

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Anak usia dini memiliki rentang yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya tengah berlangsung sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase pada kehidupan yang unik dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup bertahap dan berkesinambungan. Jadi setiap masa yang dilalui oleh anak usia dini akan menunjukkan perkembangannya masing-masing yang berbeda. Perkembangan tersebut dapat berlangsung secara normal dan dapat juga berlangsung secara tidak normal yang dapat mengakibatkan terjadinya kelainan pada diri anak itu sendiri (Ardy, 2016)

Perkembangan pada anak usia dini terkait dengan perubahan psikis pada diri anak mencakupi aspek kognitif , bahasa, sosial emosi, serta agama dan moral. Perkembangan kognitif anak usia dini terkait dengan pengetahuannya, yaitu semua proses psikologi yang berhubungan dengan bagaimana anak mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Pemberian stimulasi kognitif yang baik dan optimal dapat membuat anak berkembang dengan baik. Perkembangan yang dialami anak adalah perkembangan kognitif. Pendekatan perkembangan kognitif ini didasarkan kepada asumsi atau keyakinan-keyakinan bahwa kemampuan kognitif merupakan suatu fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak. Perkembangan kognitif pada manusia mulai dipelajari pada abad pertengahan

di mana kemajuan ilmu pengetahuan mulai bangkit. Menurut Khiruzzadi (2021), Anak yang memasuki usia keemasan ini perlu diperhatikan betul khususnya aspek perkembangan kognitifnya. Pada usia ini anak akan belajar dari melihat lingkungan sekitarnya, bimbingan dari orang tua dan guru serta anak akan terus belajar dengan cara *trial and error*.

Perkembangan kognitif anak usia dini adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Perkembangan kognitif anak usia dini dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Aspek kognitif didasari pada konsep perkembangan di masa anak-anak mengenai hal-hal yang menghubungkannya dengan minat (Ubaidillah, 2020).

Perkembangan kognitif merupakan suatu perubahan dari suatu keadaan seimbang ke dalam keseimbangan baru. Setiap tahap perkembangan kognitif mempunyai bentuk keseimbangan tertentu sebagai fungsi dari kemampuan memecahkan masalah pada tahap itu. Ini berarti penyeimbangan memungkinkan terjadinya transformasi dari bentuk penalaran sederhana ke bentuk penalaran yang lebih kompleks, sampai mencapai keadaan terakhir yang diwujudkan dengan kematangan berpikir orang dewasa (Arifin, 2016).

Dari beberapa pengertian kognitif dapat kita simpulkan bahwa kecerdasan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir.

Menurut Pahrul (2022), menemukan suatu masalah dalam kemampuan kognitif pada penelitiannya yaitu perkembangan kognitif anak masih belum

berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini terbukti anak belum mampu menyebutkan nama benda sesuai dengan gambar yang ditunjukkan, anak masih berpikir lama ketika berhitung, serta anak masih lama saat menganalisis sesuatu. Oleh karena itu, kognitif anak perlu dikembangkan.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Kaeriyah (2018), menemukan masalah dalam penelitiannya yaitu di kelas B pada bulan Agustus-Oktober 2016 ditemukan adanya keterlambatan dalam kemampuan kognitif dan pengetahuan sains sebesar 78% dari 14 anak yang hasil belajarnya belum memenuhi kriteria. Sementara itu anak yang sudah berhasil dengan kriteria baik hanya sekitar 28%. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Purnamasari (2018), menemukan masalah dalam penelitiannya yaitu masih kurangnya pemahaman dalam penggunaan bahasa dalam mengenal huruf alpabet dari A sampai dengan Z masih sering tertukar, mengenal angka-angka seperti salah dalam menyebut Taman Kanak-Kanak antara angka 6 dan angka 9, juga masih kurang dalam mengenal bentuk seperti lingkaran, segitiga, segi empat, dan warna masih sering tertukar.

Perkembangan kognitif pada anak anak terjadi melalui urutan yang berbeda. Tahapan ini membantu menerangkan cara anak berpikir, menyimpan informasi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Media yang digunakan dalam pengembangan kognitif anak TK pada dasarnya merupakan media yang tidak berbahaya dan menyenangkan. Akan tetapi dibanyak pengalaman lapangan, seorang guru jarang memanfaatkan fungsi ini secara optimal. Kondisi ini disebabkan oleh kenyataan bahwa tugas yang diemban guru sebagai perancang pembelajaran adalah sangat rumit, karena berhadapan dengan dua variabel diluar kontrolnya, yaitu cakupan isi pembelajaran yang telah diterapkan terlebih dahulu berdasarkan tujuan yang ingin

dicapai, dan anak yang membawa serangkaian kemampuan awal, sikap dan karakteristik perseorangan lainnya kedalam situasi, pembelajaran. Dalam konteks sekolah sumber informasi adalah guru dan penerimanya adalah anak. Guru dapat menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan pesan kepada anak. Media dapat menolong guru memberikan sebagian informasi kepada anak. Hasil yang positif dalam belajar akan didapat apabila media direncanakan dengan baik dalam penggunaan dikelas. Suatu kegiatan yang digemari oleh anak TK adalah kegiatan bermain. Walaupun kegiatan ini dapat dilakukan tanpa menggunakan alat permainan, tetapi hampir semua kegiatan bermain justru menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE).

Dari permasalahan tersebut masih banyaknya siswa taman Kanak-kanak yang memiliki rendahnya dalam kemampuan kognitif seperti belum mampunya menyebutkan nama-nama benda disekitarnya. Anak masih sering kali tertukar dalam penyebutan huruf maupun dalam penulisan. Disamping itu, masih banyak anak yang belum bisa menyelesaikan masalah sederhana sendiri.

Tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif, namun pada perkembangan anak usia dini pada masa ini anak juga harus meningkatkan tanggung jawabnya. Tanggung jawab menjadi salah satu sikap yang harus dimiliki setiap individu di dunia. Sikap tersebut sangat berguna dalam menjalani kehidupan dan sebagai pembelajaran untuk mengembangkan diri. Sikap tanggung jawab terbentuk seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan seorang anak. Sebab, sikap tersebut berasal dari dalam hati dan kemauan diri sendiri untuk melakukan kewajibannya.

Sikap tanggung jawab harus ditanamkan sejak usia dini yang diharapkan mampu menjadi karakter anak dimasa dewasa kelak. Sikap tanggung jawab yang ditumbuhkan pada anak usia tidak sebesar tanggung jawab orang dewasa melainkan tanggung jawab dari hal yang paling sederhana untuk dilakukan anak usia dini. Mengerjakan tugas sampai selesai dan mengerjakan tugas tanpa dibantu oleh guru adalah salah satu sikap tanggung jawab yang dapat di lakukan anak usia dini. Sikap tanggung jawab pada anak sebaiknya dimulai sejak usia dini. (Salsabila, 2021)

Miller (2009), mengungkapkan bahwa tanggung jawab harus berasal dari dirinya sendiri, tanggung jawab terhadap hal lain tidak akan terlaksana jika tidak mampu bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri, jadi menurut pernyataan tersebut tanggung jawab terhadap diri sendiri sangat penting ditanamkan sejak dini karena hal ini akan sangat berpengaruh pada anak usia dewasa.

Jadi dari beberapa pengertian yang disampaikan mengenai tanggung jawab dapat kita simpulkan bahwa Tanggung Jawab adalah suatu karakter yang harus ditanamkan sejak dini yang harus di tumbuhkan dan dikembangkan sebagai bekal dikemudian hari dan siap mengerjakan semua tugas dengan menerima risiko yang telah diambil.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Irda (2021), pada observasi yang dilakukan penulis pada anak usia 5-6 tahun di TK Poteumeureuhom di Banda Aceh masih terlihat bahwa nilai-nilai tanggung jawab anak usia dini mulai memudar, masih ada beberapa anak yang bermasalah dengan tanggung jawabnya yakni kurangnya kesadaran dalam merapikan sepatu di rak sepatu, tidak merapikan dan menyimpan peralatan main setelah digunakan, tidak merapikan peralatan makan, tidak membuang sampah pada tempatnya, kurangnya tanggung jawab untuk

menjaga barang milik sendiri, misalnya mainan, buku, alat tulis, maupun barang barang milik sekolah. Dari permasalahan tersebut peneliti ingin mencari informasi dari berbagai sumber baik dari guru wali kelas dan kepala sekolah terkait tentang kr tanggung jawab pada anak. Hasil analisis data tersebut nantinya digunakan sebagai perbaikan dalam mencapai tujuan tanggung jawab anak yang baik.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Kusmiawati (2015), pada observasi awal menemukan masalah di salah satu TK Negeri Kota Bandung pada tanggal 2 Februari sampai tanggal 18 Februari, bahwa terdapat dua orang anak kelas B yang masih melalaikan tugas yang diberikan guru seperti tidak mengerjakan tugas di dalam area-area bermain yang di buka pada saat itu, Kemudian selepas makan terdapat beberapa anak yang belum terbiasa bertanggungjawab untuk membereskan alat makan, menyimpan alas makan pada tempatnya dan membersihkan sisa makanan serta membuangnya pada tempat sampah.

Berdasarkan penelitian Ningsih, dkk (2018) menyatakan bahwa sikap tanggung jawab yang dimiliki anak usia 5-6 tahun di TK IT Bina Insan Mulia, Kelurahan Neglasari, Kecamatan Cibeunying Kaler, Kota Bandung belum muncul dalam sebagian besar anak dikelas tersebut. Sikap tanggung jawab yang belum muncul pada anak TK B Bina Insan Mulia yaitu Mengerjakan tugas yang diberikan, Meletakkan barang sesuai dengan tempatnya”, dan Menghargai waktu. Penelitian dari Ika (2019), juga menyatakan peneliti menemukan bahwa karakter tanggung jawab pada sebagian anak di TK Islam Budi Mulia Padang belum berkembang secara optimal.

Penelitian dari Cahyati, (2018) juga menyatakan bahwa masih rendahnya sikap tanggung jawab anak di TK Pertiwi Kuningan khususnya di kelas B2 dan B6.

Karena masih rendahnya sikap tanggung jawab anak maka peneliti ingin menanamkan sikap tanggung jawab anak dengan media audivisual. Penelitian dari Jurnal Juwita (2019), juga menyatakan bahwa permasalahan yang dihadapi masih rendahnya sikap tanggung jawab yang dimiliki anak seperti masih terdapat anak yang tidak mau membereskan mainan dan peralatan yang sudah digunakan. Biasanya anak-anak meninggalkan begitu saja setelah bermain tanpa mau merapikan kembali, guru meminta anak untuk merapikan sendiri namun anak terlihat malas untuk merapikan mainan dan peralatan yang sudah digunakan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, sikap tanggung jawab yang dimiliki anak-anak kelompok B (usia 5-6 tahun) di TK Fajar Cemerlang itu bervariasi. Dari 18 anak, terdapat 15 anak yang sudah mampu bertanggung jawab dalam hal mengerjakan tugas yang telah diberikan guru sampai selesai, menjaga barang miliknya, mengembalikan barang ketempat semula, dan menghargai waktu, dan 3 anak yang terlihat belum mampu bertanggung jawab, 3 anak tersebut sikap tanggung jawabnya yang masih rendah sesuai dengan indikator yang ingin saya teliti yaitu seperti anak yang pergi meninggalkan barang-barang yang telah dipinjamnya di meja. Lalu ketika anak belum menyelesaikan tugas yang diberikan pendidik anak langsung mengumpulkan tugasnya walaupun belum selesai. Bahkan terdapat salah satu anak yang tidak mau mengerjakan tugasnya lalu berlari-lari di dalam maupun di luar kelas, dan kehilangan mainan atau sesuatu lain yang dibawanya dari rumah maupun yang baru dibeli di lingkungan sekolahnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa sikap tanggung jawab yang masih rendah pada anak yaitu mengerjakan tugas yang telah diberikan guru sampai selesai, menjaga barang miliknya, mengembalikan barang ketempat semula, dan menghargai waktu.

Padahal guru sudah mengingatkan kepada siswa yang sering tidak mengembalikan barang ketempat semula untuk mengembalikan barang yang siswa ambil ketempat semula, guru juga mengingatkan agar anak mengerjakan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru agar dapat mengumpulkan tugas tersebut tepat

Jadi, dari beberapa permasalahan tersebut masih banyaknya siswa yang kurang bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas seperti merapikan tempat bermain, tidak dapat membuang sampah pada tempatnya, dan juga masih banyak siswa yang masih belum menghargai waktu saat belajar. Selain itu masih banyak anak yang lalai dalam menyelesaikan tugas, dan tidak ingin mengerjakan tugasnya sendiri. Banyak cara yang dapat dilakukan guru dalam membangkitkan suatu pembelajaran yang aktif dan bermakna, yaitu dengan cara menerapkan strategi, metode, dan model dalam pembelajaran. Dalam membangun suatu pembelajaran, salah satu cara yang tepat yaitu memilih metode pembelajaran yang sesuai.

Sistem pendidikan di Indonesia telah menempatkan kognitif sebagai aspek penting bagi siswa. Hal ini tampak pada kurikulum sekolah masih menempatkan kognitif sebagai sesuatu yang wajib dikuasai. Orang tua akan melakukan apapun untuk mendorong anaknya menjadi manusia yang cerdas, supaya bisa berprestasi secara akademik. Anak diharuskan memiliki kemampuan yang kuat dalam hal logika dan bahasa/verbal. Dalam kasus pendidikan di Indonesia, sebagian besar orang tua berharap anaknya yang masih duduk di sekolah dasar memiliki kemampuan berbahasa Inggris yang bagus. Untuk mewujudkan ambisi tersebut, anak diharuskan mengikuti les privat bahasa Inggris guna menambah jam belajar. Di sini bukan berarti anak-anak dilarang mempelajari bahasa Inggris, namun yang perlu diperhatikan adalah kesesuaian kapasitas otak dengan materi yang diajarkan.

Untuk mengasah kemampuan tersebut tidak harus mempelajari bahasa asing, karena Indonesia juga memiliki bahasa induk yang memiliki kajian sangat banyak untuk dijadikan bahan pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di Gugus Jepun Denpasar Selatan pada tanggal 1 Agustus 2023 diperoleh informasi bahwa adanya permasalahan menunjukkan kurangnya kreativitas yang dimiliki oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang ada di sekolah, kurangnya kemampuan kognitif pada anak seperti, anak belum mampu mengenal huruf, belum mengetahui cara mengingat sesuatu, anak masih belum mampu menyebutkan nama hari, tanggal, bulan dan tahun. Anak juga belum mampu dalam mengenal bentuk, warna, ukuran, melihat persamaan dan perbedaan bentuk, warna, dan ukuran dan dalam aspek tanggung jawab masih banyaknya siswa yang belum mampu menyelesaikan tugas dengan baik dan tepat waktu. Anak belum bisa fokus dalam mengerjakan 1 tugas dan anak masih banyak yang belum mampu merawat barang yang ada di sekolah. Dan juga kurangnya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang mengakibatkan anak tidak tertarik dalam pembelajaran di kelas.

Adapun penyebab dari kurangnya kemampuan kognitif dan tanggung jawab belajar pada anak di Gugus Jepun Denpasar Selatan yaitu Faktor lingkungannya. Anak yang memiliki lokasi tempat strategis yaitu di tengah kota Denpasar yang bertepatan di Kelurahan Renon, Panjer dan sekitarnya dan sebagian besar orang tua anak di Gugus Jepun bekerja sebagai pegawai kantor dan pariwisata yang mengakibatkan kurangnya perhatian yang menimbulkan kurangnya rasa tanggung jawab yang dimiliki oleh anak dalam mengerjakan tugasnya yang dikarenakan sering di manja dan dibantu oleh orang tua saat melakukan sesuatu yang

mengakibatkan kurangnya muncul rasa tanggung jawab dan kemandirian yang ada di dalam diri anak dan adapun kekurangan lainnya seperti kurangnya kesadaran pada orang tua tentang pentingnya kemampuan kognitif dan tanggung jawab pada anak. selain itu perubahan jaman yang semakin canggih mengakibatkan anak ketergantungan terhadap alat elektronik seperti *smartphone* dan juga anak sering kali dimanja oleh orang tua di rumah yang mengakibatkan kurangnya tanggung jawab pada anak disekolah. Selain itu kurangnya kreativitas yang dimiliki oleh guru untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak dan pembelajaran yang monoton.

Berdasarkan hasil pemaparan tersebut upaya meningkatkan kemampuan kognitif dan tanggung jawab pada anak usia dini dengan menggunakan metode belajar bermain berbantuan media *weather wheel*. Metode bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Melalui bermain dan berbagai permainan yang menyenangkan, anak dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual, dan spiritual. Sehingga aktivitas bermain ini bisa dijadikan sebuah pendekatan dalam pembelajaran anak. Namun metode belajar sambil bermain perlu didesain dengan bagus. Kemudian langkah-langkah dalam penerapannya adalah dengan melakukan secara langsung, berbagi, mengalami, dapat mengaitkan dengan pengalaman nyata, dan dapat menerapkan dalam situasi berbeda.

Anak bermain untuk memperoleh sesuatu dengan cara bereksplorasi dan bereksperimen tentang dunia disekitarnya dalam rangka membangun pengetahuan diri sendiri. Bermain dilakukan atas inisiatif anak, atas keputusan anak, dan dengan dukungan guru atau orang dewasa. Bermain dilakukan dengan spontan dan

bertujuan untuk bersenang-senang. Segala kegiatan yang terdapat unsur kesenangan bagi anak usia dini, maka disebut dengan bermain (Pahrul, 2021). Menurut Purnama (2022), media *weather wheel* atau yang dikenal dengan roda cuaca. Permainan ini terbuat dari barang bekas yang menggunakan bahan utamanya yaitu menggunakan kardus. Manfaat dari *weather wheel* ini yaitu mengenalkan anak terhadap cuaca pada hari ini. Dalam media tersebut dapat dituliskan “Bagaimana cuaca hari ini?”. Adapun keunggulan yang dimiliki oleh permainan *weather wheel* ini anak diajak untuk lebih mengenal hari tanggal dan cuaca hari ini, serta anak juga mampu di latih dalam hal literasi dasar yaitu membaca sederhana hari tanggal dan cuaca yang sesuai pada saat itu. Serta dalam hal tanggung jawab apakah anak mampu melakukannya dengan konsisten saat melakukan pergantian hari di setiap tiba di sekolah.

Sesuai dari pemaparan latar belakang tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Pengaruh Metode Bermain Berbantuan Media *Weather Wheel* terhadap Kecerdasan Kognitif dan Tanggung Jawab Pada Anak Usia Dini”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yakni sebagai berikut.

- 1) Kurangnya peningkatan kognitif pada anak di lembaga sekolah.
- 2) Kurangnya peningkatan tanggung jawab pada anak di lembaga sekolah.
- 3) Kurangnya inisiatif anak dalam melakukan suatu kegiatan.
- 4) Perlu adanya media pembelajaran yang kreatif dari guru untuk meningkatkan pengembangan media pembelajaran dalam meningkatkan kognitif dan tanggung jawab pada anak.

- 5) Adanya pembelajaran yang monoton di kelas.
- 6) Kurangnya pemahaman terkait huruf dan angka pada anak.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi masalah di atas terdapat beberapa pertimbangan agar mendapatkan permasalahan yang menyebabkan ketidakpastian atau kerancuan dari topik pembahasan. Penelitian ini memfokuskan pada permasalahan mengenai sebagai berikut

- 1) Penelitian ini menggunakan metode bermain berbantuan media *weather wheel*.
- 2) Pada penelitian ini untuk mengetahui kemampuan kognitif dan tanggung jawab belajar pada anak.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat kita rumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut

- 1) Apakah terdapat pengaruh metode bermain berbantuan media *weather wheel* terhadap kemampuan kognitif pada anak usia dini di kelompok B Gugus Jepun Denpasar Selatan?
- 2) Apakah terdapat pengaruh metode bermain berbantuan media *weather wheel* terhadap tanggung jawab pada anak usia dini di kelompok B Gugus Jepun Denpasar Selatan?
- 3) Apakah terdapat pengaruh metode bermain berbantuan media *weather wheel* terhadap kemampuan kognitif dan tanggung jawab pada anak usia dini di kelompok B Gugus Jepun Denpasar Selatan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan dalam rumusan masalah diatas, adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu:

- 1) Untuk mengetahui pengaruh metode bermain berbantuan media *weather wheel* terhadap kemampuan kognitif dengan anak yang menerapkan metode konvensional pada anak di kelompok B Gugus Jepun Denpasar Selatan.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh metode bermain berbantuan media *weather wheel* terhadap tanggung jawab belajar dengan anak yang menerapkan metode konvensional pada anak di kelompok B Gugus Jepun Denpasar Selatan.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh metode bermain berbantuan media *weather wheel* terhadap kemampuan kognitif dan tanggung jawab belajar dengan anak yang menerapkan metode konvensional pada anak di kelompok B Gugus Jepun Denpasar Selatan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan terhadap metode belajar dengan berbantuan media baru yang dapat diterapkan saat kegiatan pembelajaran.

- 2) Manfaat Praktis

- a) Bagi Peserta Didik

Melalui penelitian ini peserta didik diharapkan dapat memudahkan dan memahami pembelajaran dengan menggunakan media yang baru sehingga dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik di dalam kelas.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dikelas

c) Bagi Kepala Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai pedoman kepala sekolah dalam mengelola pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di lembaga sekolahnya

d) Bagi Peneliti Lain

Melalui penelitian ini dapat menjadi rujukan, sumber informasi dan bahan referensi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.7 Penjelasan Istilah

Menghindari terjadinya salah penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, maka dijelaskan beberapa istilah dalam variabel penelitian ini sebagai berikut

1) Metode bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang sangat disenangi dan sangat menyenangkan bagi anak, setiap hari mereka melakukan aktivitas bermain. Bermain adalah keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang individu yang sifatnya menyenangkan, menggembirakan, dan menimbulkan kenikmatan yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional (Sigit Purnama, Yuli Salis Hijriani, 2019). Anak bermain untuk memperoleh sesuatu dengan cara bereksplorasi dan bereksperimen tentang dunia disekitarnya dalam rangka membangun pengetahuan

diri sendiri (*self knowledge: fisical knowledge, logical math knowledge*). Bermain dilakukan atas inisiatif anak, atas keputusan anak, dan dengan dukungan guru atau orang dewasa. Untuk dapat mendukung anak bereksplorasi dengan mainannya, guru perlu memperhatikan densitas dan intensitas main anak. Densitas adalah berbagai macam cara setiap jenis main (main sensormotor, main peran, main pembangunan) yang disediakan untuk mendukung pengalaman anak. Sedangkan intensitas adalah waktu yang dibutuhkan anak untuk pengalaman dalam tiga jenis main sepanjang hari dan sepanjang tahun. (Latif, 2016).

2) Media *Weather Wheel*

Media *weather wheel* merupakan media pembelajaran yang dipergunakan untuk mengajarkan siswa terhadap cuaca yang sedang terjadi saat ini. Media *weather wheel* ini terinspirasi dari permainan *spinning wheel*. *Spinning Wheel* atau biasa disebut *roulette*.

3) Kemampuan Kognitif

Kognitif merupakan ranah kejiwaan yang berpusat di otak dan berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan). Dalam perkembangan kognitif banyak hal yang dapat dikembangkan seperti mengenal lambang bilangan, konsep bilangan, memecahkan masalah sederhana, warna, mengenal bentuk, ukuran, pola dan sebagainya. (Srianis, 2014).

Kognitif dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berpikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. (Pudjiati, 2011).

4) Tanggung jawab

Tanggung jawab merupakan suatu tugas atau kewajiban untuk melakukan atau menyelesaikan tugas dengan penuh kepuasan serta memiliki konsekuensi berupa penghargaan (*reward*) dan hukuman (*punishment*) terhadap sebuah keberhasilan atau kegagalan.

1.8 Asumsi Penelitian

Pada penelitian ini terdapat asumsi yang digunakan sebagai landasan berpikir. Kebenaran penelitian ini terbatas sejauh mana asumsi berikut berlaku, sehingga kebenaran dari penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan selama asumsi-asumsi tersebut tetap berlaku. Asumsi-asumsi tersebut antara lain, sebagai berikut :

- 1) Saat belajar anak lebih tertarik dalam menggunakan media pembelajaran.
- 2) Anak juga lebih tertarik dengan pembelajaran dilingkungan sekitar.
- 3) Guru memiliki keaktifan dan kreativitas untuk membuat media pembelajaran.

