

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Salah satu perkembangan yang dimiliki oleh anak adalah perkembangan kognitif, pada dasarnya potensi ini ditentukan pada saat pembuahan yang dipengaruhi oleh faktor hereditas atau keturunan namun dapat berkembang atau tidaknya potensi kognitif ini juga tergantung pada faktor lingkungan dan kematangan dari kesempatan yang diberikan untuk dapat menentukan batas maksimal perkembangan pada tingkatan intelegensi (Hapsari, 2020). Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dalam Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak bahwa perkembangan kognitif anak distimulasi sesuai dengan usianya, perkembangan kognitif pada anak yang berusia 4-6 tahun yang dalam lingkup perkembangan kognitif dibagi menjadi 3 bagian, yaitu: 1) belajar dan pemecahan masalah, 2) berfikir logis dan 3) berfikir simbolik. Fokus penelitian ini adalah perkembangan kognitif anak dalam berpikir logis serta perkembangan anak dalam klasifikasi benda.

Menurut Piaget (Gunarti, 2017), bila anak yang berumur 3-12 tahun diberi bermacam-macam objek dan diminta membuat klasifikasi yang serupa menjadi satu, ada beberapa kemungkinan yang terjadi. Anak-anak menyusun objek-objek tidak hanya berdasarkan pada kesamaan, tetapi juga menjajarkannya dalam ruang, baris, ukuran, warna, bentuk, dan lain-lain, membentuk suatu gambaran yang banyak. Sedangkan bagi anak yang lebih dewasa dalam mengelompokkan objek-objek biasanya akan mengelompokkan secara lebih sistematis. Anak yang lebih dewasa mengklasifikasikan objek secara terstruktur.

Penggunaan metode sangat diperlukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, khususnya anak usia dini. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak ialah metode Montessori. Menurut Maria Montessori (2016) bahwa metode montessori

dilandaskan pada kebebasan, yaitu kebebasan yang disiplin, bebas tetapi disiplin. Kebebasan yang sepertinya belum dipahami dengan baik di seluruh dunia, pada dasarnya manusia memiliki kekuatan untuk merasakan naluri esensi dari kebebasan ini. Seperti halnya seekor burung yang terbang bebas di udara untuk mencari makan, seekor burung akan lebih senang di luar bebas, dibandingkan ketika seekor burung berada disangkar dan di beri makan oleh manusia, karena keberadaannya di sangkar tidaklah suatu hal membahagiakan

Pendidikan indra akan menghantarkan anak pada pengenalan objek- objek yang sebelumnya belum mereka ketahui melalui perasaan (sentuhan dan rabaan) dengan bantuan simultan. Selain itu, panca indera sebagai sarana anak mengumpulkan informasi mengenai dunia melalui tubuh mereka, dengan mengecap rasa, mencium bau, merasakan sentuhan, mendengar dan melihat. Metode montessori mencakup cara membaca, menulis, dan praktik kehidupan sehari-hari. Berbagai media dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan motorik, sensori, dan bahasa anak usia dini yang tercakup dalam ragam aktivitas belajar.

Untuk mendorong kembali semangat siswa maka diperlukan perubahan dalam gaya belajar yaitu memberikan sebuah pembelajaran baru yang menarik siswa untuk lebih semangat dalam belajar dengan menggunakan media *game* edukasi (Amirulloh dkk., 2019).

Bagi anak usia dini usia 4-6 tahun, belajar adalah suatu kegiatan yang sangat dibutuhkan agar perkembangan otak dan fikiran mereka berkembang dengan baik. Selain itu juga, dengan belajar dapat membuat mereka tahu tentang keadaan dan hal-hal apa saja yang ada disekitar mereka. Tetapi terdapat beberapa masalah dimana dengan usia mereka yang masih dini, dibutuhkan cara belajar yang berbeda dengan anak-anak usia sekolah menengah dasar, dimana dengan usia mereka, hal yang dapat mereka pikirkan adalah bermain, dengan begitu cara belajar yang biasa-biasa saja kurang efektif terhadap pola belajar anak usia dini. Bermain merupakan salah satu metode yang paling ampuh dalam mengembangkan kognitif anak. Menurut Montessori dalam Sudono dengan bermain anak akan memiliki kemampuan untuk memahami konsep dan pengertian

secara alamiah tanpa terpaksa (Nurhayati, 2021). Melalui pembelajaran berbasis game, guru mampu memberikan peningkatan terhadap kualitas dalam pengajaran serta mampu mempersiapkan para siswa dalam berpikir kritis serta pemecahan masalah atau problem solving (Chen & Wang, 2009).

*Game* pada umumnya merupakan suatu media hiburan yang dimainkan oleh berbagai kalangan sebagai penghilang dari rasa jenuh serta mampu menciptakan kesenangan dalam diri manusia. Menurut Adams, *game* umumnya memiliki beberapa manfaat seperti melatih pemecahan masalah, pengembangan otak, melatih kecepatan, meningkatkan konsentrasi, dan lainnya. Terdapat beberapa jenis dalam sebuah game seperti jenis *action, strategy, role playing, sport, vehicle simulations, construction and management simulations, adventure, artificial life and puzzle games* (Safitri dkk., 2020).

Berdasarkan hasil pengamatan, anak-anak kelompok A TK Negeri 2 Rembang masih menemui hambatan untuk keterampilan kognitif dalam mengklasifikasikan benda. Anak lebih senang dengan kegiatan bermain di luar dari pada kegiatan yang memerlukan ketenangan. Karenanya, banyak kegiatan yang seringkali tidak terselesaikan, ataupun dikerjakan asal-asalan. Dari 15 anak, hanya ada 4 yang bisa mengklasifikasikan benda dengan benar, sedangkan sisanya belum bisa menyelesaikan tugas dengan benar. Ini membuktikan kegiatan kognitif di TK Negeri 2 Rembang masih memerlukan pengembangan dan perhatian khusus.

Penjelasan di atas, anak usia dini sangat membutuhkan pola atau cara belajar yang menarik dimana dengan memanfaatkan permainan dalam proses pembelajaran yang ada saat ini dapat membuat mereka berfikir bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang menyenangkan karena mereka dapat bermain sekaligus belajar. Maka dari itu peneliti mengambil judul “Pengembangan Metode Montessori Berbasis *Game* Edukasi Kognitif Anak Usia Dini di TK Negeri Kabupaten Rembang.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis dapat merumuskan identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut;

1. Kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda masih rendah.
2. Kegiatan yang berhubungan dengan mengklasifikasikan benda kurang menarik.
3. Kemampuan kognitif anak belum sesuai target yang diharapkan.
4. Media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak masih terbatas dan kurang menarik.
5. Kreativitas guru terhadap pengembangan kemampuan kognitif anak masih rendah.
6. Kurangnya perhatian guru untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.
7. Penggunaan media pembelajaran yang belum optimal.
8. Kurangnya keaktifan anak dalam belajar meningkatkan kemampuan kognitif.

## 1.3 Cakupan Masalah

Dari gambaran identifikasi masalah tersebut, dan agar penelitian dapat berhasil dengan baik, maka peneliti membatasi cakupan masalah pada:

- (1) Desain media pembelajaran dengan menggunakan media *game* edukasi untuk menumbuhkan kemampuan kognitif anak di TK Negeri Kabupaten Rembang.
- (2) Kriteria kevalidan dan efektifitas media pembelajaran *game* edukasi untuk menumbuhkan kemampuan kognitif anak di TK Negeri Kabupaten Rembang.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, dapat dikemukakan perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan pengembangan metode mentoring berbasis “*game* edukasi” untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Negeri Kabupaten Rembang?

2. Bagaimana desain pengembangan metode mentoring berbasis “*game* edukasi” untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Negeri Kabupaten Rembang?
3. Bagaimana kelayakan metode mentoring berbasis “*game* edukasi” untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Negeri Kabupaten Rembang?
4. Bagaimana efektivitas metode mentoring berbasis “*game* edukasi” untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Negeri Kabupaten Rembang?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini diantaranya adalah:

1. Menganalisis kebutuhan pengembangan metode mentoring berbasis *game* edukasi untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Negeri Kabupaten Rembang.
2. Menganalisis desain pengembangan metode mentoring berbasis *game* edukasi untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Negeri Kabupaten Rembang.
3. Menganalisis kelayakan metode mentoring berbasis *game* edukasi untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK TK Negeri Kabupaten Rembang.
4. Menganalisis keefektifan metode mentoring berbasis *game* edukasi untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Negeri Kabupaten Rembang.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **1.6.1. Secara Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan teori pembelajaran di TK. Selain itu juga memberikan contoh pengembangan *game* edukasi untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Negeri Kabupaten Rembang. Menambah wawasan tentang *game* edukasi sebagai salah

satu bidang kajian ilmu pendidikan yang mampu meningkatkan pengelolaan terhadap mutu pembelajaran.

#### 1.6.2. Secara Praktis

##### 1. Manfaat bagi lembaga.

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan bagi lembaga pendidikan dalam game edukasi untuk menumbuhkan kemampuan kognitif anak di TK Negeri Kabupaten Rembang.

##### 2. Manfaat bagi guru.

diharapkan hasil penelitian ini menjadi rekomendasi bagi guru dalam menentukan konsep permainan dalam proses pembelajaran anak sehingga stimulasi yang dilakukan guru lebih menyenangkan dalam konsep bermain.

##### 3. Manfaat bagi anak

Kemampuan kognitif anak dapat berkembang secara normal terbantu dengan hasil penelitian ini, sekaligus akan dapat menumbuhkan minat dan ketertarikannya dalam belajar.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Pengembangan produk disain dengan langkah-langkah berikut:

#### ➤ Desain pertama

Modul ini nanti didesain dalam ukuran normal yaitu A4 dengan jenis sampul softcover. Ketebalan kertas 80 gram, kemudian sentuhan warna kombinasi untuk menimbulkan daya tarik pembaca, selain itu di dalamnya desain cover terdapat gambar sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pada desain ini juga menjelaskan sintak pelaksanaan metode Montessori.

#### ➤ Desain kedua

Desain kedua setelah rancangan sintak metode Montessori kemudian mendesain game edukasi yang akan dibuat dalam rangka mendukung keberhasilan sintak metode Montessori kemudian *game* edukasi didesain berdasarkan kesesuaian tema dan sub tema.

#### ➤ Uji terbatas pada teman sejawat

Setelah desain jadi dan produk benar benar sudah siap, kemudian dipraktekkan pada uji terbatas bersama teman sejawat. Uji terbatas ini hanya pada 10 siswa dengan untuk menguji secara sederhana dalam skala kecil.

➤ Revisi

Setelah uji skala kecil kemudian akan didapat respon guru dan anak terhadap kelemahan dan kelebihan dari sintak metode montessori berbasis *game* edukasi.

➤ Desain ketiga

Setelah mengalami revisi kemudian didesain pada tahap ketiga hasil dari beberapa respon gurudan siswa dalam uji coba skala kecil dan perubahan revisi.

➤ Uji lapangan luas. preetes dan posttes

Produk setelah didesain pada tahap ketiga dan sudah melewati berbagai uji skala kecil kemudian dipraktekkan pada skala besar dengan menguji keefektifan produk metode yang dikembangkan dengan memberikan pretest dan posttest.

➤ Desain akhir.

Dipublikasikan melalui pertemuan diforum pendidikan maupun melalui jurnal

