penulis mampu menyelesaikannya. Shalawat serta salam semoga terlimpah selalu kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya dan seluruh umat yang meyakini kebenarannya.

Kemudian dengan terselesainya penulisan Tesis ini perkenankanlah penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berjasa dan berpartisipasi, khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Darsono, M. Si. Rektor Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan tesis ini.
2. Bapak Drs. Sucipto, M.Pd, Kons. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan tesis ini.
3. Ibu Dr. Sri Utaminingsih, S.Pd, M.Pd. Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan tesis ini.
4. Bapak Dr. Santoso, M.Pd. sebagai Pembimbing I yang dengan ikhlas telah banyak mengarahkan dan membantu dalam penulisan Tesis ini.
5. Bapak Dr. Nur Fajrie, S.Pd, M.Pd. sebagai Pembimbing II yang dengan ikhlas telah banyak mengarahkan dan membantu dalam penulisan Tesis ini
6. Dosen Pascasarjana Universitas Muria Kudus yang banyak memberikan inspirasi kepada penulis untuk berkarya lebih maksimal.
7. Teman-teman mahasiswa pascasarjana Universitas Muria Kudus yang senantiasa dengan ikhlas menemani di seluruh kegiatan perkuliahan.
8. Semua pihak yang telah banyak membantu atas terselesainya Tesis ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Kepada mereka semua, Penulis tidak dapat memberikan apa-apa selain untaian rasa terima kasih yang tulus dengan diiringi do'a semoga Allah SWT membalas semua amal kebaikan mereka dengan sebaik-baiknya balasan.

Pada akhirnya penulis menyadari bahwa penulis tesis ini masih sangat jauh dari sempurna. Namun demikian penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat dan bernilai kontribusi untuk dunia para civitas akademika, bagi penulis dan bagi para pembaca pada umumnya.

Kudus, 25 Februari 2023

Penulis

Masrurroh

NIM. 202003032





## ABSTRACT

Masruroh. 2023. Development Of Educational Game-Based Montessori Methods Early Childhood Cognitive Abilities In State Kindergartens In Rembang Regency. Master Of Elementary School Teacher Education, Faculty Of Teacher Training And Education. Muria Kudus University. Advisor (I) Mr. Dr. Santoso, S.Pd, M.Pd. (II) Dr. Nur Fajrie, S.Pd, M.Pd.

**Keywords** : The Montessori Method, Educational Game, Cognitive

The aims of this study were (1) to analyze the need for educational games to improve children's cognitive abilities. (2) Analyzing the design of developing educational game media to improve children's cognitive abilities. (3) Analyzing the feasibility of educational games to improve children's cognitive abilities. (4) Analyzing the effectiveness of educational games to improve children's cognitive abilities in Rembang District Public Kindergarten.

Cognitive development is a change that occurs in children's thinking, intelligence and language to provide reasons so that children can remember, strategize creatively, think. Montessori is an educational method that is different from the regular education system in general. This method is increasingly popular because it is believed to be able to develop children's potential by exploring various activities. These learning activities will be adjusted to the interests and talents of children. Educational game is an educational activity that is fun and useful for improving language and thinking skills, increasing concentration and solving problems.

This research is a type of research and development research with a Non equivalent control group design research design. Population of 7 public kindergartens and 2 public kindergarten samples with a minimum number of students per class of 15 children. Data collection methods in this study are interviews, observation and documentation. Instrument test using a questionnaire with data analysis using interactive analysis through data reduction, data presentation and conclusions.

The results of this study: (1) Teachers need to develop learning methods that can encourage children to analyze, think critically and find things. The method developed helps educational games to stimulate children's cognitive intelligence in a more fun way and the concept of learning while playing. (2) The design of developing a montessori method based on "educational games" to develop cognitive abilities. (3) The montessori method based on "educational games" is appropriate to be used to develop children's cognitive abilities in Rembang District Public Kindergarten. (4) The montessori method based on "educational games" can effectively be used to develop children's cognitive abilities.

Conclusion: the montessori method based on educational games can be effectively used to improve early childhood cognitive abilities.

## ABSTRAK

Masruroh. 2023. Pengembangan Metode Montessori Berbasis *Game Edukasi* Kognitif Anak Usia Dini Di TK Negeri Kabupaten Rembang. Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (I) Bapak Dr. Santoso, S.Pd, M.Pd. (II) Dr. Nur Fajrie, S.Pd, M.Pd.

**Kata Kunci :** *Metode Montessori, Game Edukasi, Kognitif*

Tujuan penelitian (1) menganalisis kebutuhan game edukasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak; (2) menganalisis desain pengembangan media game edukasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak; (3) menganalisis kelayakan game edukasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak; (4) menganalisis keefektifan game edukasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Negeri Kabupaten Rembang.

Perkembangan kognitif adalah perubahan yang terjadi dalam berpikir, kecerdasan dan bahasa anak untuk memberikan alasan sehingga anak dapat mengingat, menyusun strategi secara kreatif, berpikir. Montessori adalah metode pendidikan yang berbeda dengan sistem pendidikan reguler pada umumnya. Metode ini kian populer karena dipercaya dapat mengembangkan potensi anak dengan cara mengeksplorasi berbagai kegiatan. Kegiatan pembelajaran ini nantinya disesuaikan dengan minat dan bakat anak. Game edukasi merupakan suatu kegiatan yang mendidik yang sifatnya menyenangkan dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan berpikir, meningkatkan konsentrasi serta memecahkan masalah

Metode penelitian ini adalah R&D/*Research and Development* dengan rancangan penelitian *Non Equivalent Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel *purposive sampling* dengan jumlah populasi 7 TK Negeri dan sampel 2 TK Negeri dengan jumlah murid perkelas minimal 15 anak. Metode pengumpulan data adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Uji instrumen menggunakan angket dengan analisis data menggunakan analisis interaktif melalui reduksi data, penyajian data dan kesimpulan.

Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Guru membutuhkan pengembangan metode pembelajaran yang dapat mendorong anak menganalisa, berfikir kritis dan menemukan sesuatu. metode yang dikembangkan ini berbantu game edukatif untuk mengstimulasi kecerdasan kognitif anak secara lebih menyenangkan dan konsep belajar sambil bermain. (2) Desain pengembangan metode montessori berbasis “game edukasi” untuk mengembangkan kemampuan kognitif. (3) Metode montessori berbasis “game edukasi” layak digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Negeri Kabupaten Rembang. (4) Metode montessori berbasis “game edukasi” efektif dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Negeri Kabupaten Rembang.

Kesimpulan: metode montessori berbasis *game edukasi* efektif dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN LOGO .....	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	v
HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI.....	vi
PRAKATA.....	vii
ABSTRACT.....	ix
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Cakupan Masalah .....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.7 Spesifikasi Produk .....	6
 <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS</b>	
2.1 Kajian Pustaka .....	8
2.1.1 Pengembangan Metode Montessori .....	8
2.1.2 Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	10
2.1.3 Game Edukasi .....	18
2.2 Kajian Penelitian Sebelumnya.....	19
2.3 Kerangka Berfikir .....	20
2.4 Hipotesis .....	22
 <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Desain Penelitian .....	24
3.2 Prosedur Penelitian .....	24
3.3 Populasi dan Sampel.....	27
3.4 Sumber dan Jenis Data .....	27
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	28
3.6 Instrumen Penelitian .....	29
3.7 Uji Kelayakan .....	30
3.7.1 Uji Validitas .....	30
3.7.2 Uji Reabilitas.....	32
3.8 Analisa Data .....	33



3.8.1 Data Kualitatif .....	33
3.8.2 Uji Analisis Efektivitas .....	34
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian.....	35
4.1.1 Kebutuhan pengembangan metode montessori berbasis <i>game edukasi</i> untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Negeri Kabupaten Rembang .....	35
4.1.2 Desain pengembangan metode montessori berbasis <i>game edukasi</i> untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Negeri Kabupaten Rembang .....	43
4.1.3 Kelayakan pengembangan metode montessori berbasis <i>game edukasi</i> untuk kemampuan kognitif anak di TK Negeri Kabupaten Rembang .....	49
4.1.4 Efektivitas pengembangan metode montessori berbasis <i>game edukasi</i> untuk kemampuan kognitif anak di TK Negeri Kabupaten Rembang .....	53
4.2 Pembahasan .....	65
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Saran .....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	72
<b>LAMPIRAN</b> .....	76

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Pengamatan pembelajaran.....	38
Tabel 4.2	Hasil kuesioner kebutuhan model pembelajaran.....	41
Tabel 4.3	Interval Skor dengan Kategori Skala 4 .....	50
Tabel 4.4	Hasil Uji Validasi Ahli Materi .....	50
Tabel 4.5	Hasil Validasi Metode.....	52
Tabel 4.6	Kemampuan kognitif kelas eksperimen TK N Pembina Pamotan.....	54
Tabel 4.7	Hasil Belajar Kelas Kontrol di TK Negeri 2 Rembang.....	54
Tabel 4.8	Hasil Uji Normalitas .....	55
Tabel 4.9	Hasil Uji Homogenitas.....	56
Tabel 4.10	Hasil dari Uji Paired Sample Statistics kelas Eksperimen.....	57
Tabel 4.11	Hasil Uji Paired Samples Correlations.....	58
Tabel 4.12	Hasil Uji T Paired Samples Test.....	59
Tabel 4.13	Hasil dari Uji Paired Sample Statistics Dikelompok kontrol.....	60
Tabel 4.14	Hasil Uji Paired Samples Correlations.....	60
Tabel 4.15	Uji Paired Samples Test.....	61
Tabel 4.16	Nilai T Hitung pada Hasil Uji Independent Sample Test Post- Test.....	63
Tabel 4.17	Nilai Signifikansi pada Hasil Uji Independent Sample Test Post-Test.....	64
Tabel 4.18	Hasil Uji N-Gain .....	64



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	22
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan .....	25
Gambar 3.2 Desain Penelitian.....	26
Gambar 4.1 Pengamatan Pembelajaran di TK Negeri Pembina Pamotan .....	36
Gambar 4.2 Pengamatan Pembelajaran di TK Negeri 2 Rembang.....	37
Gambar 4.3 Wawancara Dengan Guru TK Negeri 2 Rembang.....	40
Gambar 4.4 Konsep pengembangan model metode pembelajaran Montessori berbasis game edukatif.....	44
Gambar 4.5 Desain cover buku pedoman pelaksanaan metode montessori berbasis <i>game edukasi</i> .....	49



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Jadwal Penelitian.....	76
Lampiran 2	Pedoman Validasi Produk Untuk Ahli Materi .....	77
Lampiran 3	Pedoman Validasi Produk Untuk Ahli Metode/Media.....	79
Lampiran 4	Nilai Pretest Kelas Eksperimen .....	81
Lampiran 5	Nilai Postest Kelas Eksperimen .....	82
Lampiran 6	Nilai Pretest Kelas Kontrol .....	83
Lampiran 7	Nilai Postest Kelas Kontrol .....	84
Lampiran 8	Uji Normalitas .....	85
Lampiran 9	Uji Homogenitas.....	88
Lampiran 10	Uji T Kelas Eksperimen .....	91
Lampiran 11	Uji T Kelas Kontrol .....	93
Lampiran 12	Uji Independ Sampel T Test.....	95
Lampiran 13	Kisi-Kisi Instrumen .....	97
Lampiran 14	Foto Kegiatan Penelitian .....	101

