

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Anak usia dini merupakan dimana seorang anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cepat dalam menerima rangsangan, baik itu dari dalam maupun lingkungan. Anak usia dini memiliki ciri khas yang berbeda dengan anak dewasa. Anak usia dini berada di fase umur usia 0-6 tahun. Pada tahap ini, individu seorang anak mempunyai macam bakat yang ada di dalam dirinya yang dapat dikembangkan atau dibimbing. Sujiono (2007: 6) mengatakan di dalam bukunya memeberikan penjelasan bahwa anak adalah anugerah yang mempunyai kemampuan untuk dimanfaatkan potensinya. Pada tahap ini anak dikatakan pada tahap fundamental untuk kehidupan selanjutnya, karena pada tahap ini anak mempunyai sikap yang aktif, memiliki banyak rasa ingin tahu, selalu ingin mencoba hal-hal baru, mempunyai banyak imajinasi dan memiliki respon yang cepat dalam kegiatan pembelajaran.

Pendidikan anak usia dini harus sejalan dengan kemampuan dan minat bakat anak karena akan berpengaruh dengan perkembangan anak. Kartini Kartono (2007: 124) mengatakan kegiatan bermain adalah kegiatan pembelajaran sangat penting. Bermain bisa dijadikan sebagai suatu media untuk menumbuhkan perkembangan dan keterampilan di dalam diri seorang anak.

Dalam memberikan pembelajaran pada anak, salah satunya bisa dengan cara menggunakan metode atau cara dengan memberikan anak suatu media yang bisa mendorong anak dalam pertumbuhan dan perkembangannya dalam kegiatan pembelajaran. Media atau dalam bahasa latin "*Medium*" yang memiliki arti sebagai perantara atau sebagai suatu sumber informasi. Menurut Anggani Sudono (2000: 7) media diartikan sebagai alat atau sarana dalam memberikan suatu informasi atau pengetahuan dan keterampilan pada anak usia dini, diantaranya seperti buku dongeng.

Media pasir di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki makna kerikil kecil yang halus. Pasir merupakan suatu komponen atau satu kesatuan yang berasal alami dari alam. Seperti di jalan, pantai, halaman rumah atau di lingkungan

sekitar lainnya. Media pasir bisa di manfaatkan untuk sarana dalam kegiatan atau proses belajar anak usia dini. Pasir dapat mudah ditemukan dan memiliki daya tarik yang menarik untuk anak, karena dengan bermain pasir anak dapat melakukan aktivitas seperti menuangkan pasir, membawa pasir dan mencetak nya. Menurut Anggani Sudono (2000: 15) anak memiliki daya tarik untuk mengeluarkan imajinasinya dengan tanah dan pasir.

Warna adalah pantulan spectrum yang ada di dalam suatu cahaya yang sempurna, sehingga dapat menarik perhatian seseorang. Perpaduan macam warna dapat lebih menarik saat dilihat, seperti saat melihat pelangi dari jauh yang berasal dari gabungan berbagai macam warna. Dari sudut pandang psikologis warna dapat memberikan dan dampak untuk karakter atau kepribadian seseorang. Femi Olivia (2008: 68) dari hasil riset penelitiannya mengatakan bahwa anak mampu mengingat pesan sebesar 40% lebih baik jika dilihat dalam bentuk warna. Untuk itu peneliti memberikan variasi pasir menjadi sebuah pasir yang memiliki warna yang akan digunakan untuk alat peraga atau pembantu dalam kegiatan pembelajaran anak.

Menggunakan pasir sebagai suatu media bisa digunakan untuk kegiatan pembelajaran anak. Pasir berwarna bisa kita temukan dimana saja, bisa kita temukan dengan cara membuatnya sendiri dirumah, untuk warna bisa disesuaikan dengan kebutuhan serta diminati bagi anak seperti halnya warna merah, warna kuning, warna biru dan warna hijau.

Sains bagi anak usia dini adalah suatu hal yang menakjubkan, karena bagi anak sains memiliki daya tarik yang sangat menarik dalam memberikan ilmu pengetahuan untuk merumuskan dan menyelidiki suatu permasalahan. Sains untuk anak usia dini harus dikenalkan untuk tujuan menumbuhkan dan mengembangkan bakat, minat, dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar, karena anak memiliki daya ingin tahu yang tinggi dan rasa ingin tahu merupakan suatu dasar bagi anak untuk selalu berpikir.

Aktivitas sains dapat kita lihat dengan cara anak mengamati suatu kejadian, menyimpulkan, dan mengkomunikasikan aktivitas sains secara langsung dengan anak. Disamping itu anak akan mendapatkan ilmu pengetahuan yang lebih

kompleks dan terorganisir. Aktivitas pembelajaran ini menempatkan anak sebagai pelaku dalam pembelajaran sains anak usia dini. Nugraha (2008: 119) menekankan bahwa pembelajaran sains bagi anak usia dini lebih menekankan pada konsep pendekatan anak, karena dengan melakukan pendekatan dengan anak, anak akan merasa lebih tenang dan terbuka dalam suasana belajar.

Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa sekarang adalah dengan kemajuan teknologi memberikan dampak banyaknya permainan yang instan sehingga menyebabkan penghambatan bagi anak dalam bermain menggunakan alat *educative*. Begitupun dengan kenyataan dilapangan seperti lingkungan pendidikan dalam proses pembelajaran anak usia dini sekarang kurang menunjukkan media *educative* dalam proses pembelajaran terutama pada kegiatan sains.

Hasil observasi di RA Al Kautsar ini sudah menggunakan pembelajaran *educative* seperti pasir dengan skala sedang (2,95). Akan tetapi peneliti menemukan data kemampuan sains nya masih memiliki skala rendah (2,07). Hal ini terlihat pada saat kegiatan bermain pasir rata-rata memiliki kemampuan sains yang masih kurang, contohnya seperti anak kurang memiliki ketertarikan dalam proses pembelajaran sains, anak belum bisa melakukan interaksi atau komunikasi mengenai apa yang mereka lihat, dan anak belum mampu menjelaskan suatu sebab dan akibat dari apa yang mereka alami. Dengan sains pembelajaran anak usia dini akan menjadi lebih terus berfikir memicu rangsangan otak anak dan media atau alat belajarnya sendiri adalah dengan pasir berwarna.

Oleh karena itu, munculah permasalahan yang perlu dikaji lebih dalam, dan perlu adanya pembatasan agar lebih terfokus dan diperoleh kerja yang maksimal dalam penelitian ini. Penelitian ini dibatasi pada masalah “ Aktivitas Anak Pada Penggunaan Media Pasir Berwarna Hubungannya dengan Kemampuan Sains Anak Usia Dini di Kelompok B RA Al Kautsar Panyileukan Bandung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka permasalahannya dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas anak pada penggunaan media pasir berwarna di RA Al-Kautsar Panyileukan Bandung?

2. Bagaimana kemampuan sains anak di RA Al-Kautsar Panyileukan Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara aktivitas anak pada penggunaan media pasir berwarna dengan kemampuan sains anak di RA Al Kautsar panyileukan Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penelitian diarahkan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui aktivitas anak pada penggunaan media pasir berwarna di RA Al Kautsar Panyileukan Bandung.
2. Untuk mengetahui kemampuan sains anak usia dini di RA Al Kautsar Panyileukan Bandung.
3. Untuk mengetahui hubungan antara aktivitas anak pada penggunaan media pasir berwarna dengan kemampuan sains anak usia dini di RA Al Kautsar panyileukan Bandung

D. Manfaat Penelitian

Selain kegunaan yang di harapkan dapat tercapai sehingga memberi manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa, yaitu menjadikan anak memiliki karakter yang kreatif dalam menyalurkan imajinasinya melalui media bermain yang menyenangkan dan lebih mendekatkan diri dengan alam dengan bermain memanfaatkan bahan yang ada di sekitar lingkungannya.
2. Bagi guru, yaitu bisa menambahkan suatu pengetahuan yang baru mengenai pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan bagi anak melalui media pasir berwarna dan menambahkan media pembelajaran edukatif yang berada dilingkungan sekitarnya.
3. Bagi peneliti, yaitu menambah sebuah pengalaman dan wawasan dengan menerapkannya dalam pembelajaran dibantu dengan teori yang sudah dipelajari.

E. Kerangka Berpikir

Menurut Aulia (2016: 26) bahwa aktivitas anak adalah sebuah kegiatan yang dilakukan oleh anak baik itu aktivitas yang bersifat secara fisik ataupun non fisik dalam proses pembelajaran atau sebuah bentuk hubungan antara guru dengan siswa dengan maksud memiliki tujuan belajar. Dapat dilihat ketika proses kegiatan proses belajar secara langsung.

Aktivitas adalah sebuah keyakinan yang penting dalam proses pembelajaran. Karena saat kegiatan belajar berlangsung sangat diperlukan adanya sebuah aktivitas. Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang mengarahkan anak belajar sambil belajar agar dapat ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Hamalik, 2004: 172).

Menurut Yusuf (2016: 35) Kegiatan belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan oleh siswa baik itu secara fisik ataupun non fisik, atau suatu hubungan guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Pembelajaran pada anak akan efektif bila ditunjang oleh media atau sumber yang sinkron, diantaranya adalah media pasir berwarna.

Media pasir berwarna adalah suatu pasir yang memiliki berbagai macam warna. Penggunaan media pasir berwarna termasuk ke dalam pembelajaran yang media nya mudah didapatkan dan di temukan. Manfaat pasir adalah sebagai sumber belajar bagi anak (Montolulu, 2005: 73). Pasir berwarna sebagai media pembelajaran dapat digunakan untuk merangsang perkembangan kognitif anak, contoh nya dalam mengenal berbagai macam warna, macam-macam bentuk, pengetahuan dan sains. Selain itu Joan dan Utami dalam Anita Yus (2011: 35) menjelaskan bahwa bermain adalah sebuah rutinitas yang dapat memberikan anak stimulus dalam perkembangan social dan intelektual. Soemiarti Patmonodewo (2003: 114) mengungkapkan bahwa bermain dengan pasir merupakan suatu kegiatan yang sebaiknya dilakukan diruangan yang bebas.

Aktivitas anak pada penggunaan media pasir berwarna perlu diketahui beberapa indikator yang dapat menjadi acuan untuk kemudian di kembangkan dan diteliti, yaitu anak memperhatikan guru cara mencetak model benda dengan pasir, anak melaksanakan kegiatan bermain pasir bebas, anak membuat bermacam bentuk

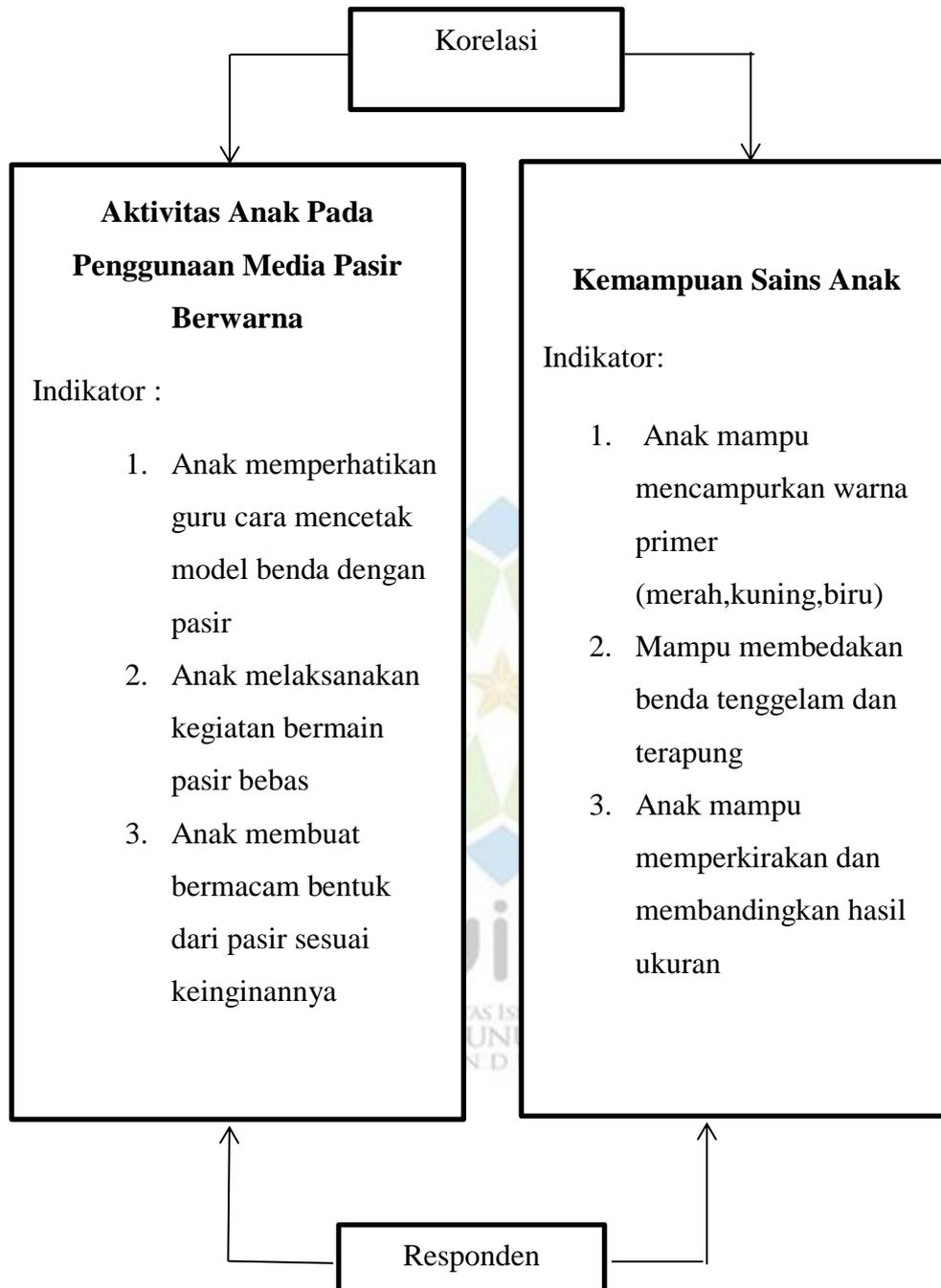
dari pasir sesuai keinginannya. Menurut Femi Olivia (2008: 68) bahwa sanya anak dapat mempertahankan ingatannya sekitar 40% lebih baik jika dilihat dalam bentuk warna, karena warna mempunyai pengaruh besar terhadap kemampuan belajar anak.

Media pasir berwarna erat kaitannya dengan kemampuan sains anak usia dini. Nugraha (2008: 26) menyatakan kegiatan pembelajaran sains secara umum mempunyai tujuan yang sangat penting diantaranya agar anak memiliki pengetahuan dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya. Sains memiliki kemampuan untuk melakukan kegiatan secara sederhana dan membentuk anak untuk berpikir secara logika. Dengan melakukan berbagai kegiatan anak akan terbiasa dalam menghadapi suatu masalah dan memecahkan suatu masalah yang ada di kehidupannya sehari-hari.

Kegiatan sains sangat memungkinkan bagi anak untuk melakukan kegiatan eksplorasi mengenai berbagai macam benda, baik itu berupa benda yang hidup atau mati yang berada disekitarnya. Anak akan mempelajari berbagai bentuk gejala peristiwa. Menurut Susanto (2011: 3) menjelaskan bahwa ilmu sains dapat merangsang anak untuk menggerakkan lima inderanya untuk memahami dan mengenal segala bentuk peristiwa, seperti mampu mencampurkan warna primer, mampu membedakan benda tenggelam dan terapung, anak mampu memperkirakan dan membandingkan ukuran, dan dilatih untuk belajar menelaah, membaaur, meraba-raba, dan mendengarkan. Karena dengan banyaknya pergerakan pancaindera anak dalam proses kegiatan pembelajaran anak akan semakin memahami apa yang sudah dipelajari. Untuk itu pengetahuan yang didupatkannya mempunyai dampak dan manfaat berkelanjutan di masa depan.

Berdasarkan pada Permendiknas 146 tahun 2014 yang berisi mencakup perbedaan, sebab akibat, pemecahan masalah, mengenal, menyebutkan, dan pengetahuan sains lainnya. Hal ini dikuatkan kembali karena media pasir berwarna dan kemampuan sains ini dapat menstimulus terhadap perkembangan kognitif anak khususnya kemampuan sains.

Uraian kerangka berpikir di atas secara skematis dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1.1

Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Secara etimologis, hipotesis berasal dari dua kata *hypo* yang memiliki arti “kurang dari” dan *thesis* yang memiliki arti “pendapat”. Hipotesis adalah hasil penelitian yang pada dasarnya adalah suatu jawaban sementara dari suatu

penelitian. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah hasil dari penelitian dari sebuah jawaban yang belum di uji kebenarannya (Djarwanto,1994: 13). Hipotesis dilakukan atas dasar dari dugaan peneliti. Akan tetapi, dugaan tersebut harus berlandaskan secara teori dan fakta yang ada. Berpijak pada kerangka berfikir, maka diambil kesimpulan dalam penelitian ini adalah” Semakin tinggi aktivitas anak saat bermain pasir warna maka semakin tinggi kemampuan sains anak”. Peneliti menyusun hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a) sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara aktivitas anak pada penggunaan media pasir berwarna dengan kemampuan sains anak.

H_a : Terdapat hubungan yang signifikan antara aktivitas anak pada penggunaan media pasir berwarna dengan kemampuan sains anak.

Teknik pengujian hipotesis dilakukan dengan cara membandingkan t hitung dengan t tabel, dengan kriteria: jika $t_h > t_t$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak; sebaliknya jika $t_h < t_t$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Beberapa judul penelitian yang dipandang relevan menjadi bahan rujukan dari judul penelitian “Aktivitas anak pada penggunaan media pasir berwarna hubungannya dengan kemampuan sains anak usia dini di kelompok B RA Al-Kautsar Panyileukan Bandung”, adalah sebagai berikut::

1. Skripsi yang berjudul ”Pengaruh Penggunaan Pasir Berwarna Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun di PAUD Permata Bunda Kabupaten Sragen” ditulis oleh Vita Virgawati pada tahun 2015, memiliki kaitan dengan peneliti. Terdapat persamaan variabel yang diangkat yaitu penggunaan pasir berwarna (X). Perbedaan terletak pada variabel (Y) yaitu Perkembangan kognitif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan pasir berwarna sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun di PAUD Permata Bunda Sragen. Adapun peningkatan rata-rata presentase nilai pretest sebesar 2157 dan jumlah nilai posttest sebesar 2467 dengan selisih nilai sebanyak 494, yang berarti bahwa selama penelitian jelas memiliki pengaruh pada perkembangan kognitif anak sangat baik.

2. Skripsi yang berjudul "Pengaruh bermain media pasir terhadap kreativitas anak di kelompok B TK Negeri Pembina 2 Palembang" ditulis oleh Sri Wahyuni, memiliki kaitan dengan peneliti. Terdapat persamaan variabel yang diangkat yaitu media pasir (X). Perbedaan terletak pada variabel (Y) yaitu Kreativitas anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh bermain media pasir terhadap kreativitas pada anak di kelompok B TK Negeri Pembina 2 Palembang. Adapun peningkatan dilihat dari hasil kreativitas anak sebesar 52% berjumlah 11 anak pada kategori berkembang sangat baik, 7 anak sebesar 34% pada kategori berkembang sesuai harapan, dan terdapat 3 anak (14%) dengan kategori mulai berkembang.
3. Skripsi yang berjudul "Upaya mengembangkan kemampuan kreativitas melalui kegiatan seni melukis pasir pada anak kelompok B TK Permata Bunda Gaden Trucuk Klaten" yang ditulis oleh Murtiati, memiliki kaitan dengan peneliti. Terdapat persamaan variabel yang diangkat yaitu seni melukis pasir (X). Perbedaan terletak pada variabel (Y) yaitu kemampuan kreativitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam kegiatan melukis pasir dapat mengembangkan kemampuan kreativitas pada anak didik. Adapun peningkatan dapat dilihat dari adanya perkembangan rata-rata presentase kemampuan kreativitas dari sebelum tindakan sampai pada siklus II yakni pada saat sebelum tindakan atau prasiklus 53,90, siklus I mencapai 66,10%, siklus II mencapai 84,60%, dan pada siklus III mencapai 83,42%.

Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan ketiga penelitian yang relevan di atas adalah penelitian yang dilaksanakan menekankan pada Aktivitas Anak pada Penggunaan Media Pasir Berwarna Hubungannya dengan Kemampuan Sains Anak Usia Dini di Kelompok B RA Al-Kautsar Panyileukan Bandung, dan jenis penelitian yang dilakukan berbeda, karena penelitian sebelumnya mengambil metode penelitian tindakan kelas sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian korelasi.