

PENGARUH MONTESSORI BOOK TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ADHYAKSA 1 KOTA JAMBI

Dinda Ananta Saputri^{1*}, Anggun Rianti Putri², Ratumas Sinta Naila³,
Fadia Nadila⁴, Rizki Surya Amanda⁵

Universitas Jambi, Indonesia
dindaanantasaputri@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Dalam dunia pendidikan, upaya yang dilakukan adalah menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk pengembangan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan anak secara aktif. Pendidikan anak usia dini mencakup enam aspek perkembangan yang saling berkaitan, dengan perkembangan kognitif sebagai faktor penting yang mempengaruhi aspek-aspek lainnya. Perkembangan kognitif melibatkan berbagai kemampuan pada anak, seperti memahami bentuk, warna, ukuran, pola, angka, dan simbol. Teori perkembangan kognitif Piaget menyoroti berbagai tahapan kualitatif yang dilalui individu, menekankan perlunya media yang disesuaikan dan menstimulasi seperti Amusement Book untuk mendorong pertumbuhan kognitif pada anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian eksperimental kuantitatif digunakan di TK Adhyaksa 1 Kota Jambi untuk menilai dampak buku ini terhadap pertumbuhan kognitif, yang menunjukkan perubahan positif yang signifikan pada perkembangan anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Amusement Book secara signifikan meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Adhyaksa 1 Kota Jambi. Anak-anak menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam membedakan angka dan huruf, serta dalam menyelesaikan tugas kreatif seperti mengikat tali sepatu dan menghitung angka.

Kata Kunci: Montessori Book, Perkembangan Kognitif.

Abstrack: In the world of education, efforts are made to create a learning environment that is conducive to the active development of children's spiritual, self-control, personality, intelligence, noble morals, and skills. Early childhood education covers six interrelated aspects of development, with cognitive development as an important factor that influences other aspects. Cognitive development involves various abilities in children, such as understanding shapes, colors, sizes, patterns, numbers, and symbols. Piaget's theory of cognitive development highlights the various qualitative stages that individuals go through, emphasizing the need for adapted and stimulating media such as Amusement Books to encourage cognitive growth in children aged 5-6 years. Quantitative experimental research methods were used at Adhyaksa 1 Kindergarten, Jambi City to assess the impact of this book on cognitive growth, which showed significant positive changes in children's development. The results of the research show that the use of the Amusement Book significantly increases the cognitive development of children aged 5-6 years at Adhyaksa 1 Kindergarten, Jambi City. Children showed better abilities in differentiating between numbers and letters, as well as in completing creative tasks such as tying shoelaces and counting numbers.

Keywords: Montessori Book, Cognitive Development.

Article History:

Received: 28-08-2024

Revised : 27-09-2024

Accepted: 30-10-2024

Online : 30-11-2024

A. LATAR BELAKANG

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003, mengatakan Pendidikan ialah “usaha sadar, terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan lain yang berguna bagi dirinya dan masyarakat” (Angkur et al, 2023).

Menurut Pristiwanti dikutip (Kartika, 2022) bahwa memanusiakan manusia adalah kata lain untuk Pendidikan. Akibatnya, kita seharusnya bisa dalam menghormati hak asasi setiap manusia. Rehny & Permatasari dikutip (Nuary, 2024) menjelaskan bahwa siswa, atau murid, bukan robot yang dapat dimanipulasi; sebaliknya, mereka adalah generasi yang harus kita bantu dan perhatikan bagaimana mereka berkembang menuju kedewasaan agar kita dapat membangun manusia yang kritis dan bermoral.

Indra Daulay & Fauzidin dikutip (Djafri, 2024) menjelaskan bahwa Pendidikan harus diberikan secara luas sejak bayi dilahirkan hingga usia delapan tahun. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa usia 0 hingga 8 tahun adalah masa keemasan, atau *golden age*, di mana perkembangan otak seseorang sangat cepat, sehingga setiap stimulasi yang diberikan sangat berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan masa depan.

Adapun Sukatin dikutip (Arif, 2024) mengatakan, anak tumbuh dan berkembang secara bertahap sejak dalam kandungan hingga meninggal. Oleh karena itu, pendidikan juga harus dilakukan secara bertahap untuk membangun dan mengembangkan pribadi anak, yang mencakup aspek jasmaniah dan rohaniannya. Nur et al dikutip (Sembiring, 2024) menjelaskan bahwa karena hanya melalui pendidikan anak-anak akan memiliki kemampuan, kematangan, dan kesempurnaan individu.

Pendidikan anak usia dini mencakup enam aspek perkembangan yang saling berhubungan, salah satu aspek yang akan kami teliti dan kembangkan, yaitu aspek kognitif. Perkembangan kognitif merupakan salah satu dari enam aspek utama yang sangat mempengaruhi aspek-aspek lainnya (Arifin, 2024). Dalam aspek kognitif, terdapat berbagai kemampuan yang perlu dikembangkan pada anak, seperti pemahaman mengenai bentuk, warna, ukuran, pola, angka, serta lambang huruf dan angka. Kata "kognitif" sendiri berasal dari istilah "kognisi," yang merupakan kata benda dan memiliki beberapa makna (Herniawati, 2023). Di antaranya, kognisi merujuk pada proses penguasaan pengetahuan, usaha untuk menggali informasi melalui pengalaman pribadi, serta cara individu mengenali lingkungannya dan hasil dari perolehan pengetahuan tersebut (Izzuddin & Palapa., 2021).

Nurfadhillah et al dikutip (Ulimaz, 2024) menjelaskan bahwa kognitif (kecerdasan berpikir) ialah istilah luas tentang berpikir dan pengamatan, sehingga merujuk pada serangkaian perilaku yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan serta menggunakan pengetahuan tersebut. Prosesnya melibatkan kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu peristiwa.

Teori kognitif anak usia dini yang sangat terkenal adalah punya Jean Piaget. Piaget dikutip (Kartika, 2021) mengemukakan bahwa cara berpikir anak tidak hanya kurang berkembang dibandingkan orang dewasa akibat keterbatasan pengetahuan. Penelitiannya menunjukkan bahwa tahap-tahap perkembangan intelektual individu bersama dengan faktor usia, berperan penting dalam mempengaruhi individu, dalam memahami ilmu pengetahuan. Piaget dikutip (Kartika, 2024) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif sendiri memiliki 2 tahapan perkembangan, yaitu tahap sensori motor dan tahap pra-operasional.

Agar tahapan perkembangan tersebut dapat terstimulasi dengan baik, maka diperlukannya sebuah media yang menarik dan sesuai tahapan anak. Fadilah et al dikutip (Kartika, 2023) menjelaskan bahwa media sendiri memiliki pengertian sebagai segala

sesuatu yang dapat ditangkap oleh panca indera, berfungsi sebagai perantara atau alat dalam proses komunikasi dan pembelajaran.

Salah satunya adalah media Amusement Book. Amusement Book merupakan modifikasi dari media busy book. Buku ini berisikan kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Adhyaksa 1 Kota Jambi, dimana dalam buku ini kegiatan yang di ambil berupa mengelompokkan buah sesuai namanya, mencocokkan benda dengan warna yang sama, melatih fokus anak, mengembangkan kemampuan numerasi anak (menggunakan lambang bilangan untuk berhitung), serta meningkatkan sikap kreatif anak dalam mengikat tali sepatu. Salah satu kelebihan buku ini adalah untuk mengembangkan kognitif pada anak dimana buku ini mudah dimainkan oleh anak, dapat merangsang seluruh aspek perkembangan pada anak.

Oleh karena itu, berdasar permasalahan di atas maka penulis mengambil permasalahan ini karena di TK Adhyaksa 1 Kota Jambi belum ada media tersebut dan aspek kognitif anak belum berkembang sepenuhnya.

B. METODE PENELITIAN

Menurut Rahardjo dikutip (Arifudin, 2021) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Ramli, 2024) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen one grup pretes dan postes. Metode eksperimen sendiri berarti metode penelitian sistematis, teliti dan logis untuk mengendalikan suatu kondisi, dimana peneliti menstimulasi dan mengamati dampak dari perlakuan (Akbar et al, 2023).

Instrumen penilaian yang digunakan mengacu pada indikator STTPA Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 (Rahim et al, 2024). Dengan sampel 10 anak usia 5-6 tahun di Tk Adhyaksa 1 Kota Jambi. Pengumpulan data kami dengan cara melakukan sebanyak 2 kali percobaan kepada anak. Adapun teknik analisa yang kami gunakan adalah teknik analisa data uji t, dimana tujuannya untuk melihat pengaruh sebelum dan sesudah ketika anak diberikan media kami.

Analisis data dapat dilakukan apabila data-data yang terkumpul dan selanjutnya data tersebut digunakan untuk menarik kesimpulan yang objektif dan logis. Senada dengan pendapat tersebut M. Kasiran dikutip (Ningsih, 2024) berpendapat metode ini dimaksudkan untuk meringkas data dalam bentuk yang mudah dipahami dan mudah ditafsirkan sehingga hubungan antar problem penelitian dapat dipelajari dan diuji.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan permasalahan yang kami teliti di Tk Adhyaksa 1 Kota Jambi, media Amusement book ini belum ada di sekolah, oleh karenanya kami membuat media ini untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun. Hasil data pre-test dan pos-test yang kami dapatkan, selanjutnya diolah melalui perhitungan uji T untuk melihat keberhasilan

media ini terhadap perkembangan kognitif anak. Adapun data anak yang kami ambil terdapat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Perolehan Nilai Pretes dan Postest

No	Nama	Pre-Test	Pos-Test
1	A	7	22
2	N	12	21
3	S	10	20
4	S	11	21
5	A	10	20
6	A	9	24
7	Z	11	19
8	D	13	20
9	R	11	23
10	N	13	20
Jumlah Total		107	210

Berdasarkan data tabel diatas kami selanjutnya mengolah data tersebut dengan teknik uji t untuk melihat “pengaruh amussement” terhadap perkembangan anak usia 5-6 tahun di TK Adhyaksa 1 Kota Jambi.

Tabel 2. Paired Samples Test

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tail ed)
	Mea n	Std. Devi ation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
P sebelum a diberikan i treatment - r setelah 1 diberikan treatment	- 10.3 00	1.888 56	.5972 2	- 11.651 0	- 8.9490	-17, 2	9	<0. 001

Pengujian hipotesis melalui uji t dikatakan berhasil bila sig. kurang dari 0,005 maka H_0 diterima dan penelitiannya berhasil. Berdasarkan tabel diatas dapat terlihat hasil sig. 0,001 dimana hasil penelitian ini dapat dikatakan berhasil atau berpengaruh terhadap perkembangan anak. Demikian hipotesis ini menyatakan bahwa media Amussement Book berpengaruh terhadap peningkatan nilai kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Adhyaksa 1 Kota Jambi. Media yang mereka terbuat dari bahan loose part dengan kain flanel sebagai bahan utamanya dan menarik visual anak (Nabila et al, 2023). Ananta, et al dikutip (Rifky, 2024) menyatakan penelitian mereka berhasil terhadap perkembangan kognitif pada anak usia B dimana penelitian mereka mendapatkan hasil presentase yang tinggi setelah dilakukan beberapa tahapan.

Berdasarkan dua teori tersebut, penelitian kami dapat dikatakan berhasil karena media yang kami gunakan terbuat dari bahan bekas bermanfaat dan dapat menarik untuk

dimainkan oleh anak. Selain itu media ini memiliki pengaruh terhadap perkembangan kognitif pada anak dan semangat belajar anak.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, tampak bahwa penggunaan Amusement Book secara signifikan meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Adhyaksa 1 Kota Jambi. Anak-anak menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam membedakan angka dan huruf, serta dalam menyelesaikan tugas kreatif seperti mengikat tali sepatu dan menghitung angka. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan semangat belajar dan kemampuan kognitif anak.

Saran untuk penelitian ini agar dapat membantu anak-anak yang awalnya malas dalam belajar dan kognitifnya belum berkembang, jadi semangat belajar dan kognitifnya lebih berkembang,

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik. Terima kasih juga kepada rekan guru yang bersedia membagikan pengalamannya dan menjadi inspirasi bagi peneliti.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar et al. (2023). Experimental Reseacrch Dalam Metodologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 465–474.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7579001>
- Angkur et al. (2023). Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun melalui Permainan Ular Tangga. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2443–2452.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3190>
- Arif, M. (2024). Tantangan dan Peluang dalam Inovasi Pembelajaran Islam di Era Digital. *Global Education Journal*, 2(1), 73–80.
- Arifin, B. (2024). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 13547–13555.
- Arifudin, O. (2021). Pengaruh Kelas Sosial, Pengalaman dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Penggunaan Kartu Kredit. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 5(1), 286–298.
- Djafri, N. (2024). Development Of Teacher Professionalism In General Education: Current Trends And Future Directions. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(3), 745–758.
- Herniawati. (2023). Metode Bermain: Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Di Era Kurikulum Merdeka. *Jurnal Intisabi*, 1(1), 10–18.
<https://doi.org/https://doi.org/10.61580/itsb.v1i1.2>
- Izzuddin & Palapa. (2021). Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(3), 542–557.
- Kartika, I. (2021). Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model Berbasis Aktivitas Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Amar:*

- Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 36–46.
- Kartika, I. (2022). Implementasi Manajemen Mutu Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 3(2), 144–157.
- Kartika, I. (2023). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 4(2), 147–160.
- Kartika, I. (2024). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam (Pai) Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 5(2), 171–187.
- Nabila et al. (2023). Pengembangan Busy Book Berbasis Loose Parts Untuk Melatih Problem Solving Anak Usia Dini. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(4), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.53621/jider.v3i4.242>
- Ningsih, I. W. (2024). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Tahsinia*, 5(1), 23–37.
- Nuary, M. G. (2024). Teacher Strategies In Instilling Nationalist Values In The Millennial Generation In The Technological Era. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(4), 954–966.
- Rahim et al. (2024). Penyuluhan Tentang Kewenangan Pemerintah Dalam Pengembangan Pendidikan Berdasarkan Undang- Undang No. 20 Tahun 2003 Di Yayasan Perkasa Karunia Luhur Tangerang. *JABB*, 5(2), 885-896. <https://doi.org/https://doi.org/10.46306/jabb.v5i2>
- Ramli, A. (2024). Analysis of the Influence of Organizational Commitment on Work Discipline of Public High School Teachers. *Journal on Education*, 6(2), 12927–12934.
- Rifky, S. (2024). Professionalism Of Educators In Learning Development. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(2), 579–588.
- Sembiring, I. M. (2024). Pendidikan Agama Islam Berwawasan Global Sebagai Dasar Paradigma Dan Solusi Dalam Menghadapi Era Society 5. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 305–314.
- Ulimaz, A. (2024). Analisis Dampak Kolaborasi Pemanfaatan Artificial Intelligences (AI) Dan Kecerdasan Manusia Terhadap Dunia Pendidikan Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 9312–9319.