

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Kajian Teori

#### 1. Pendidikan Anak Usia Dini

##### a. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

Suyadi mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan secara sistematis dan terprogram kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun dengan memberikan stimulus, sehingga tumbuh kembang anak menjadi optimal dan mampu memasuki pendidikan selanjutnya dengan baik.<sup>1</sup>

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang ditujukan sebagai wadah pertumbuhan dan perkembangan dalam mengembangkan aspek perkembangan dan kepribadian anak secara holistik. Melalui pendidikan anak usia dini ini akan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal dan optimal.<sup>2</sup>

Dalam perkembangannya, pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan paling mendasar yang sangat menentukan perkembangan anak, yang dikenal sebagai *the golden age* (usia emas). Usia emas ditandai dengan berkembangnya jumlah dan fungsi sel-sel otak yang akan berfungsi secara optimal sehingga anak pada usia keemasan ini perkembangan kecerdasannya mengalami peningkatan yang signifikan<sup>3</sup>. Pada rentang usia dini, yakni dari lahir sampai 6 tahun adalah usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan selanjutnya. Periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuhkan kembangkan berbagai kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosio-emosional, dan spiritual. Selanjutnya pada anak usia 4-6 tahun (usia taman-kanak-kanak) ini adalah masa peka bagi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik maupun psikis yang siap

---

<sup>1</sup> Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Depok: PT Pustaka Insan Madani, 2010).

<sup>2</sup>Suyadi Maulidya Ulfah, *Konsep dasar PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013).17

<sup>3</sup>Mulyasa, *Manajemen PAUD*, 34-35

merespon stimulasi yang diberikan dari lingkungan. Anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Selanjutnya Martini Yamin dan Jamilah Sabri Sanan mengemukakan bahwa hakikat pendidikan anak usia dini ialah periode pendidikan yang sangat menentukan perkembangan dan arah masa depan seorang anak, sebab pendidikan yang dimulai dari usia dini akan membekas baik jika pada masa perkembangannya dilalui dengan suasana baik, harmonis, serasi, dan menyenangkan.<sup>4</sup>

#### **b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini**

Secara garis besar, tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk membantu kesiapan kehidupan anak untuk beradaptasi terhadap lingkungannya dengan melalui pengoptimalan pengembangan kemampuan atau potensi anak sejak dini.<sup>5</sup> Pendidikan anak usia dini diadakan dengan tujuan sebagai wadah yang disediakan untuk pengoptimalan pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh yang memfokuskan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak agar kepribadian dan potensi berkembang secara maksimal.<sup>6</sup>

Sedangkan secara umum, pendidikan anak usia dini ditujukan pada pengembangan berbagai kemampuan yang ada pada diri anak sejak dini agar dapat menempatkan diri dengan lingkungan. Secara praktis, tujuan PAUD adalah sebagai berikut :

- 1) Sebagai wadah untuk membantu mempersiapkan anak menempuh pendidikan lebih lanjut
- 2) Meminimalisasi angka pengulangan kelas
- 3) Meminimalisasi anak putus sekolah
- 4) Mempercepat pencapaian wajib belajar pendidikan dasar 9 tahun
- 5) Memperbaiki kualitas pendidikan
- 6) Menurunkan derajat angka buta huruf pada usia muda
- 7) Meningkatkan kesehatan dan gizi anak
- 8) Memperbaiki derajat indeks pembangunan manusia (IPM)

---

<sup>4</sup>Martini Yamin dan Jamilah Sabri Sanan, *Panduan PAUD*, 1-2.

<sup>5</sup>Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, 12.

<sup>6</sup>Suyadi Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, 17.

Melalui PAUD, anak diharapkan dapat mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan yang dimilikinya, baik nilai agama, kognitif, sosial-emosional, bahasa, fisik motorik serta kemandirian, memiliki dasar-dasar keagamaan yang kuat sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya, memiliki kebiasaan-kebiasaan perilaku yang baik yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku, memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangannya, serta memiliki dorongan semangat belajar dan sikap belajar yang positif.<sup>7</sup>

**c. Karakteristik anak usia dini**

Anak usia dini memiliki karakter yang unik dan berbeda dibandingkan dengan anak usia 8 tahun keatas. Dan setiap anak pun memiliki keunikan dan kepribadian masing-masing.

Mulyasa mengemukakan beberapa karakteristik anak usia TK/RA (4-6 tahun), sebagai berikut :

- 1) Perkembangan fisik motorik sangat aktif untuk melakukan berbagai aktifitas fisik, seperti memanjat, melompat dan berlari. Hal itu sangat berguna untuk pengembangan otot besar maupun otot kecil anak.
- 2) Peningkatan perkembangan bahasa. Anak dapat menyampaikan pendapatnya secara sederhana, dengan menirukan perkataan orang lain, dan anak mampu mengerti percakapan sederhana orang lain.
- 3) Perkembangan kognitif (daya pikir) semakin signifikan, yang diaktualisasikan oleh rasa keingintahuan anak yang luar biasa terhadap sekitar.
- 4) Anak masih bersifat egosentris, sehingga permainan anak bersifat individu, bukan permainan sosial, walaupun aktivitas bermain dilakukan anak secara bersama.<sup>8</sup>

**d. Cara dan Kebiasaan Belajar Anak Usia Dini**

Cara dan kebiasaan belajar anak usia dini berbeda dengan anak usia diatasnya. Anak belajar melalui benda-benda konkrit, dari lingkungan maupun berdasarkan pada

---

<sup>7</sup>Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal, Konsep Dasar PAUD, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2012, hlm 7-8, Diakses dari <http://kotategal.himpaudijateng.or.id/wp-content/uploads/2018/02/KONSEP-DASAR-PAUD.pdf> pada 14 Maret 2018

<sup>8</sup>Mulyasa, *Manajemen PAUD*, 23-24.

pengalaman yang dimiliki anak. Hal itu disebabkan karena biasanya anak usia dini memandang segala sesuatu sebagai satu kesatuan yang utuh. Oleh sebab itu, untuk memahami cara dan kebiasaan belajar anak usia dini adalah sebagai berikut :

- 1) Belajar memerankan perasaan dan hati nurani  
 Perasaan dan hati nurani adalah sesuatu yang tampak pada setiap orang secara alamiah, bukan perilaku kompleks yang dipelajari. Anak terbiasa berperilaku sesuai suasana hati atau perasaan, sehingga anak ketika anak merasa senang maka akan tertawa gembira, atau ketika anak sedih akan menangis.
- 2) Belajar sambil bermain. Dunia anak adalah dunia bermain  
 Dunia anak erat kaitannya dengan dunia bermain. Karena anak sangat menyukai bermain. Dari permainan dan kegiatan bermain tersebut anak memperoleh berbagai pembelajaran dari pengalaman bermainnya, baik yang menyenangkan ataupun yang tidak menyenangkan.
- 3) Belajar melalui komunikasi, interaksi, dan sosialisasi  
 Pada masa usia dini anak mulai menyesuaikan diri terhadap kelompok dan lembaga sosial, belajar berbaur dengan teman sebayanya. Dari interaksi sosial tersebut anak dapat saling berbagi informasi atau pengalaman sehingga akan saling mendapat pengetahuan atau pengalaman baru.
- 4) Belajar dari lingkungan  
 Melalui pemberian rangsangan pendidikan serta tantangan yang diberikan secara bertahap, lama kelamaan akan membentuk cara belajar dan pembiasaan anak dalam belajar yang dihasilkan dari lingkungannya.
- 5) Belajar memenuhi hasrat dan kebutuhan  
 Pemenuhan hasrat dan kebutuhan anak usia dini sangat berpengaruh terhadap perkembangannya. Hasrat dan kebutuhan terdiri dari dua kelompok, yaitu kebutuhan fisiologis-organik, seperti makan dan

minum. Sedangkan kebutuhan psikis, seperti kasih sayang dan rasa aman.<sup>9</sup>

Berdasarkan cara dan kebiasaan belajar anak usia dini tersebut, maka pada perencanaan pelaksanaan proses pembelajaran hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut :

- 1) Mulai dari konkret dan sederhana  
 Anak belajar dari hal-hal yang berwujud nyata dihadapan anak, maka pembelajarannya juga harus dimulai dari hal-hal yang konkret dan sederhana, sehingga dapat dipahami setiap anak sesuai perkembangannya.
- 2) Berangkat dari hal-hal yang dimiliki anak  
 Pada setiap anak memiliki pengalaman yang pernah dialami masing-masing. Dari pengalaman-pengalaman yang dibawa anak tersebut dijadikan sebagai awalan dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan untuk memberikan pengalaman dan pengetahuan baru bagi anak.
- 3) Pengenalan dan pengakuan  
 Dengan selalu mengakui keberadaan anak dan mengajak terlibat aktif dalam pembelajaran, akan mampu memunculkan inisiatif dan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran. Sehingga pengakuan atas peran anak dinilai sangat penting.
- 4) Menantang  
 Tantangan pada kegiatan pembelajaran bermanfaat untuk menilai seberapa tingkat pemahaman anak dan mengembangkannya. Berdasarkan apa yang telah dialami anak, apabila anak sanggup menyelesaikan tantangan pertama, maka akan diberikan tantangan selanjutnya yang lebih menantang bagi anak. Agar aktivitas pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.
- 5) Bermain dan permainan  
 Melalui kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam permainan anak dapat bereksplorasi, berkreasi, berinovasi dan berimprovisasi dengan lingkungannya dalam belajar suatu hal yang menyenangkan.

---

<sup>9</sup>Mulyasa, *Manajemen PAUD*, 32.

Sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

6) Alam sebagai sumber belajar

Penerapan alam sebagai sumber belajar menjadi suatu hal perlu dilakukan. Sebagai sumber belajar yang tak terbatas bagi anak, alam memiliki manfaat untuk membangun dan mengembangkan pengetahuan anak dari berbagai kegiatan interaksi antara anak dengan alam maupun anak dengan teman sebayanya. Kegiatan interaksi dengan alam akan mengajarkan anak untuk membangun hubungan sosial emosional diantara teman-teman, menciptakan kesenangan belajar, serta menjadikan memori dan ingatan yang cukup lama akan bahan-bahan yang pelajari yang dekat dengan anak.

7) Sensori

Kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan dengan pemberian stimulus atau rangsangan pada setiap sensori atau indrawi anak. Melihat dengan mata, mencium dengan hidung, meraba dengan tangan, mendengar dengan telinganya, dan merasakan sesuatu. Sensori anak akan memberikan respon atas rangsangan yang diterimanya, sehingga anak dapat memperoleh pengetahuan secara maksimal.

8) Belajar membekali keterampilan hidup

Kegiatan belajar yang baik adalah dengan memberikan bekal anak untuk mempunyai keterampilan hidup (*live skill*) yang didasarkan pada kemampuan masing-masing. Maka dengan bekal yang didapat tersebut anak mampu belajar mandiri dan tanggung jawab terhadap dirinya.

9) Fokus pada proses, bukan pada produknya

Pada pelaksanaan pembelajaran anak usia dini hendaknya difokuskan pada prosesnya, yaitu baik proses belajar, proses berfikir, maupun proses bersosialisasi. Bukan terfokus pada hasil belajar, sehingga kegiatan pembelajaran tidak terasa memaksakan pencapaian hasil anak yang akan menekan anak.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup>Mulyasa, *Manajemen PAUD*, 32-34.

## 2. Bermain sambil belajar

Bermain merupakan salah satu pendekatan dalam melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran pada usia kanak-kanak. Kegiatan bermain adalah kegiatan anak. Masa bermain adalah masa anak-anak. Bermain memiliki makna penting bagi perkembangan anak. Bermain juga bisa menjadi tuntutan dan kebutuhan yang mendasar bagi anak. Serta menuntaskan tuntutan dan kebutuhan aspek-aspek perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, sosial emosional, nilai dan sikap hidup, diantaranya:

- a. Bermain dapat membantu melakukan koordinasi otot kasar, seperti pada aktivitas fisik seperti merayap, merangkak, berdiri, berjinjit, melompat, menendang, dan melepar.
- b. Bermain dapat melatih kemampuan kognitif, seperti kegiatan mengukur panjang, menimbang, membedakan benda satu dengan yang lain, mencari jawaban yang lainnya.
- c. Bermain dapat melatih kemampuan bahasa, seperti mendengarkan aneka bunyi dan menirukannya, mengucapkan kata, memperbanyak perbendaharaan kata, berbicara dengan baik sesuai dengan tata bahasa indonesia dengan sederhana.
- d. Bermain dapat melatih kemampuan sosial, seperti saat bermain anak berinteraksi dengan anak lain, memposisikan diri dengan teman sebaya, dapat memahami atas perilakunya yang salah atau benar, paham bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya.
- e. Bermain dapat melatih kepekaan emosi, dengan mengenalkan berbagai macam perasaan, mengenalkan perubahan perasaan, menumbuhkan kepercayaan diri.
- f. Bermain dapat mengembangkan kreativitas anak, seperti kegiatan dengan fleksibilitas yang tinggi, memanfaatkan imajinasi dan ekspresi diri, kegiatan memecahkan persoalan, mencari cara baru dan sebagainya.<sup>11</sup>

Yuliani Nurani juga mengemukakan dengan bermain anak dapat belajar tentang dirinya sendiri, orang disekitar lainnya dan

---

<sup>11</sup>Masitoh, dkk , *Strategi Pembelajaran TK*, (Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka, 2009). 9.4-9.5

lingkungannya, serta memberikan kebebasan berekspresi, berimajinasi, dan menciptakan suatu yang baru.<sup>12</sup>

Bermain bagi anak juga sangat ditegaskan pentingnya oleh Rasulullah SAW. Anak hendaknya diberikan kesempatan untuk bermain. Melarang bermain dan menekan anak dengan belajar secara terus menerus akan mematikan hatinya, mengurangi kecerdasannya dalam hal keterampilan-keterampilan dan membuat hidup jadi jenuh, sehingga anak akan sering kali mencari alasan untuk menghindari dan keluar dari situasi yang dianggap sumpek itu. Maka dengan bermain akan menjadi wahana untuk mengembangkan kemampuan jasmani maupun rohani secara menyenangkan. Dan dalam suasana yang menyenangkan tersebut anak mampu menyerap berbagai ilmu dengan sempurna. Saat anak gembira anak akan mampu belajar tanpa terasa.<sup>13</sup>

Bermain adalah belajar, dan belajar adalah bermain. Bukan hal tabu jika dalam sekolah kegiatannya berisi banyak permainan. Yang tentu saja permainan tersebut mempunyai tujuan yang jelas, dirancang dengan saksama dan dipantau dengan baik. Kegiatan pembelajaran akan lebih efektif jika dikemas dengan melalui permainan yang menyenangkan. Karena situasi yang menyenangkan akan mendorong minat belajar lebih banyak tanpa terpaksa.<sup>14</sup>

Menurut Dwi Yulianti bermain sambil belajar ialah kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan atau informasi, memberikan kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak dan menyebabkan terjadinya perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungan, dengan ataupun tanpa menggunakan alat. Dengan bermain anak-anak dapat mengembangkan berbagai kemampuannya, seperti kemampuan kognisi, motorik, bahasa, sosial emosional, serta mengenal alam sekitar lingkungannya.<sup>15</sup>

Pembelajaran pada usia dini harus dirancang dengan menyenangkan bagi anak. Dengan melalui bermain anak diajak ikut terlibat dalam aktivitas mendalami atau menggali dan

---

<sup>12</sup>Yuliana Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2011). 135

<sup>13</sup>Ana Farida, Suhud Rois, dkk, *Sekolah yang Menyenangkan Metode Kreatif Mengajar dan Pengembangan Karakter Siswa*, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2014). 44-48

<sup>14</sup>Ana Farida, dkk, *Sekolah yang Menyenangkan*, 50-51

<sup>15</sup>Dwi Yulianti, *Bermain sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*, (Semarang: PT Indeks, 2010). 27



menemukan informasi dari objek yang dekat dengan anak. Sehingga dalam pembelajaran tersebut terlaksana proses kreatif yang mempelajari keterampilan baru bagi anak dan menemukan konsep sederhana dengan cara yang menyenangkan.<sup>16</sup>

Bermain sambil belajar pada anak usia dini sangat efektif untuk memfasilitasi agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dan dalam situasi yang kondusif sesuai tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam mengembangkan rencana kegiatan bermain sambil belajar, perlu memperhatikan dan memahami prinsip-prinsip bermain berikut :

- a. Anak mengembangkan sistem ketika bermain untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks.
- b. Anak memiliki kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain ketika menegosiasikan aturan bermain.
- c. Anak dapat menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, misalnya menganggap kursi sebagai mobil. Mereka dapat dengan mudah menggunakan objek baru yang berbeda.
- d. Anak akan bersikap hati-hati dalam bermain jika mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama teman lainnya.<sup>17</sup>

### 3. Pembelajaran Sains Anak Usia Dini

#### a. Hakikat Pembelajaran Sains Anak Usia Dini

Mursid mengatakan, secara bahasa, sains berasal dari bahasa Inggris, yaitu *science* dan berasal dari bahasa latin, yaitu *scientia* yang artinya pengetahuan. Dari definisi tersebut ternyata terlalu luas, sehingga para ahli memberikan batasan etimologis dari bahasa Jerman, yaitu *wissenschaft*, yang berarti pengetahuan yang tersusun atau terorganisasi secara sistematis.<sup>18</sup>

Berdasarkan program-program pembelajaran sains anak usia dini, sains dikembangkan menjadi tiga substansi mendasar, yaitu sains sebagai proses, sains sebagai produk,

---

<sup>16</sup>Usman Samatowa, Ridwan Abdullah Sani, *Metode Pembelajaran Sains untuk Anak Usia Dini*. 230-231

<sup>17</sup>Usman Samatowa, Ridwan Abdullah Sani, *Metode Pembelajaran Sains untuk Anak Usia Dini*. 227-227

<sup>18</sup>Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015). 148

dan sains sebagai sikap. Pertama, sains sebagai suatu proses yaitu serangkaian kegiatan sains yang dikenal dengan metode ilmiah (*scientific method*) yang berisi kegiatan menggali informasi, mengobservasi, dan melakukan percobaan untuk menghasilkan suatu pengetahuan. Kegiatan-kegiatan tersebut akan bermanfaat bagi kehidupan anak. Sehingga mengajak anak pada proses sains sangat penting dilakukan. Kedua, sains sebagai suatu produk yaitu suatu ilmu pengetahuan yang mencakup fakta maupun konsep tentang dunia fisik alami. Ketiga, sains sebagai suatu sikap atau sikap keilmuan, yaitu berbagai sikap yang dijalankan pada proses sains, yang bisa berupa pantang menyerah, tanggung jawab, teliti, selalu ingin tahu, disiplin dan terbuka pada tanggapan orang lain.

Berdasarkan uraian diatas dapat dipahami, bahwa sains mencakup berbagai hal, yang bukan hanya berisi teoritis, namun juga memiliki sikap-sikap kemanusiaan yang bisa ditanamkan pada setiap anak. Maka pada anak usia dini, pembekalan sains dapat bermanfaat dalam mengembangkan aspek-aspek kemampuannya. Adapun manfaat tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan kemampuan menggali informasi atas suatu objek atau fenomena alam dengan menelusuri atau menyelidiki suatu objek.
- 2) Mengembangkan keterampilan proses sains dasar pada diri anak, seperti mengobservasi, mengumpulkan informasi, dan menyampaikan hasil.
- 3) Mengembangkan sikap-sikap saintis dalam kegiatan pembuktian terhadap pengetahuan.
- 4) Memahami karakteristik tentang berbagai benda baik dari bentuk maupun fungsinya.

**b. Tujuan Pembelajaran Sains Anak Usia Dini**

Mursid merumuskan tujuan pembelajaran sains anak usia dini, antara lain :

- 1) Membantu memberikan dorongan anak untuk lebih ingin belajar tentang lingkungan sekitarnya, baik berupa benda maupun kejadiannya.
- 2) Membantu untuk benar-benar mengerti tentang konsep sains sederhana dan menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

- 3) Membantu untuk menanamkan rasa cinta kepada alam sekitar dan kuasa Tuhan atas ciptaannya.<sup>19</sup>

**c. Materi Pembelajaran Sains Anak Usia Dini**

Materi pembelajaran pada anak usia dini sedikit berbeda dengan materi sains pada usia diatasnya. Materi sains usia dini lebih sederhana dan berdasarkan pada kehidupan sehari-hari. Adapun materi pembelajaran atau konsep sains sederhana yang dapat di pelajari pada usia TK/RA adalah sebagai berikut :

- 1) Mengidentifikasi benda-benda disekitarnya dari berbagai bentuk, menimbang, mengukur, dan menakar.
- 2) Konsep udara bergerak dari balon.
- 3) Konsep massa suatu benda (mengapung, tenggelam, dan melayang).
- 4) Konsep gravitasi dengan benda-benda sekitar.
- 5) Konsep gaya tarik menarik dari magnet.
- 6) Penggunaan alat penjelas proses sains (kaca pembesar).
- 7) Mengidentifikasi rasa, bau, dan suara.
- 8) Mengenal berbagai warna
- 9) Tumbuh kembang tanaman.<sup>20</sup>

**d. Metode Pembelajaran Sains di Taman Kanak-kanak**

Metode pembelajaran sains anak usia dini hendaknya diterapkan dengan menyenangkan, agar anak dapat mengikuti pembelajaran dekan fokus, kondusif, dan tidak monoton. Berikut adalah metode yang bisa digunakan dalam pembelajaran sains, yaitu:

- 1) Metode bermain

Bermain merupakan aktivitas yang sangat menyenangkan bagi anak, sekaligus sebagai sarana untuk berlatih, bereksplorasi, mengulang-ulang suatu kegiatan untuk mendapatkan informasi, kesenangan, mengembangkan daya imajinasi, dan memperoleh pengalaman yang sangat berguna bagi perkembangannya. Selain itu, dengan bermain anak juga dapat mengembangkan kreativitasnya. Saat

---

<sup>19</sup>Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015). 81-82

<sup>20</sup>Dwi Yulianti, *Bermain sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. 42-43

bermain anak seringkali menemukan pengalaman dan hal-hal baru, yang kemudian akan diaplikasikan pada permainannya dilain waktu. Ketika anak diberikan permainan baru maka anak akan menunjukkan rasa ingin tahu yang besar terhadap permainan tersebut. Sehingga anak akan memperhatikan dan mengamati cara kerja permainan tersebut dan mencoba sendiri.

Bermain bukan hanya memberikan manfaat pada aspek perkembangan kognisi anak, namun juga pada aspek fisik motorik. Anak dapat bergerak dengan lincah mencoba permainan-permainan dengan hati yang gembira. Selan itu bermain juga memberikan manfaat terhadap aspek perkembangan sosial emosional. Anak dapat bekerja sama maupun bergantian dengan teman sekitarnya. Dan saling berkomunikasi dengan baik. Pada intinya bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk lebih bereksplorasi sehingga pemahaman tentang suatu pengertian atau konsep sains dapat dipahami dengan lebih mudah.<sup>21</sup>

## 2) Metode karyawisata

Karyawisata merupakan suatu kegiatan kunjungan. Pelaksanaan metode karyawisata adalah dengan mengajak anak untuk mengunjungi suatu objek secara langsung untuk memberikan pengalaman belajar yang tidak diperolehnya di dalam kelas. Pada pembelajaran sains, metode karyawisata bisa dilakukan dengan kunjungan ke kebun sekitar untuk melihat-lihat berbagai jenis tanaman dan macam-macam bunga. Kunjungan ke kebun binatang untuk mempelajari tentang berbagai jenis binatang. Kegiatan-kegiatan semacam itu membuat anak dapat melihat, mengenal dan mengamati secara langsung suatu objek dan memberikan kesempatan anak untuk menumbuhkan minat terhadap suatu hal, menambah pengetahuan, menambah perbendaharaan kata dan memperluas wawasan anak.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup>Dwi Yulianti, *Bermain sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. 32-35

<sup>22</sup>Dwi Yulianti, *Bermain sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. 35-36

3) Metode bercakap-cakap

Metode bercakap-cakap adalah suatu bentuk metode berkomunikasi dengan orang lain. Metode yang dilakukan dengan cara bercakap-cakap dalam menyampaikan suatu pembelajaran. Baik melalui tanya jawab antara guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa. Cara tersebut dapat membantu anak meningkatkan keberanian anak dalam menyampaikan gagasan pikirannya maupun melontarkan pertanyaan, dan memperoleh pengetahuan dari yang diajarkan oleh guru. Selain itu juga dapat menjalin hubungan sosial yang baik dan menyenangkan antara guru dan siswa. Seperti ketika guru mengajak anak bercakap-cakap atau tanya jawab mengenai macam-macam rasa, anak mampu merespon dengan baik.<sup>23</sup>

4) Metode bercerita/dongeng

Metode bercerita adalah cara menyampaikan materi melalui sebuah dongeng atau cerita, baik secara langsung dari buku maupun menggunakan ilustrasi gambar dan peraga boneka. Dengan cara ini daya imajinasi anak akan berkembang, sehingga anak terlatih menjadi pendengar yang kritis dan kreatif. Pendengar yang baik mampu memahami isi cerita yang sesuai dengan apa didengarnya. Sedangkan pendengar yang kreatif mampu memunculkan pemikiran-pemikiran baru dari apa yang telah didengar. Selain itu, metode bercerita ini juga mampu melatih konsentrasi, daya tangkap dan mengembangkan imajinasi anak.<sup>24</sup>

5) Metode demonstrasi

Metode demonstrasi merupakan menyampaikan pengetahuan dengan cara menunjukkan dan menjelaskan cara-cara melakukan sesuatu. Dengan memberikan ilustrasi dalam menjelaskan sesuatu akan membantu pengoptimalan pemahaman melalui penglihatan dan pendengaran, karena anak diminta untuk memperhatikan penjelasan ataupun arahan guru tentang cara mengerjakan sesuatu. Hal itu dapat

---

<sup>23</sup>Dwi Yulianti, *Bermain sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. 36-37

<sup>24</sup>Dwi Yulianti, *Bermain sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. 37-38

meningkatkan daya pikir anak termasuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif.<sup>25</sup>

6) Metode proyek

Metode proyek dilakukan dengan cara pemberian permasalahan atau persoalan sehari-hari untuk dipecahkan solusinya oleh anak secara berkelompok. Metode ini bermanfaat untuk membantu meningkatkan keterampilan yang telah dimiliki anak dan memberi peluang untuk mewujudkan kreativitas anak.<sup>26</sup>

7) Metode pemberian tugas

Yaitu dengan memberikan tugas yang secara sengaja diberikan kepada anak untuk meningkatkan cara belajar anak yang lebih baik dan untuk memantapkan penguasaan perolehan hasil belajar anak. Namun cara ini juga harus diperhatikan kesesuaian dengan tahap perkembangan anak.<sup>27</sup>

Sejalan dengan metode-metode yang dipaparkan oleh Dwi Yulianti diatas, Suci Utami menambahkan metode lainnya dalam pembelajaran sains anak usia dini, yaitu :

1) Metode sosio drama atau bermain peran

Cara ini digunakan untuk mengembangkan imajinasi anak, kemampuan ekspresi, dan berkreasi. Dengan menghayati peran yang diberikan akan membuat ingatan kuat yang tertanam pada diri anak melalui imajinasi-imajinasi anak yang luar biasa.<sup>28</sup>

2) Metode eksperimen

Yaitu melakukan serangkaian percobaan terhadap suatu objek untuk memberikan pengalaman belajar secara nyata dengan melibatkan anak secara langsung sehingga akan lebih tertanam dalam ingatan anak. Eksperimen berlangsung dengan anak mulai mengamati, melakukan atau mempraktikkan, yang selanjutnya anak dapat membuktikan kebenaran terhadap sesuatu hal atau benda.<sup>29</sup>

---

<sup>25</sup>Dwi Yulianti, *Bermain sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. 38

<sup>26</sup>Dwi Yulianti, *Bermain sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. 39

<sup>27</sup>Dwi Yulianti, *Bermain sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. 39

<sup>28</sup>Suci Utami Putri, *Pembelajaran Sains untuk Anak Usia Dini*,. 28

<sup>29</sup>Suci Utami Putri, *Pembelajaran Sains untuk Anak Usia Dini*,. 32

Ajeng Rizki dan Ayunda Sayyidatul juga setuju dalam penggunaan metode eksperimen, anak akan mampu bereksplorasi dan menemukan serta menyimpulkan hasilnya. Mereka juga menambahkan bahwa dengan pemberian pertanyaan-pertanyaan akan memicu rasa ingin tahu anak yang tinggi, sehingga apa yang didapatnya pun maksimal.<sup>30</sup>

**e. Perangkat Pembelajaran Sains di Taman Kanak-kanak**

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran sains hampir sama dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran lainnya di taman kanak-kanak. Pelaksanaan kegiatan bermain sambil belajar sains ini dikemas dalam bentuk satuan kegiatan harian (SKH) dalam rencana pelaksanaan pembelajaran yang didalamnya memuat kompetensi dasar, indikator, metode dan pendekatan, alokasi waktu, media dan sumber belajar, skenario pembelajaran, serta evaluasi belajar. Kegiatan bermain sambil belajar sains dilakukan mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

1) Kegiatan pendahuluan

Kegiatan pendahuluan bermula dari pengkondisian lingkungan belajar agar dalam pelaksanaan kegiatanlanjutan dapat berjalan dengan lancar. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengabsenan, menanyakan kondisi setiap anak, melakukan kegiatan cakap-cakap hal sederhana tentang keseharian anak-anak, bernyanyi bersama untuk membangkitkan semangat belajar anak disertai dengan tepuk-tepuk, yang selanjutnya bisa dilanjutkan dengan bercerita tentang pengantar konsep sains yang akan dipaparkan.

2) Kegiatan inti

Setelah pemaparan sedikit atau pengantar tentang konsep sains yang akan dibawakan, selanjutnya adalah mulai masuk kegiatan inti. Kegiatan ini dilakukan bermain sambil belajar sains yang bertujuan untuk pemberian pengalaman-pengalaman belajar yang bermakna kepada anak, melalui kegiatan yang berorientasi pada aktivitas anak dan membahagiakan anak. Dengan cara menerapkan

---

<sup>30</sup>Ajeng Rizki Safira dan Ayunda Sayyidatul Ifadah, *Pembelajaran Sains dan Matematika Anak Usia Dini*. 84-85

berbagai metode yang menyenangkan, sehingga anak akan belajar tanpa merasa telah belajar dan tanpa paksaan. Yang tentunya didukung oleh guru yang berperan penting sebagai fasilitator untuk memudahkan anak belajar sambil bermain sains, dan mendorong anak untuk menemukan sendiri konsep yang dimaksudkan.

3) Kegiatan penutup

Setelah anak merasakan pengalaman bermain sambil belajar sains selanjutnya akan dilakukan evaluasi, dengan mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan lalu menyimpulkan dan memotivasi anak untuk lebih giat lagi. Jadi bukan hanya berisi penutupan semata.<sup>31</sup>

Berikut adalah salah satu contoh perangkat bermain sambil belajar sains dalam satuan kegiatan harian anak usia dini:

**SATUAN KEGIATAN HARIAN**

Kelas	: B
Bidang Pengembangan	: Pengembangan Bidang Kognisi
Hasil Belajar	: Anak dapat memahami konsep sains sederhana
Tema	: Benda yang jatuh ke pusat bumi (gravitasi)

**Kompetensi Dasar :**

Siswa mampu memahami konsep sains sederhana dan memecahkan masalah sains sederhana dalam kehidupan sehari-hari

**Hasil Belajar :**

Siswa dapat memahami konsep sains sederhana

**Indikator :**

- Siswa dapat menjelaskan mengapa benda-benda selalu jatuh ke bawah
- Siswa dapat menjelaskan bahwa berat benda tidak mempengaruhi gravitasi

**Waktu :**

1 x 60 menit (satu kali pertemuan)

**Metode/pendekatan :**

- Bermain sambil belajar

---

<sup>31</sup>Dwi Yulianti, *Bermain sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. 92-94



- Percobaan
- Demonstrasi
- Diskusi

**Bahan :**

- Aneka alat permainan (buah-buahan plastik)
- Kapas, pensil, buku, batu
- Beberapa buah-buahan
- Lembar bermain anak

**Skenario pembelajaran :**

No.	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1.	Guru memberi salam kepada siswa	Siswa menjawab salam dari guru
2.	Guru menjelaskan bahwa hari ini kita akan belajar sains. Sebelum menjelaskan materi pembelajaran, guru meminta siswa untuk mengerjakan lembar bermain siswa, untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan siswa tentang gravitasi.	Siswa mengerjakan lembar bermain selama kurang lebih 15 menit
3.	Selanjutnya guru akan meminta anak untuk duduk dengan saksama untuk mendengarkan dongeng dari guru sebagai pembuka proses belajar sambil bermain. Dongeng tersebut berjudul Putri Gravitasi. Setelah selesai dongeng selanjutnya guru mulai merecall, bagaimana penjelasan yang dijelaskan melalui cerita dongeng tersebut dengan menanyakan kembali. Selanjutnya dari cerita tersebut siswa diajak untuk mencoba aktivitas sains tersebut, yaitu menjatuhkan benda-benda yang disiapkan atau yang ada	Siswa diharapkan mendengarkan dengan saksama  Diharapkan siswa mampu menjawab gravitasi bumi

<p>disekitarnya untuk membuktikan sendiri dan memahami konsepnya.</p> <p>Guru akan menghitung bersama-sama untuk selanjutnya bersama-sama pula menjatuhkan benda yang dibawa. Maka guru akan menanyakan “kemana arah jatuhnya benda kalian tadi ?”</p> <p>Lalu guru mengapresiasi dengan mengatakan :”pintarr sekali”</p> <p>Selanjutnya mencoba-coba menggunakan benda-benda yang berbeda massa beratnya. Mulai yang ringan sampai yang berat.</p> <p>Akhirnya memberikan kesimpulan bahwa benda yang berat maupun ringan sekalipun jika dijatuhkan akan tetap jatuh ke bawah (inti bumi).</p> <p>Lalu guru memberikan evaluasi mellui lembar bermain siswa guna mengetahui seberapa paham anak dalam konsep sains tentang gravitasi tersebut.</p>	<p>Siswa diharapkan menjawab :”ke bawah bu, atau ke bumi bu”</p>
---	--

Dari satuan kegiatan harian tersebut selanjutnya guru mengevaluasi hasil bermain sambil belajar anak, dengan kriteria perskoran pada lembar penilaian anak.<sup>32</sup>

**f. Pengembangan pembelajaran sains anak usia dini**

Ilmu sains dapat ditanamkan pada anak sedini mungkin. Penanaman tersebut hendaknya dilakukan dengan memperhatikan prinsip-prinsip yang berorientasi pada kebutuhan anak, sebagai berikut :

- 1) Berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak  
 Secara psikologis, anak akan belajar dengan baik jika kebutuhan fisik anak terpenuhi dan merasa aman. Disamping itu juga harus diperhatikan perbedaan setiap individu, baik minat maupun motivasi belajarnya, ataupun karakteristik setiap individunya,

<sup>32</sup>Dwi Yulianti, *Bermain sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. 128-137

sehingga memerlukan analisis kebutuhan anak serta disesuaikan dengan aspek-aspek perkembangan masing-masing anak.

2) Belajar sambil bermain

Dunia anak adalah dunia bermain. Sehingga bermain bagi anak merupakan proses kreatif untuk bereksplorasi dan mempelajari keterampilan baru. Oleh karena itu, pembelajaran anak dikemas melalui permainan yang menyenangkan, dengan menyajikan berbagai media atau materi yang menarik perhatian anak yang mampu membangkitkan rasa ingin tahu. Sehingga kegiatan pembelajaran akan terasa menyenangkan bagi anak dan menjadi pembelajaran yang bermakna.

3) Selektif, kreatif, dan inovatif

Pengelolaan materi pembelajaran sains hendaknya dipilih berdasarkan minat dan perkembangan anak. Sehingga pada proses pembelajarannya menghasilkan pengetahuan dengan berfikir kritis dan kreatif sekaligus menjadi pembelajaran yang menyenangkan.<sup>33</sup>

**4. Kreativitas**

**a. Definisi kreativitas**

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, kreativitas berarti memiliki kemampuan daya cipta atau menciptakan.<sup>34</sup> Kemampuan ini tercipta secara spontanitas melalui intuisi pada bidang seni. Sedangkan pada bidang ilmu pengetahuan, yang menentukan daya cipta adalah kemampuan pengamatan dan perbandingan, menganalisa dan menyimpulkan sesuatu dengan melalui proses penalaran. Meskipun begitu, keduanya memerlukan konsentrasi, membutuhkan kemampuan, kerja keras dan ketekunan.<sup>35</sup>

Menurut Ahmad Susanto, kreativitas merupakan kemampuan pemecahan masalah dengan menemukan

<sup>30</sup>Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, 85.

<sup>34</sup>Kamus Besar Bahasa Indonesia (online). Diakses dari <https://kbbi.web.id/kreativitas> Diakses pada 15 Maret 2018

<sup>35</sup>Rita Mariyan, *Pembelajaran Kreativitas untuk Anak Usia Dini*, Program Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, 2008, hlm 3. Diakses dari [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PGTK/197803082001122RITA\\_MARIYANA/MO\\_DUL\\_KREATIVITAS\\_AUD.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197803082001122RITA_MARIYANA/MO_DUL_KREATIVITAS_AUD.pdf) pada 24 Oktober 2016

sesuatu yang baru, baik berupa produk atau ide baru berdasarkan pada pemahaman atas unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Sehingga seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya.<sup>36</sup>

Yeni Rachmawati mengemukakan bahwa kreativitas adalah suatu proses menghasilkan sesuatu yang baru untuk memecahkan suatu persoalan, baik berupa ide, produk baru, ataupun cara melakukan sesuatu yang lebih efektif yang bersifat imajinatif, mudah diatur, menyatu, tidak berkesinambungan, dengan membedakan satu hal dengan hal lainnya, yang diawali dari proses stimulasi melalui indra yang diolah oleh pikiran dan menghasilkan suatu respon.<sup>37</sup>

Adapun dalam kreativitas terdapat tiga komponen utama yang saling berkaitan, yaitu :

- 1) Keterampilan berfikir kreatif, yaitu dengan memberikan sebuah ide yang unik, yang tidak sama dengan pada umumnya. Karena pemikiran kreatif setiap orang yang berbeda-beda dalam menangani suatu persoalan.
- 2) Motivasi, yaitu dorongan rasa ketertarikan seseorang atas suatu kegiatan untuk mengemukakan ide kreatif dalam menghadapi tantangan.
- 3) Keahlian, yaitu kemampuan seseorang yang diajukan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi melalui pengembangan ide kreatif. Oleh karena itu diperlukan motivasi dan keahlian untuk mewujudkan ide kreatif tersebut.<sup>38</sup>

Mulyasa mengemukakan bahwa pengembangan kreativitas sangat dianjurkan pada rentang anak usia dini. Maka diperlukan rancangan permainan yang mampu mendukung potensi kreatif anak. Hal itu didasarkan pada beberapa alasan sebagai berikut :

- 1) Dengan berkreasi seseorang dapat menggunakan segenap kemampuannya untuk mewujudkan suatu ide atau gagasan.

---

<sup>36</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011).  
112

<sup>37</sup>Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, 14.

<sup>38</sup>Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), 13-15.

- 2) Dengan berfikir kreatif akan mampu menemukan kemungkinan-kemungkinan yang bisa digunakan dalam memecahkan persoalan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini.
- 3) Melalui kegiatan kreatif mampu menumbuhkan rasa puas atau lega pada anak, yang akan membuat anak semakin baik dalam setiap pembelajarannya. Sehingga dapat melahirkan seniman dan ilmuwan.
- 4) Kegiatan kreatif membantu mengoptimalkan perkembangan potensi setiap anak usia dini dari berbagai hal yang dihasilkan atau ditemukan. Sehingga diperlukan penanaman berfikir kreatif dan perilaku kreatif pada anak sejak dini.<sup>39</sup>

**b. Ciri Kreativitas**

Pengembangan kreativitas akan lebih dimudah dilakukan jika memahami sifat-sifat atau ciri-ciri kemampuan kreatif. Yeni Rachmawati mengatakan bahwa karakteristik kepribadian orang kreatif sangatlah bermacam-macam. Mereka memiliki potensi kepribadian yang positif, namun juga negatif. Maka diperlukan peran guru dalam mengarahkan dan menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya sehingga berkembang optimal.

Adapun ciri kepribadian yang kreatif yang ditemukan dalam berbagai studi ada 24, diantaranya :

- 1) Menerima dan tidak menolak terhadap sesuatu yang baru yang belum dialami
- 2) Tidak kaku dalam berfikir atau menerima pendapat
- 3) Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan
- 4) Menghargai fantasi dan imajinasi
- 5) Memiliki minat pada kegiatan kreatif
- 6) Teguh pada pemikiran sendiri
- 7) Selalu ingin tahu
- 8) Menghargai perbedaan pendapat
- 9) Menerima konsekuensi atas resiko yang diperhitungkan
- 10) Tidak bergantung pada keputusan orang lain dan percaya diri
- 11) Memiliki keterkaitan kuat dalam menjalankan kewajiban dan tanggung jawab pada tugas
- 12) Tekun dan selalu antusias dan semangat

---

<sup>39</sup>Mulyasa, *Manajemen PAUD*, 92-93.

- 13) Selalu memiliki cara untuk menyelesaikan persoalan
- 14) Memiliki sifat melakukan suatu hal atas respon diri tanpa menunggu perintah
- 15) Mudah memahami situasi yang terjadi di lingkungan
- 16) Tidak mementingkan masa lalu
- 17) Memiliki kepribadian dan emosi yang stabil
- 18) Senang dengan hal abstrak, utuh, rumit dan mengandung teka teki
- 19) Memiliki gagasan yang murni atau asli dalam dirinya
- 20) Mempunyai rasa ketertarikan yang tinggi
- 21) Suka melakukan kegiatan yang bermanfaat dan membangun pengembangan diri
- 22) Kritis terhadap pendapat orang lain
- 23) Banyak bertanya
- 24) Memiliki perilaku yang baik dan kualitas diri yang tinggi<sup>40</sup>

Munandar mengemukakan ciri-ciri kepribadian anak yang kreatif, sebagai berikut :

- 1) Selalu ingin tahu
- 2) Memiliki rasa ketertarikan yng tinggi terhadap suatu hal
- 3) Suka pada aktivitas kreatif
- 4) Cukup mampu melakukan segala sesuatu sendiri
- 5) Memiliki rasa keyakinan pada kemampuannya sendiri
- 6) Lebih berani menghadapi tantangan dan mengambil resiko yang ada
- 7) Tidak takut mengemukakan pendapat
- 8) Inovatif dan berani berbeda
- 9) Memiliki keuletan
- 10) Tekun dan tidak mudah putus asa<sup>41</sup>

**c. Tahapan Kreativitas**

Kreativitas pada dasarnya bersifat potensial. Setiap anak memiliki kreativitas, namun dengan tingkat yang berbeda-beda. Adapun proses kinerja anak dalam mewujudkan kreativitasnya terjadi melalui beberapa tahapan, diantaranya :

---

<sup>40</sup>Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, 15-16.

<sup>41</sup>Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 35.

## 1) Tahap Materi-Elaborasi

Tahap ini berkaitan dengan penguasaan anak terhadap materi atau ilmu pengetahuan sebagai dasar konseptual kreativitas yang akan diciptakan oleh anak. Anak yang kreativitasnya bagus adalah anak yang cerdas dan pintar sesuai dengan tipikalistik kecerdasan masing-masing anak. Oleh karena itu, tugas guru disini sangat diperlukan untuk membuat anak mau belajar mengelaborasi materi konseptual keilmuannya sebagai dasar pengembangan kreativitas.

2) Tahap *Modelling*

*Modelling* disini diartikan sebagai contoh. Sesuai guru memberikan materi konseptual, selanjutnya adalah memberikan contoh untuk menguji pemahaman konseptual anak. Dengan pemahaman yang kuat, anak akan lebih mudah mendapat ide-ide sebagai dasar untuk berkarya.

## 3) Tahap Meniru

Pola kreativitas tahap ini bisa terlihat saat anak menyelesaikan persoalan belajar sesuai dengan yang diajarkan oleh gurunya. Seperti saat belajar membuat prakarya sesuai yang diajarkan guru, hasil karya anak sama dengan hasil guru. Hal itu karena dalam tahap ini secara psikologis anak memang suka meniru. Namun dalam prosesnya, kreativitas anak akan perkembangan menuju tahap selanjutnya.

## 4) Tahap Kreasi-Inovasi

Setelah anak mampu menirukan, selanjutnya anak akan diberi kesempatan untuk membuat inovasi terhadap karya yang sama sesuai dengan keinginannya. Karena secara psikologis, anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga memunculkan ide-ide atau gagasan baru dengan berpedoman pada pola konseptual yang telah diajarkan guru.

5) Tahap *Discovering*

Tahap tertinggi dari kreativitas adalah tahap *discovering*. Dalam hal ini anak akan mampu menciptakan hal yang baru dan orisinal sesuai dengan naluri kecerdasannya sendiri.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup>Heru Kurniawan, *Sekolah Kreatif Sekolah Kehidupan yang Menyenangkan Anak*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 170-175.

#### d. Jenis Kreativitas

Ridwan Abdullah mengemukakan bahwa kreativitas seseorang dipengaruhi oleh keadaan internal seseorang itu sendiri. Dan nilai kreativitas seseorang akan lebih baik jika memiliki dorongan dari diri sendiri, kebiasaan, dan kemampuan untuk menciptakan atau memadukan sesuatu sehingga menjadikannya lebih menarik dan bernilai tinggi. Adapun jenis kreativitas terbagi dalam lima (5) kategori berikut :

- 1) Kreativitas seni  
Kreativitas seni berkaitan dengan talenta khusus dalam bidang seni, seperti melukis, menggambar, mengukir, menulis, dan sebagainya.
- 2) Kreativitas inventif (menemukan)  
Kreativitas inventif berkaitan dengan kemampuan berfikir yang menyebar atau tidak hanya pada satu pemikiran untuk menemukan sesuatu yang baru yang dikembangkan melalui berbagai latihan, seperti latihan menyelesaikan persoalan dan merancang sesuatu.
- 3) Kreativitas teater  
Kreativitas teater berkaitan dengan kemampuan menghayati peran dalam cerita, sehingga mampu membuat orang lain mampu hanyut dalam peran tersebut pula.
- 4) Kreativitas konstruktif  
Kreativitas konstruktif berkaitan dengan kemampuan seseorang melakukan perpaduan dalam membangun suatu hal dari berbagai unsur atau bagian yang dilakukan secara bertahap.
- 5) Kreativitas interpersonal  
Kreativitas interpersonal berkaitan dengan kemampuan seseorang membangun komunikasi dengan orang lain, membangun jaringan, berelasi, berkompromi serta menyakinkan orang.<sup>43</sup>

---

<sup>43</sup>Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum* 2013, 16.



## B. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan pengamatan dari berbagai sumber, dapat diketahui bahwa penelitian terdahulu yang pernah dilakukan terkait dengan judul peneliti adalah dengan judul sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurfela Bariyatul Ulum dengan NIM 1601411013, mahasiswa Universitas Negeri Semarang, dengan judul **“Penelitian Tentang Konsep Sains Bermain Air dengan Pendekatan Demonstrasi dan Pendekatan Saintifik terhadap Kemampuan Perkembangan Sains Permulaan di RA Sudirman XV Jetis”**. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan penggunaan metode pembelajaran pendekatan saintifik dan demonstrasi melalui sains bermain air dalam mengembangkan sains permulaan anak dalam segi ketercapaiannya dalam tujuan pendidikan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan menggunakan kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara penggunaan pendekatan saintifik dan penggunaan pendekatan demonstrasi dalam peningkatan sains permulaan melalui bermain air.<sup>44</sup> Penelitian ini sama sama mengkaji tentang sains, yang membedakan adalah penggunaan pendekatan pembelajarannya, penelitian ini memfokuskan perbandingan keefektifan metode demonstrasi dan saintifik. Sedangkan peneliti lebih memfokuskan pada penggunaan alat bermain sains dalam pembelajaran sains yang dilakukan dengan pendekatan bermain dan relevansinya dalam mengembangkan kreativitas anak.
2. Penelitian yang dilakukkn oleh Neni Susilowati dengan NIM 12111244018, mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta, dengan judul **“Pengenalan Sains Melalui Percobaan Sederhana dalam Pembelajaran Sains pada Anak Kelompok B (Studi Kasus di KB-RA IT Al-Husna Yogyakarta)**. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengenalan sains melalui percobaan sederhana dengan mengungkap topik sains dan benda-benda yang digunakan dalam percobaan. Penelitian

---

<sup>44</sup>Nurfela Bariyatul Ulum, *Penelitian Tentang Konsep Sains Bermain Air dengan Pendekatan Demonstrasi dan Pendekatan Saintifik terhadap Kemampuan Perkembangan Sains Permulaan di RA Sudirman XV Jetis*, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNNESemarang, 2016. Diakses dari <http://lib.unnes.ac.id/28883/1/1601411013.pdf>

ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pengenalan sains yang memuat topik sains sederhana yang diterapkan dengan media dan metode yang kreatif dan inovatif akan memudahkan pemahaman pengenalan sains bagi anak, yang didukung oleh peran serta guru sehingga hasil belajar anak akan baik.<sup>45</sup> Penelitian ini sama-sama meneliti pembelajaran sains dengan yang dilakukan oleh penulis, bedanya penelitian ini menggunakan metode eksperimen, sedangkan penulis menggunakan pendekatan bermain sambil belajar sains dengan menggunakan alat bermain sains dan relevansinya dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Langgeng Tuti Alawiyah dengan nomor identitas A 520 070 092, mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta, dengan Judul **“Pengembangan Kemampuan Sains Melalui Metode Bermain Air pada Anak Kelompok A di Bustanul Athfal Al ‘Aisyah Kauman Cawas Klaten Tahun Ajaran 2012/2013”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan sains anak melalui metode bermain air. Penelitian merupakan penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan metode bermain dapat mengembangkan kemampuan sains anak sesuai dengan indikator pencapaiannya.<sup>46</sup> Penelitian ini sama-sama menggunakan cara bermain, bedanya penulis lebih memfokuskan pada alat bermain sains yang digunakan pada kegiatan bermain sambil belajar sains dan relevansinya terhadap pengembangan kreativitas anak.

---

<sup>45</sup>Neni Susilowati, *Pengenalan Sains Melalui Percobaan Sederhana dalam Pembelajaran Sains pada Anak Kelompok B (Studi Kasus di KB-RA IT Al-Husna Yogyakarta)*, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2016. Diakses dari <https://core.ac.uk/download/pdf/78030512.pdf>

<sup>46</sup> Langgeng Tuti Alawiyah, *Pengembangan Kemampuan Sains Melalui Metode Bermain Air pada Anak Kelompok A di Bustanul Athfal Al ‘Aisyah Kauman Cawas Klaten Tahun Ajaran 2012/2013*, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013. Diakses pada <http://eprints.ums.ac.id/27477/12/02>. NASKAH PUBLIKASI.pdf

### C. Kerangka Berfikir

Pendidikan pada hakikatnya diselenggarakan untuk membantu mengembangkan potensi dan kemampuan yang dimilikinya secara optimal. Adapun potensi, kecerdasan, maupun kemampuan dan keterampilan yang dimiliki oleh setiap anak tidak semuanya sama, pasti berbeda-beda. Pengembangan potensi atau kemampuan tersebut dilakukan dengan berbagai macam kegiatan pembelajaran, termasuk didalamnya adalah kegiatan pembelajaran sains.

Kegiatan pembelajaran sains akan sangat menyenangkan jika dilakukan dengan pendekatan bermain, yang dikenal dengan konsep bermain sambil belajar sains. Konsep bermain sambil belajar sains ini merupakan konsep pembelajaran yang dilakukan dengan bermain untuk menghasilkan informasi dan pengetahuan tentang sains atau ilmu pengetahuan tentang gejala-gejala alam sekitar yang terjadi sehari-hari. Pada pelaksanaannya, kegiatan bermain sambil belajar sains tentu membutuhkan sumber belajar, baik berupa manusia (guru) maupun alat bermain sains. Dimana alat bermain sains adalah alat peraga yang digunakan sebagai media dalam penyampaian pembelajaran sains. Penggunaan alat bermain sains memiliki manfaat yang penting dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran sains yang disampaikan guru sebagai perantaranya. Selain itu dengan adanya alat bermain sains juga akan menarik perhatian anak dan meningkatkan minat serta mendorong rasa ingin tahu yang tinggi sebagai penunjang pengembangan kreativitas anak usia dini. Anak yang berfikir kreatif akan mampu melahirkan sesuatu yang baru dan mampu memecahkan masalah sehari-hari dan bermakna bagi anak.

Gambar 1. Kerangka Berfikir

