

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Ruminati (2014:10) pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam menentukan perubahan sosial ke arah kemajuan dan kesejahteraan hidup yang berkualitas. Pendidikan bertanggung jawab atas terciptanya generasi bangsa yang maju. Menurut kamus besar bahasa indonesia (KBBI) pendidikan dapat diartikan sebagai proses pengubahan sikap dan tata-laku seseorang atau kelompok orang dalam upaya untuk mendewasakan diri melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi semua kalangan khususnya anak usia dini, karena pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat mendasar.

Menurut Widodo (2020:7) pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum ke pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pendidikan anak usia dini dapat dilakukan melalui pemberian rangsangan yang bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani atau rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur formal, nonformal, dan informal. Pendidikan anak usia dini memiliki kontribusi dalam membantu mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal.

Menurut Priyanto (2014:42) mengemukakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada rentang usia inilah anak biasa disebut dengan masa *golden age*. Pada periode ini otak dan fisik anak tengah mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga berpengaruh terhadap perkembangan anak selanjutnya. Pemberian stimulasi yang tepat diyakini dapat membantu

tumbuh kembang anak secara optimal. Pemberian rangsangan tersebut dapat dilakukan melalui pemberian permainan bagi anak usia dini.

Permainan adalah bentuk permainan yang terstruktur, biasanya dilakukan dengan tujuan untuk hiburan atau bersenang-senang dan bisa digunakan sebagai alat pendidikan. Menurut Samsiah (2018:14) menyatakan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional anak. Bagi anak usia dini permainan dapat memberikan respon positif terhadap indra pemainannya. Indra yang dimaksud diantaranya adalah pendengaran, peraba, penciuman, penglihatan, dan perasa. Anak juga mampu untuk memahami diri sendiri dan mengembangkan harga diri, anak mampu menemukan apa yang dapat mereka lakukan serta mengembangkan kepercayaan diri sendiri serta mampu meningkatkan daya kreatifitas dan membebaskan anak usia dini dari stres.

Permainan awan adalah kumpulan butiran air dan kristal es yang sangat kecil atau campuran keduanya dengan konsentrasi berorde 100 per centimeter kubik dan mempunyai radius sekitar 10 mikrometer. Awan merupakan permainan yang menarik bagi anak usia dini. Melalui permainan awan aspek kognitif anak dapat berkembang, karena anak mengamati bagaimana proses terjadinya awan secara langsung. Menurut Sumanti, diakses pada tanggal 6 Oktober 2020 materi pembelajaran sains yang dapat diberikan untuk anak usia dini adalah membuat awan, bahan-bahan yang dibutuhkan diantaranya sebagai berikut: (1) toples kaca, (2) air panas, (3) korek api, (4) es batu, cara melakukannya: (1) tuangkan air panas ke dalam toples lalu biarkan selama 1 menit. Buang $\frac{3}{4}$ air panas di dalam toples, (2) nyalakan korek api dan dekatkan api ke dalam toples, kemudian buang korek yang masih menyala ke dalam toples, (3) letakkan kantong es batu di atas toples, (4) perhatikan apa yang terjadi, maka awan akan terbentuk di dalam toples.

Permainan awan dapat dilakukan secara individu atau kelompok, selain itu permainan awan juga dapat dilakukan dikelas atau dirumah sehubungan dengan adanya pandemi covid-19 maka Kemendikbud menetapkan pembelajaran bagi anak usia dini dilakukan dari rumah. Metode pembelajaran pun berubah yang sebelumnya tatap muka saat ini belajar melalui online atau melalui platform yang sudah tersedia.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Asmarita tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode permainan Sains Penggabungan Warna Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil permainan sains penggabungan warna terhadap pengembangan kognitif mengalami peningkatan setelah diterapkan metode permainan sains penggabungan warna. Hal ini senada dengan Penelitian yang dilakukan oleh Widyakto tahun 2013 dengan judul “Permainan sains berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak di TK Aisyiah 20 Pajang Tahun 2013. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil permainan sains berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak mengalami peningkatan dalam pencapaian indikator perkembangan kognitif anak.

Metode permainan yang dapat mengasah perkembangan kognitif anak yaitu metode permainan awan terhadap kemampuan kognitif sains. Menurut Triharso (2013:39) sains merupakan bereksperimen, bereksplorasi, dan menginvestigasi, lingkungan sekitarnya melalui berbagai stimulasi yang diberikan anak akan mulai mengerti dan memahami dunia sekeliling mereka. Permainan awan dapat memicu rasa ingin tahu anak sehingga dapat membuat mereka tertarik untuk selalu mencari tahu fenomena alam yang terjadi di sekelilingnya. Permainan sains bermanfaat bagi anak karena dapat menciptakan suasana yang menyenangkan serta dapat menimbulkan imajinasi-imajinasi pada anak yang akhirnya dapat menambah pengetahuan anak secara alamiah.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan observasi awal penelitian dan wawancara dengan pendidik pada tanggal 10 September 2020 yang saya teliti di kelompok B yang berjumlah 23 anak didik, 5 anak didik menunjukkan partisipasi terhadap eksperimen, 4 anak didik mampu mengenal bahan-bahan yang bisa membuat permainan awan, 10 anak didik memahami proses kondensasi melalui alat/bahan permainan awan, 4 anak didik menunjukkan kegiatan eksperimen permainan awan. Selain itu pembelajaran dalam pengenalan sains yang diberikan oleh guru tidak setiap hari namun dilaksanakan tiga kali dalam sebulan sesuai dengan RPPH yang telah dibuat. Secara luas dapat disimpulkan cenderung kemampuan kognitif sains di TK Dharma Wanita Desa Waru Beron Kecamatan Balongbendo pada kelompok B masih sangat rendah. Adapun metode pembelajaran yang dipakai di sekolah TK Dharma Wanita Desa Waru Beron Kecamatan Balongbendo terbiasa dan lebih sering menggunakan buku panduan sehingga pembelajaran yang diberikan oleh guru kurang menarik untuk itu perlu adanya permainan yang dapat mengembangkan kognitif sains anak yaitu dengan permainan awan.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu dilakukan penelitian tentang “Pengaruh Permainan Awan Terhadap Kemampuan Kognitif Sains Anak Usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Desa Waru Beron Kecamatan Balongbendo”. Penelitian ini diharapkan dapat membantu anak dalam mengatasi permasalahannya dalam hal permainan awan terhadap kemampuan kognitif sains. Aktivitas permainan awan dapat menstimulus mampu mengamati objek dan ciri objek yang ada di depannya, mampu menyimpulkan dan menceritakan setelah permainan awan, anak mencoba permainan awan, anak bertanggung jawab setelah melakukan permainan awan. Harapan kemampuan kognitif dalam pembelajaran sains menunjukkan partisipasi siswa terhadap eksperimen, mampu mengenal bahan-bahan yang bisa membuat permainan awan, memahami proses kondensasi melalui alat/bahan permainan awan, menunjukkan kegiatan eksperimen permainan awan.

B. Batasan Masalah

Agar peneliti dapat terarah dan terfokus dengan jelas maka penelitian ini hanya dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Pada penelitian ini permainan awan sebagai variabel bebas (*independent variable*) (x) permainan awan ini sebagai ilmu pengetahuan alam yang secara sistematis dalam menguasai pengetahuan kegiatan dalam permainan awan melalui percobaan.
2. Penelitian ini terbatas pada kemampuan kognitif sains sebagai variabel terikat (*dependent variable*) (y) kemampuan kognitif sains merupakan suatu proses yang dapat dikembangkan dari pengenalan konsep untuk memecahkan masalah. Selain itu tujuan dari pembelajaran sains ini agar anak mampu mengembangkan perkembangan potensi anak.
3. Subjek penelitian ini terbatas pada anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Desa Waru Beron Kecamatan Balongbendo

C. Rumusan Masalah

Adakah pengaruh permainan awan terhadap kemampuan kognitif sains anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Desa Waru Beron Kecamatan Balongbendo?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh permainan awan terhadap kemampuan kognitif sains anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Desa Waru Beron Kecamatan Balongbendo.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada pihak-pihak sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

Secara teoritis diharapkan dapat memberikan pengalaman baru dalam media pembelajaran permainan awan terhadap kemampuan kognitif sains anak.

2. Manfaat Praktis:

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran permainan awan terhadap kemampuan kognitif sains.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam upaya untuk meningkatkan proses belajar pembelajaran melalui permainan awan terhadap kemampuan kognitif sains.

c. Bagi Anak

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam permainan awan agar dapat memberikan suatu pengetahuan dan pemahaman dari permainan tersebut.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dalam rangka perbaikan proses belajar anak dan meningkatkan mutu pendidikan pengaruh permainan awan terhadap kemampuan kognitif sains anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Desa Waru Beron Kecamatan Balongbendo.