

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah suatu jenjang pendidikan yang ditujukan kepada anak sejak lahir samapi dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹ Pendidikan anak usia dini merupakan suatu kegiatan prasekolah yang diselenggarakan pemerintah untuk mendukung terciptanya generasi bangsa Indonesia yang lebih unggul. Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Bab II Paasal 3 disebutkan:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermatabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara demokratis serta bertanggung jawab.²

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan

¹ Undang-Undang RI Nomor 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Bab II Pasal 3, (Bandung: Citra Umbara), 2003.

² Ibid h.7

mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu berdasarkan pengertian tersebut, terdapat dua dimensi kurikulum dimensi pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.³Salah satu perkembangan yang dimiliki oleh anak adalah perkembangan kognitif, pada dasarnya potensi ini ditentukan pada saat pematangan yang dipengaruhi oleh faktor hereditas atau keturunan namun dapat berkembang atau tidaknya potensi kognitif ini juga tergantung pada faktor lingkungan kematangan dari kesempatan yang diberikan untuk dapat menentukan batas maksimal perkembangan pada lingkaran intelegensi.⁴ Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dalam standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak bahwa perkembangan kognitif anak distimulasi sesuai dengan usianya, perkembangan kognitif pada anak yang berusia 4-6 tahun yang dalam lingkup perkembangan kognitif dibagi menjadi 3 bagian, yaitu

- 1). Belajar pemecahan masalah
- 2). Berpikir logis
- 3). Berpikir simbolik.

³ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Kurikulum 2003

⁴ Yurike Dwi Arimbi, Sri saparahayuningsih, dan Mona Ardina. *Meningkatkan perkembangan melalui kegiatan mind mapping*. Bengkulu: Jurnal Ilmiah Potensia. 2018, Vol.3 (1). 64 – 71 (Online) tersedia di <https://www.neliti.com/id/publication/256520/meningkatkan-perkembangan-kognitif-melalui-kegiatan-mind-mapping>. (Diakses Tanggal 18/10/2020)

Pada penelitian ini peneliti memfokuskan perkembangan kognitif dengan lingkup belajar pemecahan masalah pada tingkat pencapaian perkembangan anak dalam kegiatan *finger painting*. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di RA Al-Amin Kertak Hanyar, pada saat dilakukannya kegiatan mewarna dengan menggunakan lembar kerja pada buku paket, anak hanya melakukan kegiatan mewarna dengan cara meniru hasil gambar yang sudah diwarnai oleh guru atau yang terdapat pada gambar di buku paket tersebut. Sehingga ketika diberi lembar kerja tanpa diberikan contoh gambar yang sudah berwarna anak mulai terlihat kemampuannya, dimana anak belum mampu mengkombinasikan warna pada gambar dan belum mampu mengenal warna dengan benar saat di tanya oleh guru, anak masih belum mampu membedakan warna kuning dengan jingga atau hitam dengan ungu. Selain itu, pada saat pembelajaran anak-anak terlihat kurang aktif. Hal ini dikarenakan, anak cepat bosan dan penyampaian materi dari guru kurang menarik minat anak.

Finger Painting merupakan kegiatan melukis dengan jari serta berkretifitas dalam kegiatan melukis, baik mencampurkan warna, dll. Kemampuan anak melukis dengan jari melalui kegiatan *finger painting* dapat mengasah perkembangan kognitif anak, karena anak dapat melakukan kegiatan pencampuran warna dan pengenalan pada warna dan mengenal konsep banyak sedikit dalam takaran. Firman Allah SWT dalam Al-quran surah Faathir ayat 27 tentang kesempurnaan dan kekuasaan Allah yang berbunyi:

أَلَمْ تَرَ أَنَّ اللَّهَ أَنْزَلَ مِنَ السَّمَاءِ مَاءً فَأَخْرَجْنَا بِهِ ثَمَرَاتٍ مُخْتَلِفًا أَلْوَانُهَا وَمِنَ الْجِبَالِ جُدٌ بَيْضٌ
وَحُمْرٌ مُخْتَلِفٌ أَلْوَانُهَا وَعَرَابِيٌّ سُودٌ

Pada ayat tersebut, Allah SWT menerangkan tentang penciptaan pelangi yang berasal dari terjadinya pembiasaan air hujan, selain itu Allah SWT juga menerangkan tentang kondisi cuaca langit yang berubah menjadi gelap saat terjadinya hujan. Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka guru perlu menyusun bentuk kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kemampuan perkembangan kognitif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak TK/RA sebagai alternatif dalam memecahkan masalah tersebut diperlukan suatu kegiatan yang tepat agar nantinya perkembangan kognitif anak dapat meningkat dengan baik serta tidak melupakan konsep bermain sambil belajar dalam pembelajarannya. Oleh karena itu, peneliti melakukan tindakan penelitian untuk menstimulasi kemampuan kognitif pada anak agar mengalami peningkatan dengan mengambil judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan *Finger Painting* Mengenal Warna Sekunder di RA Al-Amin Banjarmasin”.

B. Rumusan Masalah

Untuk memperoleh gambaran yang jelas dari penelitian ini maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah aktivitas anak dalam upaya meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak mengenal warna sekunder melalui kegiatan *finger painting* pada kelompok A di Ra Al- Amin?

2. Bagaimanakah hasil kemampuan kognitif anak dalam mengikuti pembelajaran mengenal warna sekunder melalui kegiatan *finger painting* di Ra Al- Amin?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah:

1. Aktivitas anak dalam mengikuti kegiatan upaya meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak mengenal warna sekunder melalui kegiatan *finger painting* pada kelompok A di Ra Al- Amin.
2. Hasil kegiatan anak dalam mengikuti kegiatan upaya meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak mengenal warna sekunder melalui kegiatan *finger painting* pada kelompok A di Ra Al- Amin.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian ini adalah:

1. Bagi Anak

Anak mendapatkan wawasan, pengetahuan, dan pengalaman langsung melalui kegiatan *finger painting* tentang warna dan diharapkan dapat menambah daya kreatifitas anak dalam berkarya.

2. Bagi Guru

Membantu guru dalam memberikan pembelajaran yang inovatif dan kreatif, sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton.

3. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan mutu pembelajaran di lembaga melalui peningkatan prestasi anak dan kinerja guru dalam pengelolaan pembelajaran di kelas.

4. Bagi Orang Tua

Dapat dijadikan motivasi bagi orang tua dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam proses belajar di rumah.

E. Definisi Operasional

Untuk menjelaskan setiap variabel yang terdapat dalam penelitian ini, maka diberikan penjelasan istilah berikut:

1. Anak kelompok A adalah anak yang berusia pada rentang usia 4 -5 tahun yang memiliki karakteristik rasa ingin tahu yang besar, memiliki pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi, memiliki sikap egosentris, dan memiliki rentan daya konsentrasi.
2. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan anak dalam berpikir khususnya kemampuan anak untuk mengetahui hasil dari pencampuran 2 warna yang akan menghasilkan warna sekunder melalui kegiatan *finger painting*.
3. *Finger Painting* adalah merupakan tehnik melukis menggunakan jari – jari tangan dengan cat air dan tanpa menggunakan alat bantu atau kuas. Adapun warna yang akan dikenalkan melalui kegiatan *finger painting* ini adalah warna sekunder. Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari pencampuran 2 warna primer (merah, biru, dan kuning) yang akan

menghasilkan warna – warna sekunder yaitu warna Hijau, Oranye, dan Ungu.

F. Penelitian Terdahulu

Tabel I Penelitian Terdahulu

NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Deskripsi Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian Yang Akan Dilakukan Dengan Penelitian Sebelumnya
1	Marsini	Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan <i>Finger Painting</i> Pada Anak Kelompok B TK Pertiwi Sitirejo Tunjangan Blora Tahun 2015/2016 ⁵	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam dua siklus dengan kegiatan <i>finger painting</i> anak dengan mudah mengenal warna, mencampur warna, menciptakan warna – warna baru, membedakan warna – warna, dan meningkatkan kognitif anak	Perbedaannya yaitu pada warna yang dikenalkan. Disini warna yang dikenalkan macam – macam warna tidak berfokus ke jenis warna. Sedangkan penelitian yang akan saya lakukan yaitu berfokus ke pengenalan hasil pencampuran 2 warna primer akan menghasilkan

⁵ Marsini *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Finger Painting pada Anak Kelompok B TK Pertiwi Sitirejo Tunjangan Blora Tahun Ajaran 2015/2016*. (Universitas Muhammadiyah Surakarta : 2015) h. 2 <http://eprints.ums.ac.id/38445/>

NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Deskripsi Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian Yang Akan Dilakukan Dengan Penelitian Sebelumnya
				warna sekunder

NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Deskripsi Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian Yang Akan Dilakukan Dengan Penelitian Sebelumnya
2	Nur Fadila	Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Sekunder Melalui Kegiatan <i>Finger Painting</i> atau Melukis Dengan Jari Kelompok B PPT Assalam Surabaya ⁶	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dapat membantu meningkatkan kemampuan anak hal menyebut dan menunjuk warna dapat dilihat dari hasil peningkatan pada setiap siklusnya yaitu pada siklus 1 mencapai persentase 72,91% siklus 2 mencapai 75%	Perbedaannya yaitu pada instrument penilaian penelitian. Sedangkan punya saya yang dinilai adalah kemampuan kognitif anak

⁶ Nur Fadila *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Sekunder Melalui Kegiatan Finger Painting atau Melukis Dengan Jari Kelompok B di PPT Assalam Surabaya* (Universitas Negeri Surabaya : 2016) h. 3
[https://docplayer-info.cdn.ampproject.org/v/s/docplayer.info/amp/97423447Meningkatkankemampuan-mengenalwarna-sekunder-melalui-kegiatan-melukis-dengan-jari-fingerpainting-kelompok-b-di-ppt-assalamsurabaya.html?usqp=mq331AQSKAFQApgBrdfFtuL_ZdEsAEg&_js_v=a6&_gsa=1#referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&csi=0&share=https%3A%2Fdocplayer.info%2F97423447-](https://docplayer.info/cdn.ampproject.org/v/s/docplayer.info/amp/97423447Meningkatkankemampuan-mengenalwarna-sekunder-melalui-kegiatan-melukis-dengan-jari-fingerpainting-kelompok-b-di-ppt-assalamsurabaya.html?usqp=mq331AQSKAFQApgBrdfFtuL_ZdEsAEg&_js_v=a6&_gsa=1#referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&csi=0&share=https%3A%2Fdocplayer.info%2F97423447-)

3	Nur Azizah	Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Percobaan Pencampuran Warna Melalui Kegiatan <i>Finger Painting</i> Pada PAUD Al-Madinah Bandarlor Kediri Tahun Pelajaran 2015 – 2016 ⁷	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya terjadi peningkatan ketuntasan belajar anak didik, mulai dari pra tindakan sampai dengan tindakan siklus III, dengan presentase ketuntasan belajar mencapai 85,42% dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan percobaan	Perbedaannya yaitu pada kegiatan pencampuran warna karena penelitian ini mencampur warnanya tidak berfokus ke beberapa warna disini bisa kegiatan mulai dari mencampur warna sekunder dan warna tersier
---	------------	--	--	---

⁷ Nur Azizah *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Percobaan Pencampuran Warna Melalui Kegiatan Finger Painting Pada PAUD Al-madinah Bandarlor Kediri Tahun 2015-2016* (Universitan Negri PGRI Kediri : 2015) h.4
https://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artiker/2017/12.1.01.11.0626.pdf

			pencampuran warna melalui kegiatan <i>finger painting</i> berjalan dengan baik dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebesar 75%	
--	--	--	---	--