

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa:

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 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”.

Dengan dasar tersebut maka dalam pendidikan anak usia sangat diperlukan pemberian rangsangan agar dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. Selain itu proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi anak juga sangat berpengaruh untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal.

Dalam pemberian pembelajaran bagi anak guru harus memahami secara utuh hakekat, sifat dan karakteristik anak metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan anak, sarana belajar anak yang memadai, tersedianya berbagai sumber belajar yang menarik dan mendorong anak untuk belajar, dan lain-lain. Secara khusus, tersedianya berbagai sumber belajar akan mendukung penciptaan kondisi belajar anak yang menarik.

Terdapat beberapa aspek yang dikembangkan bagi anak usia dini, yaitu aspek fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, serta moral dan agama. Sekalipun aspek-aspek tersebut dibahas secara terpisah-pisah namun

sebenarnya saling berhubungan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Kesemua aspek tersebut sama-sama bernilai dan sangat penting. Piaget dalam Hildayani (2007:3.3) “Perkembangan kognitif itu meliputi kemampuan seseorang untuk merasakan dan mengingat, serta membuat alasan dan imajinasi”. Perbedaan mendasar antara orang dewasa dengan anak-anak dalam proses pembelajaran adalah anak-anak terutama bayi tidak belajar berdasarkan pengalaman, observasi atau imitasi. Pertama kali bayi belajar melalui imitasi, kemudian mengalami proses menuju penguasaan ketrampilan secara bertahap. Begitu seterusnya hingga ketrampilan yang dimiliki semakin menuju ke perkembangan yang kompleks sejalan dengan penambahan usianya. Agar perkembangan ini dapat berjalan secara optimal maka dibutuhkan stimulus yang diberikan secara terus-menerus.

Kegiatan sains bagi anak dapat mendorong kemampuan kognitifnya. Kegiatan sains yang dikemas dan dirancang dengan apik akan membuat anak membangun pengetahuan yang lebih bermakna. Karena sains bagi anak adalah sesuatu yang menakjubkan, sesuatu yang ditemukan dan dianggap menarik serta memberikan pengetahuan atau merangsangnya untuk mengetahui dan menyelidikinya (Nugraha, 2005:14).

Sebagaimana anak mendapatkan lebih banyak pengalaman dari dunia sekeliling mereka, mereka sering membutuhkan pertolongan dalam mengorganisasi hasil belajar yang spesifik (terarah pada suatu konsep). Beaty (Aisyah, 2011:5.33) telah mengorganisasi sejumlah pengembangan konsep yang muncul secara sistematis melalui beberapa program pengembangan

kognitif pada anak usia dini yaitu antara lain: bentuk, warna, ukuran, pengelompokan dan pengurutan. Dari semua program pengembangan tersebut dapat diarahkan melalui kegiatan sains.

Pengembangan kemampuan sains bagi anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai metode atau cara yang tidak sulit bagi anak. Hal ini dapat diarahkan melalui proses atau aktivitas yang bermakna. Maka dari itu pembelajaran sains dapat dilakukan dengan metode bermain atau dengan suatu permainan. Kegiatan bermain dapat berisi beberapa macam situasi, di mana anak dapat menemukan dan memecahkan masalah. Bermain menyediakan kesempatan untuk menjelajah dan mengalami sendiri berbagai macam solusi pada masalah yang sebenarnya. Beberapa contoh kegiatan dalam bermain antara lain: bermain balok, bermain pasir, permainan dengan kartu, bermain air, dan lain-lain. Dari salah satu contoh bermain bagi anak yang dapat mendorong perkembangan kognitif anak dan mengarah kepada perkembangan sains adalah dengan bermain air. Menurut Suyanto (2005:95) bermain dengan air merupakan salah satu kesenangan anak. Guru dapat mengarahkan permainan tersebut agar anak dapat memiliki berbagai pengalaman tentang air.

Bustanul Athfal Aisyiyah Kauman Cawas merupakan salah satu lembaga PAUD yang berdasar islami. Penyelenggaraan pembelajaran setiap harinya juga berisikan pembiasaan islami yang bertujuan untuk membentuk kepribadian anak sejak dini mungkin, sehingga terbentuklah manusia yang berakhlak mulia. Selain pembelajaran Islami, Bustanul Athfal 'Aisyiyah Kauman Cawas juga memberikan pembelajaran yang bertujuan

mengembangkan segala aspek perkembangan yang meliputi perkembangan afektif, psikomotorik, dan kognitif yang termasuk didalamnya adalah tentang sains.

Namun demikian di Bustanul Athfal Aisyiyah Kauman Cawas khususnya untuk kelompok A pembelajaran sainsnya belum berkembang dengan baik, hal ini dapat dilihat dari 20 anak kelompok A di kegiatan sains hanya beberapa anak saja yang dapat menceritakan kembali kegiatan sains yang dilakukan. Hal ini terjadi karena beberapa faktor, diantaranya: terbatasnya alat peraga, metode pembelajaran yang monoton pembelajaran yang terfokus pada lembar kerja anak sehingga anak menjadi bosan dan pembelajaran menjadi kurang bermakna.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk meneliti tentang “PENGEMBANGAN KEMAMPUAN SAINS MELALUI METODE BERMAIN AIR PADA ANAK KELOMPOK A DI BUSTANUL ATHFAL AISYIYAH KAUMAN CAWAS KLATEN TAHUN AJARAN 2012/2013”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas permasalahan yang ada dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kemampuan Sains anak kelompok A di Bustanul Athfal Aisyiah Kauman Cawas belm berkembang secara optimal.
2. Terbatasnya penggunaan alat peraga dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tidak tersampaikan secara optimal.

3. Model pembelajaran yang terfokus pada Lembar Kegiatan Anak (LKA) saja.

C. Pembatasan Masalah

Kemampuan sains pada anak kelompok A dapat dilihat dari beberapa aspek. Namun dalam penelitian ini lebih difokuskan pada kemampuan sains khususnya dalam kemampuan menceritakan sesuatu berdasarkan ingatan, membedakan konsep penuh-kosong, membedakan konsep banyak sedikit, serta dapat membedakan benda yang larut dan tidak larut.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah metode bermain air bisa mengembangkan kemampuan sains anak kelompok A di Bustanul Athfal ‘Aisyiyah Kauman Cawas Klaten Tahun Ajaran 2012/2013?’”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah dikemukakan didepan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan sains anak kelompok A di Bustanul Athfal Aisyiyah Kauman Cawas Klaten Tahun Ajaran 2012/2013.

2. Tujuan Khusus

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan sains anak kelompok A dengan menggunakan metode bermain air di Bustanul Athfal Aisyiyah Kauman Cawas Klaten Tahun Ajaran 2012/2013.

F. Manfaat Teoritis

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di Bustanul Athfal Aisyiyah Kauman Cawas ini memberikan beberapa manfaat, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk semua pendidikan anak, serta untuk meningkatkan mutu pendidikan di TK dan dapat dapat memajukan perkembangan pendidikan anak di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan pengalaman baru untuk bekal mengajar, serta dapat mempraktikkan gagasannya selama melakukan penelitian.

b. Bagi guru

Guru mendapatkan metode baru dalam kegiatan belajar mengajar agar dapat mencapai tujuan yang maksimal, terutama dalam upaya meningkatkan kemampuan sains pada anak kelompok.

c. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga anak mampu menerima materi pembelajaran dengan baik, dengan demikian kemampuan sains anak dapat meningkat.

d. Sekolah

Mendapatkan lulusan yang bermutu dan berkualitas.

e. Bagi Orang Wali Murid

Orang tua wali murid akan senang karena memiliki anak yang cerdas dan kreatif.