

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang sangat krusial karena meletakkan dasar bagi perkembangan anak di masa depan. Pada masa ini, anak berada dalam periode emas (*golden age*), di mana pertumbuhan dan perkembangan seluruh aspek kepribadiannya terjadi secara pesat. Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk distimulasi sejak dini adalah aspek kognitif. Perkembangan kognitif berkaitan dengan bagaimana anak berpikir, memecahkan masalah, serta memahami dunia di sekitarnya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pijakan awal yang sangat krusial dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Masa ini sering kali disebut sebagai *golden age* atau masa keemasan, di mana otak anak mengalami perkembangan yang sangat pesat dan memiliki plastisitas yang tinggi untuk menyerap berbagai informasi dari lingkungan sekitarnya (Sujiono, 2013). Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), salah satu aspek yang mendesak untuk distimulasi pada anak usia 3-4 tahun (Kelompok Bermain) adalah aspek perkembangan kognitif. Pengembangan kognitif pada fase ini bukan sekadar menuntut anak untuk menghafal fakta, melainkan bagaimana anak belajar membangun pengetahuan secara aktif melalui eksplorasi objek nyata di sekeliling mereka.

Salah satu konsep kognitif fundamental yang harus dikuasai oleh anak usia 3-4 tahun adalah kemampuan mengenal warna dasar. Menurut Susanto (2011), pengenalan warna merupakan bagian dari pengembangan persepsi visual yang melatih kemampuan diskriminasi dan klasifikasi anak. Melalui kemampuan membedakan dan menamai warna, anak tidak hanya mengasah ketajaman penglihatannya, tetapi juga meletakkan dasar bagi kemampuan berpikir logis-matematis, kreativitas, serta perluasan kosa kata (bahasa ekspresif). Oleh karena itu, pengenalan warna dasar (seperti merah, kuning, biru, dan hijau) harus diajarkan lewat cara yang bermakna agar anak dapat menyerap konsep tersebut ke dalam memori jangka panjangnya.

Namun, kenyataan di lapangan sering kali menunjukkan adanya kesenjangan (*gap*) antara kondisi teoretis dan praktis. Berdasarkan hasil pengamatan (*observasi*) awal yang dilakukan peneliti pada anak usia 3-4 tahun di Kelompok Bermain (KB) Mutiara Hati Klitik, ditemukan fenomena bahwa kemampuan mengenal warna anak masih tergolong rendah. Masalah yang sering muncul di kelas antara lain: anak masih sering tertukar saat menunjuk benda dengan warna kuning dan hijau, kesulitan menyebutkan nama warna dasar secara mandiri, serta cenderung pasif ketika diajak melakukan aktivitas yang berkaitan dengan konsep warna. Dari total 7 anak, hanya sekitar 42% yang mampu mengenal warna dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Setelah dilakukan analisis mendalam bersama guru kelas, akar permasalahan tersebut berpusat pada strategi pembelajaran yang diterapkan.

Pembelajaran di kelas cenderung bersifat konvensional, monoton, dan berpusat pada guru (*teacher-centered*). Guru masih sering mengandalkan Lembar Kerja Anak (LKA) berbasis kertas atau majalah bergambar, yang mana anak diminta mewarnai atau menarik garis. Metode ini dinilai terlalu abstrak untuk anak usia 3-4 tahun. Sebagaimana ditegaskan dalam jurnal penelitian oleh Wardani dan Kristiana (2020), metode pembelajaran yang bersifat *paper-and-pencil test* pada anak usia dini cenderung membatasi ruang gerak dan mematikan rasa ingin tahu anak, sehingga anak cepat bosan dan gagal memahami konsep konsep esensial seperti warna secara utuh. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif *Jean Piaget* (dalam Sugihartono, 2013) yang menyatakan bahwa anak usia 3-4 tahun berada pada tahap pemikiran pra-operasional. Anak pada tahap ini belum mampu melakukan operasi mental yang abstrak; mereka belajar dan memahami sesuatu melalui representasi objek yang konkret (nyata) yang dapat dimanipulasi secara langsung oleh tangan mereka sendiri. Oleh karena itu, memaksakan anak menghafal warna melalui gambar mati di kertas adalah kekeliruan pedagogis yang menyebabkan rendahnya capaian perkembangan anak di Kelompok Bermain (KB) Mutiara Hati Klitik.

Untuk menjembatani kebutuhan anak akan objek konkret dan menyenangkan, penggunaan media bahan alam hadir sebagai solusi yang inovatif dan efektif. Bahan alam seperti daun segar (hijau), daun kering (cokelat), mahkota bunga (merah/kuning), kunyit, hingga batu kali merupakan alat permainan edukatif (APE) alami yang sangat kaya akan pigmentasi warna

asli. Pemanfaatan bahan alam ini diperkuat oleh konsep pembelajaran *loose parts* berbasis lingkungan yang dikemukakan oleh Sianturi (2020), di mana bahan alam memberikan pengalaman multisensori (*multi-sensory experience*). Anak tidak hanya melihat warna (*visual*), tetapi juga meraba teksturnya (*taktil*), dan mencium aromanya (*olfaktori*).

Penelitian dalam jurnal terdahulu oleh Rahmawati (2021) juga membuktikan bahwa eksplorasi menggunakan media alam di sekitar sekolah terbukti efektif meningkatkan keterlibatan aktif (*engagement*) anak dan mendongkrak kemampuan kognitifnya secara signifikan karena proses belajar dikemas melalui aktivitas bermain yang bermakna (*meaningful learning*). Melalui kegiatan menyortir daun, memeras warna dari bunga, dan mengecap dengan kunyit, anak usia 3-4 tahun dapat mengonstruksi pemahaman warna dari pengalaman nyata sehari-hari.

Salah satu kemampuan kognitif dasar yang penting dikembangkan pada anak usia dini, khususnya kelompok usia 3-4 tahun, adalah kemampuan mengenal warna. Warna merupakan salah satu bagian penting yang menarik perhatian anak di lingkungannya. Kemampuan mengenal warna bukan sekadar tahu menyebutkan nama warna, melainkan juga menjadi dasar bagi kemampuan berpikir logis, mengelompokkan benda (*klasifikasi*), mengenal pola, serta merangsang kepekaan estetika dan kreativitas anak. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) yang mengatur tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA),

anak usia 3-4 tahun idealnya sudah mulai mampu mengenal, menunjuk, dan membedakan beberapa warna primer.

Namun pada kenyataannya, proses pengenalan warna pada anak usia 3-4 tahun di sekolah sering kali menghadapi beberapa kendala. Pembelajaran sering kali masih bersifat monoton dan berpusat pada guru. Media yang digunakan cenderung konvensional, seperti hanya menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA), majalah, atau papan tulis. Akibatnya, anak-anak cepat merasa bosan, kurang aktif, dan kesulitan menyerap konsep warna secara bermakna karena mereka dipaksa menghafal warna secara abstrak. Berdasarkan hasil observasi awal yang penulis lakukan di Kelompok Bermain (KB) Mutiara Hati Klitik, ditemukan bahwa kemampuan mengenal warna pada anak usia 3-4 tahun masih tergolong rendah. Kenyataan di lapangan seringkali menunjukkan hasil yang belum sesuai harapan.

Berdasarkan hasil pengamatan (*observasi*) awal yang dilakukan peneliti pada anak usia 3-4 tahun di Kelompok Bermain (KB) Mutiara Hati Klitik, ditemukan bahwa kemampuan mengenal warna anak masih tergolong rendah. Dari 7 anak dalam satu kelas, terdapat 58% anak yang masih kesulitan membedakan warna-warna dasar, sering tertukar saat menyebutkan warna benda, dan kurang antusias ketika menyebutkannya. Dari jumlah anak yang ada, sebagian besar masih sering tertukar ketika diminta menunjuk warna primer seperti merah, kuning, dan biru. Ketika guru meminta anak mengambil mainan berwarna hijau, anak justru mengambil mainan berwarna merah. Hal ini menunjukkan bahwa stimulasi yang diberikan belum optimal dan belum

memanfaatkan media yang menarik bagi dunia anak. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah inovasi pembelajaran yang menyenangkan, konkret, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Salah satu alternatif media yang efektif dan kaya akan stimulus adalah bahan alam. Bahan alam merupakan segala jenis bahan yang tersedia di lingkungan sekitar kita tanpa harus membelinya dengan harga mahal, seperti dedaunan, bunga-bunga, buah-buahan, tanah, kunyit, arang, hingga biji-bijian.

Penggunaan bahan alam sebagai media pembelajaran memiliki banyak keunggulan untuk anak usia 3-4 tahun. Pertama, bahan alam bersifat konkret (nyata), sehingga sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif anak yang menurut Jean Piaget masih berada pada tahap pra-operasional (belajar dari hal-hal nyata). Kedua, bahan alam memberikan pengalaman sensorik yang kaya melalui metode *hands-on experience* (belajar dengan menyentuh dan melakukan langsung). Anak tidak hanya melihat warna kuning secara visual, tetapi bisa meremas kunyit, melihat perubahan warnanya di tangan, dan mencium aromanya. Hal ini membuat proses belajar mengenal warna menjadi lebih bermakna (*meaningful learning*) dan melekat kuat dalam ingatan anak. Selain itu, pemanfaatan bahan alam juga sejalan dengan prinsip pembelajaran PAUD yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar yang murah, aman, dan ramah lingkungan. Melalui aktivitas bermain menggunakan bahan alam, seperti, memeras warna dari daun suji/bunga telang, kunyit atau mengelompokkan batu-batu berwarna, anak-anak akan belajar dengan cara yang menyenangkan tanpa merasa sedang digurui.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan atau eksperimen yang difokuskan pada optimalisasi media lingkungan. Oleh karena itu, penulis mengambil judul penelitian: "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna melalui Bahan Alam pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Kelompok Bermain Mutara Hati Klitik".

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses penerapan media bahan alam dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 3-4 tahun di Kelompok Bermain(KB) Mutiara hati Klitik?
2. Apakah penggunaan media bahan alam dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 3-4 tahun di Kelompok Bermain (KB) Muitara Hati Klitik?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan proses penerapan media bahan alam dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 3-4 tahun di Kelompok Bermain (KB).
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal warna pada anak usia 3-4 tahun di Kelompok Bermain (KB) Mutiara Hati Klitik setelah menggunakan media bahan alam.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan kegunaan, baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak Usia Dini:

- 1) Meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal, menunjuk, dan membedakan warna secara menyenangkan melalui benda konkret.
- 2) Melatih kepekaan sensorik dan motorik halus anak melalui aktivitas langsung (hands-on experience) dengan bahan alam.
- 3) Menumbuhkan rasa ingin tahu dan kecintaan anak terhadap alam sekitar sejak dini.

b. Bagi Guru PAUD:

- 1) Memberikan inspirasi dan variasi baru dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan tidak monoton.
- 2) Membantu guru mengoptimalkan pemanfaatan lingkungan sekitar (bahan alam) sebagai sumber belajar yang murah dan mudah didapat.

c. Bagi Peneliti:

- 1) Menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman langsung dalam merancang serta menerapkan media pembelajaran berbasis bahan alam untuk anak usia 3-4 tahun.
- 2) Sebagai sarana mengaplikasikan teori-teori perkuliahan yang telah diperoleh ke dalam praktik pendidikan yang nyata.

2. Manfaat Teoritis

- a. Bagi Ilmu Pengetahuan: Memberikan sumbangan pemikiran dan memperkaya khazanah ilmiah dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), khususnya mengenai strategi pengembangan kognitif anak dalam mengenal warna.
- b. Bagi Referensi Akademik: Dapat menjadi referensi, rujukan, atau bahan kajian pustaka bagi peneliti selanjutnya yang ingin memperdalam kajian mengenai pemanfaatan media bahan alam di lingkungan PAUD.

E. Definisi Istilah

1. Meningkatkan Kemampuan

Upaya atau tindakan yang dilakukan oleh peneliti/pendidik untuk mengubah kondisi awal anak dari kurang mampu menjadi lebih mampu, terampil, dan paham dalam suatu hal.

2. Mengenal Warna

Kemampuan kognitif anak untuk membedakan, menamai, dan merespons berbagai stimulasi visual berupa warna yang ditangkap oleh indra penglihatan. Kemampuan anak difokuskan pada pengenalan warna primer (merah, kuning, biru) dan beberapa warna sekunder yang mudah dijumpai (seperti hijau, jingga/oranye, dan coklat). Indikator keberhasilannya .

3. Bahan Alam

Segala jenis media, benda, atau material yang bersumber dari lingkungan alam sekitar yang dapat digunakan secara langsung tanpa

melalui proses kilang industri yang rumit. Bahan alam yang digunakan sebagai media pembelajaran adalah bahan-bahan yang aman, mudah ditemukan, dan memiliki warna yang mencolok/jelas. Contohnya: daun-daunan (hijau, kuning, kering/cokelat), bunga-bunga (kembang sepatu/merah, soka/oranye, mawar, dll), buah, sayur, atau rempah (kunyit/kuning, wortel/oranye, buah naga/merah keunguan), media tanah/batu/pasir (cokelat, hitam, abu-abu).

4. Anak Usia 3-4 Tahun

Kelompok anak yang berada pada masa usia dini (*golden age*) dan biasanya fasilitasi pendidikannya masuk dalam kelompok bermain (*Playgroup*).