

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Masa awal kanak-kanak merupakan masa yang menarik, dimana anak senang bermain dan beragam pola permainan yang mereka lakukan (Santrock, 2002). Masa awal kanak-kanak sering kita kenal dengan sebutan masa prasekolah merupakan fase perkembangan individu sekitar 2-6 tahun (Syamsu Yusuf, 2011). Pendidikan prasekolah merupakan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, yang diselenggarakan di jalur pendidikan sekolah atau di jalur pendidikan luar sekolah (Pasal 1.1, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 27, 1990)

Seseorang ahli bernama Froebel (Roopnaire & Johnson, 1993) mengungkapkan bahwa masa anak merupakan suatu fase yang sangat penting dan berharga, karena merupakan masa pembentukan dalam periode kehidupan manusia. Oleh sebab itu pada masa anak sering disebut sebagai *golden age*, karena pada masa ini terjadi suatu peluang ataupun kesempatan besar dalam pertumbuhan dan pembentukan pribadi seseorang. Masa prasekolah sering disebut dengan sebutan masa Taman Kanak-Kanak (TK). Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia empat tahun sampai memasuki pendidikan dasar (Pasal 1.2, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 27, 1990). Menurut Aristoteles dalam proses perkembangan anak usia 0-7 tahun merupakan usia bermain (Yusuf, 2011).

Permainan merupakan salah satu aktivasi sosial yang dominan pada masa awal kanak-kanak. Sebab, anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah bermain dengan teman-temannya dibandingkan terlibat dalam aktivitas lain, sehingga kebanyakan hubungan sosial dengan teman sebaya pada masa ini terjadi dalam bentuk permainan (Santrock, 2002). Oleh karena itu, dalam pembelajaran kegiatan belajar di TK yang merupakan pendidikan

pertama bagi anak disampaikan dengan cara yang menyenangkan sesuai dengan usianya, sehingga anak pun tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Peneliti telah melakukan observasi ke beberapa TK, diantaranya TK “TK” di kabupaten Subang. Menurut peneliti pembelajaran di TK “TK” ini melakukan pembelajaran yang terlalu monoton. Kegiatan baris rapih, periksa kuku tangan, dan bernyanyi sebelum masuk kelas merupakan hal yang menyenangkan. Tapi, setelah masuk kelas anak-anak langsung diberikan beban membuka buku catatan ataupun buku pelajaran di TK tersebut. Buku tersebut berisi menggambar, mewarnai, dan juga membentuk huruf. Proses belajar seperti ini terus dilakukan setiap harinya. Sarana alat permainan kurang memadai dan kurang dimanfaatkan. Dimana permainan tersebut digunakan pada saat istirahat itu pun sesuai keinginan anak saja. Jarang sekali anak yang bermain dengan menggunakan alat-alat permainan yang disediakan, karena kebanyakan pada saat jam istirahat anak bermain bersama teman-teman di luar kelas, membeli makanan, dan menemui orangtuanya. Selanjutnya, pada saat jam pelajaran, alat permainan tersebut tidak digunakan semaksimal mungkin karena guru lebih memberikan pelajaran melalui akses buku pelajaran yang diberikan. Sehingga pembelajaran bermain sambil belajar kurang diterapkan.

Observasi selanjutnya peneliti lakukan di PAUD “CCD” di kota Bandung, yang mana pembelajaran yang diberikan menurut peneliti terlalu memberatkan anak. Anak diberikan beban dalam pembelajaran membaca layaknya pendidikan Sekolah Dasar. Contohnya, anak kelas A, yang diberikan pembelajaran membaca kalimat atau kata ketika proses pembelajaran dimulai. Selain itu, aktivitas bermain sambil belajar juga kurang diterapkan. Fasilitas permainan dalam mengembangkan kemampuan anak cukup difasilitasi di PAUD ini, namun permainan tersebut kurang dimanfaatkan dengan baik. Anak lebih diberikan proses pembelajaran dari buku-buku yang telah tersedia. Keadaan tersebut tidak sesuai dengan prinsip pembelajaran untuk pendidikan di TK. Tertuang dalam Surat Edaran dari Dirjen Dikdasmen Nomor: 1839/C.C2/TU/2009 yang ditujukan kepada para gubernur dan bupati/wali

kota di seluruh Indonesia, menghimbau bahwa pelaksanaan pendidikan di TK menganut prinsip "Bermain sambil Belajar dan Belajar seraya Bermain". Oleh sebab itu, pendidikan di TK yang terfokus pada buku pelajaran tanpa memperhatikan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi anak akan menghambat perkembangan anak dikarenakan tidak sesuai dengan tahap perkembangan anak prasekolah yaitu tahap praoperasioanal Jean Piaget, yang mana pada tahap ini anak senang bermain dengan menggunakan imajinasinya. Bermain merupakan cara terbaik untuk mengembangkan potensi anak didik. Sebelum bersekolah, bermain merupakan cara alamiah untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri. Melalui pendekatan bermain, anak-anak dapat mengembangkan aspek psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni.

Pada prinsipnya bermain mengandung makna yang menyenangkan, mengasikkan, tanpa ada paksaan dari luar diri anak, dan lebih mementingkan proses mengeksplorasi potensi diri daripada hasil akhir. Pendekatan bermain sebagai metode pembelajaran di TK hendaknya disesuaikan dengan perkembangan usia dan kemampuan anak didik, yaitu secara berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih dominan) menjadi belajar seraya bermain (unsur belajar mulai dominan). Dengan demikian anak didik tidak merasa canggung menghadapi pendekatan pembelajaran pada jenjang pendidikan selanjutnya (Surat Edaran dari Dirjen Dikdasmen Nomor: 1839/C.C2/TU/2009).

Selanjutnya, pernyataan dari Direktur Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Prof Suyanto kepada salah satu media *Kompas.com* di Jakarta, Jumat (12/2/2010) mengatakan dengan tegas bahwa "*Pengenalan membaca, menulis, dan berhitung (calistung) tidak diperkenankan untuk diajarkan secara langsung sebagai pembelajaran kepada para anak didik di taman kanak-kanak*". Calistung harus dalam kerangka pengembangan seluruh aspek tumbuh kembang anak, dilakukan sambil bermain, dan disesuaikan dengan tugas perkembangan anak.

Menaruh penekanan untuk pencapaian keberhasilan sama sekali tidak sesuai dengan tujuan semula taman kanak-kanak didirikan, yaitu membuat “taman bagi anak-anak”, dimana seperti tanaman yang bertumbuh anak-anak memerlukan pengasuhan yang baik. Taman kanak-kanak yang berpusat pada anak, pendidikannya melibatkan seluruh anak dan mencakup kepedulian akan perkembangan fisik, kognitif, dan sosial anak. Pembelajaran diorganisasikan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan, minat, dan gaya belajar anak. Penekanan dilakukan pada proses belajar, bukan pada apa yang dipelajari (Friedrich, 1840). Sehingga, proses pembelajaran di TK yang terlalu monoton tanpa bermain tidak sesuai dengan tahapan perkembangan anak prasekolah yang pada masa ini anak senang bermain. Sedangkan apabila proses pembelajaran bermain sambil belajar pada masa kanak-kanak sangat sesuai dengan tahap perkembangan anak prasekolah sehingga dapat mengembangkan perkembangan anak menjadi lebih baik.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan kebebasan batin untuk memperoleh kesenangan (Yusuf, 2009: 172). Pandangan Hurlock (1978:320) mengenai bermain juga serupa, menurutnya bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan dengan hasil akhir. Selain itu, bermain adalah dunia bagi anak-anak dan sekaligus sebagai sarana belajar bagi anak (Solehuddin, 2000:53). Salah satu contoh proses pembelajaran sambil bermain yaitu pengenalan kata dan jenis bentuknya dengan menggunakan kartu bergambar pada anak. Hal ini tertuang dalam sebuah jurnal pendidikan, yang mana hasil penelitian tersebut adalah Anak dalam pertengahan semester sudah bisa membaca kata ataupun kalimat (Wahyu, 2004). Metode pembelajaran sambil bermain ini merupakan suatu metode yang juga diterapkan oleh diterapkan oleh Maria Montessori.

Maria Montessori merupakan salah satu tokoh yang mengajarkan metode belajar sambil bermain. Pada metode ini Montessori menerapkan belajar sambil bermain agar anak-anak lebih mengerti dengan tujuan pembelajaran yang sedang diajarkan. Prinsip-prinsip dari metode

pembelajaran Montessori sendiri adalah *Student Centered Learning*, dimana Montessori mengajarkan anak untuk lebih aktif berperan serta dalam pembelajaran. Montessori menerapkan belajar sambil bermain agar anak-anak lebih dapat mengerti bahan yang dibahas. Secara garis besar Montessori juga membantu para orang tua dalam menerapkan pola pengajaran yang sesuai bagi anaknya.

Metode Montessori tetap relevan digunakan, baik sekarang maupun dikemudian hari, dianggap relevan karena Montessori menganggap kelas sebagai suatu laboratorium. Metode permainan yang diterapkan oleh Montessori mencakup tiga bagian metode pengajaran diantaranya, pendidikan motorik, sensorik, dan bahasa (Hainstock, 1999). Selain itu, tak hanya mengembangkan kemampuan bahasa dan matematika, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif anak (Lillard, 1996). Salah satu tokoh psikologi yang melihat bahwa suatu permainan dapat meningkatkan perkembangan anak adalah Piaget.

Piaget (1962) melihat permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Pada waktu yang sama, ia mengatakan bahwa perkembangan kognitif anak-anak membatasi cara mereka bermain. Permainan memungkinkan anak-anak mempraktekkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan mereka yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan. Piaget yakin bahwa struktur-struktur kognitif perlu dilatih, dan permainan memberi *setting* yang sempurna bagi latihan ini. Selain itu, Vygotsky (1962) mengatakan dengan yakin bahwa permainan merupakan suatu *setting* yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif menjadi sangat penting manakala anak akan dihadapkan kepada persoalan-persoalan yang menuntut kemampuan berpikir. Masalah ini sering menjadi pertimbangan mendasar di dalam membelajarkan mereka, khususnya yang menyangkut isi atau kurikulum yang akan dipelajarinya. Selain itu, faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitasnya dalam

belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir dimana kedua hal ini merupakan aktivitas kognitif yang perlu dikembangkan.

Untuk membantu anak agar tetap berkembang dan merasa senang dalam proses belajar tanpa dibebankan oleh kurikulum pembelajaran yang memberatkan anak untuk berprestasi, maka program pembelajaran permainan Montessori yang lebih mementingkan pola belajar sambil bermain, peneliti rasa sangat cocok untuk menjadi pembelajaran yang diberikan pada taman kanak-kanak, karena permainan Montessori ini bukan hanya dapat mengembangkan kemampuan bahasa dan matematika, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif anak (Lillard, 1996).

Berdasarkan latar belakang dan pemaparan-pemaparan di atas, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas jenis permainan Montessori dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dipaparkan beberapa rumusan masalah, diantaranya:

1. Bagaimana kondisi awal perkembangan kognitif anak sebelum diberi permainan Montessori?
2. Apakah jenis permainan Montessori efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kondisi awal perkembangan kognitif anak sebelum diberi permainan Montessori.
2. Untuk menemukan keefektivan jenis permainan Montessori dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak.

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, melalui penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

- a. Memberikan informasi serta manfaat bagi kajian studi Psikologi Perkembangan dan pendidikan mengenai efektivitas memberikan pola belajar sambil bermain kepada anak dalam meningkatkan kognitif anak.
- b. Hasil penelitian dapat bermanfaat dan memberikan informasi tambahan kepada peneliti selanjutnya mengenai permainan untuk anak TK dan perkembangan kognitif anak TK.

### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, melalui penelitian ini diharapkan hasil penelitian dapat digunakan untuk:

- a. Bidang akademik

Dapat membantu dan bermanfaat dalam memberikan informasi dan bahan pertimbangan kepada sekolah taman kanak-kanak mengenai permainan-permainan edukasi yang menyenangkan untuk membantu dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak.

- b. Pengembangan ilmu

Dapat membantu dalam memberikan informasi tambahan bagi pengembangan kurikulum pendidikan di TK terkait efektivitas pola pembelajaran bermain sambil belajar dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak. Sehingga, kurikulum yang ada di TK tidak lagi memberikan proses pembelajaran yang menekan dan memberatkan anak.

- c. Peneliti selanjutnya

Mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan sampel yang lebih besar dengan menggunakan metode penelitian yang berbeda. Seperti, kuasi eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design, ex post facto research*, dll.

## **E. Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi ini akan dipaparkan sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi.

### **BAB II : KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN, DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

Bab ini berisi mengenai kajian pustaka yang merupakan teori-teori yang akan dicantumkan peneliti sebagai landasan dalam melakukan penelitian. Selanjutnya, pada bab ini juga berisi kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi mengenai variable penelitian, definisi operasional variable, desain penelitian, lokasi dan subjek penelitian, teknik pengambilan data, teknik analisis data.

### **BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi mengenai analisis data yang diperoleh peneliti melalui teknik analisis data yang telah ditetapkan peneliti untuk membuktikan hipotesis penelitian.

### **BAB V : KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Bab ini berisi mengenai terbukti atau tidaknya hipotesis peneliti dan juga berisi mengenai rekomendasi dari peneliti.