

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini atau Taman Kanak-kanak pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Sebagaimana yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS yang menyebutkan 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”.

Anak usia taman kanak-kanak memiliki karakteristik sendiri di mana anak sangat aktif, dinamis memiliki rasa ingin tahu sangat tinggi terhadap apa yang dilihat dan apa yang didengarnya, serta seakan tidak berhenti untuk belajar. Sebagaimana kita ketahui anak pada usia 4-6 tahun merupakan bagian dari perkembangan manusia secara keseluruhan, perkembangan pada usia dini mencakup perkembangan fisik, motorik, kognitif sosial, emosional dan bahasa. Solehudin (2003: 3).

Oleh karena itu taman kanak-kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan, berbagai potensi atau kemampuan anak (Djoehaeni, 2005). Salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan di Taman Kanak-kanak adalah keterampilan proses sains.

Nugraha (2003:26) menyatakan bahwa “Banyak bukti menunjukkan, bahwa keberhasilan dalam bidang sains dapat mempercepat berbagai kemajuan, memudahkan dalam kehidupan, mengurangi penderitaan, sehingga membuka pintu-pintu masa depan yang cerah dan gemilang. Jadi sains dapat menjadi kawan dan sarana manusia melengkapi dan menikmati kehidupannya.”

Sains penting di perkenalkan kepada anak usia taman kanak-kanak karena di era globalisasi ini persaingan sangat ketat sehingga menuntut sumber daya

Betty Sugiharti, 2013

Penerapan Permainan Warna Dalam Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Di Taman Kanak-Kanak (Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Kegiatan Permainan warna Dengan Menggunakan Cat Air Di TK Aisyiyah 4 Kelurahan Sadang Serang Kecamatan Coblong Kota Bandung)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

manusia yang berkompeten dalam berbagai bidang, tak terkecuali dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk menghasilkan anak yang memiliki penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang tinggi dan memadai maka dalam pendidikan di Taman Kanak-kanak diarahkan untuk meningkatkan pembelajaran sains secara lebih menyeluruh (Sujiono, 2004).

Mukti (2005) menyebutkan bahwa anak-anak adalah ilmuwan alami yang dengan aktif mencari informasi mengenai apa yang ada disekelilingnya, mereka mencoba memahami dunianya melalui pengamatan dan percobaan keingintahuan alami anak-anak, akhirnya menuju belajar.

Kegiatan pembelajaran yang cocok untuk pengembangan pembelajaran sains adalah dengan penerapan keterampilan proses pada tiap tahapannya. Menurut Harlen (Kresnadi, 2001: 3) bahwa proses sains membekali anak dengan keterampilan memecahkan masalah. Untuk mengembangkan keterampilan proses sains pada anak adalah dengan melibatkan anak-anak melakukan pengamatan, pengelompokkan, memecahkan penelitian dan sebagainya. Dimana keterampilan proses sains adalah kemampuan dasar memperoleh pengetahuan sebagai produk dari IPA berupa konsep, hukum-hukum, prinsip-prinsip dan teori dari IPA.

Secara khusus dalam kurikulum TK/RA 2006 penekanan tentang pentingnya sains dikembangkan melalui bermacam-macam percobaan, mengamati, mengklasifikasikan, yang dapat diajarkan kepada anak-anak agar mereka mendapat pengetahuan baru dan pengalaman dibidang sains (Depdiknas, 2004).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TK Aisyiyah 4 Cobleng-Bandung pembelajaran keterampilan sains rendah, cenderung kurang variatif, hal ini terlihat dari anak yang belum bisa mengenal konsep warna dan menyebutkan hasil pencampuran warna. Selain itu pada saat kegiatan pembelajaran anak hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan melaksanakan tugas yang diberikan guru dengan menggunakan media yang terbatas. Pada proses pembelajaran guru kurang memberikan kesempatan pada anak untuk menggunakan ide dan gagasannya, proses pembelajaran masih lebih banyak

didominasi oleh guru (*teacher centered*) sehingga pembelajaran sains menjadi tidak menyenangkan bagi anak dan cenderung bersifat hapalan.

Untuk meningkatkan keterampilan proses sains di taman kanak-kanak salah satunya adalah melalui permainan warna dengan menggunakan cat air sebagai salah satu aktivitas bermain untuk anak dan merupakan salah satu indikator sains yang termasuk ke dalam bidang pengembangan kognitif. Anak akan diperkenalkan bagaimana warna dibentuk. Anak mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur. Pemilihan cat air sebagai media pembelajaran karena cat air mudah didapat dan tidak membahayakan bagi anak.

Melihat pentingnya hal tersebut di atas penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut menjadi tema pembahasan skripsi dengan judul “Penerapan Permainan Warna dalam Meningkatkan Keterampilan Proses Sains di Taman Kanak-kanak”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka secara umum penelitian ini dirumuskan sebagai berikut” Bagaimana penerapan permainan warna dengan menggunakan cat air di taman kanak-kanak Aisyiyah 4 dalam meningkatkan keterampilan proses sains. Peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti ke dalam beberapa pertanyaan berikut ini:

1. Bagaimana keterampilan proses sains pada anak sebelum permainan warna dengan menggunakan cat air di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 4?
2. Bagaimana Pelaksanaan pembelajaran meningkatkan keterampilan proses sains melalui permainan warna dengan menggunakan cat air di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 4?
3. Bagaimana keterampilan proses sains pada anak setelah mengikuti kegiatan permainan warna dengan menggunakan cat air di TK Aisyiyah?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui keterampilan proses sains pada anak sebelum kegiatan permainan warna dengan menggunakan cat air di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 4 Bandung.
- b. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran permainan warna dengan menggunakan cat air dalam meningkatkan keterampilan proses sains di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 4 Bandung
- c. Untuk mengetahui keterampilan proses sains setelah mengikuti kegiatan permainan warna dengan menggunakan cat air di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 4 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak di antaranya :

1. Bagi Peserta Didik
Keterampilan Proses Sains anak lebih berkembang terutama pada aspek mengamati, mengelompokkan, dan memprediksi.
2. Bagi Guru
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan membantu dalam meningkatkan keterampilan proses sains di TK sehingga, tercapai tujuan yang diharapkan, seperti kemampuan terkait dengan penguasaan produk sains, penguasaan proses sains, dan penguasaan sikap-sikap sains.
3. Bagi Kepala TK
Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu mempermudah kepala sekolah dalam melakukan supervisi khususnya pada pelaksanaan meningkatkan keterampilan proses sains di taman kanak-kanak itu berlangsung.
4. Bagi Prodi PG PAUD
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih dan dapat dijadikan acuan dalam strategi pengembangan mata kuliah belajar dan

Betty Sugiharti, 2013

Penerapan Permainan Warna Dalam Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Di Taman Kanak-Kanak (Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Kegiatan Permainan warna Dengan Menggunakan Cat Air Di TK Aisyiyah 4 Kelurahan Sadang Serang Kecamatan Coblong Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran Anak Usia Dini, khususnya terkait penerapan permainan warna dalam meningkatkan keterampilan proses sains.

E. Asumsi Penelitian

Asumsi Peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Anak menguasai pengembangan pembelajaran sains, yaitu penguasaan konsep secara memadai, lebih konkrit dan bermakna. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dikemukakan Leeper (Nugraha, Dkk, 2008), bahwa salah satu tujuan pembelajaran sains bagi anak usia dini adalah Agar anak-anak memiliki kemampuan memecahkan masalah yang dihadapinya melalui penggunaan metode sains, sehingga anak-anak terbantu dan menjadi terampil dalam menyelesaikan berbagai hal yang dihadapinya.
2. Sains sangat erat kaitannya dengan serangkaian percobaan dan pengamatan serta dapat diamati dan diujicoba lebih lanjut. Hal ini berarti bahwa anak-anak mendapatkan pengetahuan dan informasi ilmiah yang lebih baik dan dapat dipercaya, artinya informasi yang diperoleh anak berdasarkan pada standar keilmuan yang semestinya, karena informasi yang disajikan merupakan hasil temuan dan rumusan yang obyektif serta sesuai dengan kaidah-kaidah keilmuan yang mendasarinya
3. Keberhasilan guru dalam memberikan suatu pengajaran, akan dibentuk oleh sejauh mana dia mampu menetapkan strategi pendekatan yang relevan dengan karakteristik materi dan siswa yang merupakan sasaran pengajaran.
4. Keberhasilan guru membimbing anak dalam meningkatkan keterampilan proses sains sangat ditentukan oleh keberhasilannya dalam menentukan tindakan penanganan yang akan diberikan kepada siswa.

F. Definisi Istilah

1. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya yang tidak dikenal sampai apa yang diketahuinya dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya
2. Permainan Warna dalam penelitian ini adalah permainan mencampur warna menggunakan media cat air untuk menghasilkan warna baru.
3. Sains adalah ilmu yang sistematis dan dirumuskan dengan mengamati gejala-gejala kebendaan, dan didasarkan terutama atas pengamatan induksi
4. Keterampilan proses sains adalah Kemampuan dasar anak yang terarah pada perolehan pengetahuan sains, yang meliputi kemampuan : Observasi , Mengklasifikasi ,Prediksi, Komunikasi, Observasi dalam penelitian ini meliputi pengamatan terhadap alat dan bahan serta proses yang berlangsung,prediksi dalam penelitian ini meliputi perkiraan terhadap kejadian yang akan terjadi pada percobaan , komunikasi meliputi kemampuan untuk mengungkapkan kembali peristiwa yang terjadi dalam percobaan.

G. Struktur Organisasi Skripsi

Dalam struktur organisasi skripsi diuraikan antara lain:

1. BAB I PENDAHULUAN

Skripsi berisi uraian tentang pendahuluan yang merupakan bagian awal dari skripsi. Pendahuluan berisi latar belakang penelitian, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat atau signifikansi penelitian.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Berisi uraian tentang kajian pustaka berfungsi sebagai landasan teoretik dalam menyusun pertanyaan penelitian dan tujuan.

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian termasuk beberapa komponen berikut : lokasi penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Betty Sugiharti, 2013

Penerapan Permainan Warna Dalam Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Di Taman Kanak-Kanak (Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Kegiatan Permainan warna Dengan Menggunakan Cat Air Di TK Aisyiyah 4 Kelurahan Sadang Serang Kecamatan Coblong Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berisi hasil penelitian dan pembahasan yang berisi pemaparan data kuantitatif/kualitatif serta pembahasan data.

5. BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Saran yang ditulis setelah kesimpulan dapat ditujukan kepada para pembuat kebijakan, para pengguna hasil penelitian yang bersangkutan dan kepada peneliti berikutnya.

