

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang nomor 23 tahun 2002 pasal 9 ayat 1 tentang perlindungan anak menyatakan bahwa “setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka mengembangkan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya.”¹

Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003, bab 1, pasal 1, butir 14, tentang sistem pendidikan nasional, menyatakan bahwa :

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”²

Mulyasa mengatakan bahwa anak usia dini merupakan usia yang sangat berharga, yang disebabkan karena tingkat perkembangan kecerdasannya yang berkembang cepat. Selain itu tingkat pertumbuhannya juga meningkat pesat. Jadi bisa dikatakan bahwa anak usia dini merupakan usia lompatan perkembangan.³ Namun, setiap anak memiliki tingkat kecerdasan dan potensi yang berbeda-beda yang dimiliki oleh anak secara alamiah. Apabila sejak dini diberikan stimulus yang tepat maka potensi-potensi yang ada dalam anak akan muncul dan berkembang baik.⁴

Anak usia dini merupakan pribadi yang memiliki karakteristik yang unik, terutama mereka yang sangat suka bermain. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajarannya harus dikontrol agar tetap fokus belajar. Maka pada pelaksanaannya dapat diterapkan melalui bermain sesuai dengan kesenangan anak. Selain memberikan

¹Undang-undang Republik Indonesia Nomor 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, <http://www.komisiyudisial.go.id/downlot.php?file=UU%20No%2023%20Thn%202002%20PERLINDUNGAN%20ANAK.pdf> di akses pada 13 Februari 2017

²Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang SistemPendidikanNasional, http://pendis.kemenag.go.id/pai/file/dokumen/SisdiknasUUNo_20Tahun2003.pdf diakses pada 13 Februari 2017

³Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014). 16

⁴Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan, *Panduan PAUD*, (Ciputat: Referensi, 2013). 2

kesenangan, bermain juga dapat menghasilkan pengertian, memberikan informasi, dan mengembangkan imajinasi anak. Bermain sambil belajar adalah peluang yang diberikan kepada anak untuk berfikir, menghasilkan karya sendiri, atau melakukan dan menciptakan sesuatu dari permainan tersebut sehingga anak dapat mempelajari sesuatu yang bermakna.⁵

Hakikatnya pendidikan adalah proses belajar yang berlangsung sepanjang hayat, untuk mengembangkan setiap potensi yang dimilikinya melalui berbagai macam kegiatan pembelajaran. Salah satu kegiatan pembelajaran tersebut adalah pembelajaran sains. Pembelajaran sains berisi tentang ilmu pengetahuan alam. Pada sains anak usia dini bertujuan untuk mengenalkan konsep sederhana sehari-hari berdasarkan alam sekitar.⁶ Selain itu, pembelajaran sains juga membantu memunculkan rasa ketertarikan pada anak untuk mengenal dan mempelajari benda-benda dan kejadian di lingkungannya, serta membantu anak untuk menerapkan berbagai konsep sains sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran sains juga membantu memfasilitasi dan mengembangkan sikap sosial dan menerima pendapat orang lain, teliti, bertanggung jawab, mampu bekerja sendiri, tekun dan rasa ingin tahu yang besar pada anak.⁷ Rasa ingin tahu anak tersebut diaktualisasikan melalui berbagai pertanyaan yang anak lontarkan. Banyak bertanya merupakan salah satu karakteristik anak yang kreatif dan kritis. Karena kreativitas anak muncul pada individu yang memiliki dorongan rasa ingin tahu dan imajinasi yang tinggi.⁸

Terkait dengan kreativitas, Allah SWT memiliki 99 nama atau sifat yang diketahui dengan nama asmaul husna. Dengan itu Allah meniupkan roh-Nya ke dalam diri manusia, tentunya dalam kadar yang jauh lebih rendah. Dari 99 sifat itu setidaknya ada tiga yang berkaitan dengan kreativitas, yaitu *al-khaliq* (pencipta), *al-mushawwir* (pemberi bentuk), *al-ubdi* (yang pertama memulai). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pada hakikatnya kreativitas merupakan anugerah dari Allah SWT bagi manusia, karena sifat-sifat kreatif hanya diberikan kepada manusia, tidak kepada makhluk

⁵ Usman Samatowa dan Ridwan Abdullah Sani, *Metode Pembelajaran Sains untuk Anak Usia Dini*, (Tira Smart, 2019), 226-227.

⁶ Ardi Setyanto, *Panduan Sukses Komunikasi Belajar-Mengajar*, (Jogjakarta: Diva Press, 2014), 185.

⁷ Usman Samatowa, Ridwan Abdullah Sani, *Metode Pembelajaran Sains untuk Anak Usia Dini*. 16

⁸ Yeni Rachmawati, Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana, 2010), 21.

lain. Sehingga kreativitas menjadi pembeda antara manusia dan makhluk lainnya.

Sifat kreatif itu memang patut ditanamkan pada diri manusia karena menurut Alqur'an manusia diturunkan untuk menjadi kholifah di bumi, yang bertugas untuk mengelola, merawat, dan memanfaatkan bumi untuk kepentingan dirinya dan keturunannya. Tugas tersebut mampu diemban dengan bekal sifat manusia kreativitas tersebut. Karena dengan adanya kreativitas kehidupan manusia akan senantiasa berkembang dan mampu menyiasati keterbatasan.⁹

Kreativitas dapat dibangun dari interaksi individu dengan lingkungannya. Kemampuan berfikir kreatif akan terbiasa jika seringkali berinteraksi dengan alam. Kemampuan berfikir kreatif akan berkembang dengan ditunjang oleh lingkungan yang kreatif dan media yang kreatif pula. Maka diperlukan media yang mampu menarik perhatian, membangkitkan minat dan mendorong munculnya rasa ingin tahu. Sehingga penggunaan alat bermain sains juga diperlukan dalam kegiatan bermain sambil belajar sains untuk menunjang berfikir kreatif yang lebih optimal. Dimana alat bermain sains dapat berupa lingkungan sekitar, bahan tidak terpakai atau barang bekas maupun alat peraga lainnya yang dapat dimanfaatkan menjadi alat permainan yang menyenangkan. Berdasarkan penjelasan tersebut, hal itulah yang melatar belakangi penulis dalam melakukan penelitian ini, yang penulis beri judul "*analisis penggunaan alat bermain sains pada konsep bermain sambil belajar sains menurut Dwi Yulianti dalam buku bermain sambil belajar sains di taman kanak-kanak*".

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian bertujuan untuk membatasi agar dalam penyusunan skripsi ini tidak lari dari tujuan penulisannya sehingga dalam merumuskan pembuktiannya terfokus pada tujuan penelitian. Berdasarkan uraian latar belakang, maka penulis memfokuskan penelitian pada persoalan "*analisis penggunaan alat bermain sains pada konsep bermain sambil belajar sains menurut Dwi Yulianti dalam buku bermain sambil belajar sains di taman kanak-kanak*".

⁹Masganti dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2014). 38

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian, maka dapat dirumuskan pola permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penggunaan alat bermain sains pada konsep bermain sambil belajar sains anak usia dini menurut Dwi Yulianti dalam buku bermain sambil belajar sains di taman kanak-kanak?
2. Bagaimanakah relevansi penggunaan alat bermain sains pada konsep bermain sambil belajar sains menurut Dwi Yulianti dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, peneliti mengungkapkan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penggunaan alat bermain sains pada konsep bermain sambil belajar sains anak usia dini menurut Dwi Yulianti dalam buku bermain sambil belajar sains di taman kanak-kanak
2. Untuk memahami relevansi penggunaan alat bermain sains pada konsep bermain sambil belajar sains menurut Dwi Yulianti dengan pengembangan kreativitas anak usia dini

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna dan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat tersebut adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan keilmuan dan pertimbangan referensi bagi penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan alat bermain sains pada konsep bermain sambil belajar sains menurut Drs. Dwi Yulianti, M. Si dalam buku bermain sambil belajar sains di taman kanak-kanak, dan relevansinya dengan pengembangan kreativitas anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis harapan penulis terhadap penyusunan penelitian ini memberi manfaat bagi penulis khususnya, orang tua, kerabat, serta pendidik anak usia dini sehingga dapat diaplikasikan pada pembelajarannya.

F. Sistematika Penulisan

Pada penyusunan skripsi ini, untuk memberikan gambaran secara menyeluruh dan mempermudah dalam memberikan pemahaman pada penelitian ini maka sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab I berisi pendahuluan yang terdiri dari beberapa sub bab, yaitu latar belakang (yang berisi fakta dan penjelasan tentang ketertarikan terhadap penelitian tersebut), fokus penelitian rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab II berupa kajian pustaka yang terdiri dari beberapa sub bab, yaitu kajian teori mengenai pengenalan konsep bermain sambil belajar sains, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab III berupa metode penelitian yang didalamnya berisi beberapa sub bab, yaitu jenis dan pendekatan penelitian yang berupa penelitian kepustakaan, subyek penelitian dengan buku bermain sambil belajar sains di taman kanak-kanak, sumber data, tehnik pengumpulan data, dan tehnik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi tentang gambaran objek penelitian yang berisi tentang biografi Dwi Yulianti dan karya-karyanya, deskripsi data penelitian, dan analisi data penelitian yang dilakukan penulis tentang penggunaan alat bermain sains pada konsep bermain sambil belajar sains menurut Dwi Yulianti dan relevansinya dengan pengembangan kreativitas anak usia dini.

BAB V : PENUTUP

Bab V berisi kesimpulan yang diambil berdasarkan penelitian tentang penggunaan alat bermain sains pada konsep bermain sambil belajar sains menurut Dwi Yulianti dan relevansinya terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini, yang mengacu pada jawaban-jawaban dari rumusan masalah, dan saran-saran.