

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak memasuki sekolah dasar. Lembaga ini dianggap penting karena usia ini merupakan usia emas (*golden age*) yang merupakan “masa peka” dan hanya datang sekali. Masa peka adalah suatu masa yang menuntut pengembangan anak secara optimal. Penelitian menunjukkan bahwa 75% perkembangan mental dan kecerdasan anak berlangsung pada usia ini. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa anak Sekolah Dasar yang tinggal kelas, *drop out*, khususnya pada kelas rendah disebabkan anak yang bersangkutan tidak melalui pendidikan di TK.

Mendidik anak sejak kecil merupakan pondasi untuk masa depan. Setiap anak memiliki otak terhebat di dunia. Walaupun beratnya kurang dari 1,5 kg, kemampuan otaknya beribu kali lebih hebat dari super komputer terhebat di dunia. Jika kurang tepat dalam membangun pondasi maka pondasi kurang kokoh dan mudah rapuh. Pastinya kita menginginkan pondasi yang kuat dan kokoh. Anak-anak adalah infestasi masa depan, sebagai generasi penerus bangsa. Untuk itu mereka harus dipersiapkan sejak dini agar mempunyai kemampuan, karakter dan kepedulian terhadap perkembangan bangsa dan negara dilakukan melalui pendidikan formal maupun informal. Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia

dini yang berada pada jalur pendidikan formal, sebagai lembaga pendidikan prasekolah.

Pembelajaran sains untuk anak Taman Kanak-kanak dalam upaya menumbuhkan kemampuan berpikir sangat memerlukan peran serta dari para pendidik baik orang tua, guru dan orang dewasa lainnya. Namun pada kenyataannya, masih banyak kendala yang harus dihadapi khususnya dalam menanamkan hasil belajar pengenalan konsep-konsep sains sederhana (IGB IGTKI Semarang: 2004 dalam Yulianti D, 2005: 1).

Akan tetapi, selama ini pandangan anak tentang pendidikan sains adalah kegiatan yang sulit, menakutkan, membosankan dan tidak menyenangkan. Untuk itu guru mengajarkan konsep dasar sains dan permainan pembelajaran sains yang menyenangkan agar anak suka dan terlatih untuk berfikir logis, kritis dan sistematis. Untuk mengembangkan sains pada anak usia dini dengan melakukan pengamatan, penyelidikan, perkiraan, pemecahan masalah, penyimpulan dan komunikasi. Pembelajaran pada Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Joton III Mengacu pada Kurikulum TK dalam PERMENDIKNAS No.58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Pasal 1 ayat (1) Menyatakan Bahwa Standar Pendidikan Anak Usia Dini terdiri atas : Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan; Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan; Standar Isi; Standar Proses; Standar Penilaian; Standar Sarana Prasarana; Standar Pengelolaan dan Standar Pembiayaan. Setiap Program Pembelajaran merupakan suatu upaya untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Program pembelajaran mencakup

Perencanaan, Pendekatan, Strategi pembelajaran dan Penilaian yang disusun secara Sistematis. Program Pembelajaran disusun untuk mengembangkan seluruh potensi anak yang beragam selaras dengan tumbuh kembang anak dan potensi anak dengan tetap memperhatikan Ragam Budaya dan Karakter anak melalui Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Karena dunia anak adalah bermain maka pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Herawati, Neiti, 2005: 22).

Sebagian besar waktu anak usia dini dihabiskan untuk bermain, dalam situasi bermain tersebut dapat dilakukan pembelajaran konsep dasar sains dan permainan pembelajaran sains yang menyenangkan. Dari sudut bahasa, sains atau *science* (bahasa Inggris), berasal dari bahasa Latin, yaitu arti kata *scientia* artinya pengetahuan. Dengan bermain, anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan motorik, kognitif, kreatif, bahasa, emosi, nilai dan sikap hidup. Menurut Radjasa (2012: 264) mengemukakan bahwa pengembangan pembelajaran sains pada anak memiliki peranan yang sangat penting dalam meletakkan dasar kemampuan dan pembentukan sumber daya manusia yang diharapkan. Pembelajaran sains yang dilaksanakan di Taman Kanak-kanak bersifat terintegrasi atau menyeluruh sehingga pembelajaran sains terintegrasi dengan bidang pengembangan lainnya. Pembelajaran sains bersifat kompleks dan luas sehingga tidak memungkinkan guru untuk

menginformasikan semua secara fakta, konkrit dan konsep pada anak sehingga diperlukan suatu kegiatan pembelajaran yang dapat memotivasi dan merangsang anak dalam pembelajaran sains yang menyenangkan. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek- objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis bermaksud mengadakan penelitian pada anak-anak Kelompok B di TK Aisyiyah Joton III Tahun 2012/2013, untuk mengembangkan kemampuan sains melalui media gambar.

Binatang merupakan makhluk yang disenangi anak-anak, dengan media gambar untuk merangsang kembali pengalaman melihat binatang dengan gambar binatang yang pernah di lihat dengan metode tanya jawab yang merupakan pembelajaran yang dapat menyenangkan untuk anak namun sebelumnya anak melakukan kegiatan karya wisata dengan mengamati langsung di kebun binatang atau mengamati binatang di sekitar sekolah dan tempat tinggal dan melihat bersama video bertema binatang kemudian peneliti merangsang kembali pengalaman melihat binatang dengan gambar binatang yang pernah di lihat dengan metode tanya jawab. Sains adalah pelajaran yang berkaitan dengan pengetahuan alam secara sistematis, bukan hanya kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja,

tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan Sains juga menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung. Oleh karena itu, anak perlu dibantu untuk mengembangkan keterampilan tersebut.

Penulis memilih TK Aisyiyah Joton III Jogonalan Klaten sebagai tempat penelitian karena penulis bertugas sebagai pengajar di TK tersebut di mana anak-anak masih sulit untuk mengenal dan memahami konsep binatang, sains adalah ilmu pengetahuan yang memfokuskan pada ilmu pengetahuan alam. Peneliti mengambil materi sains mengenal binatang dengan gambar karena binatang merupakan makhluk yang menarik bagi anak, karena binatang sebagai makhluk hidup yang ada di sekitar anak-anak, binatang adalah salah satu jenis makhluk hidup yang sangat menarik bagi anak dan dapat ditemui sehari-hari. Anak-anak TK Kelompok B dari 32 peserta didik yang aktif hanya 15 peserta didik dan yang 17 pasif. Metode yang diberikan guru hanya berceramah. Guru memberikan pengetahuan tentang binatang hanya dengan mendengarkan, menunjukkan gambar binatang tanpa warna, gambar binatang ukurannya kecil dan gambar kurang menarik untuk anak-anak dan hasilnya kurang memuaskan, anak selalu lupa dengan nama-nama binatang yang sudah di ajarkan. dalam hal ini peneliti mengambil materi sains mengenal binatang dengan gambar karena binatang merupakan makhluk yang menarik bagi anak dan gambar media yang juga menarik untuk anak.

Penulis berusaha memberikan solusi untuk memperbaiki keadaan tersebut dengan mengadakan penelitian Karena permasalahan terlalu luas serta keterbatasan sarana dan prasarana maka penulis dengan menggunakan gambar.

Maka penulis mengadakan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Pembelajaran Sains Dengan Media Gambar Pada Anak Kelompok B Di TK Aisyiyah Joton III Tahun 2012/2013”.

B. Pembatasan Masalah

Karena media gambar dan pembelajaran sains terlalu luas maka penulis membatasi masalah dengan media gambar binatang dan pembelajaran sains mengenal binatang pada “Upaya Meningkatkan Pembelajaran Sains Dalam Mengetahui Binatang Dengan Media Gambar Pada Anak Kelompok B Di TK Aisyiyah Joton III Tahun 2012/2013”.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas maka penulis dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut: Apakah dengan media gambar dapat meningkatkan pembelajaran sains dalam mengenal binatang pada anak kelompok B Di TK Aisyiyah Joton III Tahun 2012/2013?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan Umum dari penelitian ini adalah untuk “Upaya Meningkatkan Pembelajaran Sains Dengan Media Gambar Pada Anak Kelompok B Di TK Aisyiyah Joton III Tahun 2012/2013”.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan pembelajaran sains dan menciptakan pembelajaran yang

menyenangkan pada anak kelompok B Di TK Aisyiyah Joton III Tahun 2012/2013.

- b. Untuk mengetahui implementasi penggunaan media gambar diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran sains dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada anak kelompok B Di TK Aisyiyah Joton III Tahun 2012/2013.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah pemahaman mengajar anak dalam meningkatkan kemampuan sains melalui media gambar.
- b. Menambah pengetahuan pengajar peserta didik dalam hal melatih untuk meningkatkan kemampuan sains peserta didik melalui media gambar.
- c. Sebagai dasar untuk mengajar peserta didik dalam meningkatkan kemampuan sains melalui media gambar.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi peserta didik

Bagi peserta didik menambah pengetahuan dan pemahaman dalam kemampuan sains melalui media gambar.

b. Manfaat bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam meningkatkan kemampuan sains peserta didik.

- 2) Bagi guru untuk meningkatkan kualitas dalam mengajar agar semakin menarik dan kreatif dalam meningkatkan kemampuan sains peserta didik.
 - 3) Sebagai bagi guru dalam memilih metode meningkatkan kemampuan sains dan mendapat pengalaman dalam meningkatkan kemampuan sains.
 - 4) Dapat memberikan solusi dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran sains.
- c. Manfaat bagi sekolah
- 1) Sebagai rujukan sekolah dalam memberikan saran kepada orang tua untuk meningkatkan kemampuan sains peserta didik.
 - 2) Memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan kemampuan sains peserta didik.