

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Karakteristik benda yang dicelupkan kedalam zat cair adalah mengapung, melayang dan tenggelam. Perbedaan dari ketiga kondisi ini adalah besarnya massa jenis dari tiap-tiap benda yang dicelupkan kedalam zat cair. Hollyday, Resnick (1992: 563) massa jenis adalah tingkat kerapatan molekul suatu benda yakni perbandingan antara massa dan volume benda tersebut. Jadi, tiap-tiap benda memiliki massa jenis yang berbeda.

Suatu benda yang dicelupkan kedalam zat cair akan mengapung jika massa jenis benda lebih kecil dari massa jenis zat cair, dan benda dikatakan tenggelam jika massa jenis benda lebih besar dari massa jenis zat cair, sedangkan benda dikatakan melayang jika massa jenis benda sama dengan massa jenis zat cair. Namun dalam hal ini, untuk benda yang melayang diperlukan adanya modifikasi untuk membuat massa jenisnya sama, mengingat massa jenis tiap-tiap benda berbeda. Benda dapat mengapung, melayang dan tenggelam karena adanya gaya keatas.

Sesuai dengan salah satu indikator pembelajaran pada anak usia dini yaitu anak mampu mengidentifikasi benda-benda yang dicelupkan kedalam zat cair (mengapung, melayang, tenggelam) maka diperlukan adanya pembelajaran lebih mendalam tentang indikator tersebut. Pembelajaran yang sesuai dengan indikator tersebut di kelompok B TK IT ANNIDA Kecamatan Sokaraja

Kabupaten Banyumas Semester Genap Tahun Ajaran 2012-2013 dilakukan dengan menggunakan media dua dimensi yaitu gambar suatu benda yang dimasukkan kedalam zat cair mengapung, melayang, dan tenggelam. Hasil pengamatan dari pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Anak didik belum mampu mengklasifikasikan benda yang dapat terapung dan tenggelam
2. Anak didik cenderung jenuh karena anak didik hanya disugahi gambar.
3. Anak didik belum dapat menyebutkan benda-benda lain yang dapat terapung dan tenggelam.

Hasil pengamatan tersebut menunjukkan belum adanya pemahaman anak terhadap gaya ke atas dan gaya kapilaritas sehingga perlu adanya kegiatan demonstrasi atau praktik secara langsung dan anak didik dapat mengambil kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan, untuk mengatasi hal tersebut, pemahaman konsep perlu dilakukan melalui pembelajaran yang bermakna, yakni pembelajaran yang berpusat pada anak, berangkat dari ketertarikan dan minat anak, maka perlu mendesain suatu pembelajaran yang menarik dan menggugah antusiasme anak.

Kegiatan bunga apung adalah kegiatan yang didasarkan pada konsep gaya keatas dan kapilaritas. Gaya keatas adalah suatu gaya yang diberikan oleh zat cair pada benda yang dicelupkan dalam zat cair yang arahnya keatas berlawanan dengan gaya tekan benda sedang gaya kapilaritas adalah mengalirnya zat cair melalui kapiler atau pipa kecil. Kegiatan bunga apung adalah salah satu permainan dimana kita membuat bunga yang masih kuncup dengan kertas karton

dan kemudian diletakkan diatas air hingga air mengalir melalui celah sempit (kapiler) ke dalam kertas karton sesuai dengan konsep kapilaritas dan mengakibatkan bunga karton menjadi mekar akibat bagaian dasar karton yang mulai terisi air dan mulai tercelup sebagian dasar karton pada air sesuai dengan konsep gaya keatas.

Pada permainan ini, anak akandisuguhkan pada pemahaman yang terkonep dalam kehidupan nyata dan ramah lingkungan, selain itu anak juga diajarkan bahwa mahluk hidup membutuhkan air untuk pertumbuhannya. Pembelajaran yang syarat makna akan mengantarkan anak untuk lebih dapat menerima konsep dengan baik, sesuai dengan tahap perkembangannya dan menghargai lingkungan sekitar.

Kegiatan mempraktekan, mengamati, dan menyimpulkan termasuk kegiatan membangun konsep yang diharapkan dapat dengan signifikan mengkonstruksi pemahaman anak usia dini tentang benda yang dicelupkan kedalam zat cair di kelompok B TK IT ANNIDA Kec. Sokaraja Kab. Banyumas Semester Genap Tahun Ajaran 2012 -2013.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, rumusan masalah yang penelitiajukan adalah apakah kegiatan permainan Bunga Apung dapat memberipemahaman tentang gaya keatas dan gaya kapilaritas pada anak usia dini di kelompok B TK IT ANNIDA Kec. Sokaraja Kab. Banyumas Semester Genap Tahun Ajaran 2012-2013?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman gaya keatas dan gaya kapilaritas anak usia dini di kelompok B TK IT ANNIDA Kec. SokarajaKab. Banyumas Semester Genap Tahun Ajaran 2012 -2013 melalui kegiatan permainan bunga apung.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Anak Didik

- a. Membangun pengetahuan anak tentang konsep gaya keatas dan gaya kapilaritas.
- b. Meningkatkan ketrampilan proses dan kemampuan menyimpulkan kegiatan pada anak didik.
- c. Membangun kreatifitas pada anak

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberi salah satu alternatif pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak didik pada konsep gaya keatas dan gaya kapilaritas. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi yang kemudian dapat dimodifikasi oleh pendidik untuk dapat meningkatkan pemahaman anak secara optimal.

3. Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ada pada kurikulum TK

- b. Pihak sekolah akan bertambah literturnya yang dapat digunakan untuk membantu dalam mengambil kebijakan yang berkenaan dengan peningkatan mutu pendidikan.
- c. Meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap sekolah, sehingga para orang tua merasa bangga dapat memberikan tempat pendidikan yang tepat untuk anaknya.

