

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang bertujuan untuk memfasilitasi pendidikan bagi anak usia dini. Dimana anak akan tumbuh dan berkembang sesuai dengan usianya. Hal ini sesuai yang tercantum pada STPPA. Pendidikan ini disesuaikan dengan keunikan dan pertumbuhan anak dan sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya ialah :

Pendidikan yang diselenggarakan memiliki tujuan memfasilitasi tumbuh kembang anak secara menyeluruh dan menekankan pada seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, Pendidikan Anak Usia Dini memberi kesempatan anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Selain itu, PAUD memberikan kegiatan yang mengembangkan banyak aspek perkembangan, seperti halnya kognitif, bahasa, moral agama, kreativitas, fisik dan motorik.¹ Pernyataan tersebut, dapat dinyatakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang sebuah sarana untuk memfasilitasi tumbuh kembang anak dan menekankan pada pertumbuhan seluruh aspek kecerdasan anak. Serta, tumbuh kembang anak harus sesuai dengan usia STPPA.

Pertumbuhan dan perkembangan yang dialami anak usia dini sangatlah kompleks. Hal ini tercantum dalam Peraturan Menteri

¹ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset, 2015), Cet 3, hlm 22.

Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pasal 1 ayat 2 yaitu : “Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) merupakan kriteria kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan. Mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni.”² Terdapat berbagai cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan aspek yang dimiliki anak. Salah satunya yakni dengan menanamkan keterampilan proses sains anak. Pembelajaran keterampilan sains mendasar bagi anak usia dini meliputi produk, proses, dan sikap. Dimana dari ketiga keterampilan sains yang dibutuhkan di kehidupan sehari-hari anak. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Juwita dalam buku Dwi Yulianti yakni :

Kegiatan proses sains ialah kegiatan yang menelusuri, mengamati dan melakukan sebuah percobaan. Sehingga anak akan berpartisipasi secara langsung didalam proses ilmiah, karena hal ini keterampilan yang akan didapatkan anak bisa dibawa kemana-mana dan akan bermanfaat bagi kehidupannya. Ada berbagai keterampilan-keterampilan yakni meliputi keterampilan mengamati, membandingkan, menjelaskan, memperkirakan, mengomunikasikan, mengklasifikasikan, dan mengukur.³

Pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan proses sains kegiatan yang melibatkan anak secara langsung, serta hal ini bermanfaat bagi kehidupan anak dan dibawa kemana-mana.

² Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.

³ Dwi Yulianti, *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman kanak-kanak*, (Jakarta : PT Indeks, 2010), Cet 1, hlm 42.

Kurikulum tahun 2004 Taman Kanak-Kanak dan Raudlatul Athfal mengatakan bahwa salah satu hasil belajar adalah anak dapat mengenal konsep-konsep sains sederhana. Sejalan dengan Kurikulum TK dan RA mengenai pendidikan sains, maka dapat disimpulkan bahwa betapa pentingnya memberikan pengetahuan sains sederhana sejak usia dini. Hasil kajian materi sains berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi TK/RA tahun 2004, konsep sains yang bisa dipelajari anak usia TK dengan bermain sambil belajar sebagai berikut :

Mengetahui benda-benda yang ada disekitar menurut dari ukuran, hal ini masuk dalam topik menimbang, mengukur, dan menakar. Ada balon yang ditiup, kemudian dilepaskan dan udara yang ada di dalam balon bergerak-gerak. Benda-benda dimasukan ke tempat yang berair, kemudian melihat benda tersebut terapung, melayang atau tenggelam didalam air. Berbagai benda dijatuhkan dari ketinggian, ini dinamakan gravitasi. Melakukan sebuah percobaan benda menggunakan magnet. Melihat benda kecil menggunakan kaca pembesar. Merasakan dan membedakan macam-macam dari rasa, bau dan suara. Memadukan dua warna yang berbeda. Mengamati bagaimana proses tumbuhnya tanaman.⁴

Pengetahuan tentang konsep sains sederhana bisa diperkenalkan dengan kegiatan bermain. Disebut dengan bermain sambil belajar. Dengan memberikan anak kesempatan untuk bermain eksperimen maka, anak akan terdorong untuk mencoba sesuatu yang dapat mengarahkan anak menjadi kreatif dan inisiatif.

Proses pembelajaran sains sangatlah dibutuhkan kerjasama antara guru dan anak. Hal ini dikarenakan untuk berjalannya proses pembelajaran ini secara optimal dan maksimal. Pelaksanaan pembelajaran dapat

⁴ *Ibid*, hlm 43.

dilakukan dengan berbagai jenis metode pembelajaran. Terdapat berbagai macam metode pembelajaran sains yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini yakni “metode bermain, karyawisata, bercakap-cakap, bercerita / mendongeng, demonstrasi, proyek, pemberian tugas.”⁵ Terdapat berbagai metode pembelajaran yang dipaparkan, terdapat metode bermain yang pada kegiatannya mempunyai manfaat penting bagi tumbuh kembang anak usia dini. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Bruner yakni “metode bermain mendorong anak untuk melakukan berbagai kegiatan dalam memecahkan berbagai permasalahan melalui penemuan baru.”⁶ Melalui bermain anak melakukan semua kegiatannya sendiri, anak hanya mendapatkan batasan dari kegiatan bermain. Seperti halnya prinsip belajar bagi anak usia ini yakni bermain sambil belajar.

Dunia anak-anak ialah dunia bermain, dikehidupan sehari-hari anak menghabiskan waktunya untuk melakukan kegiatan bermain. Bermain itu sendiri bisa digunakan sebagai media yang dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak. Bermain itu sendiri adalah “kegiatan yang bisa dilaksanakan dengan adanya alat bantu dan bisa mendapatkan pengertian, mendapatkan sebuah informasi, memberikan kesenangan, dan mengembangkan imajinasi dari anak. Melalui melakukan kegiatan bermain, anak bisa memiliki kemampuan untuk memahami sebuah konsep secara alamiah tidak adanya sebuah

⁵ *Opcit*, hlm 31-39.

⁶ Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz media, 2012), Cet 1, hlm 161.

paksaan.”⁷ Pernyataan tersebut, dapat dinyatakan bahwa bermain adalah salah satu upaya yang efektif dalam kegiatan belajar anak. Anak dapat bermain sambil belajar sehingga anak akan merasa senang dan nyaman serta anak dengan mudah untuk menyerap sebuah informasi.

Menggunakan metode bermain anak tidak akan mudah bosan ketika belajar serta anak akan secara aktif ikut dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Hurlock mengemukakan ada dua golongan kegiatan bermain yakni :

Bermain secara aktif dan pasif. Bermain aktif bisa diartikan sebagai kegiatan yang menyenangkan dan memberi anak rasa puas pada anak dari kegiatan yang dilakukan sendiri oleh anak. Kegiatan ini meliputi bermain secara tak terduga dan bebas, bermain konstruktif, bermain berangangan-angan dan bermain peran, mencari benda-benda yang sama, melakukan sebuah penjelajahan, permainan dan olahraga, musik dan melamun. Sedangkan untuk bermain secara pasif diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan tidak banyak yang menggunakan fisik, misalkan membaca buku, melihat buku komik, mendengarkan sebuah cerita.⁸

Pemaparan tersebut dapat dinyatakan bahwa kegiatan bermain yang tepat untuk kegiatan keterampilan proses sains yakni kegiatan bermain aktif. Karena kegiatan bermain aktif dalam pembelajaran keterampilan proses sains menggunakan fisik anak, serta anak dapat melakukan kegiatan bermain secara bebas dan menyenangkan.

Banyak bermain yang menyenangkan dan bebas dapat dilakukan oleh anak. “Salah satunya yakni bermain *fun cooking*. Dengan anak

⁷ Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *Format PAUD*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz media, 2012), Cet 1, hlm 92.

⁸ *Opcit*, hlm 33.

mengolah bahan makanan yang sesungguhnya dan dapat dinikmati langsung oleh anak.”⁹ Melalui kegiatan bermain *fun cooking* diharapkan dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak. Hal ini sejalan dengan Maula dan Sri yang menyatakan bahwa “metode bermain *fun cooking* bermanfaat dalam mengembangkan aspek kognitif pada anak.”¹⁰ Perkembangan kognitif ini terdapat hubungannya dengan berfikir kemampuan umum anak. Terdapat beberapa pengetahuan dasar mengenai sains yakni, konsep konsep bilangan, pola, bentuk, ukuran, lambang bilangan, dan huruf. Oleh karena itu, dengan metode bermain *fun cooking* dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan keterampilan proses sains anak.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti tanggal 31 Oktober 2018, guru menyatakan bahwa ada kegiatan *fun cooking* yang diterapkan di kelompok A, yang kegiatannya membuat sate dari buah-buahan. Guru mencontohnya cara membuat sate buah, dan anak menirukannya. Kemudian anak memakan sate buah yang sudah dibuatnya. Ketika anak memakan sate buatannya sendiri merasa senang dan gembira. Penerapan metode bermain *fun cooking* di TK Muslimat NU 151 Darussalam dilakukan satu minggu sekali, atau juga terkadang menyesuaikan dengan tema.

⁹ Yuliana Nurani S. & Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta : PT. Indeks, 2010), Cet 1, hlm 120.

¹⁰ Naili Inayatil Maula dan Sri Setyowati, “Pengaruh Metode Bermain Berbasis *Fun Cooking Terhadap Kemampuan Mengenal Geometri Anak Kelompok A*”, Jurnal UNESA, (Surabaya : Jurnal Online, 2016), Vol 09, hal 3.

Metode bermain *fun cooking* dilakukan agar anak lebih bersemangat dalam belajar dan tidak mudah bosan. Salah satu kegiatan bermain *fun cooking* dengan materi keterampilan proses sains di TK ini yakni membuat sate dari buah. Keterampilan proses sains anak di TK Muslimat NU 151 Darussalam.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti mengangkat penelitian tentang Efektivitas Bermain *Fun Cooking* untuk Menstimulasi Keterampilan Proses Sains. Demikian anak akan mengamati dan melakukan kegiatan memasak yang melibatkan anak. Dengan ini anak akan senang dan semangat ketika belajar dengan bermain *fun cooking*. Anak akan mudah menyerap informasi mengenai keterampilan proses sains.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas dalam penelitian ini peneliti lebih fokus ke masalah sebagai berikut :

1. Terdapat 14 dari 20 anak yang mengalami permasalahan dalam keterampilan proses sains mengamati (observasi), mengklasifikasi (menggolongkan), meramalkan (memprediksi), mengkomunikasikan, penggunaan alat dan pengukuran.
2. *Fun cooking* sebagai kegiatan mengolah bahan makanan buah dijadikan makanan akan tetapi belum menekankan untuk pembelajaran keterampilan proses sains.

C. Pembatasan Masalah

Agar pembahasan tidak meluas dan lebih fokus, maka perlu adanya pembatasan masalah. Peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Penelitian ini dilakukan untuk melihat keefektivitas metode bermain *fun cooking* mengenal rasa manis, asin dan asam, membuat kue kukus, membuat minuman teh, membuat sate *jelly* buah.
2. Metode bermain *fun cooking* untuk menstimulasi keterampilan proses sains meliputi mengamati (observasi), mengklasifikasi (menggolongkan), meramalkan (memprediksi), mengkomunikasikan, penggunaan alat dan pengukuran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini yakni “bagaimana efektivitas bermain *fun cooking* untuk menstimulasi keterampilan proses sains anak pada kelompok A di TK Muslimat NU 151 Darussalam Sidoarjo?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka kegunaan pada penelitian yang diharapkan adalah :

1. Kegunaan Teoritis

Peneliti bisa mengkaji lebih dalam lagi pada mata kuliah strategi pembelajaran, perkembangan kognitif, dasar-dasar matematika dan sains,

hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pengetahuan dalam ilmu pendidikan dan pengajaran. Terutama dalam efektivitas penggunaan metode bermain *fun cooking* dalam menstimulasi keterampilan proses sains anak.

2. Secara Praktis, yaitu :

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai inovasi pembelajaran khususnya dalam Menstimulasi Keterampilan Proses Sains.

b. Bagi Peneliti Lain

Hasil ini juga dapat menjadikan acuan untuk penelitian selanjutnya dengan menggunakan strategi yang berbeda.