BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak sebagai makhluk individu dan sosial, sangat berhak untuk mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan serta pendidikan yang diberikan, diharapkan anak dapat tumbuh cerdas sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Usia dini merupakan awal yang paling penting untuk mengembangkan seluruh aspek moral dan nilai keagamaan, fisik motoric, bahasa, kognitif, sosial emosional, dan seni. Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada masa usia dini, semua potensi anak berkembang sangat cepat. Anak usai dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamnental bagi kedihupan anak selanjutnya.

Suyadi (2015;22). Pendidikan Anak Usia Dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan anak secara menyeluruh atau menekanakan pada pengembangan seluruh aspek keperibadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti

kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motoric. Anak usia dini adalah kelompok manusia yang berusia 0-6 tahun, mereka adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perekmbangan yang besifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan.

Secara yuridis, istilah anak usia dini di Indonesia ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Dalam Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 dinyatakan bahwa " Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditinjukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perekembangan jasmani dan rohani anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini dimulai dari bermain. Bermain mengajarkan anak untuk berinteraksi, berlatih, dan mengembangkan kemampuan dari dalam diri anak usia dini. Anak memepelajari semua hal mengenai dirinya dan dunia luar.

Berdasarkan Undang –Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukan kepada anak sejak lahir sampai 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. Undang-Undang Nomor 20 Tahun

2003 tentang Sistem Pendiidikan Nasional ini mengamanatkan dengan tegas perlunya penanganan pendidikan anak usia dini. Adapun dalam Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak memberikan batasan bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang berada dalam kandungan. Sementara menurut kajian rumpun keilmuan PAUD dan penyelenggaraannya di beberapa negara, PAUD dilaksanakan sejak usia 0-8 tahun.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati. Dunia anak-anak adalah bermain. Sebagian besar proses belajar anak dilakukan melalui permainan yang mereka lakukan. Oleh karena itu, jika bermain dan belajar dipisahkan, itu artinya memisahkan anak dari dunia mereka. Walaupun bermain dan belajar tidak dapat dipisahkan, kedua- duanya juga tidak bisa disatukan.

Pentingnya peran orang tua dan guru dalam meilih dan menentukan jenis permainan yang sesuai dengan perkembangan anak. Pemilihan jenis permainan yang sesuai dengan perkembangan anak perlu dilakukan anak.

Sambil bermain anak juga sekaligus belajar berbagai kemampuan dasar, guru dan orang tua sebaiknya memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan. Semua kemapuan dasar anak sebaiknya dikembangkan lewat berbagai macam permainan yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Rasa ingin tahu tersebut perlu difasilitasi oleh orang dewasa, termasuk orang tua dan guru yang berfungsi sebagai guru anak. Yang paling utama adalah anak tidak dapat dipaksakan untuk belajar. Anak bisa belajar apa saja sejak dini, termasuk belajar sains. Belajar sains sejak dini dimulai dengan memperkenalkan alam dan lingkungan. Hal tersebut akan memperkaya pengalaman anak. Anak belajar bereksperimen, bereksplorasi, dan menginvestigasi lingkungan sekitarnya.

Novy Mulyani (2018: 43) berpendapat bahwa Kemampuan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan dasar anak yang sering menjadi perhatian orang tua. Sama halnya dengan aspek perkembangan yang lain, perkembangan kognitif juga mengalamai perkembangan tahap demi tahap menuju kesempurnaan. Perkembangan kognitif juga merupakan perubahan berpikir atau intelektual. Dengan kata lain perkembangan kognitif adalah bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir tentang suatu benda yang ada di sekitar mereka dan mereka bisa mengeksplor dengan baik.

Yulianti (2010:40) berpendapat bahwa permainan sains dengan pendekatan seraya bermain dapat melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak serta membangkitkan rasa ingin tahu anak, permainan sains juga sangaat cocok untuk anak usia dini sebagai perkembangan kognitif anak. Orang tua adalah guru pertama dan paling

utama dalam memegang kendali anak dalam proses pendidikannya.

Sains sangat penting bagi anak usia dini. Anak sejak usia dini sudah dikenalkan dengan alam sekitar dan lingkungan, hal ini akan memperbanyak ilmu yang akan anak dapatkan dan bisa menampah pengalaman anak dengan alam sekitar mereka. Anak juga akan belajar bereksperimen serta bereksplorasi agar mampu membangun suatu pengetahuan yang akan digunakan pada masa yang akan datang. Kegiatan permainan sains akan dikenalkan kepada anak yaitu dengan kemmapuan kognitif, banyak manfaat yang akan anak peroleh jika sudah dikenalkan dengan permainan sains dan melatih anak untuk bisa melakukan eksperimen agar bisa memperkaya atau memperbanyak wawasan anak.

Kognitif merupakan hal yang paling utama yang berperan penting dalam berbagai kegiatan yang akan dilakukan, kognitif merupakan suatu proses berpikir untuk setiap kemampuan anak untuk menghubungkan antara suatu kejadian atau suatu peristiwa. Pentingnya kemampuan kognitif anak akan memberikan bermacam-macam cara untuk kegiatan permainan pencampuran warna. Sebagai guru, harus bisa memilih berbagai macam permainan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran kognitif anak. Banyak manfaaat yang akan diperoleh oleh anak jika sejak usia dini anak sudah mampu mengenal sains dengan baik. Sains anak melatih anak agar mampu

bereksperimen dengan melakukan berbagai kegiatan seperti percoban, aktifitas ini akan menambah wawasan anak sehingga daapt mendorong anak agar menjadi seorang yang lebih kreatif.

Early Childhood (dalam jurnal 2017:4) Tujuan mendasar dari pembelajaran sains bagi anak adalah mengembangkan aspek perkembangan kognitif dan potensi yang dimiliki anak. Selain itu pembelajaran sains juga ditujukan untuk mengembangkan individu agar mengenal ruang lligkup sains itu sendiri serta mampu mengunakan aspek-aspek fundamental dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Kurangnya pengetahuan guru dan orang tua untuk menstimulasi perkembangan kognitif tentang sains anak. Guru hanya terpaku pada buku cerita dan kartu bergambar, sedangkan anak diminta hanya untuk mendengarkan cerita dari guru dan anak-anak diminta untuk menebak gambar yang diberikan guru. Selain itu, anak akan kehilangan kemampuan berpikir kritis, kemampuan bertanya, kemampuan eksplorasi dan membatasi rasa ingin tahuan anak.

Observasi awal dilapangan di TK Permata Hati Buduran Sidoarjo, khususnya di kelompok B yang berjumlah 19 anak didik. Setiap anak memiiki daya kemampuan kognitif yang berbeda, sehingga anak-anak membutuhkan bantuan dari guru/ orang tua agar bisa membantu anak dalam menstimulasi perkembangan anak secara berkesinabungan dan kerja sama guru dan orang tua untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Kematangan anak akan didukung dengan cara menstimulasi seara terus menerus atau dengan cara yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak tersebut.

Maka diharapkan dengan adanya kegiatan pencampuran warna untuk kemampuan kognitif anak dapat berkembang sesuai dengan usianya dalam mengenal warna yang dapat menarik minat anak dan melatih konsentrasi dan kesabaran anak dalam kegiatan kognitif anak usia dini.

Pada anak usia 4-55 tahun, kemampuan kognitif anak sangat dibutuhkan agar anak dapat bertumbuh dan berkembang seara optimal sesuai dengan usia mereka. Kemampuan ank dalam mengenal warna daapt diterapkan pada anak dalam melakukan kegiatan tersebut dengan cara diterapkan dengan metode belajar sambil bermain. Belajarr sambil berman tersebut lebih menekankan pada pembelajaran dan salah satu permainan bermain salbil belajar untuk mensttimulasi perkembangan kognitif adalah permainan sains pencampuran warna. Dengan bermain pencampuran warna anak mampu mengenal maam-macam warna primer dan warna sekunder, anak mampu melakukan pencampurran warna dan menceritakan hasil penampuran warna. Dalam permainan penampuran warna dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Bersadarkan uraian diatas daapt disimpulkan bahwa melalui bermain pencampuran warna dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak. Dengan bermain pencapuran warna anak mampu mengenal berbagai maam warna, selain

itu juga bermain penampuran warna juga dapatt mengembangkan kreativitas anak dan daapt berimajinasi sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis mengajukan judul penelitian tentang "Pengaruh Permainan Sains Pencampuran Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B TK Permata Hati Buduran Sidoarjo.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

1. Ruang Lingkup
   a. Fukus pembahasan adalah permainan sains pencampuran warna terhadap kemampuan kognitif kelompok B TK Permata Hati Buduran Sidoarjo
   b. Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK Permata Hati Buduran Sidoarjo
   c. Variabel pada penelitian ini adalah variabel permainan sains pencampuran warna adalah variabel bebas (X) dan kemampuan kognitif adalah variabel terikat (Y).
2. Pembatasan Masalah

   Permasalahan dalam penelitian ini adalah dibatasi pada masalah pengaruh variabel bebas (permainan sains) terhadap variabel terikat (kemampuan kognitif).

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah adakah pengaruh permainan sains terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B TK Permata Hati Buduran Sidoarjo?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana permainan sains pencampuran warna dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B Permata Hati Buduran Sidoarjo.

A. Variabel Penelitian

Zainal Arifin (2011:185) menyatakan variabel adalah suatu fenomena atau suatu konsep yang bervariasi atau suatu faktor yang jika diukur akan menghasilkan skor yang berfariasi. Berdasarkan judul ada dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat:

a. Identifikasi variabel
    1. Variabel Independen (bebas)
       Variabel bebas adalah kondisi yang oleh pelaku eksperimen dimanipulasi untuk menerangkan hubungan dengan fenomena yang diobservasi. Pada penelitian ini variabel bebasnya adalah permainan sains.
    2. Variabel Dependen (terikat) adalah kondisi yang berubah ketika pelaku eksperimen mengamati variabel bebas. Pada penelitian ini variabel bebasnya adalah kemampuan bahasa.

b. Devenisi Operasional Variabel
    1. Pada penelitian ini kegiatan permainan sains sebagai (*Independen Variable)* bebas. Yang dimaksud dengan permainan sains adalah suatu kegiatan menyenangkan bagi anak

usia dini yang dilakukan melalui bereksperimen, eksplorasi, serta mengamati fenomena alam yang terjadi di lingkungan sekitar.

Kemampuan bahasa sebagai (*Dependent Variable*) terikat. Yang dimaksud dengan perkembangan bahasa adalah daya pikir seseorang yang didapat melalui pengembangan pengetahuan anak tentang apa yang dilihat, didengar, dirasa maupun dicium melalui panca indra yang dimilikinya.

B. Manfaat Peneliti.

1. Manfaat Teoritis

   Dapat memberikan pengetahuan baru yang bermanfaat dan dapat diterapkan atau dapat mengaplikasikan pengetahuan yang didapat dan bisa dijadikan refrensi bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Sekolah

      Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas sekolah dan kualitas pembelajaran yang ada di sekolah, terutama dalam kemampuan kognitif anak usai dini.

   b. Bagi Guru

      Memberikan masukan atau ide-ide untuk menambah pengetahuan guru di TK Permata Hati Buduran Sidoarjo.

c. Bagi Orang tua

Dapat menambah wawasan tentang permainan sains pencampuran warna, serta dapat mengajarkan kepada anaknya secara langsung mengenai aktivitas sains yang berada disekitar lingkungan rumah.