

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan yang dialami di Indonesia saat ini mengalami krisis yang cukup serius. Krisis ini tidak saja dipengaruhi oleh anggaran pemerintah yang sangat rendah dalam membiayai kebutuhan vital dunia pendidikan kita, tetapi juga lemahnya tenaga ahli, visi serta politik pendidikan nasional yang tidak jelas. Dalam berbagai forum seminar muncul kritik; konsep pendidikan telah tereduksi menjadi pengajaran, dan pengajaran lalu menyempit menjadi kegiatan di kelas (Joban Jalaudin: 2012).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan 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, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio

emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Penyelenggaraan PAUD baik di jalur formal maupun nonformal banyak memperoleh kritik. Pendekatan dan muatan akademik mendominasi kegiatan belajar di lembaga PAUD tersebut. Hampir keseluruhan waktu belajar anak dilakukan melalui kegiatan akademik. Anak duduk diam di kursi masing-masing menulis mengerjakan lembar atau buku kerja. Sedikit sekali kegiatan belajar dalam bentuk bermain. Akibatnya kebutuhan dasar bermain yang berkaitan dengan perkembangan sosial, emosional, bahasa dan seni belum maksimal terpenuhi, sehingga berpengaruh terhadap kualitas perkembangan anak cenderung terabaikan.

Menurut Rektor UIN Syarif Hidayatullah Jakarta (dalam Silbermen, 2009: xviii), kalau melihat dari proses pendidikan yang berlangsung, terdapat kesan kuat bahwa proses pembelajaran yang berlangsung kurang memperhatikan potensi individual dan potensi serta kinerja otak dan emosi. Kinerja otak diibaratkan bola lampu. Jika dilatih bisa mengeluarkan cahaya pengetahuan ke segala penjuru karena jaringan saraf otaknya berkesinambungan membentuk bulatan bola yang yang dihubungkan oleh sel-sel saraf yang milyaran jumlahnya.

Dalam pendekatan lain, pendidikan yang bagus harus mengaktifkan kedua belahan otak, yaitu otak kiri dan juga otak kanan. Otak kanan memiliki

kemampuan berfikir imajinatif, kreatif dan bisa menghasilkan ide-ide. Jadi, yang bagus adalah menciptakan keseimbangan. Bahkan sekarang muncul lagi temuan baru adanya bagian otak yang berkaitan dengan orientasi spiritual yang kemudian melahirkan pelatihan SQ (*Spiritual Question*).

TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Purwokerto merupakan lembaga pendidikan untuk anak usia 4-6 tahun, dimana usia tersebut merupakan usia yang sangat rentan terhadap segala sesuatu yang dialami oleh anak. Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Purwokerto tersebut diterapkan sistem pembelajaran secara rolling selama lima hari dalam satu minggu, dan hanya satu hari anak-anak diberi pembelajaran di luar kelas untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak melalui gerakan senam dan tari.

Sistemasi dari pembelajaran di TK Bustanul Athfal 1 Purwokerto ialah anak diberikan tiga kegiatan yang pengerjaan kegiatannya dilakukan dengan cara guru membagi tiga kelompok dalam satu kelas, kemudian setiap kelompok diberikan satu kegiatan yang berbeda dengan kelompok lainnya, kalau kegiatan yang pertama sudah selesai anak harus mengerjakan kegiatan yang ke dua dan kegiatan yang ke tiga. Dalam pembelajaran secara rolling terus menerus, tidak sedikit anak yang merasa jenuh di dalam kelas ketika proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, karena kegiatan yang dilakukan sudah dapat ditebak oleh anak, misalnya kegiatan mewarnai gambar, menebalkan huruf atau angka, melipat dan menempelkan hasil lipatannya ke dalam buku kegiatan, dan sebagainya. Perasaan jenuh tersebut membuat anak

menjadi kurang bersemangat untuk belajar, mereka ingin main di luar kelas. Ketika ada anak dari kelas lain lewat depan kelasnya dan berhenti di depan jendela sambil melihat kegiatan yang sedang dilaksanakan, maka konsentrasi belajar anak yang di dalam kelas terganggu dan mereka cenderung mengalihkan perhatiannya kepada anak yang di luar kelas yang sedang melihat ke dalam kelas lewat jendela tersebut. Akhirnya anak yang tadinya duduk memperhatikan kegiatan yang diberikan guru menjadi ikut-ikutan mengalihkan perhatiannya ke luar jendela, sehingga suasana kelas sulit dikondisikan dan anak-anak mulai ramai, beberapa anak berjalan menghampiri ke jendela berusaha mengusir anak yang diluar jendela, ada juga yang tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dan bermain dengan teman yang duduk di sebelahnya.

Selain itu, suasana kelas yang sempit terasa panas ketika jam istirahat selesai dapat menambah kegaduhan di ruang kelas. Ketika anak sudah ramai dan sulit dikondisikan, suasana kelas akan terasa panas dan membosankan, hal ini membuat anak selalu ingin cepat-cepat menyudahi proses kegiatan pembelajaran yang sedang beralangsung. Hal tersebut menjadikan kurang optimal dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang terjadi pada anak didik.

Untuk mengurangi rasa kejenuhan siswa dalam pembelajaran di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Purwokerto, biasanya guru memberikan materi pembelajaran yang menarik untuk anak, misalnya kegiatan meronce, bercerita

dengan menggunakan media buku cerita bergambar atau dengan media boneka tangan, dan sebagainya. Guru juga memberikan rasa penasaran anak ketika akan menunjukkan sebuah benda yang akan digunakan sebagai alat peraga atau media dalam kegiatan belajar dengan cara menyembunyikan benda yang akan ditunjukkan, ketika anak sudah menunjukkan rasa penasarannya, guru meminta anak untuk duduk rapi dan tenang dan guru mulai menunjukkan bendanya. Setelah benda yang digunakan sebagai media diketahui oleh anak, biasanya anak mulai tertarik untuk bertanya jawab mengenai media tersebut dan suasana kelas akan kembali ramai dengan pendapat anak yang berbeda-beda antara anak yang satu dengan anak yang lainnya, sehingga guru perlu mengkondisikannya dengan berbagai cara, misalnya dengan tepuk tenang atau dengan nyanyian baru yang belum lama diajarkan.

Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal juga jarang melakukan kegiatan eksplorasi di luar kelas. Kegiatan eksplorasi di luar kelas biasanya dilakukan sekali dalam satu tahun. Hal ini menjadikan anak kurang mengenal dunia sains yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari, misalnya ketika anak ditanya tentang benda-benda yang terapung atau tenggelam, anak-anak terlihat bingung untuk menjawabnya, ketika ditanya tentang warna-warna dasar, anak-anakpun terlihat tidak mengerti dan cenderung diam. Di dalam kelas, guru jarang memberikan pembelajaran yang membuat anak aktif untuk mengemukakan pendapatnya tentang sains, misalnya anak-anak tidak

mengerti tentang kejadian sebab akibat dari alam sekitar, tentang perubahan bentuk dari suatu benda, dan sebagainya. Selain itu, anak juga jarang dilibatkan dalam pembelajaran, gurulah yang menjadi pusat pembelajaran baik di luar maupun di dalam kelas.

Maka dari itu, peneliti berusaha menerapkan metode *Active Learning* untuk pembelajaran sains dalam berbagai permainan eksperimen, dan meminta anak untuk bereksperimen, sehingga anak akan aktif dalam belajar di sekolah dan dapat berfikir tentang pengetahuan sains yang dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Hal yang membuat tersadar adalah beberapa eksperimen di Negara-negara maju yang mengembangkan apa yang disebut sebagai “*learning community*”, “*learning society*” atau masyarakat belajar. Disitulah, yang namanya sekolah tidak terfokus di ruang kelas, melainkan siswa diajak membangun kehidupan dalam bentuk sebuah komunitas yang mencerminkan semua aspek kehidupan yang nantinya akan dihadapi dalam masyarakat.

Aspek-aspek perkembangan yang terjadi pada anak yaitu meliputi aspek perkembangan nilai-nilai dan moral agama, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosional, dan perkembangan fisik motorik anak. Hal itu perlu adanya stimulasi untuk dapat mengoptimalkan kelima aspek perkembangan tersebut. Salah satunya ialah menggunakan metode *active learning*.

Pembelajaran aktif (*active learning*) tampaknya telah menjadi pilihan utama dalam praktik pendidikan saat ini. Gerakan perubahan ini terus berlanjut hingga sekarang dan para guru terus menerus didorong untuk dapat menerapkan konsep pembelajaran aktif dalam setiap praktik pembelajaran siswanya. Dimana pembelajaran aktif merupakan salah satu cara untuk menstimulasi perhatian para peserta didik dengan segera kepada materi yang diajarkan. Membangkitkan rasa ingin tahu anak merupakan teknik sederhana yang dapat merangsang para siswa lebih mungkin menyimpan pengetahuan tentang materi yang diajarkan.

Mel Siberman (2009: xxi) menyatakan, bahwa belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, mendukung dan secara pribadi menarik hati. Sering kali, peserta didik tidak hanya terpaku di tempat duduk saja, tetapi mereka aktif untuk berpindah-pindah dan berfikir keras terhadap materi yang diberikan oleh pendidik. Menurut L. Dee Fink, pembelajaran aktif terdiri dari dua komponen utama yaitu: unsur pengalaman (*experience*), meliputi kegiatan melakukan (*doing*) dan pengamatan (*observing*) dan dialog, meliputi dialog dengan diri sendiri (*self*) dan dialog dengan orang lain (*others*).

Siswa-siswa di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Purwokerto membutuhkan sentuhan pendidikan yang menggunakan esensi bermain, para pendidik sebaiknya bisa menyajikan suatu pembelajaran yang inovatif, kreatif, peka terhadap situasi lingkungan sekolah. Kreatifitas guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Purwokerto sangat dibutuhkan dalam pembelajaran supaya

peserta didik tidak merasa jenuh dengan kegiatan yang diadakan oleh pendidik yang ada di sekolah. Pembelajaran hendaknya disusun sedemikian rupa sehingga menyenangkan, untuk membuat siswa TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Purwokerto tertarik untuk ikut serta dan tidak merasa terpaksa mengikuti kegiatan belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Guru memasukkan unsur-unsur edukatif dalam kegiatan bermain anak, sehingga secara tidak sadar anak telah belajar dari berbagai hal melalui eksperimen yang dilakukan dengan metode *Active Learning*.

B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah penerapan pembelajaran *active learning* dalam berbagai permainan eksperimen dapat meningkatkan kemampuan sains anak dalam bidang perkembangan kognitif anak?”

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat dianalisis akar penyebab masalah dan alternatif pemecahannya sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Pemecahan Masalah

Masalah	Akar Masalah	Alternatif Pemecahan
1. Kemampuan pemahaman sains anak rendah	Metode pembelajaran yang diterapkan kurang melibatkan anak	Melibatkan anak dalam pembelajaran dengan cara anak melakukan eksperimen melalui metode <i>Active Learning</i> .
2. Anak sering merasa jenuh dengan pembelajaran yang sedang berlangsung	Kurangnya kreativitas guru dalam pembelajaran sains, sehingga kurang menarik minat siswa.	Guru memberikan beberapa permainan sains untuk membangkitkan semangat belajar siswa.

Indikator keberhasilan tindakan dalam kemampuan sains melalui metode *Active Learning* adalah sebagai berikut:

Tabel 1.2 indikator keberhasilan tindakan

Masalah	Indikator Keberhasilan Tindakan
1. Kemampuan pemahaman sains anak rendah	Keterlibatan dan keberhasilan dalam kegiatan bereksperimen dapat meningkatkan pemahaman tentang sains bagi anak.
2. Anak sering merasa jenuh dengan pembelajaran yang sedang berlangsung.	Anak semangat belajar melalui beberapa permainan eksperimen

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan sains anak dalam bidang perkembangan kognitif pada anak kelompok B2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Purwokerto melalui beberapa permainan eksperimen dengan metode *active learning*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi beberapa pihak yaitu:

1. Bagi Guru

Dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam mengajar dan menambah pengalaman mengajar dalam bidang sains.

2. Bagi Siswa

★ Meningkatkan kemampuan sains pada bidang perkembangan kognitif anak melalui beberapa permainan eksperimen dengan metode *active learning*, yaitu anak dapat menceritakan hasil percobaan sederhana tentang perubahan wujud atau zat (cair menjadi padat, padat menjadi cair) dan meningkatkan semangat belajar anak.

3. Bagi Sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan di taman kanak-kanak dan tercipta lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan khususnya pembelajaran sains.

4. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman mengajar yang nantinya dapat digunakan dalam kehidupan mendatang serta menjadikan peneliti lebih kreatif dalam bidang permainan yang memberikan nilai edukatif terhadap peserta didiknya.

