

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perkembangan Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan manusia yang memiliki karakteristik yang khas, dikatakan memiliki karakteristik yang khas dikarenakan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki sikap egosentris, suka berfantasi dengan hal-hal baru. Anak dalam masa ini tergolong berada dalam masa peka, masa tumbuh dan berkembangnya anak. Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya⁷. Oleh sebab itu, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya cenderung akan mendapat hambatan.

Masa kanak-kanak merupakan periode sensitif (*sensitive periods*), selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya⁸. Pada masa ini anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungannya. Usia keemasan merupakan masa anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulus dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja⁹.

⁷Yuliani Nurani, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Universitas Terbuka, Jakarta:2004), h. 34

⁸*Ibid*, h. 45

⁹Abu ahmadi dkk, *psikologi Belajar*, (Jakart: PT Rineka Cipta), h. 54

Masa kanak-kanak merupakan masa yang peka¹⁰. Pada masa inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilaku sehari-hari. Menurut pendapat ini, bisa dikatakan bahwa saat anak tumbuh dan berkembang ini merupakan kesempatan bagi orang tua maupun pendidik untuk memberikan stimulus-stimulus menggali setiap potensi anak atau memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi menggali pengetahuan yang baru. Setiap anak lahir dengan lebih dari satu bakat. Untuk itulah anak perlu diberikan pendidikan yang sesuai dengan perkembangannya dengan cara memperkaya lingkungan bermainnya. Itu berarti orang dewasa perlu memberi peluang kepada anak untuk menyatakan diri, berekspresi, berkreasi dan menggali sumber-sumber terunggul yang tersembunyi dalam diri anak.

Pada hakikatnya anak adalah makhluk individu yang membangun sendiri pengetahuannya¹¹. Anak lahir dengan membawa sejumlah potensi yang siap untuk ditumbuh kembangkan asalkan lingkungan menyiapkan situasi dan kondisi yang dapat merangsang kemunculan dari potensi yang tersembunyi tersebut¹². Untuk dapat menggali sejumlah potensi yang dimiliki oleh anak perlu dilakukan upaya yaitu upaya dari berbagai pihak. Upaya tersebut berupa penyelenggaraan pendidikan bagi Anak Usia Dini dapat dilakukan dalam bentuk Formal, Nonformal Dan Informal. Setiap bentuk

¹⁰*Ibid*, h. 65

¹¹Hurlock E, *Psikologi Perkembangan* (Suatu Pendekatan Sepanjang Ruang Kehidupan), Erlangga (Jakarta; Rineka Cipta, 1999), h. 32

¹²*Ibid*, h. 43

penyelenggaraan memiliki kekhasan tersendiri baik dalam bentuk formal, nonformal, dan informal. Penyelenggaraan Pendidikan bagi Anak Usia dini pada jalur Formal adalah TK atau RA. Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur Nonformal diselenggarakan oleh masyarakat atas kebutuhan dari masyarakat sendiri, yang termasuk didalamnya adalah TPA, KB, SPS. Sedangkan penyelenggaraan pendidikan di jalur Informal dilakukan oleh keluarga atau lingkungan.

Dalam perkembangan seorang anak, pembentukan tingkah laku melalui pembiasaan akan membantu anak tumbuh dan berkembang secara seimbang artinya memberikan rasa puas pada diri sendiri dan dapat diterima oleh masyarakat.¹³ Dalam konteks ini, Memungkinkan terjadinya hubungan antara pribadi yang baik, saling percaya, saling mendorong, bekerja sama untuk kepentingan bersama.

Dalam membina diri sebagai individu anak belajar untuk bertanggung jawab membantu diri sendiri, menjaga diri sendiri dan berprakarsa untuk melakukan kegiatan yang dipilihnya, misalnya anak menyiapkan alat tulis, menyiapkan bekal makanan, membersihkan bangku setelah melakukan kegiatan, anak juga belajar berdekatan dengan anak lain tanpa mengganggu, mengadakan kesepakatan, berkomunikasi secara verbal dan non verbal, dan menerima penolakan, atau perasaan yang menyakitkan atau kekecewaan dengan cara yang diterima kelompok misalnya, tidak merebut alat permainan teman didekatnya, mengadakan kesepakatan dalam berbagai alat permainan, menyuruh anak lain diam dengan menempatkan jari telunjuk pada mulutnya. Disamping itu anak juga belajar untuk mengenal keterbatasan kondisi anak lain sehingga anak dapat memahami bantuan apa yang bisa diberikan kepada anak tersebut¹⁴.

¹³*Ibid*, h. 55

¹⁴*Ibid*, h. 60

B. Pembelajaran di Taman Kanak-kanak

Tujuan Pendidikan Taman Kanak-kanak adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi lingkup perkembangan nilai agama dan moral, fisik/motorik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional kemandirian¹⁵.TK mengembangkan potensi anak secara komprehensif. “Posisi anak usia dini disatu pihak berada pada masa sangat penting dan potensi untuk pengembangan masa depannya, akan tetapi di pihak lain termasuk masa rawan dan labil manakala anak kurang mendapat rangsangan yang positif dan menyeluruh”¹⁶. Pemberian rangsangan melalui pendidikan untuk anak usia dini perlu diberikan secara komprehensif, dalam makna “anak tidak hanya dicerdaskan otaknya dalam hal kognitif, akan tetapi juga cerdas pada aspek-aspek lain dalam kehidupannya, seperti: kehalusan budi dan rasa atau emosi, panca indera termasuk fisiknya dan aspek sosial dalam berinteraksi dan berbahasa untuk dapat berkomunikasi”¹⁷.

Pendidikan paling utama pada tataran kedua setelah pendidikan dikeluarga adalah pendidikan di sekolah. Anak adalah investasi paling besar yang dimiliki keluarganya, masyarakat dan bangsa. Anak memiliki sejuta kemampuan yang akan berkembang melalui tahapan-tahapan tertentu sesuai perkembangan kejiwaan anak. Namun demikian, perkembangan kemampuan itu tidak dapat mencapai tahap optimal, apabila proses perkembangannya tidak dituntut dan didesain secara sistematis

¹⁵Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009

¹⁶Moeslichateon. R, *Metode Pengajaran di Taman Kanak – Kanak*, (Jakarta;PT Adi Mahasatya, 2000), h. 102

¹⁷*Ibid*, h. 111

1. Belajar Melalui Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang spontan dan kreatif, yang dengannya seseorang dapat menemukan ekspresi dirinya sepenuhnya¹⁸. Pentingnya bermain bagi perkembangan kepribadian telah diakui secara universal, karena merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia, baik bagi anak maupun orang dewasa. Kesempatan bermain dan rekreasi memberikan anak kegembiraan disertai kepuasan emosional. Dalam bermain anak dapat mengembangkan otot besar maupun otot halus, meningkatkan penalaran, memahami lingkungan, membentuk daya imajinasi, dunia nyata, dan mengikuti tata tertib dan disiplin¹⁹.

Secara alamiah bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam dan secara spontan anak mengembangkan kreativitasnya. Dengan bermain anak mendapat banyak informasi tentang peristiwa, orang, binatang, dan segala sesuatu yang ada disekitarnya. Anak punya kesempatan bereksperimen, memahami konsep-konsep sesuai dengan perkembangan anak.

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik. Bermain merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri. Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir. Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya

¹⁸Freeman, Joan dan Munandar, Utami, *Cerdas dan Cemerlang*, (Jakarta PT. Sun, ; 2001), h. 23

¹⁹Hurlock. E.B, *Op.cit*, h. 40

disesuaikan dengan perkembangan, umur, dan kemampuan anak. Secara berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) menjadi belajar sambil bermain (unsur belajar lebih banyak)²⁰.

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi anak usia TK, ada 8 fungsi bermain bagi anak²¹:

- a. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit dan sebagainya.
- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar dikelas, sopir mengendarai bus, dan lain-lain.
- c. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga alam pengalaman hidup yang nyata. Contohnya ibu memandikan adik, dan lain-lain.
- d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air, dan sebagainya.
- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, dan lain-lain.
- f. Untuk kilas balik untuk peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, dan lain sebagainya.
- g. Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya dan lain-lain.
- h. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan dan lain-lain.

Melalui bermain kesempatan pada anak untuk mengembangkan potensi dan kemampuannya yang kreatif dan konstruktif menurut pola perkembangannya sendiri secara wajar, serta mengembangkan motorik dan daya pikir menjadi lebih meningkat.

2. Model Pembelajaran di TK

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Sri Anitah Wiryawan,

²⁰Freeman, Joan dan Munandar, Utami, *Cerdas dan Cemerlang*. (Jakarta; PT.Sun 2001), h. 30

²¹Hartley, Frank dan Goldenson dalam Moeslichatoen R, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak – Kanak*, (Jakarta;PT Asdi Mahasatya, 2001), h. 80

kurikulum terpadu adalah suatu pendekatan untuk mengorganisasikan kurikulum dengan cara menghapus garis batas mata pelajaran yang terpisah-pisah, sedangkan pembelajaran terpadu merupakan metode pengorganisasian pembelajaran yang menggunakan beberapa bidang mata pelajaran yang sesuai.

Istilah kurikulum terpadu dengan pembelajaran terpadu dalam penggunaannya dapat saling dipertukarkan. Pembelajaran terpadu merupakan suatu aplikasi salah satu strategi pembelajaran berdasarkan pendekatan kurikulum terpadu yang bertujuan untuk menciptakan atau membuat proses pembelajaran secara relevan dan bermakna bagi anak.²²Selanjutnya dijelaskan bahwa dalam pembelajaran terpadu didasarkan pada pendekatan inquiry, yaitu melibatkan siswa mulai dari merencanakan, mengeksplorasi, dan *brain storming* dari siswa. Dengan pendekatan terpadu siswa didorong untuk berani bekerja secara kelompok dan belajar dari hasil pengalamannya sendiri.

Pembelajaran terpadu sangat memperhatikan kebutuhan anak sesuai dengan perkembangannya yang holistik dengan melibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran baik fisik maupun emosionalnya. Untuk itu aktivitas yang diberikan meliputi aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan yang holistik, bermakna, dan otentik sehingga siswa dapat menerapkan perolehan belajar untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata di dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran terpadu juga

²²Ahmadi, Abu dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar* (Jakarta; PT.Rineka Cipta, 2008), h. 80

menekankan integrasi berbagai aktivitas untuk mengeksplorasi objek, topik, atau tema yang merupakan kejadian-kejadian, fakta, dan peristiwa yang otentik.

Sebagai suatu proses, pembelajaran terpadu memiliki karakteristik sebagai berikut ²³:

a. Pembelajaran terpusat pada anak

Pembelajaran terpadu dikatakan sebagai pembelajaran yang berpusat pada anak, karena pada dasarnya pembelajaran terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memberikan keleluasaan pada siswa, baik secara individu maupun secara kelompok. Siswa dapat aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip dari suatu pengetahuan yang harus dikuasainya sesuai dengan perkembangannya.

b. Menekankan pembentukan pemahaman dan kebermaknaan

Pembelajaran terpadu mengkaji suatu fenomena dari berbagai macam aspek yang membentuk semacam jalinan antarskemata yang dimiliki oleh siswa, sehingga akan berdampak pada kebermaknaan dari materi yang dipelajari siswa. Hasil yang nyata didapat dari segala konsep yang diperoleh dan keterkaitannya dengan konsep-konsep lain yang dipelajari dan mengakibatkan kegiatan belajar menjadi lebih bermakna. Hal ini diharapkan dapat berakibat pada kemampuan siswa untuk dapat menerapkan perolahan belajarnya pada pemecahan masalah-masalah yang nyata dalam kehidupannya.

c. Belajar melalui proses pengalaman langsung

Pada pembelajaran terpadu diprogramkan untuk melibatkan siswa secara langsung pada konsep dan prinsip yang dipelajari dan memungkinkan siswa belajar dengan melakukan kegiatan secara langsung. Sehingga siswa akan memahami hasil belajarnya secara langsung dan kemudian siswa akan memahami hasil belajarnya sesuai dengan fakta dan peristiwa yang mereka alami, bukan sekedar informasi dari gurunya. Guru lebih banyak bertindak sebagai fasilitator yang membimbing kearah tujuan yang ingin dicapai. Sedangkan siswa sebagai aktor pencari fakta dan informasi untuk mengembangkan pengetahuannya.

²³Ahmedi, Abu dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar* (Jakarta; PT.Rineka Cipta 2008), h. 30.

d. Lebih memperhatikan proses daripada hasil semata

Pada pembelajaran terpadu dikembangkan pendekatan *discovery inquiry* (penemuan terbimbing) yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yaitu mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai proses evaluasi. Pembelajaran terpadu dilaksanakan dengan melihat keinginan, minat, dan kemampuan siswa sehingga memungkinkan siswa termotivasi untuk belajar terus-menerus.

e. Sarat dengan muatan keterkaitan

Pembelajaran terpadu memusatkan perhatian pada pengamatan dan pengkajian suatu gejala atau peristiwa dari beberapa mata pelajaran sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak. Sehingga memungkinkan siswa untuk memahami suatu fenomena pembelajaran dari segala sisi, yang pada gilirannya nanti akan membuat siswa lebih arif dan bijak dalam menyikapi atau menghadapi kejadian yang ada.

Terdapat beberapa Model pembelajaran terpadu diantaranya adalah

- 1) Model Pembelajaran Jaling Laba-Laba (*Webbed Model*);
- 2) Pembelajaran Terpadu Tipe Keterkaitan (*Connected*); dan
- 3) Pembelajaran Terpadu Model *Integrated* (Terpadu).²⁴

a. Pembelajaran Terpadu Tipe Terhubung (*Connected*)

Connected Model adalah model pengembangan kurikulum yang menggabungkan secara jelas satu topik dengan topik berikutnya, satu konsep dengan konsep lainnya, satu kemampuan dengan kemampuan lainnya, kegiatan satu hari dengan hari lainnya, dalam satu mata pelajaran. Contoh pengajaran menggunakan pembelajaran terpadu tipe terhubung (*connected*); Guru

²⁴(<http://rahayukarmila.blogspot.co.id/2012/12/model-model-pembelajaran-terpaduhtml>), diakses pada tanggal 2 oktober 2016

menghubungkan/menggabungkan konsep matematika tentang uang dengan konsep jual beli, untung rugi, simpan pinjam, dan bunga²⁵.

1) Kelebihan

- (a) Guru akan dapat melihat gambaran yang menyeluruh dan kemampuan/indikator yang digabungkan;
- (b) Kegiatan anak lebih terarah untuk mencapai kemampuan yang tertera pada indikator;
- (c) Siswa memperoleh gambaran secara menyeluruh tentang suatu konsep sehingga transfer pengetahuan akan sangat mudah karena konsep-konsep pokok dikembangkan terus-menerus;
- (d) Siswa dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas dan luas dari konsep yang dijelaskan dan juga siswa diberi kesempatan untuk melakukan pedalaman, tinjauan, memperbaiki dan mengasimilasi gagasan secara bertahap.

2) Kekurangan

- (a) Model ini belum memberikan gambaran yang menyeluruh karena belum menggabungkan bidang-bidang pengembangan/mata pelajaran yang lain;
- (b) Model ini kurang mendorong guru bekerja sama karena relatif mudah dilaksanakan secara mandiri;
- (c) Bagi guru bidang studi mungkin kurang terdorong untuk menghubungkan konsep yang terkait karena sukarnya mengatur waktu untuk merundungkannya atau karena terfokus pada keterkaitan konsep, maka pembelajaran secara global jadi terabaikan.

Dengan menggunakan model ini, dapat menambah wawasan murid yang sedang belajar. Sebab akan digabungkan menjadi satu pembelajaran yang variatif dan menyenangkan untuk muridnya. Dengan begini murid memiliki pemahan yang baik dan kemampuan yang memadai, sebab sudah dibekali dengan pengetahuan yang variatif.

b. Pembelajaran Terpadu Model Jaring Laba-Laba (*Webbed*)

Tahapan atau Langkah untuk membuat rancangan pembelajaran terpadu dengan model jaring laba-laba di TK, yaitu²⁶:

²⁵Gardner, Howard, *Kecerdasan Majemuk*. (Batam : CV Interaksara, 2003), h. 30

- 1) mempelajari kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator setiap bidang pengembangan untuk masing-masing kelompok usia;
- 2) mengidentifikasi tema dan subtema dan memetakannya dalam jaring tema;
- 3) mengidentifikasi indikator pada setiap kompetensi bidang pengembangan melalui tema dan subtema;
- 4) menentukan kegiatan pada setiap bidang pengembangan dengan mengacu pada indikator yang akan dicapai dan subtema yang dipilih;
- 5) menyusun Rencana Kegiatan Mingguan;
- 6) menyusun Rencana Kegiatan Harian.

Model ini, berusaha untuk pengembangan kemampuan berdasarkan kelompok usia yang berusaha memahami dan mengidentifikasi kompetensi melalui tema dan subtema secara berkaitan. Dengan demikian setiap kompetensi mengaju pada indikator yang akan dicapai dengan menyusun rencana kegiatan mingguan dan harian.

Contoh dari penggunaan pembelajaran terpadu model jaring laba-laba (*webbed*) ini adalah : siswa dan guru menentukan tema misalnya air, maka guru-guru mata pelajaran dapat mengajarkan tema air itu ke dalam sub-sub tema misalnya siklus air, kincir air, air waduk, air sungai, bisnis air dari PDAM yang tergabung dalam mata pelajaran matematika, IPS, IPA, dan Bahasa.

²⁶Pedoman Pembelajaran Bidang pengembangan Kemampuan kognitif di TK (Jakarta; Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah (Pedoman Praktis), 2003), h. 50

- 1) Kelebihan
 - (a) Siswa adalah diperolehnya pandangan hubungan yang utuh tentang kegiatan dari ilmu-ilmu yang berbeda;
 - (b) faktor motivasi berkembang karena adanya pemilihan tema yang didasarkan pada minat siswa;
 - (c) siswa dapat dengan mudah melihat bagaimana kegiatan yang berbeda dan ide yang berbeda dapat saling berhubungan.
- 2) Kekurangan
 - (a) kecenderungan untuk mengambil tema sangat dangkal sehingga kurang bermanfaat bagi siswa;
 - (b) seringkali guru terfokus pada kegiatan sehingga materi atau konsep menjadi terabaikan;
 - (c) memerlukan keseimbangan antara kegiatan dan pengembangan materi pelajaran²⁷.

Manfaat dari model jaring laba – laba murid memperoleh informasi yang utuh yang utuh tentang ilmu – ilmu yang berbeda. Berbedah ide namun saling berhubungan yang terjadi dengan mudah dilakukannya. Namun model ini juga tidak serta merta model yang paling baik, yang masih banyak memerlukan keseimbangan dalam kegiatan – kegiatan sebab sifatnya dangkal dan terbatas.

c. Pembelajaran Terpadu *Model Integrated* (Terpadu)

Integrated Model adalah model pengembangan kurikulum yang menggunakan pendekatan lintas bidang ilmu utama dengan mencari keterampilan, konsep dan sikap yang tumpang tindih. Dalam konteks pembelajaran TK, *Integrated Model* adalah model pengembangan kurikulum yang menggunakan pendekatan lintas bidang pengembangan. Model ini berusaha memberikan gambaran yang utuh pada

²⁷Rohani, Ahmad, *Pengelolaan Pengajaran*, PT. Rineka Cipta, Jakarta 2004, h. 60

anak tentang tujuan melakukan kegiatan-kegiatan yang terdapat dalam bidang-bidang pengembangan.

Contoh penerapan pembelajaran terpadu tipe keterpaduan adalah : Pada awalnya guru menyeleksi konsep-konsep keterampilan dan nilai sikap yang diajarkan dalam satu semester dari beberapa mata pelajaran misalnya: matematika, IPS, IPA dan Bahasa. Selanjutnya dipilih beberapa konsep, keterampilan dan nilai sikap yang memiliki keterhubungan yang erat dan tumpang tindih diantara beberapa mata pelajaran.

1) Kelebihan

- (a) Guru akan dapat melihat gambaran yang menyeluruh dari kemampuan yang dikembangkan dari berbagai bidang studi/mata pelajaran;
- (b) memberikan kegiatan yang lebih terarah pada tiap bidang pengembangan untuk mencapai kemampuan yang telah ditentukan pada indikator;
- (c) siswa merasa senang dengan adanya keterkaitan dan hubungan timbale balik antar berbagai disiplin ilmu;
- (d) memperluas wawasan dan apresiasi guru.

2) Kekurangan

- (a) Cukup sulit dilaksanakan karena membutuhkan guru yang berkemampuan tinggi dan yakin dengan konsep dan kemampuan yang akan dikembangkan di setiap bidang pengembangan;
- (b) Kurang efektif karena membutuhkan kerjasama dari banyak guru;
- (c) Sulit mencari keterkaitan antara mata pelajaran yang satu dengan yang lainnya, juga mencari keterkaitan aspek keterampilan yang terkait.
- (d) Dibutuhkan banyak waktu pada beberapa mata pelajaran untuk didiskusikan guna mencari keterkaitan dan mencari tema²⁸.

Dalam model terpadu, maka membutuhkan kerja sama yang banyak oleh guru. Dapat menganalisis pembelajaran yang akan dilakukan dengan berbagai pertimbangan dalam pembelajaran, dan juga memahami karakteristik tema yang akan disampaikan agar dapat terarah

²⁸*Ibid*, h. 72

pembelajarannya. Dengan demikian siswa dapat menerima ilmu dari berbagai disiplin ilmu, namun akan menjadi hambatan jika seorang murid memiliki kecerdasan yang kurang akan susah memahami yang sedang diajarkan.

C. Konsep Kreativitas Anak

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas menurut kamus besar bahasa Indonesia berarti hasil dari kemampuan mencipta²⁹. Sedangkan Menurut Beardsley kreativitas adalah apa yang diperlukan memperoleh buah-buah pikiran baru membayangkan jawaban-jawaban yang diinginkan terhadap suatu pertanyaan sehingga kita mempunyai sesuatu hal untuk dicoba³⁰. Pernyataan ini didukung oleh pendapat dari Munandar menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, dan unsur-unsur yang ada, serta kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir untuk mengelaborasi suatu gagasan yang meliputi kemampuan mengembangkan, memperkaya, dan memperinci.³¹

Dari beberapa pendapat ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan yang dimaksud dengan kreativitas adalah rangkaian tindakan yang dilakukan untuk menciptakan buah pikiran baru dari kumpulan ide yang berisi gagasan berhubungan dengan penemuan sesuatu yang baru yang telah ada. Kemampuan memberikan gagasan baru dalam pemecahan masalah dan

²⁹Hanawi Ridwan, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Populer (ABJAD)* (Surabaya: PT TIGA DUA 1992), h. 60

³⁰Sadirman, *Interaksi dan motivasi belajar mengajar* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada. 2001), h. 94

³¹Yuliani Nuraini sujiono, dkk *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2004), h. 17

memperoleh buah pikiran baru sehingga mempunyai sesuatu hal untuk dicoba.

Kreativitas terjadi karena kebiasaan mencipta sesuatu yang baru³². Banyak hal yang dilakukan manusia ada unsur kreativitasnya. Hal ini sesuai dengan program kegiatan yang dikembangkan di TK, yaitu pengembangan daya cipta. Dunia Taman Kanak-kanak adalah dunia pendidikan kreativitas, artinya aktivitas guru senantiasa dituntut kreativitasnya. Secara ideal konseptual, pendidikan di TK adalah proses pembelajaran yang dirancang secara sadar dan sistematis untuk memberi peluang kepada anak didik agar dapat mengembangkan potensi daya ciptanya untuk mengungkapkan apa yang ada dalam diri ataupun apa yang ada diluar dirinya.

2. Ciri-ciri Kreativitas

Ciri kreativitas dapat dibedakan dalam ciri kognitif dan ciri non kognitif. Menurut Munandar pemaduan ciri kognitif dan ciri afektif dalam pengembangan kreativitas dimaksudkan agar kreativitas yang dimiliki individu itu dapat terwujud secara nyata³³. Pengembangan kreativitas individu tidak hanya membutuhkan ketrampilan untuk berpikir kreatif saja, tetapi juga memerlukan pengembangan pembentukan sikap, perasaan dan kepribadian yang mencerminkan kreativitas.

Ciri kreativitas yang berhubungan dengan afektif dan kognitif antara lain

³²*Ibid*, h. 102

³³Munandar, Utami, *Pengembangan kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta; Rineka Cipta, 2004), h. 34

- a. Ciri kreativitas yang berhubungan dengan affektif meliputi : rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tergantung oleh kemajemukan, sikap berani mengambil resiko, sikap menghargai.
- b. Ciri kreativitas yang berhubungan dengan kognitif meliputi : ketrampilan berpikir lancar, ketrampilan berpikir luwes atau fleksibel, ketrampilan berpikir orisonal, ketrampilan merinci atau mengelaborasi serta ketrampilan menilai.
- c. Ciri kreativitas yang berhubungan dengan psikomotorik meliputi: senang berpetualang, aktif bertanya dan senang bereksperimen.

Menurut Freeman & Munandar bahwa ada beberapa ciri perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah anak usia prasekolah menjadi nyata, seperti³⁴:

- a. Senang menjajaki lingkungannya.
- b. Mengamati dan memegang segala sesuatu, mendekati segala macam tempat atau pojok, seakan-akan haus akan pengalaman.
- c. Rasa ingin tahu mereka besar, karena itu mereka suka mengajukan pertanyaan, dan seakan-akan tidak pernah puas dengan jawaban yang diberikan.
- d. Anak usia prasekolah bersifat spontan dan cenderung menyatakan pikiran dan perasaannya sebagai mana adanya, tanpa merasakan hambatan, seperti tampak pada orang dewasa.
- e. Anak usia prasekolah selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru; ia senang “berpetualang”, dan terbuka terhadap rangsangan- rangsangan baru yang mana sering mencemaskan orang tuanya.
- f. Mereka senang melakukan “eksperimen” hal ini tampak dari perilakunya senang mencoba-coba dan melakukan hal-hal yang sering membuat orang tuanya atau gurunya keheran-heranan dan tidak jarang pula merasa tidak berdaya menghadapi tingkah laku anaknya.
- g. Anak usia prasekolah jarang merasa bosan, ia senang melakukan macam- macam hal, dan ada-ada saja yang ingin dilakukan.

³⁴Freeman, Joan dan Munandar, Utami, *Cerdas dan Cemerlang* (Jakarta; PT. Sun, 2001), h. 50

- h. Biasanya anak usia prasekolah mempunyai daya imajinasi tinggi, yang nyata jika orang dewasa menyempatkan untuk mendengar ungkapan- ungkapan dan mengamati perilakunya.

Ciri kreativitas digolongkan kedalam dua bagian yaitu anak yang kreativitasnya tinggi dan anak yang kreativitasnya rendah³⁵. Anak yang kreativitasnya tinggi cenderung lebih ambisius, mandiri, otonom, cenderung percaya diri, efisien dalam berpikir, tertarik pada hal-hal yang kompleks dan perspektif, mampu mengambil resiko. Sedangkan anak yang rendah kreativitasnya kurang memiliki kesadaran diri akan arti hidup sehat dan sejahtera, kurang bisa mengendalikan dirinya dan kurang efisien dalam berpikir.

Pada dasarnya seorang anak selalu mencontoh orang tua dan ingin mandiri seperti apa yang diperbuat orang tua. Dengan meniru orang tua, anak akan menunjukkan kreativitasnya, anak yang kreatif biasanya lebih percaya diri, penuh inisiatif, terbuka terhadap pengalaman yang baru, luwes dalam berpikir dan selalu ingin mandiri. Anak yang ingin mandiri pada dasarnya ingin mendapatkan pengakuan dari orang tua bahwa pada diri anak sudah tumbuh menuju kearah kedewasaan. Anak sudah mulai tidak senang diatur dan dikekang apalagi dipaksa. Kebebasan merupakan sesuatu yang dibutuhkan dalam diri anak. Bahwa tujuan anak melakukan sesuatu yang menarik perhatian orang lain karena anak ingin mengetahui bagaimana reaksi orang lain karena anak tersebut ingin memperhatikan kepada orang tua maupun

³⁵Munandar, Utami, *Pengembangan kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta; Rineka Cipta, 2004) , h. 63

orang yang ada disekelilingnya bahwa kehadirannya perlu diperhatikan dan diakui. Hal itu mencerminkan kreativitas alamiah anak usia dini.

3. Perkembangan Kreativitas

Hidup dalam suatu masa di mana ilmu pengetahuan berkembang dengan pesat, suatu adaptasi kreatif merupakan satu-satunya kemungkinan bagi suatu bangsa yang sedang berkembang, untuk dapat mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi, untuk dapat menghadapi problema-problema yang semakin kompleks. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas sejak usia dini menjadi sangat penting untuk terus dipupuk dalam diri anak didik. Menurut Munandar, setidaknya terdapat 4 alasan pentingnya pengembangan kreativitas anak sejak usia dini, yaitu ³⁶:

Pertama, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan aktualisasi merupakan kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.

Kedua, kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah.

Ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat (bagi diri pribadi dan bagi lingkungan) tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.

Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru.

³⁶*Ibid*, h. 70

Perkembangan kreativitas antara anak yang satu dan yang lain berbeda-beda baik jenis maupun derajatnya. Karena perkembangan kreativitas muncul dalam setiap tahapan perkembangan manusia dari bayi sampai tahap perkembangan lanjut usia. Karena munculnya kreativitas sejak bayi maka kreativitas ini perlu dirangsang dan dikembangkan sejak awal mungkin. Pengembangan kreativitas ini harus sesuai dengan tahapan individu. Oleh karena itu rangsangannya perlu disesuaikan dan jangan dipaksakan. Karena pemaksaan kreativitas yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan justru akan membebani individu, sehingga individu tersebut tidak berkembang normal.

Kreativitas akan tampak pada awal kehidupan dan pertamaterlihat dalam permainan anak, lalu secara bertahap menyebar keberbagai kehidupan lainnya, seperti sekolah atau pendidikan, rekreasi dan pekerjaan. Kreativitas mencapai puncaknya pada masa usia tiga puluhan sampai empat puluhan. Pada diri anak sering terjadi kegelisahan dan gejolak, karena pada masaini anak akan mulai menemukan identitasnya. Pada saat yang demikian, anak membutuhkan kreativitas untuk menemukan identitasnya. Dalam mencapai identitas tersebut, anak dituntut untuk berkarya melalui daya cipta kreativitasnya. Dari kegiatan tersebut diperoleh jati diri serta hal yang cocok maupun yang bertanggung jawab bagi anak. Secara tidak langsung anak akan belajar mengendalikan diri dari kegiatan-kegiatan yang kurang bermanfaat. Oleh karena itu perlu terus dikembangkan kreativitas pada diri anak, perlu dipelihara rasa ingin tahu dan disalurkan melalui kesempatan

mendapatkan pengalaman berharga dan melalui model atau tiruan yang ada dilingkungan

4. Faktor yang Mempengaruhi Munculnya Kreativitas

Terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi munculnya kreativitas pada seorang anak. Menurut Hurlock³⁷, Faktor yang mempengaruhi munculnya kreativitas pada anak adalah jenis kelamin, urutan kelahiran, intelegensi dan tingkat pendidikan orang tua.

a. Jenis kelamin

Jenis kelamin akan berpengaruh terhadap kreativitas. Anak laki-laki cenderung lebih besar kreativitasnya dari pada anak perempuan, terutama setelah masa kanak-kanak. Hal ini disebabkan adanya perbedaan perlakuan antara anak laki-laki dan perempuan. Anak laki-laki dituntut untuk lebih mandiri, sehingga anak laki-laki biasanya lebih berani mengambil resiko dibandingkan anak perempuan.

b. Urutan kelahiran

Anak sulung, anak tengah dan anak bungsu akan berbeda tingkat kreativitasnya. Anak yang lahir ditengah, belakang dan anak tunggal cenderung lebih kreatif dari pada anak-anak yang lahir pertama. Hal ini terjadi karena biasanya anak sulung lebih ditekan untuk lebih menyesuaikan diri oleh orang tua sehingga anak lebih penurut dan kreativitasnya mati.

c. Intelegensi

Anak yang intelegensinya tinggi pada setiap tahapan perkembangan cenderung menunjukkan tingkah kreativitas yang tinggi dibandingkan anak yang intelegensinya rendah. Anak yang pandai lebih banyak mempunyai gagasan baru untuk menyelesaikan konflik sosial dan mampu merumuskan penyelesaian konflik tersebut.

d. Tingkat pendidikan orang tua

Anak yang orang tuanya berpendidikan tinggi cenderung lebih kreatif dibandingkan pendidikannya rendah. Hal ini disebabkan karena banyaknya prasarana serta tingginya dorongan dari orang tua sehingga memupuk anak untuk menampilkan daya inisiatif dan kreativitasnya.

³⁷ Hurlock, E. B, *Op.cit*, h. 230

5. Desain Pembelajaran Kreatif

Pembelajaran Kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan, mengimajinasikan, melakukan inovasi dan melakukan hal-hal yang artistic lainnya³⁸. Dalam pembelajaran kreatif, terdapat teknik-teknik tertentu yang penggunaannya harus disesuaikan dengan fungsi dan tahap pembelajaran. Metode dan teknik kreatif berikut mengacu kepada model pembelajaran kreatif dari Treffinger³⁹ yang dikelompokkan menjadi tiga tingkat. *Tingkat pertama*, adalah pengembangan fungsi pemikiran divergen; *tingkat kedua*, adalah pengembangan proses pemikiran dan perasaan yang majemuk; *Tingkat ketiga*, adalah keterlibatan dalam tantangan nyata. Uraian dari masing-masing tingkatan-tingkatan tersebut disajikan sebagai berikut :

1. Teknik-teknik kreatif tingkat pertama

Teknik pembelajaran kreatif tingkat pertama yang menekankan pada fungsi-fungsi divergen ini antara lain menggunakan teknik pemanasan, pemikiran dan perasaan terbuka, sumbang saran dan penanguhan kritik, daftar penulisan gagasan, penyusunan sifat, dan hubungan yang dipaksakan.

2. Teknik-teknik kreatif tingkat kedua

Dalam teknik-teknik kreatif tingkat kedua ini pada intinya ingin mengupayakan agar pembelajar lebih meluaskan pemikirannya serta melakukan peran serta dalam kegiatan-kegiatan yang lebih majemuk dan

³⁸Sadirman, *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. PT. Rajagrafindo Persada, Jakarta 2001, h. 76

³⁹Munandar, Utami, *Op.cit*, h. 89

menantang. Dalam teknik ini akan lebih terasa betapa penting pola berpikir divergen untuk memecahkan masalah secara efektif.

3. Teknik kreatif tingkat ketiga

Dalam tingkat ketiga ini teknik kreatif mengupayakan keterlibatan pembelajar dalam masalah dan tantangan nyata. Ini bermaksud agar kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna bagi para pembelajar untuk menghadapi masalah nyata dalam kehidupannya. Pada tahap ini pembelajar terlibat langsung dalam pengajuan pertanyaan secara mandiri dan diarahkan sendiri. Adapun teknik yang digunakan dalam tingkat ketiga ini adalah teknik pemecahan masalah (PMK) kreatif.

6. Proses Belajar Mengajar Kreatif

Beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk mengkondisikan suasana yang mendukung tumbuh dan berkembangnya kreativitas anak dalam kegiatan belajar adalah a) Pengaturan fisik/lingkungan kelas; b) Persiapan dan perilaku guru dalam layanan pembelajaran.⁴⁰ Kedua upaya tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Pengaturan fisik/lingkungan kelas

1. Pengaturan fisik dalam kelas harus diperhatikan, seperti, pengaturan tempat duduk untuk berdiskusi secara melingkar, atau sebagian siswa dapat duduk dilantai dalam diskusi kelompok.
2. Menjadikan ruangan kelas menjadi ruang sumber yang mengundang para siswa untuk membaca, menjajaki dan meneliti, misalnya

⁴⁰Munandar, Utami *Pengembangan kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta: Rineka Cipta., 2004.). h. 23

dipasang gambar-gambar, alat-alat laboratorium, alat paraga mata pelajaran yang sesuai dan sebagainya.

3. Ruang kelas perlu dilengkapi dengan perpustakaan mini yang lengkap. Akan lebih baik apabila dilengkapi dengan bahan peralatan yang memungkinkan siswa dapat melakukan kegiatan konstruktif.
4. Ruang kelas perlu dilengkapi dengan ruang kerja mandiri bagi siswa yang membutuhkan
5. Perlu diciptakan ruang kelas yang santai, tenang dan menyenangkan.

b. Persiapan dan perilaku guru dalam layanan pembelajaran.

1. Di dalam pembelajaran, guru lebih bertugas sebagai fasilitator. Sebagai fasilitator, guru mempunyai tugas untuk mendorong siswa untuk mengembangkan ide/inisiatif dalam menjajagi tugas-tugas baru.
2. Guru memberikan rangsangan dan dukungan dalam konteks yang tepat dan tidak cepat memberikan kritik.
3. Gagasan-gagasan baru dari semua siswa harus diterima secara terbuka serta berupaya untuk memahami.
4. Semua siswa harus disikapi dan diberi perilaku secara adil, seperti tidak memuji siswa tertentu atau menolak siswa yang lain.
5. Menciptakan pelayanan pembelajaran yang menjadikan siswa merasa bebas mengemukakan pikiran atau pendapat serta gagasan-gagasan yang berbeda dengan yang lain yang aneh atau yang tidak lazim.

6. Guru bersedia memberikan dukungan, dorongan dan waktu yang cukup bagi setiap atau seluruh siswa untuk memberikan sesuatu masalah atau melakukan belajar secara mandiri.
7. Guru perlu memupuk kemampuan diri sendiri, mengkritik secara konstruktif dan memberikan penilaian terhadap diri sendiri secara objektif.
8. Guru berusaha tidak memberikan hukuman atau celaan terhadap gagasan atau ide baru yang dirasa aneh bagi siswa.
9. Guru perlu memahami dan menerima perbedaan kecepatan antar siswa dalam melahirkan ide-ide baru.

Dalam proses belajar mengajar kreatif digunakan baik proses berpikir divergen (proses berpikir yang menghasilkan banyak ide-ide pemecahan masalah) maupun proses berpikir konvergen (proses berpikir mencari jawaban tunggal yang paling tepat). Pendidikan formal sampai saat ini terutama melatih berpikir konvergen, sehingga kebanyakan anak terhambat dan tidak mampu menghadapi masalah-masalah yang menuntut imajinasi, pemikiran, dan pemecahan masalah secara kreatif. Batapapun pentingnya belajar awal pada usia prasekolah, belajar kreatif juga tak kurang maknanya.

7. Penilaian Kreativitas

Penilaian kreativitas merupakan hal yang sangat kompleks. Beberapa pendapat menegaskan tentang penilaian kreativitas. Antara lain Supritadi⁴¹ menyatakan kreativitas merupakan lebih dari semata berpikir divergen, karena kemajuan kreatif yang murni merupakan fase evaluasi kritis yang muncul setelah produksi divergen yang tak terhalang (*uninhibited*).

Dalam melakukan penilaian terhadap kreativitas anak dapat digunakan beberapa pendekatan. Setidaknya ada lima pendekatan dalam menilai kreativitas yaitu a) analisis objek terhadap produk kreatif; b) pertimbangan subjektif; c) inventori kepribadian; dan d) inventori biografis; serta (4) tes kreativitas⁴².

Pertimbangan subyektif dengan cara mengamati orang atau produk lewat lembar observasi atau pengamatan dan hasilnya digunakan sebagai pertimbangan pengamat yang kompeten, guru, orang tua dan teman sebaya untuk menilai kreativitas seseorang atau kelompok orang. Kelebihan metode ini ialah penggunaan praktis, dapat diterapkan pada berbagai bidang kegiatan kreatif, dapat menjangkau orang atau produk yang sesuai dengan kriteria kreativitas yang ditentukan oleh pengukur; dan sesuai dengan prinsip bahwa pada akhirnya kreativitas sesuatu atau seseorang ditentukan oleh apresiasi pengamat. Kelemahannya, setiap penimbang mempunyai persepsi yang berbeda-beda terhadap apa yang disebut kreatif itu, dan pertimbangan

⁴¹Supritadi, *Penelitian Petunjuk Untuk Penelitian Pemula* (Yogyakarta; UGM Press, 2004), h. 40

⁴²WidyaRama, *Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung; Depdiknas RI, 2007), h. 56

yang diberikan dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar konteks kreativitas yang dinilai.

D. Percobaan Sains

1. Hakekat Percobaan Sains

Percobaan sains merupakan kegiatan bermain belajar, kegiatan percobaan sains ini dapat mengembangkan berbagai kreativitas yang dimiliki oleh anak didik, dengan kegiatan ini anak mencoba menemukan sesuatu yang baru, belum pernah diketahui sebelumnya melalui eksperimen-eksperimen yang sederhana. Kegiatan percobaan sains ini merupakan salah satu cara agar anak lebih bersemangat mengikuti pembelajaran di TK, karena kegiatan percobaan sains dapat mengembangkan aspek perkembangan kreativitas anak didik. Dalam kegiatan percobaan sains anak diajak bereksplorasi, mengidentifikasi, melakukan klasifikasi, prediksi, eksperimen dan melakukan evaluasi.

Percobaan-percobaan sains di TK tidaklah begitu rumit dan mendalam, yang penting anak dapat terlibat langsung dalam kegiatan tersebut, anak dapat memahami apa yang dia lakukan, hasil apa yang didapat dalam kegiatan tersebut, dan anak melakukan dengan rasa senang tanpa paksaan, karena pada intinya kegiatan percobaan sains ini merupakan kegiatan yang menyenangkan dalam rangka memperoleh informasi dan pengalaman, juga merangsang anak untuk lebih kreatif.

Kegiatan percobaan sains di TK tidak perlu menggunakan alat-alat yang mahal dan canggih, karena hal ini membuat anak menjadi takut untuk

berekspimen, tapi harus menggunakan alat peraga yang sudah dikenal anak, alat peraga yang ada disekitar lingkungan anak, bahkan mungkin menggunakan bahan-bahan bekas namun dibuat sedemikian rupa yang dapat menarik minat, sehingga anak akan mencoba meraba, memegang, dan melakukan kegiatan dengan penuh keberanian.

Penelitian ini akan memaparkan percobaan sains yang bisa dilakukan di Taman Kanak-kanak⁴³, percobaan tersebut terdiri atas :

- a. Percobaan-percobaan dengan menggunakan magnet (permainan memancing, bermain magnet di bak pasir);
- b. Percobaan-percobaan sains yang berkaitan dengan warna
- c. Percobaan-percobaan tentang berat benda dalam air, baik itu air tawar atau air yang mengandung garam.
- d. Percobaan-percobaan lainnya, seperti mengenal benda kasar dan halus yang ada disekitar kita.

Percobaan sains di TK tidak perlu terlalu rumit atau menggunakan teknologi canggih tetapi harus menggunakan alat peraga yang sudah dikenal anak dalam kehidupannya sehari-hari, murah dan mudah didapat, sehingga kegiatan sains bukan merupakan hal yang aneh bagi anak, dengan demikian percobaan sains merupakan hal yang sangat menyenangkan, bukan merupakan sesuatu yang menakutkan. Kegiatan sains ini memerlukan peran serta guru untuk mewujudkannya. Guru yang profesional, guru yang kreativitasnya tinggi, guru yang komunikatif, sabar dan mempunyai wawasan yang luas tentang sains. Hal ini akan sangat membantu tercapainya proses kegiatan percobaan sains.

⁴³Darunnajah Kindergarten, Manfaat Mewarnai Untuk Anak Usia Dini. (<http://darunnajahkindergarten.com/2012/manfaatmewarnai->) untuk-anak-usia-dini/ [serial online][Diakses pada tanggal 3 Oktober 2016].

Sehubungan dengan percobaan sains di TK, ada beberapa alat peraga yang dapat membantu terciptanya percobaan ini. Alat peraga ini sebagian besar terbuat dari bahan-bahan bekas, yakni bahan-bahan yang sudah dikenal oleh anak, murah dan mudah didapat karena ada dilingkungan anak.⁴⁴

2. Fungsi Percobaan Sains

Melalui percobaan sains seorang pelajar dapat mengembangkan aspek kreativitasnya. Selain itu melalui percobaan sains juga dapat meningkatkan dan rasa ingin tahu serta daya imajinasinya. Dalam mengembangkan kreativitas anak percobaan sains dapat digunakan karena mampu mendorong anak mencari dan menemukan jawabannya, membuat pertanyaan dan membantu memecahkan, memikirkan kembali, membangun kembali, dan menemukan hubungan-hubungan baru. Banyak manfaat yang bisa diperoleh jika anak sejak dini telah diperkenalkan dengan sains. Sains melatih anak bereksperimen dengan melaksanakan beberapa percobaan, memperkaya wawasan anak untuk selalu ingin mencoba dan mencoba. Sehingga sains dapat mengarahkan dan mendorong anak menjadi seorang yang kreatif dan penuh inisiatif.

Pengenalan sains untuk anak pra sekolah lebih ditekankan pada proses daripada produk. Untuk anak prasekolah keterampilan proses sains hendaknya dilakukan secara sederhana sambil bermain. Kegiatan sains memungkinkan anak melakukan eksplorasi terhadap berbagai benda, baik

⁴⁴*Ibid*, h. 2

benda hidup maupun benda tak hidup yang ada disekitarnya. Anak belajar menemukan gejala benda dan gejala peristiwa dari benda-benda tersebut.

Sains membiasakan anak-anak mengikuti tahap-tahap eksperimen dan tak boleh menyembunyikan suatu kegagalan. Artinya, sains dapat melatih mental positif, berpikir logis, dan urut (sistematis)⁴⁵. Di samping itu, dapat pula melatih anak bersikap cermat, arena anak harus mengamati, menyusun prediksi, dan mengambil keputusan. Sains juga melatih anak menggunakan lima inderanya untuk mengenal berbagai gejala benda dan gejala peristiwa. Anak dilatih untuk melihat, meraba, membau, merasakan dan mendengar. Semakin banyak keterlibatan indera dalam belajar, anak semakin memahami apa yang dipelajari. Anak memperoleh pengetahuan baru hasil pengindraannya dengan berbagai benda yang ada disekitarnya. Pengetahuan yang diperolehnya akan berguna sebagai modal berpikir lanjut. Melalui proses sains, anak dapat melakukan percobaan sederhana. Percobaan tersebut melatih anak menghubungkan sebab dan akibat dari suatu perlakuan sehingga melatih anak berpikir logis.

Pengembangan pembelajaran sains bagi anak usia dini, harus memiliki arah dan tujuan yang jelas, karena dengan tujuan yang jelas akan dapat dijadikan standar dalam menentukan tingkat ketercapaian dan keberhasilan suatu tujuan pembelajaran yang dikembangkan dan dilaksanakan. Suatu tujuan yang dianggap terstandar dan memiliki karakteristik yang ideal, apabila tujuan yang dirumuskan memiliki tingkat ketepatan (*validity*), kebermaknaan (*meaningfulness*), fungsional dan relevansi yang tinggi dengan kebutuhan serta karakteristik sasaran.

⁴⁵Lilis, *Op.cit*, h. 2

Leeper yang dikutip oleh Munandar⁴⁶ mengemukakan tujuan pembelajaran sains bagi anak usia dini adalah sebagai berikut :

- a. Agar anak-anak memiliki kemampuan memecahkan masalah yang dihadapinya melalui penggunaan metode sains, sehingga anak-anak terbantu dan menjadi terampil dalam menyelesaikan berbagai hal yang dihadapinya.
- b. Agar anak memiliki sikap ilmiah. Hal-hal yang mendasar, misalnya : tidak cepat-cepat dalam mengambil keputusan, dapat melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang, berhati-hati terhadap informasi yang diterimanya serta bersifat terbuka.
- c. Agar anak-anak mendapatkan pengetahuan dan informasi ilmiah yang lebih baik dan dapat dipercaya, artinya informasi yang diperoleh anak berdasarkan pada standar keilmuan yang semestinya, karena informasi yang disajikan merupakan hasil temuan dan rumusan yang obyektif serta sesuai dengan kaidah-kaidah keilmuan yang menaunginya.
- d. Agar anak lebih berminat dan tertarik untuk menghayati sains yang berada dan ditemukan di lingkungan dan alam sekitarnya.

Berdasarkan tujuan tersebut, jelaslah bahwa pengembangan pembelajaran sains bukan saja membina domain kognitif anak saja, melainkan membina aspek afektif dan psikomotor secara seimbang, bahkan lebih jauh diharapkan dengan mengembangkan pembelajaran sains yang memadai (*adequate*) akan menumbuhkan kreativitas dan kemampuan berfikir kritis yang semuanya akan sangat bermanfaat bagi aktualisasi dan kesiapan anak untuk menghadapi perannya yang lebih luas dan kompleks pada masa akan datang.

⁴⁶Munandar Utami, *Op.cit* h. 123

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Secara singkat penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan, yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukannya itu, serta memperbaiki kondisi dimana praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan⁴⁷

Penelitian ini berbentuk penelitian kolaboratif. Penelitian bentuk ini melibatkan guru kelas dan teman sejawat, untuk bersama-sama melakukan penelitian. Guru kelas bertindak sebagai pengajar, sedangkan rekan sejawat serta peneliti sendiri adalah sebagai observer lebih jauh dikatakan, bahwa penelitian tindakan kolaboratif terdiri dari siklus-siklus dan tiap siklus terdiri empat tahapan, yakni (1) perencanaan (2) Pelaksanaan (3) Observasi (4) refleksi.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan di TK Harapan Lamangga, Baubau. Anak yang menjadi objek penelitian adalah Kelompok B yang berjumlah 16 orang anak terdiri dari 7 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan

⁴⁷Depdikbud, *Pendidikan dan Kebudayaan Ri Undang – Undang Tentang Pendidikan Ketentuan Umum*, Jakarta; 1999 h. 6