**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sangat penting ditempuh agar kita dapat menimba ilmu dan menelaah ilmu-ilmu baru yang sebelumnya belum kita dapatkan. Menururt Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2001 “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Ahmadi, Rulam 2014:38). Pendidikan sangat penting diterapkan sejak usia dini. Pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini, anak akan memperoleh banyak pengalaman-pengalaman baru serta stimulus-stimulus yang tujuannya untuk mengasah keterampilan anak.

Berdasarkan undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas dalam Sujiono,Yuliani Nurani 2013: 6). Pendidikan sejak usia dini sangat perlu ditanamkan ke anak. Dengan adanya pendidikan yang diberikan dari usia dini dapat membantu anak berpikir secara kreatif sehingga dapat memecahkan permasalahannya sendiri, memunculkan ide barunya dan dapat membantu kesiapan anak untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menerapkan pembelajaran sains secara sederhana kepada anak.

Pembelajaran sains merupakan salah satu pembelajaran yang dapat membantu anak untuk mengembangkan pemikiran kreatifnya. Menurut Yulianti (2010:26) mengenalkan sains kepada anak dapat dilakukan dengan mengamati dan menyelidiki fenomena di lingkungan sekitar, dan anak juga dapat diajak belajar sains melalui permainan dengan berbagai macam benda. Tanpa adanya anak mengetahui sains maka kegunaan dan kekuatan ide-ide berpikir kreatif anak akan terbatas. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa mengasah kemampuan berpikir kreatif anak di TK hendaknya ditekankan melalui pembelajaran sains dengan cara sering memberikan konsep sains kepada anak. Pembelajaran sains yang dimaksud adalah menerapkan bentuk konsep sains sederhana kepada anak sehingga anak terlatih untuk menuangkan pemikiran kreatifnya. Hal itu untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak dan menuangkan ide-ide kreatifnya dalam berpikir yang sudah diperoleh sebelumnya.

Menurut Yulianti (2008:65) pembelajaran sains dengan pendekatan sains sambil belajar dapat melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak taman kanak-kanak. Aktivitas berpikir kreatif dapat dimaknai sebagai proses pemunculan ide-ide baru. Dengan demikian, berpikir kreatif bisa didefinisikan sebagai cara berpikir dalam pembelajaran sains dengan menggunakan konsep sederhana.

Takwin, dalam Yulianti (2010: 66) mengatakan bahwa anak usia 4-6 tahun dapat diajar berpikir kritis dan kreatif dalam berbagai area: seni, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, dan ilmu pengetahuan sosial. Berpikir kreatif sangat penting diajarkan ke anak sejak usia dini agar terbinanya proses kreatifnya sejak usia dini. Pada penelitian ini peneliti memilih anak usia 5-6 tahun, sebab anak usia 5-6 tahun lebih matang dalam hal pemikirannya dan sedangkan anak usia 4-5 tahun masih pada tahap mengenalkan saja. Dengan pertimbangan tersebut penelitian ini dilaksanakan dengan subjek anak usia 5-6 tahun.

Pada saat pengamatan di TK ABA 4 Kota Jambi, Peneliti memilih sentra bahan alam yang menjadi tempat penelitian dikarenakan variabel bebas pada penelitian ini mengenai pembelajaran sains, dan kelas yang ada pada sentra bahan alam ialah kelas B4. Berdasarkan pengamatan peneliti di kelas B4 pada TK ABA 4 Kota Jambi, menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif anak masih belum berkembang secara optimal. Masih belum berkembangnya kemampuan berpikir kreatif anak terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung, dimana anak belum mampu memecahkan permasalahannya dan belum bisa menuntaskan kegiatan yang dilakukan pada saat pembelajaran. Pada saat pembelajaran berlangsung kurangnya pemunculan ide-ide kreatif dari anak. Padahal, anak yang memiliki kemampuan berpikir kreatif yang baik ialah anak yang dapat memecahkan permasalahannya, bisa menyelesaikan kegiatan yang dilakukan pada saat pembelajaran dan mampu memunculkan ide-ide kreatifnya.

Berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti diperoleh nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif yang belum berkembang lebih dominan pada kelas B4 dibanding kelas yang lainnya. Hasil pengamatan peneliti di TK ABA 4 Kota Jambi khususnya pada anak B4 menunjukkan bahwa terdapat 13 dari 20 orang anak yang kemampuan berpikir kreatifnya belum berkembang secara optimal. Adapun 13 orang anak tersebut ialah DR, MFN, MV, AA, SUG, ADZ, EB, MSS, MN, MRF, RR, HRP, dan HAD. Hasil pengamatan ini berdasarkan dari rubrik penilaian kemampuan berpikir kreatif anak B4. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif anak masih belum optimal sehingga masih perlu untuk ditingkatkan.

Kurangnya penerapan konsep sains kepada anak usia dini merupakan salah satu hal yang mendasari dari lemahnya kemampuan berpikir kreatif anak, kemampuan berpikir kreatif anak sangat penting untuk dikembangkan. Adanya titik lemah pada proses berpikir kreatif anak usia dini. Padahal dengan mengasah kemampuan berpikir kreatif anak dapat menjadikan anak lebih aktif di kelas dan merupakan bekal anak untuk memecahkan permasalahannya, mengembangkan gagasan-gagasan dan ide-ide barunya. Mempertahankan keadaan seperti ini upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran terutama dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif anak menjadi sangat penting.

Salah satu alternatif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif anak adalah dengan melakukan pembelajaran yang dapat mengasah kemampuan pemecahan masalah anak melalui ide-ide kreatifnya. Menurut Yuliani (2010:65) untuk mengembangkan pemikiran kreatif anak, dapat dicapai melalui pendidikan sains sederhana pada anak, karena dalam proses pembelajaran sains di antaranya anak melakukan observasi, eksplorasi, dan memecahkan masalah sesuai taraf perkembangan berpikir anak.

Menurut Suyanto dalam Yuliani (2010: 26) pengenalan sains untuk anak taman kanak-kanak dan Raudhatul Athfal dilakukan untuk mengembangkan kemampuan sebagai berikut: (1) Eksplorasi dan Investigasi, (2) Mengembangkan keterampilan proses sains dasar (3) Mengembangkan rasa ingin tahu, rasa senang, dan mau melakukan kegiatan inkuiri dan penemuan, dan (4) Memahami pengetahuan tentang berbagai benda, baik cirri, struktur, serta fungsinya. Selain itu, dengan mengembangkan pembelajaran sains sederhana kepada anak, secara tidak langsung kemampuan berpikir kreatif anak dapat dikembangkan dan ditingkatkan.

Anak perlu mengekspresikan ide-ide baru sesuai dengan pemikirannya.Anak perlu menyadari bahwa berpikir kreatif itu penting. Selama ini anak hanya menerima pemikiran dari sebelah pihak, tanpa adanya proses timbal balik. Maksudnya anak hanya menerima pemikiran atau masukan dari guru saja tanpa adanya keberanian untuk mengungkapkan ide baru dalam proses pembelajaran terkhusus pada pembelajaran sains. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, untuk lingkup perkembangan kognitif anak dibagian belajar dan pemecahan masalah pada tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun yang pertama menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik, yang kedua memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial, ketiga menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, dan keempat menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan).

Dilihat dari kelebihan-kelebihan pembelajaran sains melalui konsep sederhana, sangat cocok untuk diterapkan di TK. Agar anak dapat mengembangkan pemikiran kreatifnya dan berani untuk bertanya serta memberikan ide-ide barunya.

Menurut Lipman, dalam Kuswana (2014: 200) mendefinisikan keterampilan kognitif sebagai kemampuan untuk membangun kognitif berkembang menjadi petunjuk yang baik dalam berpikir. Berpikir kreatif sangat penting di ajarkan ke anak sejak usia dini agar terbinanya proses kreatifnya sejak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini mengangkat topik “Pengaruh Penerapan Pembelajaran Sains dengan Bermain Air Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK ABA 4 Kota Jambi ”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian ini ialah, apakah terdapat pengaruh penerapan pembelajaran sains dengan bermain air terhadap kemampuan berpikir kreatif anak B4 TK ABA 4 Kota Jambi?

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang ingin dicapai peneliti adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan pembelajaran sains dengan bermain air terhadap kemampuan berpikir kreatif anak B4 TK ABA 4 Kota Jambi.

1. **Manfaat penelitian**

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini, ialah:

1. Sebagai acuan guru untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif anak TK dengan pembelajaran sains.
2. Hasil penelitian ini bisa menjadi sumbangan pengetahuan bagi guru dan calon guru akan pemahaman tentang berpikir kreatif dalam kegiatan pembelajaran sains.

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini, ialah:

1. Bagi siswa, pembelajaran sains dapat meningkatkan kemampuan berpikirnya, khususnya pada kemampuan berpikir kreatifnya.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini menjadi alternatif strategi pembelajaran sains dan memotivasi guru mengembangkan strategi lainnya
3. Bagi sekolah, penelitian ini memberikan informasi dan masukan dalam penerapan pembelajaran sains
4. Bagi peneliti, penelitian ini untuk memeroleh jawaban dari permasalahan dan memberikan pengalaman untuk peneliti di dalam dunia pendidikan
5. **Hipotesis Penelitian**

Adapun hipotesis penelitian dalam penelitian ini adalah penerapan pembelajaran sains dengan bermain air memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif anak B4 di TK ABA 4 Kota Jambi.

1. **Definisi Operasional**

Untuk menghindari terjadinya penafsiran yang berbeda terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka istilah yang perlu didefinisikan adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran sains yang dimaksudkan dalam hal ini adalah percobaan eksperimen yang bertujuan agar anak dapat mengetahui cara atau proses terjadinya sebab dan akibat dari suatu percobaan serta bagaimana mereka dapat memecahkan permasalahan dalam eksperimen. Eksperimen yang diterapkan ialah mengenai benda larut dan tidak larut, mengenal suhu air (hangat dan dingin), air mengalir, dan mengenal es.
2. Berpikir kreatif yang dimaksudkan dalam hal ini ialah kemampuan anak untuk memberanikan diri memecahkan permasalahannya, bertanya dan menjawab pertanyaan, serta memunculkan ide dan gagasan barunya.
3. **Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini ialah, sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran sains dengan bermain air mengenai suhu air (hangat dan air dingin), benda yang larut dan tidak larut, air mengalir, dan mengenal es.
2. Berpikir kreatif yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu kemampuan membuat kombinasi baru, membandingkan, menentukan alternatif lain, berpikir kreatif, mencoba berpikir membalik, dan menganalisis desain (rancangan).
3. Penelitian dilakukan untuk anak kelas B4 tahun yang diidentifikasikan anak kelas B4 TK ABA 4 Kota Jambi.