

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Usia 0-6 tahun merupakan masa emas yang sangat berharga bagi anak dan akan mengalami banyak hal dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Dalam pencapaian proses pertumbuhan dan perkembangannya, maka ada banyak hal yang harus dilakukan oleh orang dewasa yang ada di sekitarnya yaitu dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk mendapatkan Pendidikan yang layak.

Sujiono (2013, hlm. 6) mengemukakan bahwa “anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan akan menjadi dasar bagi kehidupan selanjutnya”. Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada 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 menasuki Pendidikan lebih lanjut.

Permendikbud No 137 Tahun 2014 bab 1 pasal 1, Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disebut STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, Bahasa, sosial-emosional, serta seni.

Ada banyak berbagai cara untuk dapat mengembangkan kemampuan anak salah satunya yaitu dari aspek sosial emosional. Pembelajaran untuk anak usia dini tidak seharusnya monoton dan membosankan, ada berbagai macam cara untuk membuat anak nyaman dan membuat pembelajaran yang menarik dengan berbagai media dan permainan. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Selain itu, bermain menjadi cara yang baik bagi anak dalam memahami diri, orang lain, dan lingkungannya. (Lubis, 2019, hlm. 50). Menurut Piaget (dalam jurnal Lubis, 2019, hlm. 50)

bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.

Salah satu permainan yang harus dikenalkan kepada anak yaitu permainan sains. Permainan sains bagi anak usia dini bukan tentang apa yang harus anak teliti, tetapi merupakan aktivitas anak untuk menaritahu hal yang baru. Sains bagi anak usia dini bukanlah hanya sekedar pengumpulan fakta, melainkan melibatkan aktivitas mengobservasi tentang apa yang terjadi, mengklasifikasikan atau mengorganisasikan informasi, memprediksi tentang apa yang akan terjadi, menguji prediksi melalui kegiatan terbimbing serta merumuskan kesimpulan (Putri, 2019, hlm 8).

Neuman dalam Eliason dan Jenkinis (1986) mengatakan bahwa sains tidak seharusnya menekankan pembelajaran pada anak mengenai fakta tetapi seharusnya melibatkan mereka dalam proses pemahaman dunia melalui observasi manipulasi dan menjadikan mereka terlibat dalam aktivitas dan materi-materi sains (Mardalena, 2020, hlm 2).

Pembelajaran sains pada anak usia dini tidak hanya untuk mengembangkan aspek kognitif anak, tetapi juga untuk membantu memfasilitasi aspek perkembangan sosial emosional anak. Abruscato (dalam Samatowa & Sani, 2019, hlm. 12) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan sains sejalan dengan tujuan kurikulum yang ada di sekolah, yaitu mengembangkan anak secara utuh baik pikirannya, hatinya, ataupun jasmaninya. Atau mengembangkan intelektual, emosional, dan fisik-jasmani atau aspek (domain) kognitif, afektif dan psikomotor anak. Maka bisa di ambil kesimpulan bahwa dari penjelasan tersebut tidak hanya aspek kognitif saja yang terpenuhi melalui pembelajaran permainan sains, tetapi juga aspek-aspek yang lainnya termasuk aspek sosial emosional anak.

Berdasarkan studi literatur penelitian “Implikasi Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Pembelajaran Sains Membuat Pelangi Dalam Gelas Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal I Poso” yang diteliti oleh Medi, Asri Hente dan Arsyad Said pada tahun 2020. Dari hasil penelitian ini menyatakan bahwa penelitian permainan sains pelangi dalam gelas bertujuan untuk mengetahui perkembangan kemampuan kognitif anak melalui

pembelajaran sains membuat pelangi dalam gelas. Perkembangan kognitif anak yang sebelumnya belum mengalami perkembangan, melalui permainan sains pelangi dalam gelas anak menjadi berkembang sangat baik. Dari penelitian tersebut, peneliti ingin mengembangkan permainan sains pelangi dalam gelas untuk memperbaiki kekurangan dari penelitian yang sebelumnya dan juga peneliti ingin memfokuskan pada aspek perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

Penelitian “Pengembangan Permainan Sains Gunung Meletus untuk Memfasilitasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini” yang diteliti oleh Risna Mardalena pada tahun 2021. Hasil penelitian ini menyatakan peneliti sebelumnya menggunakan permainan gunung Meletus untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak usia dini. Peneliti menggunakan pengembangan dengan mengganti permainan menjadi permainan sains pelangi dalam gelas. Penggunaan permainan gunung Meletus mempunyai dampak sangat baik yang ditunjukkan dengan perkembangan sosial emosional anak. Jenis metode yang dilakukan dalam penelitian tersebut adalah pengembangan dengan metode yang digunakan EDR (*Educational Design Research*) dengan pendekatan *mix method*.

Penelitian “Pengembangan Media Permainan Sains Daur Hujan Sub Tema Gejala Alam untuk Memfasilitasi Keterampilan Sosial Anak Kelompok B” yang diteliti oleh Gina Nurul Iman pada tahun 2021 menyatakan bahwa peneliti ini meneliti permainan sains daur hujan sub tema gejala alam untuk memfasilitasi keterampilan sosial anak. Capaian perkembangan yang dihasilkan melalui permainan sains daur hujan untuk memfasilitasi keterampilan sosial anak mendapatkan hasil Berkembang Sangat Baik (BSB). Peneliti mengambil rekomendasi dari penelitian tersebut dikarenakan peneliti ingin mengembangkan sebuah produk media permainan sains untuk memfasilitasi perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun.

Selain studi literatur, peneliti juga melakukan observasi dan wawancara. Peneliti melakukan observasi dan wawancara di TK Merpati dengan mendapatkan simpulan bahwa guru mengalami kendala untuk menerapkan permainan sains dalam pembelajaran. Berdasarkan fakta di lapangan yang

peneliti dapatkan, bahwa di TK Merpati permainan sains untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun belum pernah digunakan untuk pembelajaran dikarenakan keterbatasan alat dan bahan, juga keterbatasan pengetahuan guru dalam permainan tersebut. Yang biasa dilakukan dalam pembelajaran untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak yaitu dengan menggunakan metode ceramah dan permainan sederhana yang tersedia di sekolah seperti puzzle, balok, dll. Adapun permainan sains Pelangi Dalam Gelas belum pernah digunakan untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mempunyai inovasi untuk mengembangkan permainan sains pelangi dalam gelas untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Permainan ini akan sangat menarik untuk anak dan dapat memenuhi kebutuhan dari proses pembelajaran yang akan dikenalkan kepada anak. Permainan sains yang dikembangkan tentunya dapat memperhatikan kebutuhan aspek perkembangan anak sesuai dengan tema pembelajaran anak tema alam semesta sub tema gejala alam dan sub-sub tema pelangi. Setelah peneliti melakukan sesi wawancara, guru dan kepala sekolah merespon dengan baik terhadap permainan sains pelangi dalam gelas yang diharapkan dapat membantu memfasilitasi perkembangan belajar anak. Dari latar belakang tersebut dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu permainan sains belum pernah dilakukan dalam pembelajaran di sekolah tersebut, permainan sains pelangi dalam gelas belum pernah dipraktikkan kepada anak selama pembelajaran, dan diharapkan dapat memberikan inovasi pada pembelajaran. Pengembangan permainan sains pelangi dalam gelas dilakukan untuk keamanan anak dalam melakukan permainan. Peneliti melakukan perubahan dalam alat dan bahan menjadi lebih aman ketika digunakan anak dan tidak membahayakan. Permainan dilakukan dengan tidak membuat bosan anak, yaitu dengan ditambahkan lagu dan permainan pada skenario sebelum melakukan permainan sains.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berikut ini dapat dijadikan fokus daripada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis dan eksplorasi pengembangan permainan sains pelangi dalam gelas untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosioal anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana desain dan konstruksi rancangan permainan sains pelangi dalam gelas untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun?
3. Bagaimana evaluasi dan refleksi rancangan permainan sains pelangi dalam gelas untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun?
4. Bagaimana kelayakan rancangan permainan sains pelangi dalam gelas untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berikut ini dapat dijadikan fokus daripada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan analisis dan eksplorasi pengembangan permainan sains pelangi dalam gelas untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosioal anak usia 5-6 tahun.
2. Untuk mendeskripsikan desain dan konstruksi rancangan permainan sains pelangi dalam gelas untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.
3. Untuk mendeskripsikan evaluasi dan refleksi rancangan permainan sains pelangi dalam gelas untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.
4. Untuk mendeskripsikan kelayakan rancangan permainan sains pelangi dalam gelas untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian adalah sebagai berikut.

### 1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu pedoman atau rujukan pengembangan aspek sosial emosional anak usia dini dalam pembelajaran.

### 2) Manfaat Praktis

#### a) Bagi Siswa

Dengan menggunakan permainan sains dapat membantu anak untuk mengembangkan/mengeksplorasi kemampuan sosial emosional.

#### b) Bagi Guru

Dengan diadakan penelitian ini dapat memberikan gagasan/ide dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran sains.

#### c) Bagi Sekolah

Peneliti berharap, penelitian ini dapat bermanfaat dan menjadi inspirasi terkait permainan sains dalam pengembangan sosial emosional anak.

#### d) Bagi Penulis

Sebagai pengembangan kemampuan dan keterampilan dalam penyelesaian masalah, serta mengimplementasikan pengetahuan yang telah didapat selama perkuliahan dan diharapkan dapat menjadi salah satu bahan referensi bagi mahasiswa yang melakukan penelitian dengan topik yang sama.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi atau sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut:

### 1. BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

### 2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini terdiri dari kajian Pustaka berupa teori dan konsep yang digunakan peneliti sebagai landasan dalam penelitian. Teori yang diuraikan yaitu pendidikan sains dan perkembangan sosial emosional anak usia dini.

### 3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini terdiri dari desain penelitian, subjek dan sumber data penelitian, tempat penelitian, pengumpulan data, dan analisis data.

#### 4. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini terdiri dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada pengolahan data dari analisis data dan pembahasan penelitian yang memuat jawaban dari pernyataan yang telah dirumuskan.

#### 5. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab ini terdiri dari kesimpulan hasil penelitian yang telah diuraikan, implikasi dan rekomendasi dipaparkan berdasarkan hasil yang didapat dari penelitian yang telah dilakukan.

#### 6. DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar Pustaka berisi tentang rujukan dan sumber yang dijadikan pedoman atau acuan dalam melakukan penelitian.

#### 7. LAMPIRAN-LAMPIRAN

Pada lampiran berisi dokumen-dokumen tambahan yang digunakan dalam penelitian seperti surat-surat, foto-foto, dan dokumentasi.