

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pertumbuhan kognitif sangat penting untuk perkembangan anak kecil yang berperan dalam membentuk kemampuan berpikir, memahami, mengingat, dan memecahkan masalah. Fase kehidupan emas awal adalah ketika semua potensinya berkembang sangat cepat, termasuk kemampuan berpikir logis dan memahami hubungan sebab-akibat. Oleh karena itu, pemberian stimulasi yang tepat sangat diperlukan agar perkembangan kognitif anak dapat berkembang secara optimal (Maulidina et al, 2020). Menurut Piaget (Dina Hidayana & Debby Adelita Febrianti Purnamasari, 2024) Anak-anak antara usia 4 sampai 5 tahun berada dalam tahap pra-operasional, saat mereka mulai dapat merepresentasikan objek menggunakan kata-kata dan simbol, namun belum mampu berpikir secara logis seperti orang dewasa. Pada tahap ini, anak belajar melalui aktivitas konkret dan pengalaman langsung, salah satunya melalui kegiatan bermain. Bermain bagi anak bukan sekadar hiburan, tetapi merupakan sarana belajar yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan mengenal konsep-konsep dasar seperti warna, bentuk, ukuran, dan pola (Wahyuni Sarah Pohan et al, 2024)

Permainan pencampuran warna adalah salah satu bentuk permainan edukatif yang memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksperimen secara langsung dengan warna. Melalui kegiatan ini, anak diajak mencampur warna

primer menjadi warna sekunder menggunakan media cair seperti air, cat, atau pewarna makanan. Aktivitas ini menstimulasi kemampuan berpikir logis anak dalam mengenali proses perubahan warna, memahami hubungan sebab-akibat, serta melatih kemampuan mengamati dan menarik kesimpulan sederhana (Kristina & Sari, 2021)

Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, aspek perkembangan kognitif mencakup tiga lingkup utama: (1) belajar dan pemecahan masalah, (2) berpikir logis, dan (3) berpikir simbolik. Kegiatan pencampuran warna sangat relevan dengan ketiga aspek tersebut karena anak dilatih untuk mencoba berbagai kemungkinan, menemukan solusi dari hasil percobaan warna, serta mengekspresikan ide dan pengetahuannya melalui simbol atau warna yang dihasilkan. Namun, dalam praktik di lapangan, masih banyak lembaga PAUD yang belum memaksimalkan kegiatan bermain sebagai sarana pengembangan kognitif anak. Pembelajaran sering kali masih bersifat teacher-centered, dengan fokus pada hafalan warna tanpa memberikan ruang eksplorasi bagi anak. Hal ini menyebabkan anak kurang aktif dalam berpikir kritis dan mengalami kesulitan memahami konsep abstrak secara konkret (Mauludiyah et al, 2022)

Hasil observasi awal di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 19 Mersi menunjukkan bahwa sebagian anak kelompok A usia 4 sampai 5 tahun dapat di katakan kognitif melalui permainan pencampuran warna yaitu anak dapat memahami warna-warna dasar, anak dapat menganalisis pencampuran warna , anak dapat menciptakan pencampuran warna yang di inginkan. Sedangkan TK Aisyiyah Bustanul Athfal 19 Mersi dari total 12 anak hanya 3 siswa yang

sudah berkembang sesuai harapan (25%) hal ini terlihat ketika anak melakukan permainan pencampuran warna. 6 siswa (50%) belum mampu untuk mengikuti kegiatan dengan baik. 5 siswa lainnya mulai berkembang dan mampu mengikuti permainan pencampuran warna salah satu faktor yang menyebabkan ada beberapa anak yang belum mau mencoba mengeksplorasi dan berekspresi karna kurangnya implementasi permainan untuk meningkatkan kognitif anak.

Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada penerapan permainan pencampuran warna sebagai upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 19 Mersi. Peneliti berharap melalui kegiatan ini anak dapat lebih aktif, kreatif, dan memahami konsep warna melalui pengalaman nyata yang menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

Rumusan penelitian ini adalah "Apakah penerapan permainan pencampuran warna efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 19 Mersi?" berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 19 Mersi melalui permainan pencampuran warna.
2. Untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan permainan pencampuran warna dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat-manfaat berikut ini diharapkan dari penelitian ini:

1. Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, mengenal hubungan sebab-akibat, serta meningkatkan minat belajar melalui kegiatan bermain yang menyenangkan.

2. Bagi Guru

Guru dapat menemukan inspirasi dalam penelitian ini saat membuat rencana pelajaran yang orisinal dan imajinatif yang menstimulasi kognitif anak melalui aktivitas eksperimen warna yang menarik dan mudah diterapkan di kelas.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dan pengembangan kegiatan pembelajaran berbasis bermain di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 19 Mersi agar lebih berorientasi pada pengembangan seluruh aspek perkembangan anak, terutama aspek kognitif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis dengan menggunakan variabel berbeda atau cakupan yang lebih luas dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi seperti penerapan permainan ilmiah sederhana dalam pembelajaran PAUD.

E. Definisi Operasional

Agar penelitian ini memiliki batasan yang jelas dan tidak menimbulkan penafsiran ganda, maka beberapa istilah penting dalam judul penelitian dijelaskan secara operasional sebagai berikut:

1. Perkembangan Kognitif Anak

Yang dimaksud dengan perkembangan kognitif anak dalam penelitian ini adalah kemampuan anak untuk berpikir, memahami, mengingat, mengelompokkan, dan memecahkan masalah sederhana sesuai dengan tahap perkembangannya. Indikator yang diamati ialah keterampilan pengenalan warna anak-anak disertakan dalam penelitian ini, mengerti hubungan sebab-akibat dari pencampuran warna, serta kemampuan menyimpulkan hasil percobaan warna yang dilakukan. Definisi ini mengacu pada teori Piaget (Dina Hidayana & Debby Adelita Febrianti Purnamasari, 2024) menjelaskan bahwa anak-anak antara usia 4 sampai 5 tahun berada dalam tahap pra-operasional, yang mana pembelajaran terjadi melalui kegiatan eksplorasi langsung.

2. Permainan Pencampuran Warna

Permainan pencampuran warna dalam penelitian ini merupakan kegiatan eksperimen sederhana yang dilakukan anak dengan menciptakan warna baru (sekunder) dengan menggabungkan dua atau lebih warna dasar (primer), seperti merah, kuning, dan biru menggunakan media cair seperti air berwarna, cat air, atau pewarna makanan. Kegiatan ini bersifat edukatif karena melibatkan proses observasi, prediksi, dan penarikan kesimpulan sederhana, sehingga mampu menstimulasi aspek berpikir logis dan ilmiah anak (Susanto, 2017).

3. Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 19 Mersi

Yang dimaksud dengan kelompok A adalah anak usia 4–5 tahun yang terdaftar sebagai peserta didik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 19 Mersi pada tahun ajaran 2025/2026. Anak pada kelompok ini berada pada tahap perkembangan kognitif awal, di mana aktivitas belajar masih berpusat pada pengalaman langsung dan kegiatan bermain yang bersifat konkret.

4. Upaya Meningkatkan Kognitif Melalui Permainan Pencampuran Warna

Dalam konteks penelitian ini, upaya meningkatkan kognitif melalui permainan pencampuran warna berarti serangkaian kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksperimen mencampur warna, mengamati hasil, serta mendiskusikan perbedaan warna yang muncul. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk merangsang kemampuan berpikir logis, memahami konsep perubahan warna, serta meningkatkan rasa ingin tahu dan kemampuan memecahkan masalah anak.