

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aset penting bagi kemajuan sebuah bangsa. Setiap warga Negara memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan. Dalam undang-undang Republik Indonesia No.23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak yang membahas mengenai hak dan kewajiban anak pada pasal 9 ayat 1 disebutkan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya.¹ Seperti yang telah dimandatkan oleh pemerintah, pendidikan memiliki beberapa jenjang pendidikan. Salah satu jenjang pendidikan tersebut adalah pendidikan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membentuk generasi penerus Indonesia yang berkualitas, yaitu dengan mendidik dan mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Terdapat beberapa aspek perkembangan anak yang dapat dikembangkan pada masa usia dini, aspek perkembangan tersebut meliputi aspek agama, moral, fisik, kognitif, Bahasa, dan sosial emosional.² Keseluruhan aspek

¹ Undang-undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002, *Perlindungan Anak* (Jakarta : Fokus Media, 2007), h.7

² Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 8 Tahun 2009, h.4

perkembangan tersebut perlu dikembangkan guna mempersiapkan diri anak memasuki dan melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya.

Selama proses perkembangan anak usia dini merupakan penjelajah yang aktif. Dalam tahapan perkembangan, saat anak berusia lima tahun, sering teramati anak menanyakan pertanyaan tiada henti, menghabiskan banyak waktu untuk melakukan sesuatu, dan menjelajahi lingkungannya.³ Dengan demikian anak memiliki banyak pertanyaan dalam dirinya serta memiliki banyak waktu untuk mempelajari lingkungannya. Dengan kata lain anak merupakan pribadi yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi.

Anak mempunyai rasa ingin tahu terhadap dunia nya dan bagaimana proses yang ada didalamnya. Anak memiliki rasa ingin tahu yang terus berkelanjutan, sehingga mereka melakukan penjelajahan, menguji, mendeskripsikan, memanipulasi, membandingkan, dan mempertanyakan hal-hal yang terkait dengan lingkungan alam.⁴ Dengan demikian terlihat jelas bahwa anak memiliki rasa ingin tahu dan senantiasa mencari jawaban untuk memenuhi rasa ingin tahunya melalui penjelajahan, pengujian, dan mepertanyakan hal-hal yang terkait dengan lingkungan alam.

³ K. Eileen Allen dan Lynn R. Marotz, *Profil perkembangan anak*. (Jakarta : Indeks, 2010), h. 151.

⁴ Kathy Morrison, "Integrate Science and Arts process Skills in the Early Childhood Curriculum", *Dimensions of Early Childhood*, Vol. 40, No 1, 2012, Diunduh tanggal 22 januari 2015.

Rasa ingin tahu (*Curiosity*) ditunjukkan oleh ketertarikan anak terhadap stimulus. Dengan kata lain, stimulus memunculkan rasa ingin tahu yang memunculkan tantangan bagi anak. Saat anak merasa tertantang oleh rasa ingin tahunya maka anak akan menjelajahi lingkungannya untuk memenuhi hasrat ingin tahunya. Sebuah studi yang dilakukan oleh Wallace dan Ethel menunjukkan bahwa rasa ingin tahu anak meningkat saat : (1) merespon unsur-unsur yang baru, aneh, ganjil, dan misterius secara positif dengan cara mengeksplorasi, dan memanipulasi hal tersebut. (2) menunjukkan kebutuhan atau keinginan untuk mengetahui lebih banyak tentang dirinya atau lingkungannya. (3) mencari pengalaman baru di lingkungannya. (4) menjelajahi rangsangan untuk mengetahui lebih banyak tentang hal tersebut.⁵ Dari pernyataan tersebut diketahui bahwa rasa ingin tahu anak meningkat saat merespon rangsangan yang bersifat baru, unik, aneh, serta hal lainnya yang menarik minat anak untuk menjelajahi lingkungannya.

Keinginan anak untuk menjelajahi lingkungan didasari oleh rasa ingin tahu anak yang tinggi terhadap sesuatu. Seperti yang telah disebutkan pada paragraf sebelumnya bahwa salah satu karakteristik anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungannya. Tingginya rasa ingin tahu anak usia dini menjadi modal

⁵ Wallace H. Maw and Ethel W. Maw, *Children's Curiosity and Parental Attitudes*, *Journal of Marriage and Family*, Vol. 28, No. 3, 1966), Diunduh tanggal 6 februari 2015.

bagi dunia pendidikan, karena pengetahuan datang disaat rasa ingin tahu anak mendapatkan jawaban. Kenyataannya sebuah studi menunjukkan bahwa rasa ingin tahu anak-anak mulai menghilang seiring dengan pertambahan usia dan kenyataan saat anak-anak harus memasuki lingkungan sekolah.⁶ Dengan demikian dapat dideskripsikan bahwa saat usia anak bertambah dan memasuki lingkungan sekolah, anak menunjukkan mulai menghilangnya rasa ingin tahu.

Kenyataan ini juga didukung oleh sebuah studi yang diteliti oleh Holt. Hasil penelitian Holt menunjukkan bahwa: *children come to school to school with many questions, but in time their curiosity dies and they become silent listeners.*⁷ Studi Holt menyatakan bahwa anak mendatangi sekolah dengan banyak pertanyaan yang ingin mereka tanyakan, tapi seiring berjalannya waktu rasa ingin tahu mereka hilang dan mereka hanya menjadi pendengar. Dengan demikian orang dewasa perlu memikirkan sebuah cara untuk mengembangkan rasa ingin tahu anak.

Rasa ingin tahu individu dapat diperkuat atau diperlemah oleh lingkungan. Mengingat betapa pentingnya peran rasa ingin tahu dalam dunia pendidikan, maka rasa ingin tahu anak didik harus selalu ditumbuhkan oleh guru agar perbendaharaan pengetahuan mereka terus

⁶ Jamie Jirout dan David Klahr, *Children's scientific curiosity: In search of an operational definition of an elusive concept*, 2011, Diunduh tanggal 10 februari 2015.

⁷ Harcharan Pardhan dan Sadia Muzaffar Bhutta, Promoting Curiosity Through Students' Questioning, 2001, *Alberta Science Education Journal*, 34(1), 234-238.

berkembang. Guru harus mampu menyajikan proses pembelajaran dan kondisi belajar yang kondusif untuk tumbuhnya rasa ingin tahu anak didik.⁸ Dengan demikian dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran memiliki pengaruh terhadap rasa ingin tahu anak, sehingga guru harus mampu memberikan kegiatan yang membuat dapat mengembangkan rasa ingin tahu anak tersebut.

Semakin berkembang rasa ingin tahu anak, semakin anak ingin belajar dan mencari jawaban dalam memenuhi kebutuhan rasa ingin tahunya. Pada dasarnya anak-anak senang menyentuh benda. Anak-anak juga suka mengamati, mencium, menggerakkan, serta memutar benda. Anak ingin mengetahui bagaimana cara kerja sebuah benda, yang merupakan perilaku dari anak yang secara alami memiliki rasa ingin tahu. Dengan memberikan anak pengalaman langsung dengan benda-benda di lingkungannya, orang dewasa telah membantu anak dalam mencari kebenaran atas pengetahuan yang salah, menambah pengetahuan baru, dan membuat konsep yang akurat tentang lingkungannya. Pengalaman tersebut dapat diperoleh anak melalui pembelajaran sains.

Pembelajaran sains merupakan salah satu pembelajaran yang mampu membangkitkan rasa ingin tahu anak, karena secara alamiah

⁸ Das Salirawati. Percaya Diri, Keingintahuan, dan Berjiwa Wirausaha : Tiga Karakter Penting Bagi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun II, Nomor 2, Juni 2012.

anak menikmati dan tertarik terhadap lingkungannya. Pembelajaran sains pada anak usia dini, memiliki peranan dalam membantu meletakkan dasar kemampuan dan pengetahuan. Pada anak prasekolah kebanyakan anak mengembangkan pengalamannya dengan cara mulai mengenal konsep dasar sains seperti tinggi, berat, dan panjang. Pembelajaran sains akan memberikan kesempatan untuk meningkatkan rasa ingin tahu anak serta pengetahuan anak tentang konsep sains. Kesadaran pentingnya membekali anak dengan konsep sains akan semakin tinggi bila disandarkan pada fakta bahwa anak hidup dalam dunia yang dinamis, berkembang, dan berubah secara terus menerus.

Pembelajaran sains memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi, berpikir positif, serta mengembangkan semua aspek perkembangan anak. Melalui pembelajaran sains anak-anak bisa menikmati berbagai macam kegiatan terkait dengan pengembangan sains itu sendiri. Pembelajaran sains yang menawarkan berbagai konsep sains kepada anak sudah sepatutnya dikemas dalam kegiatan yang menarik dan mampu membangkitkan minat anak. Salah satu kegiatan yang disukai anak dan bisa memunculkan minat anak adalah kegiatan bermain.

Bermain mendorong anak untuk mengeluarkan kreatifitas, imajinasi, serta meningkatkan hubungan sosial anak. Bermain memberi anak kesempatan untuk memilih secara bebas dan memiliki motivasi dari

dalam diri mereka. Bermain juga melatih anak untuk memutuskan, mengendalikan, mengikuti insting, ide, atau minat mereka dengan cara mereka sendiri.⁹ Dengan demikian dipahami bahwa kegiatan bermain mampu mengeluarkan kreatifitas anak dan memotivasi diri mereka sendiri. Motivasi dari dalam diri anak bisa dijadikan sebagai modal utama bagi anak dalam mempelajari sesuatu. Selain itu bermain juga memberikan kebebasan pada anak untuk memilih apa yang akan mereka lakukan, dengan demikian anak akan bersungguh-sungguh dengan hal yang telah mereka pilih. Saat anak bersungguh-sungguh dengan sesuatu, anak akan mempelajari lebih banyak pengetahuan, oleh karena itu sebaiknya pembelajaran anak usia dini diberikan melalui bermain.

Saat bermain anak mencurahkan pikiran dan hatinya terhadap apa yang dia kerjakan. Salah satu kegiatan bermain yang mampu menyita perhatian dan pikiran anak adalah bermain air (*water play*). Anak-anak bisa menghabiskan waktu berjam-jam saat kegiatan bermain air (*water play*) seperti menuangkan air, mengamati air yang tumpah, mengalirkan air dari tempat yang tinggi, membuat ombak, dan mencipratkan air.¹⁰ Dengan demikian material alami seperti air merupakan salah satu material yang menarik untuk dieksplorasi bagi anak.

⁹ Stuart Lester and Martin Maudsley, *A review of children's natural play*, (London : Play England, 2007), h. 5.

¹⁰ Carol M. Gross, *Science Concepts Young Children Through Water Play*, *Dimensions of Early Childhood*, Vol 40, No 2, 2012, Diunduh tanggal 29 januari 2015.

Bagi anak, air itu menakjubkan dan menyenangkan karena mereka bisa memainkannya dengan berbagai cara. Kegiatan bermain air (*water play*) menawarkan pengalaman sensori dan pengalaman belajar yang sangat besar dan juga mampu membangun pemahaman anak terhadap berbagai jenis konsep sains yakni fisika (air mengalir), kimia (peristiwa melarut), biologi (manfaat air bagi makhluk hidup), serta matematika (pengukuran dan volume air).¹¹ Dengan demikian kegiatan bermain air (*water play*) mampu mengenalkan konsep sains yang berguna dalam upaya menyiapkan anak menghadapi pendidikan formal selanjutnya.

Bermain air (*water play*) juga memberikan kesempatan bagi anak untuk melakukan eksperimen. Dengan kegiatan sederhana anak mengenal karakteristik air, seperti meneteskan air di koin, mencampur air dengan sabun, dan benda-benda lain yang larut dan tidak larut dalam air.¹² Pengalaman anak dengan kegiatan bermain air (*water play*) ini tentu juga memberikan manfaat dalam mempersiapkan anak untuk mempelajari konsep-konsep yang lebih kompleks saat anak memasuki pendidikan formal selanjutnya.

Pada kenyataannya penekanan terhadap bidang akademik yang ditandai oleh adanya lembar kerja, meja untuk bermain air menjadi salah satu benda yang jarang digunakan, serta terlalu banyak program yang

¹¹ Carol M. Gross, *loc. cit.*

¹² Slamet Suyanto, *Pengenalan Sains Untuk Anak Tk Dengan Pendekatan "Open Inquiry"*, 2012, Diunduh tanggal 30 maret 2015.

membuat anak-anak menghabiskan lebih sedikit waktu di luar daripada dulu.¹³ Terkait dengan kenyataan yang telah dipaparkan maka dapat diketahui bahwa kegiatan bermain air (*water play*) menjadi salah satu kegiatan yang hampir jarang ditemukan di lembaga paud dikarenakan tuntutan peningkatan akademik, padahal bermain air (*water play*) mampu melibatkan anak-anak dalam proses belajar yang bermakna dan membangun pemahaman terhadap berbagai jenis konsep sains.

Selain membangun pemahaman terhadap berbagai jenis konsep sains bermain air (*water play*) juga berperan dalam mengembangkan kemampuan dalam bidang literasi, sosial, dan kognitif. Kegiatan bermain air (*water play*) hendaknya juga mampu mendorong rasa ingin tahu anak sehingga anak selalu berusaha untuk melakukan penyelidikan yang lebih mendalam terhadap lingkungannya. Anak diharapkan selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihatnya.

Berdasarkan pemaparan tentang harapan dan kenyataan tentang kegiatan bermain air (*water play*) dan hubungannya dengan rasa ingin tahu anak, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh bermain air (*water play*) terhadap rasa ingin tahu anak usia 5 – 6 tahun. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran

¹³ Sandra Crosser, Ph.D, *Making The Most Of Water Play*, 2004, (www.naeyc.org), diunduh pada tanggal 20 februari 2015.

mengenai pengaruh bermain air (*water play*) terhadap rasa ingin tahu anak usia 5 – 6 tahun.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Apakah kegiatan bermain air (*water play*) telah diterapkan dalam meningkatkan rasa ingin tahu anak usia 5-6 tahun?
2. Apakah kegiatan bermain air (*water play*) dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak usia 5-6 tahun?
3. Bagaimana kegiatan bermain air (*water play*) dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak usia 5-6 tahun?
4. Bagaimana ciri-ciri rasa ingin tahu anak usia 5-6 tahun?
5. Bagaimana kegiatan bermain air (*water play*) dapat berpengaruh terhadap rasa ingin tahu anak usia 5 – 6 tahun?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka masalah dibatasi pada variabel rasa ingin tahu anak usia 5-6 tahun kegiatan dan bermain air (*water play*).

Rasa ingin tahu yang dimaksud adalah dorongan yang berasal dari dalam diri anak untuk mempelajari dan menjelajahi segala sesuatu

tentang lingkungannya. Rasa ingin tahu pada anak ditunjukkan dengan munculnya perilaku anak dalam mengamati lingkungan, mengajukan pertanyaan tiada henti, melakukan percobaan sederhana, serta memanipulasi objek di lingkungan pada tiap individu anak.

Anak yang memiliki rasa ingin tahu selalu berusaha mencari jawaban atas rasa ingin tahunya. Dengan demikian rasa ingin tahu merupakan modal utama dalam dunia pendidikan. Rasa ingin tahu yang dimiliki anak menuntun anak mengeksplorasi lingkungan, dengan melakukan eksplorasi anak dapat menemukan pengetahuan baru bahkan lebih kompleksnya anak dapat membuat sebuah konsep yang akurat tentang suatu objek. Penemuan anak inilah yang akan membawa dunia pendidikan bergerak secara dinamis. Rasa ingin tahu pada penelitian ini hanya dibatasi pada rasa ingin tahu anak usia 5-6 tahun.

Salah satu upaya mengembangkan rasa ingin tahu anak adalah memberikan anak kesempatan melakukan eksplorasi dengan alat dan bahan secara bebas. Salah satu kegiatan yang mampu memberikan kesempatan tersebut adalah kegiatan bermain air (*water play*). Kegiatan bermain air (*water play*) adalah sebuah kegiatan yang melibatkan sensori dan menawarkan kesempatan bermain yang bebas, menyenangkan, serta melatih kemampuan intelektual anak. Kegiatan bermain air (*water play*) memiliki banyak manfaat, meliputi pengembangan kemampuan intelektual, kemampuan motorik kasar dan halus, serta mengembangkan

keterampilan dasar sains (mengamati, membandingkan, mengelompokkan, mengukur, dan mengkomunikasikan konsep-konsep sains).

Pelaksanaan kegiatan bermain air (*water play*), meliputi beberapa tahapan. Tahapan pertama adalah persiapan. Pada tahapan persiapan guru menentukan jenis kegiatan bermain air (*water play*) yang akan diberikan, mengumpulkan alat dan bahan yang akan digunakan, serta membuat peraturan yang jelas dengan anak sebelum mereka memulai kegiatan. Tahapan kedua adalah pelaksanaan. Pada tahapan ini anak melakukan kegiatan bermain air (*water play*) yang meliputi dua jenis kegiatan, yaitu kegiatan bermain air (*water play*) terarah dan kegiatan bermain air (*water play*) bebas. Sebelum memulai, guru akan mencontohkan cara melakukan kegiatan bermain air (*water play*) terarah dan menunjukkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan bermain air (*water play*) bebas.

Selama kegiatan bermain air (*water play*) berlangsung guru mengamati perilaku anak serta sesekali membicarakan istilah mencampurkan, mengukur, atau istilah lainnya untuk menambah perbendaharaan pengetahuan anak. Setelah selesai bermain, anak bersama guru merapikan dan meletakkan alat dan bahan yang telah digunakan ke tempatnya. Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan bermain air (*water play*) ini meliputi alat dan bahan yang aman (*Safe*),

tidak mudah pecah (*Unbreakable*), kokoh (*sturdy*), mencakup alat untuk mengisi, menuang, dan juga alat untuk melakukan pengukuran.

Untuk melihat dan menguji pengaruh kegiatan bermain air (*water play*) maka pada penelitian ini rasa ingin tahu anak usia 5-6 tahun dibagi dalam dua kelompok, maka penelitian ini dianalisis melalui perbedaan kelompok. Perbedaan kelompok tersebut dibagi berdasarkan kegiatan yang diberikan. Kelompok perbedaan tersebut meliputi kelompok anak usia 5-6 tahun yang diberi perlakuan kegiatan bermain air (*water play*) dan kelompok anak usia 5-6 tahun yang diberi perlakuan kegiatan permainan meja (*table toys*).

Permainan meja yang dimaksud adalah permainan meja yang meliputi puzzle, game, alat-alat manipulatif, serta benda-benda koleksi yang dapat dimainkan di meja ataupun di lantai. Anak dapat memainkan permainan ini sendiri, dengan teman, atau guru. Permainan meja memiliki banyak variasi bentuk, warna, dan tekstur. Permainan ini juga dapat meningkatkan rasa percaya diri anak terhadap kemampuannya saat mereka berhasil menyelesaikan suatu persoalan seperti puzzle.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan :
“Apakah terdapat perbedaan rasa ingin tahu anak usia 5-6 tahun yang

mendapatkan kegiatan bermain air (*water play*) dengan anak yang mendapatkan kegiatan permainan meja (*table toys*) ?”

E. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat berguna baik secara teoretis maupun praktis.

1. Secara Teoretis

Untuk menambah pengetahuan ilmiah, khususnya topik yang terkait tentang pengaruh pembelajaran sains terhadap rasa ingin tahu anak usia 5 – 6 tahun.

2. Secara Praktis

a. Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Sebagai masukan dalam materi perkuliahan referensi bacaan.

b. Guru

Sebagai masukan tentang pentingnya peranan guru terhadap cara belajar anak dan membantu guru mengidentifikasi bahwa anak adalah ilmuan alami.

c. Masyarakat

Memberikan informasi tentang pembelajaran sains dan penerapannya pada kehidupan sehari-hari.

d. Sekolah

Sebagai masukan di dalam menerapkan pembelajaran sains di sekolah agar memberikan kegiatan pembelajaran sains yang mampu meningkatkan rasa ingin tahu anak.