

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

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

Anak merupakan anugrah terindah, karunia sekaligus amanah yang Allah berikan kepada setiap orangtua untuk dapat dirawat, dibimbing dan didik yang nantinya akan menjadi generasi penerus bangsa. Anak adalah aset bangsa dan calon pemimpin negeri ini di masa yang akan datang. Berpijak dari hal itu, pendidikan di usia emas, sangatlah harus diperhatikan sebagai bekal dalam kehidupan di masa mendatang.<sup>1</sup> Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang merupakan individu berbeda dan unik. Sesuai dengan keunikan yang dimiliki, proses pertumbuhan dan perkembangan harus disesuaikan dengan tahapan usia yang dilalui oleh anak usia dini tersebut.

Pada Undang-Undang Dasar Tahun 1945 Pasal 28c Ayat 2 tentang Hak Asasi Manusia yang dikutip oleh Mukhtar Latif, dkk tertulis bahwa setiap anak berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan pendidikan, berhak memperoleh manfaat ilmu pengetahuan, teknologi seni dan budaya demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.<sup>2</sup> Berdasarkan Undang-Undang Dasar Tahun 1945

---

<sup>1</sup> Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2016), Cet. 1, hlm. 20.

<sup>2</sup> Mukhtar Latif, dkk., *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), Cet. 3, hlm. 24.

Pasal 28c Ayat 2 tentang Hak Asasi Manusia, dapat dipahami bahwa anak usia dini ialah anak yang berkisar antara usia 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda-beda. Berdasarkan pemaparan diatas, maka pendidikan pada usia dini harus di perhatikan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh yang nantinya diharapkan dapat membentuk aspek kepribadiannya.

Pendidikan adalah suatu upaya yang dilakukan untuk membina, mendidik, dan melatih anak dengan menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidikan sangatlah penting untuk didapatkan bagi setiap warga negara sejak usia dini. Pendidikan anak usia dini menurut Lilis Madyawati adalah:

“Jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak dalam kesiapann memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal”.<sup>3</sup>

Pernyataan diatas menekankan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada anak sebagai dasar untuk pendidikan selanjutnya. Berdasarkan pendapat di atas, pendidikan untuk anak usia dini perlu

---

<sup>3</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), Cet.1, hlm.2.

diperhatikan untuk pertumbuhan dan perkembangan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sumirah yang dikutip oleh Mursid mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini diajarkan melalui cara bermain, dengan begitu tidak merampas haknya. Semua itu untuk melejitkan potensi anak dari motorik, bahasa, kognitif, emosional dan sosial dengan mengedepankan kebebasan memilih.<sup>4</sup> Berdasarkan pendapat diatas, pendidikan anak usia dini berguna untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dengan mengembangkan segala potensi yang dimiliki salah satunya adalah perkembangan kognitif.

Kognitif merupakan salah satu aspek penting yang harus dikembangkan pada usia dini untuk kemampuan berpikir agar anak dapat mengelola perolehan belajarnya dan mampu memecahkan masalah terutama dalam pembelajaran sains sederhana. Menurut Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Permendiknas Nomor 146 Tahun 2014<sup>5</sup> yaitu kemampuan kognitif dalam pembelajaran sains meliputi, (konsentrasi) mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, (kreatif) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah, (pemahaman) mengenal lingkungan alam, (kelancaran) Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif. Dilihat dari kenyataan yang ada di lapangan, masih

---

<sup>4</sup> Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), Cet. 1, hlm. 4.

<sup>5</sup> Permendiknas Nomor 146 Tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*

terdapat masalah terkait dengan kemampuan kognitif anak salah satunya kemampuan kognitif sains.

Sains adalah ilmu pengetahuan yang memahami suatu kejadian alam yang dapat diamati dan diuji coba. Anak bereksplorasi melalui proses sains sehingga memperoleh hasil (pengetahuan). Pembelajaran sains mempunyai keterkaitan terhadap kognitif sains karena merupakan suatu pemikiran dalam memecahkan masalah. Berdasarkan pendapat di atas, anak bereksplorasi terhadap pengetahuan yang diperoleh melalui prosesnya.

Salah satu pembelajaran sains yang dapat dikenalkan pada anak yaitu mengenai konsep pencampuran warna. Anak melihat banyak warna yang ada disekitarnya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Papalia yang mengutip pendapat Haith dalam jurnal yang diteliti oleh Faridah Rokhmi Na'imah, dkk bahwa kemampuan untuk mengikuti target yang bergerak juga berkembang pada saat bulan-bulan pertama, seperti halnya persepsi warna.<sup>6</sup> Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa sejak bulan pertama setelah kelahiran, anak sudah dapat mempersepsikan warna. Pembelajaran sains mengenai konsep pencampuran warna pada anak usia dini dapat disampaikan dengan menyenangkan dan menarik bagi anak apabila kegiatan tersebut dikemas melalui kegiatan bermain, bercerita, dan bernyanyi.

Bermain merupakan kebutuhan dan sebagai aktivitas penting yang dilakukan anak-anak. Dengan bermain, anak-anak akan bertambah pengalaman

---

<sup>6</sup> Farida Rokhmi Na'imah, dkk., 2016, Upaya Meningkatkan Pengenalan Konsep Pencampuran Warna Melalui Metode Eksperimen pada Kelompok B TK Aisyiyah Karanganyar, jurnal, Universitas Sebelas Maret. Diakses melalui <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/paud/viewFile/8691/6431>. Online 22 Januari 2019 pukul 08.24.

dan pengetahuannya. Anak juga memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi, dan fisik. Melalui kegiatan bermain, anak dirangsang untuk berkembang secara umum, baik perkembangan berpikir, emosi, maupun sosial.<sup>7</sup> Dengan bermain anak akan lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti sebuah proses pembelajaran. Dalam hal ini, untuk mencapai keberhasilan pemahaman konsep pencampuran warna kegiatan bermain yang menarik yaitu dengan bermain *finger painting*.

*Finger painting* merupakan seni melukis dengan jari. Kegiatan ini sangat cocok dikenalkan pada anak usia dini. Fungsi dari *finger painting* adalah untuk mengekspresikan emosi dan merangsang perkembangan anak. Perilaku seperti ini adalah perilaku bermain. Bermain dengan *finger painting* sangat disukai anak-anak, karena anak-anak suka warna. Anak akan melakukan eksplorasi pada warna. Anak juga akan merasakan sensasi rabaan saat tangan menyentuh cat warna. Berdasarkan pengertian di atas, dengan bermain *finger painting* jari-jari anak tersebut lincah digerakkan ke media lukis. Anak juga akan belajar bagaimana cara mengekspresikan emosinya, dirinya, ide-ide dalam pikiran. *Finger painting* merupakan salah satu kegiatan dalam mengenalkan sains sederhana pada anak. Anak mengenal tekstur warna, bentuk, dan menguji coba kombinasi warna melalui pencampuran-pencampuran.

Pengembangan pembelajaran sains pada usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam membantu meletakkan kemampuan dasar dan pembentukan sumber daya manusia yang diharapkan. Kesadaran pentingnya

---

<sup>7</sup> Mursid, *Loc,cit.*, hlm. 7.

pembekalan sains pada anak tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 146 Tahun 2014 dalam lingkup aspek kognitif mengenai belajar dan pemecahan masalah. Tingkat pencapaian perkembangan minimal yang harus dicapai anak salah satunya yaitu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik,<sup>8</sup> (seperti: apa yang terjadi ketika warna merah dicampur warna kuning, bagaimana tekstur warna dikertas setelah kering). Hal ini menunjukkan kegiatan yang dilakukan oleh anak harus bersifat eksploratif mengasah semua indera yang anak miliki untuk menyelidiki suatu peristiwa atau gejala yang terjadi, seperti dalam pembelajaran sains.

Pembelajaran sains sekarang di taman kanak-kanak kurang diajarkan kepada anak. Jika ada, itupun masih berupa hafalan yang sebatas pada sains produk bukan mengajarkan sains proses. Hal itu akan membuat anak sulit memahami pembelajaran sains. Kebanyakan di taman kanak-kanak dalam pembelajaran sains masih berpusat pada guru, sehingga anak kurang tertarik untuk memahami dan perhatian anak menjadi tidak fokus karena anak tidak diajak terlibat langsung dalam proses sains tersebut. Konsekuensi pembelajaran sains melalui hafalan menyebabkan anak belum mampu menunjukkan kemampuan dasar kognitif umumnya sains sederhana, secara khusus tentang konsep pencampuran warna.

Indikasi yang paling sering terjadi bahwa anak tidak menguasai kemampuan sains adalah anak tidak berpikir kritis. Karena dengan belajar sains anak akan dapat berpikir kritis, dengan itu anak mampu mengamati,

---

<sup>8</sup> Permendiknas Nomor 146 Tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*

menganalisis dan mengevaluasi informasi yang ada sebelum menentukan keputusannya. Kenyataan yang terjadi di lapangan pada saat peneliti melakukan observasi, kemampuan berpikir anak tentang memperkirakan sebab-akibat dan logika sangat kurang karena masih kurangnya penerapan sains dalam proses pembelajaran. Kebanyakan pembelajaran yang berlangsung bersifat klasikal dan dalam proses pembelajaran kebanyakan masih menggunakan metode ceramah yang berakibat anak menjadi kurang aktif dan kurang tertarik pada materi yang diberikan oleh guru.

Hal ini mengakibatkan anak tidak mempunyai kesempatan untuk menemukan sendiri fakta dan konsep, anak juga tidak mempunyai kesempatan untuk mengembangkan keterampilannya sehingga anak tidak dapat menambah pengetahuannya melalui proses yang sebenarnya harus dilakukan. Pada saat dilakukan sebuah percobaan sains sederhana pada anak tentang konsep pencampuran warna dengan bermain *finger painting*, anak hanya bermain saja dengan warna tersebut. Anak tidak diajak praktik langsung apa saja bahan yang dibutuhkan, bagaimana bisa menjadi pasta, bagaimana proses saat menjadi warna, bagaimana tekstur bahan sebelum dan sesudah bermain, dan bagaimana baunya.

Ketika guru praktik dan menjelaskan sedikit pada saat bermain *finger painting* tersebut, dari 18 anak yang mampu menjawab ketika diberikan pertanyaan oleh guru tentang konsep pencampuran warna pada sains hanya sekitar 4 anak dan semuanya diam. Hasil observasi yang dilakukan dengan guru di RAM NU 10 BANIN BANAT Manyar. Pembelajaran sains yang

dilakukan masih berpusat pada guru, sehingga perhatian anak menjadi kurang fokus. Anak-anak kurang ditunjukkan, diajak langsung bagaimana merasakan, mengalami dan mencoba berbagai fenomena yang terjadi ketika melakukan suatu percobaan. Karena kegiatan yang berhubungan dengan percobaan akan memacu kreativitas anak, anak akan belajar untuk berani mencoba dan berpikir kritis. Dalam hal ini, salah satu alternatif pembelajaran yang diperkirakan dapat melatih dan menstimulasi perkembangan kognitif sains tentang pemahaman konsep pencampuran warna pada anak yaitu dengan bermain *finger painting*.

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat diketahui bahwa pemahaman konsep pencampuran warna pada sains sederhana anak masih sangat kurang. Dari permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Hubungan Bermain *Finger Painting* dengan Pemahaman Konsep Pencampuran Warna pada Pembelajaran Sains Anak Usia 5-6 Tahun di RAM NU 10 Banin-Banat Manyar”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, dapat didenifisikan masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya praktik proses pembelajaran sains tentang pencampuran warna secara langsung dengan anak pada saat bermain *finger painting*.
2. Anak kurang memahami isi materi saat pembelajaran sains mengenai konsep pencampuran warna pada saat kegiatan bermain *finger painting*.

### C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah berdasarkan identifikasi masalah yang dilakukan oleh peneliti diatas, dirumuskan sebagai berikut:

1. Bermain *Finger painting* difokuskan untuk dapat menambah pengalaman dan pengetahuan tentang pemahaman konsep pencampuran warna pada pengetahuan sains anak, khususnya pencampuran warna.
2. Anak usia 5-6 tahun di RAM NU 10 BANIN-BANAT Manyar.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana hubungan bermain *finger painting* dengan pemahaman konsep pencampuran warna pada pembelajaran sains anak usia 5-6 tahun di RAM NU 10 BANIN-BANAT Manyar?

### E. Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, dapat diperoleh kegunaan dalam penelitian ini, antara lain:

1. Kegunaan Secara Teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat menambah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan umumnya anak usia dini, secara khusus mengenai perkembangan kognitif yakni konsep pencampuran warna dalam pengetahuan dasar-dasar matematika dan sains pada anak.

2. Kegunaan Secara Praktis

- a. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi masukan sebagai bahan pertimbangan, serta referensi supaya dapat melakukan penelitian tentang pemahaman sains sederhana anak lebih dalam lagi pada penelitian selanjutnya.

b. Bagi orangtua

Dapat digunakan sebagai tambahan informasi mengenai perkembangan anaknya tentang pemahaman konsep pencampuran warna dan pembelajaran sains yang telah diberikan oleh guru, dengan begitu diharapkan orangtua dapat mengasah pengetahuan anak secara mendalam ketika di rumah.

c. Bagi guru

Diharapkan penelitian ini dapat menjadikan masukan bagi guru dan pihak sekolah sehingga dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk memberikan pembelajaran yang lebih lengkap mengenai pengenalan konsep pencampuran warna dalam pengetahuan sains melalui bermain *finger painting*.