

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis yang meliputi perkembangan intelektual, bahasa, motorik dan sosio emosional. Berdasarkan Permen No. 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan anak Usia Dini (PAUD), pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia dini yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Melalui upaya ini, anak diharapkan memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Ruang lingkup Permen No. 58 Tahun 2009 , Taman Kanak - Kanak mencakup bidang pengembangan pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar yaitu berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni. Dalam bidang pengembangan kemampuan dasar kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Dengan mengembangkan kemampuan berpikir, anak diharapkan dapat mengolah perolehan belajar dan menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah. Salah satu hasil belajar yang harus dicapai adalah anak dapat mengenal berbagai konsep sains sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat menunjang tercapainya standar kompetensi dalam kurikulum Taman Kanak-Kanak.

Pembelajaran sains untuk anak Taman Kanak-Kanak dalam upaya menumbuhkan kemampuan berpikir sangat memerlukan peran serta dari 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. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di TK Kartini Kelurahan Biyonga Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo, diketahui bahwa guru mengalami kesulitan dalam memilih metode yang tepat untuk memberikan pembelajaran mengenai konsep sains sederhana. Guru juga merasa kesulitan dalam menyusun skenario pembelajaran agar pembelajaran mengenai konsep sains sederhana menjadi lebih menarik bagi anak. 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 (Sudono 2000: 1). 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. Jadi, pembelajaran pengenalan sains sederhana dapat diberikan pada anak melalui metode bermain.

Perkembangan sains yang semakin kompleks dan pesat tidak memungkinkan guru menginformasikan semua fakta dan konsep pada anak didik sehingga diperlukan suatu pembelajaran yang dapat memotivasi anak untuk mempersiapkan diri belajar secara utuh dan tidak semata-mata berorientasi pada penguasaan konsep tetapi juga keterampilan proses sains. Kegiatan pembelajaran itu tidak hanya diarahkan untuk membuat anak menguasai sejumlah konsep pengetahuan melainkan juga diarahkan untuk mengembangkan sikap dan minat belajar serta berbagai potensi dan kemampuan dasar anak.

Dalam pandangan konstruktivis, anak itu bersifat aktif dan memiliki kemampuan untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungannya. Dalam hal ini guru seyogyanya dapat memfasilitasi dan memberikan kesempatan seluas-luasnya pada anak untuk mengeksplorasi pengetahuannya melalui percobaan sains sederhana. Percobaan tersebut akan membantu keterampilan anak dalam penguasaan proses sains. Proses sains membekali anak dengan keterampilan memecahkan masalah. Dikemukakan juga cara yang memungkinkan untuk mengembangkan proses keterampilan sains pada anak adalah dengan melibatkan anak-anak menggunakan keterampilan proses sains dalam belajarnya, yaitu anak-anak harus melakukan pengamatan, pengelompokan, menafsirkan, merencanakan penelitian dan sebagainya.

Proses keterampilan sains adalah keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah (baik kognitif maupun psikomotor) yang dapat digunakan untuk menemukan suatu konsep/prinsip/teori untuk mengembangkan konsep yang telah ada sebelumnya ataupun melakukan penyangkalan terhadap suatu penemuan. Tujuan pembelajaran dalam dimensi sains proses, yaitu diarahkan pada penguasaan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dalam menggali dan mengenal sains.

Berdasarkan pendapat dari para ahli tersebut, keterampilan proses sains perlu dimiliki anak agar dapat mengembangkan pengetahuannya. Dengan mempelajari sains, dapat melatih anak menggunakan lima inderanya untuk mengenal berbagai gejala benda dan gejala peristiwa. Melalui pembelajaran sains anak dilatih untuk melihat, meraba, membau, merasakan dan mendengar. Semakin banyak keterlibatan indera dalam belajar, anak semakin memahami apa yang dipelajari. Anak memperoleh pengetahuan baru hasil pengindraannya dengan berbagai benda yang ada disekitarnya.

Pengetahuan yang diperolehnya akan berguna sebagai modal berpikir lanjut. Melalui proses sains, anak dapat melakukan percobaan sederhana. Percobaan tersebut melatih anak menghubungkan sebab dan akibat dari suatu perlakuan sehingga melatih anak berpikir logis.

Kegiatan sains untuk anak usia dini sebaiknya disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dan berdasarkan uraian yang telah dikemukakan bahwa seyogyanya guru tidak hanya mengenalkan sains pada aspek perkembangan kognitif saja tetapi juga aspek perkembangan afektif serta psikomotor. Selain itu dikemukakan juga bahwa pembelajaran sains untuk anak lebih ditekankan pada proses bukan pada hasil. Dalam praktek pembelajaran sains, berbagai pihak mengeluhkan tentang rendahnya mutu pendidikan sains. Pelajaran sains sekarang ini tidak menantang anak berpikir tetapi menjejali pengetahuan kepada anak. Sains masih diajarkan sebagai hafalan, sesuai buku paket, dan butuh alat peraga. Guru juga belum mengajarkan sains kepada anak dengan menarik dan lebih integratif.

Untuk mengatasi masalah di atas maka berbagai upaya yang telah dilakukan guru antara menggunakan metode pemberian tugas dan latihan tetapi belum menunjukkan hasil yang memadai. Oleh sebab itu peneliti berupaya memecahkan masalah ini melalui metode bermain simulasi game dalam penelitian yang berjudul: **Analisis Kemampuan Pembelajaran Sains Sederhana pada Anak Kelompok B di TK Kartini Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil uraian pada latar belakang maka dirumuskan masalah yaitu Bagaimanakah kemampuan pembelajaran sains sederhana anak kelompok B di TK Kartini Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan pembelajaran sains sederhana pada anak kelompok B di TK Kartini Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti yaitu dapat menambah pengetahuan dan memperluas wawasan mengenai pembelajaran sains sederhana dengan bermain sambil belajar.
2. Bagi Guru yaitu memberikan masukan bagi guru TK untuk mengenalkan konsep-konsep sains sederhana dan untuk melatih kemampuan berpikir siswa dengan bermain sambil belajar.