

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan individu yang mengalami tahapan perkembangan. Menurut Undang-Undang di Indonesia, yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Pada rentang usia ini anak mengalami masa keemasan dimana pada masa ini anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Selanjutnya Montessori dalam Sujiono (2009:2) menyatakan bahwa masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis, anak telah siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Anak usia dini (0-6 tahun) adalah salah satu aset terpenting suatu bangsa. Maju tidaknya suatu bangsa dan negara sangat ditentukan oleh kualitas anak usia dini dalam aspek pertumbuhan dan perkembangan, oleh karena itu pendidikan pada masa dini merupakan pendidikan yang sangat fundamental dan sangat menentukan pendidikan selanjutnya.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah penyelenggara pendidikan yang memiliki peranan penting dalam pengoptimalan potensi anak melalui kegiatan pengembangan kemampuan yang menyeluruh sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu pendidikan anak di jalur pendidikan sekolah, sesuai Undang-Undang Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003 ayat 3 bahwa Pendidikan Anak Usia Dini pada pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak. Taman Kanak-kanak menjadi lembaga formal yang melayani anak usia empat sampai enam tahun dengan tujuan untuk mengembangkan setiap aspek perkembangan yang dimiliki anak melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

Pendidikan anak usia dini salah satu upaya dan tindakan untuk memberikan stimulasi, bimbingan, dan tindakan kepada anak supaya anak mampu mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperoleh di lingkungannya. Anak memperoleh pengalaman belajar perlunya bantuan dari orang tua, pendidik,

dan lingkungan sekitar yang mampu mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Selain itu perlunya kegiatan menyenangkan yang mampu mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak, kegiatan tersebut bisa berupa bermain maupun aktivitas kegiatan pembelajaran yang mampu diikuti anak yang membuat anak senang dan semangat.

Salah satu bentuk lembaga pendidikan anak usia dini yang berada pada jalur formal adalah Taman Kanak-Kanak (TK) yang berusia 4-6 tahun. Tujuan pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK) untuk pencapaian perkembangan yaitu: Nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif yaitu pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk warna ukuran dan pola, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf, bahasa yaitu menerima bahasa, mengungkapkan bahasa, keaksaraan, sosial emosional. Kreativitas anak usia dini dapat diupayakan melalui permainan yang dirancang oleh pendidik di lembaga PAUD, karena dengan permainan anak dapat mengembangkan dan mengintegrasikan semua potensinya sehingga menjadi anak yang kreatif. Peran pendidik dalam kegiatan permainan anak adalah memberikan dorongan, membimbing bermain bagi anak dan membantu anak mengembangkan potensinya, sehingga mereka menjadi anak yang lebih kreatif (Nurwahidah et al., 2023).

Pengenalan pola memberikan fokus pada penalaran anak. Orang dewasa harus mendorong anak usia dini untuk menebak dan menjelaskan penalarannya. Penalaran memungkinkan siswa untuk menarik kesimpulan logis, menerapkan keterampilan klasifikasi logis, menjelaskan pemikiran mereka, membenarkan solusi dan proses masalah mereka, menerapkan pola dan hubungan untuk sampai pada solusi, dan memahami matematika (Ariyana, 2020).

Menurut Guslinda & Kurnia,(2018) berpendapat bahwa “Media pembelajaran adalah alat dalam pengajaran melalui simulasi dari inti pengajaran yang disampaikan baik secara deskriptif maupun demonstrasi yang tentunya ini menandakan pada fungsinya sebagai penyampai pesan, serta dalam konteks media pembelajaran bagi anak usia dini, media merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak didik untuk belajar” (Siti Nurul Fazriah, Astuti Darmiyanti, 2021).

Salah satu pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah pengembangan berpikir logis (Isro'atin & Fitri, 2023). Kemampuan berpikir logis anak dapat dikembangkan melalui kegiatan yang menyenangkan salah satunya yaitu bermain pola. Dalam proses pemberian stimulus, orang tua dan pengajar memerlukan media yang membantu anak untuk mendapatkan gambaran yang konkrit terhadap apa yang sedang ia pelajari. Media dalam konteks perkembangan kognitif memiliki peranan yang penting. Media menjadi sarana bermain yang efektif, menarik dan mudah dipahami (Hidayanah et al., 2022).

Kemampuan Kognitif berperan penting bagi perkembangan hidup anak baik, termasuk pula bagi masa depannya. Hal itu disebabkan karena hampir seluruh aspek kehidupan membutuhkan kemampuan kognitif dalam memecahkan berbagai permasalahan hidup. Tidak mengheran jika pengembangan kemampuan kognitif merupakan salah satu motivasi masyarakat dalam menyekolahkan anaknya sedini mungkin (Basri, 2018; Suryawan & Endaryanto, 2021). Tujuan dari pengembangan kemampuan kognitif anak adalah agar anak memiliki kemampuan dalam mengeksplorasi lingkungan di sekitarnya melalui panca indera. Pengetahuan yang diperoleh dari proses eksplorasi tersebut selanjutnya dapat digunakan untuk keperluan melangsungkan kehidupannya. Kemampuan kognitif membantu anak dapat memberdayakan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhannya dan masyarakat. Pengembangan kemampuan ini juga berguna secara cepat dan tepat untuk memecahkan suatu persoalan (Valentina Dewi et al., 2023).

Menurut Tanner & Santrock (Nurwahidah et al., 2023), pada hakikatnya jumlah dan ukuran saraf otak dari usia anak yang masih dini hingga anak mencapai usia remaja akan terus bertambah. Penambahan tersebut terjadi karena *myelination* atau sebuah proses banyaknya sel otak dan sistem syaraf yang diselimuti oleh lapisan-lapisan sel lemak yang bersekat. Dimana, ketika keadaan tersebut terjadi maka akan menambah kecepatan informasi yang akan diterima. Hal tersebut akan memperkuat alasan mengapa anak usia dini sangat memerlukan stimulus yang tepat agar anak bisa berkembang secara optimal. Pengenalan pola memberikan fokus pada penalaran anak. Orang dewasa harus mendorong anak usia dini untuk menebak dan menjelaskan penalarannya. Penalaran memungkinkan siswa untuk

menarik kesimpulan logis, menerapkan keterampilan klasifikasi logis, menjelaskan pemikiran mereka, membenarkan solusi dan proses masalah mereka, menerapkan pola dan hubungan untuk sampai pada solusi, dan memahami matematika (Ariyana, 2020).

Teori perkembangan kognitif Piaget menyatakan bahwa anak-anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia melalui empat tahap perkembangan kognitif yaitu tahap sensorimotor, tahap praoperasi, tahap operasi kongkret dan tahap operasi formal. (Santrock, 2011) Teori kognitif berkontribusi dalam menyajikan suatu pandangan yang positif mengenai perkembangan dan mengedepankan usaha aktif individu dalam menyusun pemahamannya (Anditiasari & Dewi, 2021).

Vygotsky menyatakan bahwa perkembangan anak diawali pada masa awal yang menuju persiapan bersekolah didasari oleh jenis strategi yang dimiliki anak di lingkungan sosial maupun sekolahnya yang didasari oleh tugas pencapaian perkembangan anak. Pada zona perkembangan dekat (ZPD), Vygotsky memahami bahwa terdapat kerumitan relasi yang mencerminkan hubungan antara pembelajaran dengan perkembangan yang dinamis berbentuk siklus mental seorang anak yang memiliki manfaat bersama dalam bentuk tersendiri. ZPD yang digunakan oleh Vygotsky mendefinisikan bahwa perkembangan anak biasanya diartikan sebagai sebuah skala yang merupakan titik-titik dari hubungan dalam keterampilan dan kemampuan dalam sebuah kesatuan yang memiliki tingkat penguasaan yang berbeda-beda. Namun, seiring dengan perkembangan seorang anak yang memiliki ZPD tidak tetap akan sering berubah-ubah dalam proses pembelajaran. Jika anak melakukan sesuatu pada dirinya untuk proses belajar dari berikutnya (Anditiasari & Dewi, 2021).

Menurut Brooks, J.B. dan D.M. Elliot mengemukakan bahwa bermain adalah istilah yang dipakai secara luas sehingga arti yang sebenarnya mungkin hilang. Arti yang lebih tepat adalah tiap-tiap kegiatan yang menimbulkan rasa senang, dan tanpa memikirkan hasil akhir. Bermain dilakukan dengan suka rela tanpa adanya tekanan dan paksaan dari siapapun (Masrifah et al., 2022).

Berdasarkan hasil Observasi di TK Kecamatan Rembang terlihat bahwa kemampuan kognitif anak masih rendah terutama dalam mengurutkan pola warna. Bahwasanya anak-anak masih kurang memahami dan masih belum bisa membuat pola warna dengan benar. Hal ini disebabkan, karena pada saat kegiatan mengurutkan pola warna, anak-anak belum bisa membuat pola dengan benar. Selain itu, penggunaan media yang kurang menarik juga dapat mempengaruhi motivasi dan minat belajar anak, sehingga hasil belajar anak belum sesuai harapan dan perlu ditingkatkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan cakupan masalah maka rumusan masalah dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembelajaran media *Colour Egg Box* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengurutkan pola warna di TK Kecamatan Rembang?
2. Bagaimana pengaruh proses pembelajaran media *Colour Egg Box* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengurutkan pola warna di TK Kecamatan Rembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk memperoleh deskripsi dan mengembangkan hal-hal sebagai berikut:

1. Menganalisis bagaimana proses pembelajaran media *Colour Egg Box* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengurutkan pola warna di TK Kecamatan Rembang.
2. Menganalisis bagaimana pengaruh proses pembelajaran media *Colour Egg Box* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam pengenalan pola warna di TK Kecamatan Rembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

1. Anak :

- a) Meningkatkan kemampuan kognitif anak, baik dalam segi daya ingat dan daya pikir anak.
- b) Memahami materi mengurutkan pola warna dengan penggunaan media *colour egg box*.

2. Guru :

- a) Meningkatkan kreativitas guru baik dalam penyampaian materi yang menarik, membuat media yang sesuai dengan materi dan menilai keefektifan media tersebut bagi peningkatan kemampuan kognitif anak.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Guru :

- a) Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi guru untuk menggunakan media yang menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- b) Menciptakan pembelajaran yang kreatif, menarik dan tidak monoton yang akan meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri.

2. Anak :

- a) Membantu anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif baik daya ingat maupun daya pikir anak.
- b) Meningkatkan antusias anak dalam mengikuti pembelajaran, sehingga materi lebih mudah dipahami anak.

3. Sekolah :

- a) Menambah referensi bagi sekolah tentang pentingnya media pembelajaran dan sebagai masukan juga bagi sekolah untuk menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung untuk proses belajar mengajar.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian adalah untuk menganalisa, mengkaji dan ingin mengetahui secara mendalam pembelajaran media *colour egg box* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengurutkan pola warna di TK Kecamatan Rembang.

1.6 Definisi Operasional Variabel

Agar tidak ada kesalahpahaman maka peneliti memfokuskan penelitiannya dalam pengertian Media *Colour Egg Box*, dan kemampuan mengurutkan pola warna.

Media *Colour Egg Box* merupakan variabel X yaitu dengan memanfaatkan limbah tempat telur yang dirancang untuk mengenalkan pola warna pada anak agar pembelajaran lebih menarik. Penulis menyiapkan dua buah *egg box*, satu *egg box* dibiarkan utuh sesuai aslinya kemudian satu *egg box* lagi di potong sesuai bentuk kemudian di beri cat merah kuning hijau atau sesuai dengan pola warna yang nanti akan diajarkan. Dengan media *colour egg box* ini diharapkan proses mengurutkan pola warna mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya pada lingkup perkembangan berpikir logis dan berpikir simbolik.

Kemampuan mengurutkan pola warna merupakan variabel Y yaitu cara bagi siswa untuk mengenali ketertiban dan mengatur dunia mereka dan penting dalam semua aspek matematika di tingkat ini. Anak-anak prasekolah mengenali pola di lingkungan mereka dan harus menjadi lebih terampil dalam memperhatikan pola dalam pengaturan objek, bentuk, dan angka melalui pengalaman di sekolah dan dalam menggunakan pola untuk memprediksi apa yang akan terjadi selanjutnya dalam suatu pengaturan.