

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Salah satu komponen peningkatan mutu di Taman Kanak-kanak adalah sarana dan prasarana pendidikan termasuk di dalamnya penggunaan media belajar atau alat peraga pendidikan. Kedudukan alat peraga dalam pembelajaran cukup menentukan, sebab meskipun seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran telah menguasai materi dengan baik dan sudah menggunakan metode yang tepat.

Selain dari tujuan kegiatan Karakteristik anak juga ikut menentukan pemilihan metode. Perlu diingat oleh guru bahwa anak TK pada umumnya adalah anak yang selalu bergerak, mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, senang bereksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, mempunyai imajinasi, dan senang berbicara.

Kehidupan anak tidak dapat lepas dari sains, kreativitas dan aktivitas sosial. Makan, minum, menggunakan berbagai benda yang ada di rumah seperti radio, TV, dan kalkulator tidak lepas dari sains dan teknologi. Oleh sebab itu, guru hendaknya dapat menstimulasi anak dengan berbagai kegiatan yang terkait dengan sains dan teknologi. Untuk itu, seorang guru perlu mempelajari konsep-konsep keilmuan dan cara pengajarannya.

Pengenalan sains untuk anak pra sekolah lebih ditekankan pada proses daripada produk. Untuk anak prasekolah keterampilan proses sains hendaknya dilakukan secara sederhana sambil bermain. Kegiatan sains memungkinkan anak melakukan eksplorasi terhadap berbagai benda <sup>1</sup> benda hidup maupun benda tak hidup yang ada disekitarnya. Anak belajar menemu jejala benda dan gejala peristiwa dari benda-benda tersebut.

Sains juga melatih anak menggunakan lima inderanya untuk mengenal berbagai gejala benda dan gejala peristiwa. 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 pengindraanya 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.

Dalam pembelajaran sains, anak juga berlatih menggunakan alat ukur untuk melakukan pengukuran. Alat ukur tersebut dimulai dari alat ukur nonstandar, seperti jengkal, atau kaki. Selanjutnya anak berlatih menggunakan alat ukur standar. Anak secara bertahap berlatih menggunakan satuan yang akan memudahkan mereka untuk berfikir secara logis dan rasional. Dengan demikian sains juga mengembangkan kemampuan intelektual anak.

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 sosial emosional.

Berdasarkan kurikulum 2004 Taman Kanak-kanak, 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 kurikulum 2004 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 2004 Taman Kanak-kanak.

Pembelajaran sains untuk siswa 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).

Ada beberapa materi sains yang sesuai untuk anak prasekolah terutama usia 5-6 tahun. Pembelajaran topik-topik sains hendaknya lebih bersifat memberikan pengalaman tangan pertama (*first-hand experience*) kepada anak, bukan mempelajari konsep sains yang abstrak. Selain itu pembelajaran sains hendaknya mengembangkan kemampuan observasi, klasifikasi, pengukuran, menggunakan bilangan dan mengidentifikasi hubungan sebab akibat. Materi tersebut antara lain:

Mengenal benda cair, bermain dengan air merupakan salah satu kesenangan anak. Pendidik dapat mengarahkan permainan tersebut agar anak dapat memiliki berbagai pengalaman tentang air. Air senantiasa menyesuaikan bentuknya dengan bentuk wadahnya. Air mengalir dari tempat yang lebih tinggi ke tempat yang lebih rendah atau dari tempat yang bertekanan tinggi ke tempat yang bertekanan rendah.

beberapa kegiatan dengan air, antara lain:

- a. Tenggelam dan terapung ; Kegiatan ini dapat dilakukan di kelas atau di luar kelas. Jika di kelas, beri alas plastik dan koran agar air tidak mmbasahi tempat. Tujuan kegiatan ini adalah agar anak diberi pengalaman bahwa ada benda yang tenggelam an ada yang terapung. Anak sering mengira benda yang berukuran kecil terapung dan yang besar tenggelam. Tenggelam atau terapung tidak ditentukan oleh ukuran benda melainkan oleh berat jenis benda.
- b. Membuat benda terapung ; Tujuan kegiatan ini addalah untuk mengenalkan pada anak bahwa benda yang tenggelam dapat dibuat terapung. Dari kegiatan ini pula anak akan memahami, mengapa perahu yang berat dapat terapung.

Berdasarkan survey pada anak di TK Maritim Kota Gorontalo menyebutkan bahwa implementasi pelaksanaan KBK mengalami kendala yaitu 80% mengalami kendala strategi pembelajaran bermain sains, 80% sistem penilaian, 78% menyusun skenario pembelajaran sains. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran pengenalan sains sederhana dengan materi pengukuran untuk anak Taman Kanak-kanak terutama yang dapat melatih kemampuan berpikirnya.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di TK Maritim Kota Gorontalo, diketahui bahwa peneliti mengalami kesulitan dalam memilih metode yang tepat untuk memberikan pembelajaran mengenai konsep sains sederhana. Peneliti 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 A, 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. Dalam penelitian ini, penulis memilih lokasi penelitian di TK Maritim kecamatan Hulonthalangi Kota Gorontalo tempat peneliti mengajar.

Mengacu pada latar belakang di atas, maka peneliti ingin memperbaiki pembelajaran di TK dengan formulasi judul : Meningkatkan Pengenalan Konsep Sains Sederhana Melalui Metode Bermain Di TK Maritim Kecamatan Hulonthalangi Kota Gorontalo”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Strategi yang digunakan guru dalam meningkatkan konsep sains sederhana pada anak, belum memberikan hasil yang diharapkan.
- b. Terdapat beberapa anak yang kurang memiliki kemampuan dalam pengetahuan maupun pembelajaran konsep sains sederhana.
- c. Metode yang digunakan dalam pengembangan di TK belum menunjukkan hasil yang memuaskan.

- d. Media yang digunakan selama ini belum dapat meningkatkan motivasi anak dalam peningkatan konsep sains sederhana.

### **C. Pembatasan Masalah**

Dalam pembatasan masalah peneliti lebih menitik beratkan pada “Strategi yang digunakan guru dalam meningkatkan konsep sains sederhana pada anak, misalnya dalam mengadakan percobaan berupa percobaan ‘ apa yang terjadi jika benda-benda dimasukkan kedalam air’, belum memberikan hasil yang diharapkan”.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut yaitu “Apakah metode bermain dapat meningkatkan pengenalan konsep sains sederhana di TK Maritim Kecamatan Hulonthalangi Kota Gorontalo?”.

### **E. Cara Pemecahan Masalah**

Salah satu alternatif pemecahan masalah meningkatkan pengenalan konsep sains sederhana melalui metode bermain di TK Maritim Kecamatan Hulonthalangi Kota Gorontalo, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Langkah 1; Guru menciptakan kelas agar lebih kondusif dalam pembelajaran.

Langkah 2; Guru menyiapkan media yang berhubungan dengan metode Bermain dan Konsep Sains Sederhana.

Langkah 3; Guru memperkenalkan dan menjelaskan kepada anak didik, sambil memberi contoh.

Langkah 4; Anak secara bergilir memperlihatkan hasil kerjanya.

Langkah 5; Anak yang mengalami kesulitan diberi bimbingan dan petunjuk.

Langkah 6; Bagi anak yang dapat melakukan kegiatan dengan baik, diberi penguatan.

## **F. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui secara objektif peningkatan konsep sains sederhana anak melalui metode bermain di TK Maritim Kecamatan Hulonthalangi Kota Gorontalo.

## **G. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian bagi proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

### **a. Bagi Guru**

- a. Penelitian dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memperbaiki pembelajaran yang dikelolaknya karena sasaran akhir penelitian adalah perbaikan pembelajaran.
- b. Penelitian membuat guru lebih percaya diri.
- c. Melalui penelitian guru mendapat kesempatan untuk berperan aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sendiri.

### **b. Bagi Anak**

- a. Kesalahan dalam proses pembelajaran akan cepat dianalisis dan diperbaiki sehingga kesalahan tersebut tidak akan berlanjut.
- b. Dengan perbaikan hasil belajar anak diharapkan meningkat.

**c. Bagi Sekolah**

- a. Sekolah memperoleh kesempatan yang luas untuk berubah secara menyeluruh, dalam konteks ini penelitian memberikan sumbangsi yang positif terhadap kemajuan sekolah yang akan sangat membantu pengembangan berpikir.