**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini, atau pra sekolah, berada dalam masa emas perkembangan otaknya. Salah satu hasil penelitian menyebutkan, kapasitas kecerdasan anak pada usia empat tahun sudah mencapai 50 persen. kapasitas ini akan meningkat hingga 80 persen pada usia delapan tahun. Ini menunjukkan pentingnya memberi rangsangan pada anak usia dini.

Salah satu jenjang pendidikan yang di selenggarakan di Negara Indonesia adalah pendidikan dalam mengembangkan kemampuan-kemampuan dasar setiap peserta didiknya. Salah satu bentuk satuan pendidikan Anak usia dini adalah pada jalur pendidikan formal bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (2003) pada pasal 1 ayat (14) menyatakan bahwa:

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

 Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadiannya. Oleh karena itu, pendidikan untuk anak usia dini khususnya TK, perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat merangsang perkembangan otak anak yaitu melalui pengenalan sains sederhana. Di mana pengenalan sains untuk anak pra sekolah lebih di tekanka pada proses daripada produk. Untuk anak pra sekolah keterampilan proses sains hendaknya di lakukan secara sederhana sambil bermain.

 Sains melatih anak menggunakan lima indranya untuk mengenal berbagai gejala benda dan gejala peristiwa. Anak di latih untuk melihat, mencoba,membau, merasakan dan mendengar. Semakin banyak keterlibatan indra dalam belajar, anak semakin memahami apa yang di pelajari. Jumaris (Yulianti. 2010:24) menyatakan bahwa “Ilmu Pengetahuan Alam (sains) pada hakikatnya dapat di tanamkan pada anak sedini mungkin”. Selain itu pemahaman anak mengenai sains akan lebih berfungsi jika di kembangkan dengan seksama melalui kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Melalui Sains anak dapat melakukan percobaan sederhana. Anak memperoleh pengetahuan baru, hasil pengindraannya dengan berbagai benda yang ada di sekitarnya. Pengetahuan yang di perolehnya akan berguna sebagai modal berfikir lanjut, melalui proses sains, anak dapat melakukan percobaan sederhana. Percobaan tersebut melatih anak menghubungkan sebab akibat dari suatu perlakuan sehingga melatih anak berfikir logis.

 Anak di lingkungan taman kanak-kanak kemampuan dan daya tangkap sains belum memuaskan. Sehingga dalam mengamati, melakukan percobaan anak mengalami kendala. Maka dari itu kegiatan sains memungkinkan anak melakukan eksplorasi terhadap berbagai benda, baik benda hidup maupun benda tak hidup yang ada di sekitarnya. Anak belajar menemukan gejala benda dan gejala peristiwa dari benda-benda tersebut. Dengan pembelajaran sains juga mampu membuat anak untuk berpikir tentang keterkaitan antara hubungan sebab dan akibat tentang sesuatu yang ada di alam sekitar.

Karena dunia anak adalah bermain, maka pembelajaran dapat di lakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Menurut Jonson (Dwi yulianti. 2003:3) menjelaskan bahwa ”Dengan bermain anak mempunyai kesempatan untuk beresplorasi, menemukan, mengekspresikan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan”. Menurut Maleong”Bermain merupakan sarana paling tepat bagi anak untuk mengeksplorasikan dunianya”. Bermain merupakan suatu kegiatan yang serius namun menyenangkan bagi anak. Bermain merupakan aktivitas yang di pilih oleh anak karena menyenangkan bukan untuk memperoleh hadiah atau pujian. Dengan demikian permainan merupakan medium di mana untuk mencobakan dirinya hanya dalam hayalannya tetapi juga benar nyata secara aktif. Menurut Hurlock(Suripa ice: 2008: 2) mengemukakan bahwa:

Bermain (paly) merupakan istilah yang di lakukan secara bebas, sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang di lakukan untuk kesenangan yang di timbulkannya, tanpa di pertimbangkannya hasil akhirnya. Bermain di lakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

 Bermain mendorong anak melakukan berbagai kegiatan dalam memecahkan berbagai permasalahan melalui penemuan. Dengan demikian, bermain memperkuat kemampuan dan keterampilan anak dalam pemecahan masalah. Namun demikian, permainan seharusnya memiliki nilai seimbang dengan belajar, anak dapat belajar melalui permainan, keseimbangan antara motorik halus dan motorik kasar sangat mempengaruhi perkembangan psikologi anak.

Pada kenyataannya, bahwa mengembangkan kemampuan sains di taman kanak-kanak, bukanlah suatu upaya yang sederhana. Tapi perlu adanya keuletan dan ketekunan untuk perbaikan peningkatan dengan semakin tingginya kebutuhan dan tuntutan kehidupan bermasyarakat. Salah satunya adalah materi pengenalan sains di taman kanak-kanak dalam pengembangan kognisi, dengan kompetensi dasar anak mampu berbagai konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari. salah satu hasil belajar yang di harapkan adalah anak dapat mengenal konsep-konsep sains sederhana.

Berkaitan dengan pembelajaran di sekolah, pembelajaran pengenalan sains sederhana dapat di berikan pada anak melalui metode bermain pencampuran warna. Dalam pencampuran warna, anak dapat mengenali warna-warna, baik warna primer maupun warna sekunder, dari pencampuran warna ini anak dapat menemukan warna-warna baru. Dengan demikian anak dapat mengetahui warna benda-benda yang ada di sekelilingnya, sehingga anak dalam bermain juga dapat belajar, bermain sambil belajar sains sederhana.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan awal di taman kanak-kanak negeri Pembina Parepare, proses pembelajaran yang di terapkan lebih menekankan pada kemampuan tertentu seperti membaca, menulis dan menghitung. Pembelajaran berpusat pada guru, keterlibatan anak-anak sangat kurang dalam mengembangkan semua aspek perkembangannya. Pembelajaran pengenalan sains sederhana sangat jarang di lakukan, terutama dalam pencampuran warna sehingga sebagian besar anak masih kurang mengetahui warna primer (dasar) dan warna sekunder (warna dari hasil pencampuran warna primer).

Setelah melakukan observasi lebih lanjut, ternyata metode yang di gunakan oleh guru di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Parepare kurang efisien, di mana guru dalam proses pembelajaran tidak menggunakan alat peraga sehingga tidak dapat menarik minat anak dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran. Apabila hal ini di biarkan dan tidak ditindaklanjuti, maka tentunya akan mempengaruhi peningkatan kemampuan sains sederhana anak. Oleh karena itu, berkaitan dengan hal tersebut maka penulis termotivasi untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul:

“Peningkatan Kemampuan Sains Sederhana Pada Anak Melalui Kegiatan Pencampuran Warna Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Parepare”.

**B. Rumusan masalah**

 Dari uraian yang telah di paparkan pada latar belakang di atas, maka di ketahui terdapat permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Bagaimanakah meningkatkan kemampuan sains sederhana pada anak melalui kegiatan pencampuran warna di Tamak Kanak-kanak Negeri Pembina ParePare”.

**C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan masalah penelitian yang akan di kaji, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu: “Untuk mengetahui peningkatan kemampuan sains sederhana anak melalui Kegiatan Pencampuran Warna di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Parepare.

**D. Manfaat penelitian**

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
2. Menjadi bahan referensi pada keilmuwan pendidikan anak usia

 dini, khususnya dalam bidang pembelajaran sains sederhana melalui pencampuran warna

1. Menambah referensi keilmuwan dalam bidang sains anak usia 5 – 6 tahun.
2. Manfaat praktis
3. Temuan ini dapat di jadikan panduan guru-guru TK dalam pemilihan dan penerapan pembelajaran sains sederhana yang efektif.
4. Temuan ini dapat di jadikan panduan guru TK dalam pengembangan sains sederhana anak.