

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Pendidikan anak usia dini peletak dasar bagi perkembangan dan pertumbuhan anak tingkat selanjutnya. Anak usia dini di Indonesia yaitu 0-6 tahun, diman masa ini sebagai kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi seluruh anak secara maksimal, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, motorik dan seni. Usia Dini merupakan masa dimana anak menghabiskan sebagian besar waktu untuk bermain. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan melalui bermain sambil belajar.

Upaya pembinaan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan yaitu memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak, agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Sebab anak merupakan harapan bagi orangtua oleh karena itu, orangtua bertanggung jawab memberikan pola asah, asih, asuh selama proses tumbuh kembang anak. Sebagai orangtua kebahagiaan tak ternilai akan di dapatkan ketika menyaksikan anak tumbuh sehat, lincah dan cerdas.

Pada masa *the golden age* anak memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan, dan pada masa ini anak peka sekali menerima stimulasi atau rangsangan dari lingkungan sekitar. Jika anak-anak yang pada masa *the golden age* ini mendapat stimulasi yang baik, akan memudahkan anak dalam proses pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, diperlukan sebuah acuan tentang bagaimana desain pembelajaran yang tepat agar tujuan dari pendidikan di usia dini dapat tercapai.

Kognitif merupakan hal utama yang berperan penting untuk dapat melakukan berbagai hal, suatu proses berpikir untuk anak dan kemampuan anak untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Mengingat pentingnya kemampuan kognitif menjadi salah satu bidikan dalam pendidikan anak usia dini di PAUD. Mengingat pentingnya kemampuan kognitif anak dapat diberikan melalui berbagai macam cara yakni kegiatan permainan sains pencampuran warna. Guru juga dapat memilih berbagai metode dan media dalam pembelajaran yang sesuai untuk tujuan pembelajaran kemampuan kognitif anak.

Kognitif dapat berkembang dengan baik, anak harus di berikan kegiatan dan rangsangan yang berulang-ulang secara rutin. Kegiatan yang berhubungan dengan sains memberikan manfaat sebelum anak diajarkan untuk persiapan anak memasuki tahapan selanjutnya. Perkembangan kognitif anak berbeda-beda. Perbedaan ini juga dipengaruhi pembawaan anak

dan stimulasi yang didapatkannya. Lingkungan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, terutama pada masa pertama kehidupannya anak mampu mencapai tahap perkembangan kognitif yang optimal asal mendapatkan stimulasi yang tepat. Setiap fase anak membutuhkan rangsangan untuk mengembangkan kemampuan mental dan kognitif.

Situasi yang saya amati di lapangan saat ini, banyak orangtua menuntut tentang pembelajaran anak usia dini yang mengarah tentang calistung. Bahkan kondisi guru pendidikan anak usia dini pada saat ini sering menggunakan metode ceramah, pemberian tugas saja berupa LKS, sehingga pembelajaran terkesan monoton, dalam arti proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Padahal di lingkungan sekitar sekolah banyak permainan sains yang dapat mengembangkan perkembangan kognitif pada anak usia dini.

Sains sangat penting untuk anak usia dini. Anak sejak dini sudah di kenalkan dengan alam sekitar dan lingkungan, hal tersebut akan memperkaya pengalaman anak akan alam sekitar. Anak juga dapat belajar bereksperimen dan bereksplorasi, anak juga mampu untuk membangun suatu pengetahuan yang nantinya dapat digunakan pada masa dewasa. Sebab anak tidak dapat lepas dari sains.

Kegiatan permainan sains yang dapat dikembangkan kepada anak yaitu kemampuan kognitif. Tujuan pengembangan pembelajaran sains untuk anak usia dini yaitu agar anak

memiliki kemampuan memecahkan masalah yang dihadapinya melalui melalui metode sains, meningkatkan kemampuan sains pada anak, diharapkan anak memiliki sikap ilmiah dan diharapkan anak lebih berminat untuk menghayati sains. Tetapi kenyataannya di lapangan, anak-anak sekarang kurang berminat pada sains.

Seharusnya seorang guru harus bisa memberikan kegiatan permainan sains yang menyenangkan, dengan adanya permainan sains dapat membuat anak rasa ingin tahu besar timbul pertanyaan apa, mengapa, akan terjawab dari kegiatan tersebut bila guru mengajarkan permainan sains pada anak usia dini. Apabila guru tidak mengajarkan permainan sains pada anak, maka perkembangan kritis anak tidak maksimal untuk berkembang dengan baik. Padahal dengan permainan sains juga dapat mengembangkan kognitif pada anak.

Pengembangan pembelajaran sains pada anak, termasuk bidang pengembangan lainnya memiliki peranan yang sangat penting dalam membantu perkembangan kognitif pada anak usia dini. Akan ada kesadaran penting untuk pembelajaran sains pada anak, akan semakin tinggi apabila menyadari bahwa kita hidup pada dunia yang berkembang dan berubah secara terus menerus bahkan makin menuju masa dewasa, semakin kompleks ruang lingkupnya, dan tentunya akan semakin memerlukan sains.

Melihat kenyataan di lapangan orangtua kecenderungan melakukan training dini kepada anak. Orangtua ingin anaknya menjadi “*Superkids*” inilah fenomena yang sedang tren akhir-akhir ini. Orangtua justru memberikan fasilitas yang malah merugikan bagi anaknya. Memberikan *gadget* orangtua berharap anaknya tidak bermain sains yang dianggap permainan yang membuat kotor baju dan tangan. Sebagai orang tua dan pendidik seharusnya benar-benar menentukan kegiatan yang bermanfaat dan sesuai dengan karakteristik anak.

Banyak manfaat yang bisa diperoleh jika anak sejak dini telah diperkenalkan dengan sains. Sains melatih anak bereksperimen dengan melakukan berbagai percobaan, memperkaya wawasan anak untuk selalu ingin mencoba dan mencoba. Sehingga sains dapat mengarahkan dan mendorong anak menjadi seseorang yang kreatif dan penuh inisiatif. Aktifitas ini penting dilakukan memberikan sensasi pada anak yaitu keingin tahuan dari permainan sains sehingga dapat merasakan setiap perubahan dari eksperimen permainan tersebut. Permainan sains juga melati perkembangan imajinasi anak, memperkembangkan kemampuan kognitif dan mengasah bakat seni.

Kondisi rendahnya permainan sains pada anak kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro, salah satunya diakibatkan karena guru

kurang mampu menerapkan pendekatan dan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Observasi awal dilapangan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro, khususnya di kelompok A yang berjumlah 15 anak didik, ternyata di TK tersebut belum pernah diajarkan pembelajaran sains khususnya di TK A. Kelompok A yang berjumlah 15 anak didik dan semuanya ada yang belum mengenal permainan sains, ada 3 anak yang sudah cepat tanggap apa yang disampaikan oleh guru, 4 anak rasa ingin tahu terhadap sesuatu hal kurang optimal, 4 anak lambat tanggap apa yang disampaikan guru, 4 anak hanya duduk diam, mendengarkan dan tidak berani untuk bertanya.

Guru di TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro, sering mengajarkan metode pendekatan yang dipakek di TK tersebut menggunakan metode pendekatan kelompok. Hanya sering menggunakan metode ceramah, tidak menggunakan metode bermain. Padahal metode bermain itu sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini, seperti mengajarkan pembelajaran sains yaitu salah satunya pencampuran warna.

Harapan dengan pembelajaran sains anak TK A perkembangan kognitif anak bisa berkembang melalui permainan sains, dimana perkembangan kognitifnya kurang optimal atau rendah di karenakan tidak pernah di kenalkan

dengan permainan sains. Sehingga rasa ingin tahu anak TK tersebut kurang optimal. Dengan permasalahan di atas itu peneliti ingin membenahi pembelajaran sains, dengan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Sains Pencampuran Warna Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A Tk Aisyiyah Bustanul Athfal (Aba) Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro”.

## **B. BATASAN MASALAH**

Dalam upaya mempengaruhi perkembangan kognitif anak melalui pembelajaran permainan sains pencampuran warna maka peneliti memberikan pembelajaran yang akan dilakukan pada taman kanak-kanak kelompok A.

Agar penelitian ini lebih maksimal maka diperlukan batasan masalah sebagai berikut

1. Pada penelitian ini permainan sains pencampuran warna sebagai variabel bebas (*independent variabel*) (X) permainan sains pencampuran warna sebagai ilmu mempelajari alam secara sistematis untuk menguasai pengetahuan, kegiatan dalam permainan sains melalui bereksperimen, bereksplorasi, dan investigasi.
2. Pada penelitian ini perkembangan kognitif sebagai variabel terikat (*dependent variabel*) (Y) perkembangan kognitif sebagai kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan.

### **C. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan pada latar belakang masalah telah di kemukakan diatas dapat di rumuskan sebagai berikut:

Apakah ada pengaruh permainan sains pencampuran warna terhadap perkembangan kognitif anak kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro?"

### **D. TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan pembahasan yang ada maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

Untuk mengetahui pengaruh permainan sains pencampuran warna terhadap perkembangan kognitif anak kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro?"

### **E. MANFAAT PENELITIAN**

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pihak, antara lain:

1. Manfaat bagi peneliti
  - a. Dapat wawasan, dan pengalaman pribadi dalam mengembangkan dan merancang aktifitas khususnya meningkatkan kemampuan kognitif anak.
  - b. Dapat mengetahui cara meningkatkan kemampuan kognitif anak.



- c. Penelitian ini untuk memberikan pengetahuan bagi peneliti lain yang bisa menggunakan berbagai macam metode untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak dengan tidak melupakan karakteristik anak.
2. Manfaat bagi guru
    - a. Untuk mengetahui perkembangan kognitif anak melalui permainan sains pencampuran warna.
    - b. Dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak sebagai salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan mengingat pada anak.
    - c. Meningkatkan kemampuan guru sebagai fasilitator dan motivator.
  3. Manfaat bagi anak
    - a. Memudahkan anak untuk bersosialisasi melalui permainan warna, menambah pemahaman tentang warna dan dapat memberikan pengalaman baru yang menyenangkan bagi anak.
    - b. Dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.
    - c. Dapat menstimulus daya imajinasi dan kreativitas pada anak.
  4. Manfaat bagi lembaga
    - a. Sebagai acuan atas dasar untuk meningkatkan mutu pendidikan di Taman Kanak-kanak.

- b. Lembaga lebih kreatif lagi untuk meningkatkan permainan sains di Taman Kanak-kanak.
- c. Harapan penelitian ini dapat memberi informasi tentang pengaruh permainan sains pencampuran warna terhadap perkembangan kognitif anak.