

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses belajar mengajar dimana di dalamnya terdapat guru dan murid. Guru bertugas memberikan pembelajaran yang dapat memahami murid, dan murid harus dapat mendengar semua pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Jika guru tidak berhasil memberikan pemahaman akan pembelajaran yang disampaikan, maka guru dianggap gagal dalam memberikan pembelajaran/pendidikan. Ada makna lain dari pendidikan yaitu sikap dan tata perilaku yang harus diubah oleh satu orang dan kelompok untuk dijadikan sikap membesarkan atau mematangkan diri menjadi pribadi yang lebih bertanggung jawab dengan cara terus mengadakan pembelajaran dan penataran, perkembangan, dan suatu perbuatan yang mendidik (fadilah, 2025).

Anak usia emas atau *golden age* sangat penting diberikan pendidikan yang berkualitas sebagai pondasi dari pertumbuhan dan perkembangannya secara optimal, sehingga anak siap untuk belajar di tingkat selanjutnya. Proses pembelajaran pada anak usia hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalamannya yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu (*curiosity*) secara optimal (fadilah, 2025).

Pada usia 5-6 tahun, anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar akan hal yang mereka alami, mulai mengembangkan kemampuan berpikir kritis,

memecahkan masalah. Kemampuan untuk menyelesaikan masalah secara efektif, akan mendukung kemandirian dalam bertindak dan mengambil keputusan. Yang kita inginkan dalam pembelajaran pemecahan masalah ini adalah anak mampu mencari solusi, dan mengambil keputusan yang tepat sehingga anak terbiasa menyelesaikan masalahnya sendiri. Kemampuan ini sangat penting untuk mendukung pertumbuhan kognitif anak usia dini (Anggraini, et al., 2020).

Pembelajaran konvensional yang hanya berfokus pada pengajaran langsung dan tidak memberikan anak untuk berpikir kritis dan kreatif, sehingga perkembangan anak jadi terbatas. Anak hanya mengikuti apa yang diarahkan guru sehingga anak cenderung tidak aktif. Pembelajaran ini bersifat monoton dan berpusat pada guru tidak memberikan kebebasan pada anak untuk mengeksplor kemampuan dan minatnya. Ketika anak merasa bosan dengan pembelajaran yang disampaikan, anak akan mengantuk dan kurang tertarik akibatnya anak akan sibuk dengan kegiatannya masing masing (Putra, 2023). Untuk itu kegiatan pembelajaran tidak hanya terfokus pada kegiatan menulis dan mewarnai saja tetapi juga diberikan media pembelajaran yang menarik, sehingga kemampuan anak untuk berpikir kritis, kreatif dan dapat memecahkan masalah dapat dilatih sejak usia dini.

Pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi solusi untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun. Dengan pembelajaran berbasis proyek, anak dapat belajar secara aktif, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif serta memecahkan masalah secara mandiri. Pembelajaran berbasis proyek mengajarkan secara langsung, objek yang dihadirkan bersifat konkret

sehingga proses pembelajaran menjadi bermakna (Wijayanti & Thezy Meilivia, 2023).

Pembelajaran berbasis proyek menekankan pada pembelajaran melalui pengalaman langsung, kerjasama, dan penerapan konsep dalam situasi kehidupan nyata (Roisatin et al., 2022). Proyek dalam hal ini bukan hanya tugas fisik, tetapi juga mencakup pemahaman konsep, pemecahan masalah, dan pengembangan keterampilan kognitif. Dalam kegiatan proyek ini memberikan anak-anak konteks kehidupan nyata, memungkinkan mereka belajar sambil melakukan, dan menciptakan hubungan antara keadaan dunia nyata dan konsep teoritis (Guswanti, 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan penilaian perkembangan anak pada aspek kognitif melalui dokumentasi portofolio dan laporan capaian perkembangan anak usia dini di Kelompok Bermain Terpadu Bunayya Areman Tugu Kecamatan Cimanggis Kota Depok, diketahui bahwa dari 16 anak usia 5–6 tahun, sebanyak 6 anak menunjukkan capaian **berkembang sesuai harapan (BSH)** yang menunjukkan kemampuan kognitif **sedang**, sedangkan 10 anak berada pada capaian **mulai berkembang (MB)** atau **belum berkembang (BB)** yang menunjukkan kemampuan kognitif **rendah**.

Guru masih menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan APE yang tepat dalam merangsang perkembangan kognitif anak. Peneliti melihat anak yang memiliki kemampuan kognitif rendah, belum dapat memecahkan permasalahan yang sederhana dengan cara yang fleksibel, tidak menunjukkan sikap

kreatif dalam menyelesaikan masalah, dan belum dapat berinisiatif dalam memilih tema permainan. Anak cenderung meniru atau mengikuti contoh dari guru dalam menyelesaikan tugas, serta kurang berinisiatif untuk mengembangkan ide-ide kreatif mereka.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penerapan metode Pembelajaran Berbasis Proyek dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian Herlia Nur Imaniah, Sholatu Hayati, Saeful Aziz (2024) menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek berpengaruh signifikan terhadap perkembangan kognitif anak. Pembelajaran berbasis proyek merangsang partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran. Melalui tugas-tugas yang kompleks dan menantang, anak didorong untuk menggali pengetahuan, memperdalam pemahaman, dan mengasah keterampilan yang relevan. Proyek ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan anak dalam merancang, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan secara mandiri. Model pembelajaran berbasis proyek membekali siswa dengan kemampuan untuk belajar secara mandiri, merencanakan, dan menyelesaikan tugas secara kolaboratif. Model pembelajaran ini sangat relevan dengan tuntutan abad ke-21 yang menuntut individu yang kreatif, inovatif, dan mampu beradaptasi (Marzuki, 2024).

Merujuk kepada latar belakang di atas, peneliti akan melakukan penelitian perkembangan kognitif yang dipengaruhi oleh pembelajaran berbasis proyek, dengan judul “Pembelajaran berbasis proyek dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di KB Terpadu Bunayya Areman Tugu Cimanggis Depok.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis menemukan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pembelajaran berbasis proyek dapat mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di KB Terpadu Bunayya Areman Tugu?
2. Apa manfaat pembelajaran berbasis proyek bagi pengembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di KB Terpadu Bunayya Areman Tugu?
3. Bagaimana guru dapat mengimplementasikan pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di KB Terpadu Bunayya Areman Tugu?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:
 - a. Mengetahui pengaruh atau kontribusi pembelajaran berbasis proyek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di KB Terpadu Bunayya
 - b. Dapat mengidentifikasi aspek aspek kognitif yang berkembang melalui pembelajaran berbasis proyek
2. Adapun yang menjadi manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :
 - a. Untuk guru : sebagai informasi tentang bagaimana mengembangkan kognitif anak melalui pembelajaran berbasis proyek.
 - b. Untuk orang tua : sebagai informasi tentang bagaimana mendukung perkembangan kognitif anak melalui pembelajaran berbasis proyek

D. Batasan Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada pembelajaran berbasis proyek dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di KB Terpadu Bunayya Areman Tugu Kecamatan Cimanggis Depok.