

BAB I

PENDAHULUAN

1) Latar Belakang Masalah

Masa kanak-kanak pada rentang usia 0 hingga 6 tahun merupakan tahap yang menggembirakan. Selama waktu ini, anak-anak akan menghabiskan hari-harinya dengan bermain. Sejak bangun hingga kembali tidur, aktivitasnya diisi dengan permainan. Aktivitas bermain tersebut bisa merangsang pertumbuhan serta perkembangan anak dengan maksimal, asalkan mereka mendapatkan rangsangan yang sesuai, potensi yang mereka miliki dapat berkembang secara optimal (Rahimah, 2022).

Terdapat enam aspek penting perkembangan anak usia dini yang perlu dipahami dan diperhatikan oleh orang dewasa di sekitar mereka. Enam aspek tersebut meliputi perkembangan kognitif, fisik motorik, sosial emosional, agama moral, bahasa, dan seni (Rina Nurasyiah, 2023). Setiap aspek perkembangan anak ini sangat krusial dan dapat berkembang secara baik melalui proses pendidikan. Pendidikan adalah proses di mana individu memperoleh ilmu dalam bentuk sikap dan perilaku melalui bimbingan, pengajaran, serta latihan. Pendidikan yang berkualitas seharusnya dimulai sejak usia dini.

Pendidikan yang sesuai untuk anak-anak adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 14 menjelaskan bahwa PAUD adalah suatu usaha pengembangan yang ditujukan bagi anak dari lahir hingga usia enam tahun dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk mendukung

pertumbuhan dan perkembangan fisik serta mental agar anak siap untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya (Yesi Novitasari, 2020).

Kesiapan anak-anak pada usia dini untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi memerlukan kematangan di semua aspek yang dimiliki oleh mereka. Salah satu aspek perkembangan yang secara signifikan mempengaruhi aspek lainnya adalah perkembangan kognitif. Proses perkembangan kognitif pada anak usia dini mencakup cara anak dalam mengingat, memahami ruang, angka, membuat keputusan, dan memecahkan masalah. (Aguswan Kh. Umam, 2021)

Pudjiati & Masykouri (2011) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif melibatkan kemampuan untuk menyadari kejadian yang terjadi di sekitar tempat tinggal anak serta kemampuan berpikir anak. Kualitas perkembangan kognitif anak usia dini amat penting dalam membangun persepsi berdasarkan apa yang diterima dari penglihatan dan pendengarannya. Anak-anak dapat melatih hafalan mereka mengenai berbagai peristiwa atau pengalaman yang telah mereka lalui.

Jean Piaget mengklasifikasikan empat tahap perkembangan kognitif anak yaitu (1) Tahap Sensorimotor (0-2 tahun); (2) Tahap Praoperasional (2-7 tahun); (3) Tahap Konkrit Operasional (7-11 tahun); (4) Tahap Formal Operasional (11-15 tahun). Anak usia Taman Kanak-kanak berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini cara berpikir anak mulai menggunakan simbol menggantikan ide, orang atau benda, memakai kata-kata untuk mengungkapkan pengalaman yang anak peroleh, belum mampu berpikir secara logis dan abstrak dan harus ada

benda konkret agar anak memahaminya. Anak usia dini berada pada tahap praoperasional masih membutuhkan bimbingan dari orang dewasa. Oleh sebab itu Vygotsky dalam perkembangan kognitif anak usia dini menerapkan zona perkembangan proksimal atau ZPD (*Zone of Proximal Development*) dan *scaffolding*. Guru dalam proses pembelajaran kognitif harus memahami ZPD dan *scaffolding* sehingga guru dapat membantu dan membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, yang kemudian sedikit demi sedikit mengurangi dukungan atau bantuan tersebut setelah anak mampu memecahkan problem dari tugas yang dihadapinya ((Ivo Retna Wardani, 2023).

Guru juga harus menyadari dan memahami bagaimana anak belajar di tahap praoperasional supaya proses pembelajaran berlangsung dengan efektif. Penjelasan Piaget mengenai pembelajaran anak di fase ini yang perlu diketahui oleh guru mencakup beberapa hal, antara lain (1) Dalam kegiatan belajar mengajar, guru seharusnya menggunakan bahasa yang sederhana dan sesuai dengan cara berpikir anak; (2) Anak akan memperoleh pembelajaran dari lingkungan yang positif. Oleh karena itu, guru perlu mendampingi anak dengan menciptakan lingkungan yang mendukung sehingga anak dapat berinteraksi dengan baik dengan dunia sekitarnya; (3) Guru harus menyediakan alat dan media pembelajaran yang bervariasi serta inovatif, sehingga anak merasakan suasana baru namun tetap akrab dengan media tersebut; (4) Penting bagi guru untuk memberi kesempatan kepada anak melakukan praktek langsung selama proses belajar agar mereka dapat mendapatkan pengalaman langsung yang

berharga sesuai dengan tahap perkembangan mereka; (5) Guru sebaiknya melakukan sesi tanya jawab dan membuka ruang bagi anak untuk menyampaikan pendapatnya (Leny Marinda, 2020).

Dalam kegiatan pembelajaran untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif, guru seharusnya merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 yang mengatur Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Dalam STPPA, perkembangan kognitif anak dirangsang sesuai dengan usia mereka. Untuk anak berusia 5-6 tahun, perkembangan kognitif yang diharapkan sesuai dengan STPPA mencakup: 1) belajar dan kemampuan menyelesaikan masalah, 2) berpikir secara logis, 3) berpikir simbolis. (Mulyana, 2022). Dengan demikian, jelas betapa krusialnya perkembangan kognitif bagi anak usia dini sehingga perlu diberikan rangsangan seoptimal mungkin.

Perkembangan kognitif dapat dioptimalkan dengan aktivitas bermain, karena bagi anak-anak di usia dini, bermain adalah segalanya. Ragam kegiatan bermain yang dapat memicu kemajuan kognitif anak-anak usia dini meliputi permainan puzzle, pengenalan warna, bentuk, huruf, dan angka serta berbagai aktivitas lainnya (Dewi Purwati, 2019). Melalui aktivitas bermain, anak-anak dapat berlatih dengan baik, dan hal ini memberikan dampak positif, khususnya pada perkembangan kognitif mereka.

Piaget (1962) menyatakan bahwa ketika anak terlibat dalam bermain, mereka menggunakan indera mereka melihat, meraba, mencium, dan mendengar untuk berinteraksi dengan berbagai objek yang ada di sekitar mereka. Saat

bermain, anak-anak memperoleh pengalaman langsung berdasarkan informasi dan fakta yang mereka dapatkan secara aktual. Di sisi lain, Vygotsky (1976) berpendapat bahwa saat bermain, anak-anak terlibat dalam kehidupan nyata, yang membantu mereka menghindari pemikiran abstrak. Lewat aktivitas bermain, anak-anak dapat mengasah imajinasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir logis mereka (Siti Nur Hayati, 2021).

Peneliti memiliki ketertarikan untuk mengeksplorasi perkembangan kognitif pada anak-anak usia dini, sebab perkembangan ini sangat krusial bagi kehidupan mereka dan perlu mendapat perhatian sejak masa kecil. Peneliti melakukan studi dengan menggunakan media bermain yang sesuai dengan metode belajar anak usia dini, yakni belajar sambil bermain. Melalui kegiatan bermain, anak-anak akan merasakan kebahagiaan, meningkatkan minat untuk belajar, serta mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka.

Peneliti melakukan penelitian di kelompok B TK Pertiwi Ranting Cilacap. Sebelum peneliti melakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi di kelompok B TK Pertiwi Ranting Cilacap pada hari senin tanggal 9 Desember 2024 sampai hari rabu tanggal 11 Desember 2024. Peneliti menemukan perkembangan kognitif anak kelompok B yang belum maksimal, diantaranya: (1) anak belum mengenal sebab akibat, (2) anak belum paham konsep bilangan, (3) anak belum paham lambang bilangan, (4) anak belum memahami huruf abjad.

Hasil observasi dan wawancara peneliti dengan Bunda Nanun sebagai guru kelas kelompok B TK Pertiwi Ranting Cilacap penyebab perkembangan kognitif

anak di kelompok B belum maksimal disebabkan karena (1) guru masih kurang kreatif menyediakan media pembelajaran; (2) guru lebih banyak menggunakan lembar kerja; (3) pembelajaran masih berpusat pada guru; (4) anak belum aktif dalam proses pembelajaran; (5) anak belum menemukan pengalaman secara langsung dalam proses pembelajaran.

Sanjaya (2005) mengutarakan bahwa guru dalam proses pembelajaran sebaiknya mengatur lingkungan belajar yang nyaman supaya anak dapat belajar sesuai kecakapan dan keterampilan anak. Dewey dalam Santrock (2007) mempertegas guru sebaiknya memberi peluang agar anak lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung sehingga semua potensi yang dimiliki anak dapat berkembang maksimal dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, penggunaan media belajar yang kreatif dan inovatif dapat menumbuhkan antusiasme anak dalam mengikuti pembelajaran serta mendukung pengelolaan lingkungan belajar secara efektif (Hani Julianti, 2024)

Media menurut Wijayaningsih (2019) adalah benda yang dapat dilihat untuk membantu anak mengetahui dan memahami sesuatu hal baru saat proses belajar berlangsung. Maulana (2020) mengutarakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mendukung guru dalam menyampaikan pesan menggunakan benda konkret (R. Rupnidah, 2022).

Permasalahan terkait dengan perkembangan kognitif di kelompok B TK Pertiwi Ranting Cilacap membuat peneliti ingin melakukan perubahan pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif dengan menggunakan media kunyit bubuk. Media kunyit bubuk belum pernah dilakukan

dalam proses pembelajaran di kelompok B TK Pertiwi Ranting Cilacap. Media kunyit bubuk merupakan media yang mudah diperoleh dan cukup murah untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif di kelompok B TK Pertiwi Ranting Cilacap.

Penelitian yang terkait dengan media kunyit bubuk telah dilakukan oleh Nopiani Amri dan Sry Anita Rachman tahun 2025 dalam tulisan skripsi di Institut Pendidikan Nusantara Global. Upaya pengenalan seni melalui metode melukis dengan menggunakan media bahan alam memiliki peran aktif dalam meningkatkan daya imajinasi serta bakat dan kreativitas anak usia dini. Keunggulan media bahan alam yaitu sebagai media pembelajaran yang aman bagi anak, menjadikan anak lebih kreatif, dan dapat membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, salah satu media bahan alam yang akan peneliti gunakan dalam meningkatkan kreativitas melalui melukis salah satunya yaitu kunyit bubuk (Eriani, 2024). Kunyit termasuk jenis tanaman herbal yang dapat digunakan sebagai bumbu masak dan pewarna alami dan aman untuk dimakan. Kunyit dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran di sekolah yang sangat aman, bebas dari zat kimia, tidak mahal dan mudah diperoleh (Eriani, 2024). Bahan alam ini digunakan sebagai media pembelajaran, dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Hasil dari penelitian, peneliti menemukan penggunaan media bahan alam efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Dalam proses pembelajaran anak mengenal simbol huruf a-z yang ada pada kata tersebut, memilih kata yang akan dibuat, membuat pola huruf dari kata yang

dipilih, menyebutkan simbol huruf, menghubungkan bentuk huruf dengan bunyi, menunjukkan huruf sesuai dengan bunyi dan mengeja kata.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Nopiani Amri dan Sry Anita Rachman maka media kunyit bubuk dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B TK Pertiwi Ranting Cilacap. Peneliti dalam penelitian ini mengambil judul "Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Kunyit Bubuk Di Kelompok B TK Pertiwi Ranting Cilacap". Melalui penelitian ini diharapkan perkembangan kognitif anak di kelompok B TK Pertiwi Ranting Cilacap dapat meningkat dan menjadi lebih baik.

2) Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Anak belum mengenal sebab akibat sebanyak 7 anak
2. Anak belum paham konsep bilangan sebanyak 2 anak
3. Anak belum paham lambang bilangan sebanyak 1 anak.
4. Anak belum memahami huruf vokal dan konsonan sebanyak 2 anak.

3) Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, pembatasan masalah yang akan peneliti lakukan pada meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini dengan menggunakan media kunyit bubuk di kelompok B TK Pertiwi Ranting Cilacap dari kemampuan mengenal sebab akibat, konsep bilangan dan lambang bilangan, memahami huruf vokal dan konsonan. Peneliti menggunakan media kunyit bubuk karena kunyit bubuk aman bagi anak-anak, murah (mudah didapat), ramah lingkungan, memiliki warna yang khas, tidak mengandung bahan kimia.

4) Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses meningkatkan perkembangan kognitif dengan menggunakan media kunyit bubuk di kelompok B TK Pertiwi Ranting Cilacap?
2. Apakah dengan menggunakan media kunyit bubuk dapat meningkatkan perkembangan kognitif di kelompok B TK Pertiwi Ranting Cilacap?

5) Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang peneliti lakukan berdasarkan rumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses meningkatkan perkembangan kognitif dengan menggunakan media kunyit bubuk di kelompok B TK Pertiwi Ranting Cilacap.

2. Untuk meningkatkan perkembangan kognitif dengan menggunakan media kunyit bubuk di kelompok B TK Pertiwi Ranting Cilacap.

6) Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis peneliti berharap, penelitian secara ilmiah berupa data hasil dari penelitian yang peneliti laksanakan dengan berdasarkan teori perkembangan kognitif anak usia dini di kelompok B usia 5-6 tahun dapat dijadikan sebagai sumbangan ilmiah yang bermanfaat bagi pembaca.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Guru

Dapat memberikan pengalaman dan memotivasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini dengan menggunakan media kunyit bubuk sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

b. Untuk Sekolah

Bisa menjadi bahan pengkajian untuk menyusun program pembelajaran dengan menentukan media dalam suatu pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dengan media kunyit bubuk.

c. Untuk Anak

Kemampuan kognitif anak meningkat pada kemampuan memahami huruf, merangkai kata dan memahami angka dengan menggunakan media

kunyah bubuk sehingga anak mendapatkan pengalaman langsung dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dengan anak terlibat langsung saat proses pembelajaran berlangsung

