

**MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR DAN KREATIF ANAK USIA DINI
MELALUI BERMAIN SAMBIL BELAJAR SAINS**

Sofania Magdalena Siadari

Julita Herawati P

Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

Email: magdalenasofania@gmail.com , herawatijulita2@gmail.com

Abstrak

Artikel ini membahas tentang melatih kemampuan berpikir dan kreatif anak usia dini melalui bermain sambil belajar sains. Dalam berpikir kreatif, anak menggunakan imajinasinya dalam bermain peran, membentuk, menggambar, atau membangun dan akhirnya memperoleh hasil. Tujuan penulisan ini agar anak usia 4-6 tahun dapat diajar berpikir kritis dan kreatif dalam pembelajaran sains. Teori Konstruktivistik, Pengalaman mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan dan mengkomunikasikan dengan bimbingan guru melalui kegiatan bermain merupakan karakteristik bimbingan guru melalui kegiatan bermain dan belajar merupakan karakteristik kurikulum 2013 yang salah satunya adalah menerapkan metode saintifik, Abruscato (dalam Amalia, 2018: 2). Bermain dan belajar sains dapat mengembangkan keterampilan berpikir dan memproses pengetahuan yang sudah didapatkan. Kegiatan sains anak belajar dan bermain secara langsung dengan percobaan-percobaan yang mudah terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dapat bermanfaat bagi anak untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan dapat menanggapi secara kritis pembelajaran sains.

Kata Kunci : berpikir dan kreatif, bermain dan belajar sains, anak usia dini

Abstract

This article discusses training early childhood thinking and creative abilities through playing while learning science. In creative thinking, children use their imagination in role playing, shaping, drawing, or building and finally getting results. The purpose of this writing is for children aged 4-6 years can be taught to think critically and creatively in science learning. Constructivistic Theory, Experience of observing, asking questions, gathering information, associating and communicating with teacher guidance through play activities is a characteristic of teacher guidance through play and learning activities is a characteristic of the 2013 curriculum, one of which is applying the scientific method , Abruscato (in Amalia, 2018: 2). Playing and learning science can develop thinking skills and process knowledge that has been obtained. Children's science activities learn and play directly with experiments that easily occur in everyday life.

Keywords: thinking and creative , play and learn science, early childhood

PENDAHULUAN

Dunia anak adalah bermain dimana pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Bermain sambil belajar sains adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Melalui bermain dan belajar sains anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek- objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya.

Kemampuan guru dalam melakukan pembelajaran melalui percobaan sains masih terbilang kurang, hal ini dikarenakan guru mengenalkan sains hanya sebatas teorinya saja melalui metode berceramah, membacakan buku ataupun lembar kerja anak (LKA). Sehingga menyebabkan anak-anak mudah bosan dalam menerima pelajaran, dan cenderung bersifat pasif karena anak hanya mendengarkan saja. Inilah menjadi permasalahan menghambat berpikir kreatif pada anak usia dini. Percobaan sains sederhana kepada anak usia dini sangat penting agar anak dapat membangun pengetahuan secara langsung melalui panca inderanya, menarik minat anak untuk melakukan sesuatu, antusias dalam melakukan percobaan dan tidak takut dengan kegagalan ataupun kesalahan. Pembelajaran sains melalui percobaan sangat memerlukan peran serta dari guru, orang tua atau orang dewasa. Selain memberikan pembelajaran guru juga harus kreatif dalam menyampaikan dan menyajikan proses sains kepada peserta didik, salah satu metode yang dapat digunakan adalah melalui belajar sambil bermain.

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. 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). Di samping itu, dapat pula melatih anak bersikap cermat, arena anak harus mengamati, menyusun prediksi, dan mengambil keputusan. Pengenalan sains pada usia dini lebih ditekankan pada proses daripada produk.

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. Sehingga diharapkan melalui belajar sambil bermain, mengajarkan sains kepada anak-anak dapat dicapai dengan hasil yang optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kemampuan Berpikir dan Kreatif

Kemampuan berpikir adalah kecakapan atau kemampuan menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan, memutuskan, menganalisis, mengkritik, untuk melakukan sesuatu dengan baik dan cermat berdasarkan pertimbangan atau referensi. Kemampuan berpikir menentukan tingkat kecerdasan seseorang dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dimilikinya. Kecerdasan tidak hanya dipahami sebagai sekedar intelektual (IQ).

Howard Gardner dalam Harsanto menyatakan bahwa untuk menjadi lebih cerdas dapat dimulai dengan belajar untuk berpikir secara analisis, kritis, dan sistematis. Anak-anak seharusnya sejak usia dini dibiasakan bertanya (mengapa?), ini akan membawa mereka pada kebiasaan-kebiasaan mengamati, membuat kategorisasi, mengidentifikasi, membandingkan, dan menganalisis. Kebiasaan-kebiasaan ini adalah sarana efektif dan upaya mengembangkan kemampuan berpikir dan kreatif.

Ruang lingkup kurikulum 2004 untuk TK dan RA mencakup bidang pengembangan pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar. Bidang pengembangan kebiasaan meliputi aspek pengembangan moral dan nilai-nilai agama, serta pengembangan sosial, emosi, dan kemandirian. Sedangkan kemampuan dasar meliputi aspek pengembangan berbahasa, kognisi, fisik / motorik, dan seni. Kemampuan berpikir jika dilatih terus-menerus akan menghasilkan inteligensi yang kuat pada manusia. Oleh karena itu, kemampuan berpikir sebaiknya dilatih sejak anak usia dini.

2. Melatih Kemampuan Berpikir dan Kreatif Melalui Pembelajaran Sains

Sains merupakan cabang ilmu pengetahuan yang bertujuan mempelajari dan memahami kejadian dan fenomena alam yang terjadi di lingkungan memperkenalkan konsep sains pada anak dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Di dalam kegiatan bermain tersebut anak diajak untuk bereksperimen. Ketika anak menguji coba sesuatu yang memancing rasa ingin tahunya, penerapan metode bermain dengan pendekatan bermain sambil belajar dapat

memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih kemampuan berpikir baik, kritis maupun kreatif. Dengan demikian, penerapan metode bermain dapat memberikan kesempatan pada anak untuk melatih kemampuan berpikir kritis maupun kreatif dan mempelajari berbagai macam konsep sederhana.

Berdasarkan hasil penelitian Yulianti (2008), kemampuan berpikir kreatif yang dilatihnya antara lain:

a. Membuat Kombinasi Baru

anak dapat untuk mengkombinasikan alat yang dapat digunakan untuk mengukur suatu benda. Anak dilatih untuk mengkombinasikan berbagai warna sehingga terbentuklah warna baru. Anak usia dini dapat dilatih untuk mengkombinasikan benda-benda yang dapat ditarik magnet dan yang tidak dapat ditarik dengan magnet.

b. Membandingkan

Anak dapat dilatih membandingkan dua buah benda baik dilihat dari dua buah benda baik dilihat dari persamaan maupun perbedaannya.

c. Menemukan Alternatif Lain

Anak dilatih untuk dapat menentukan alternatif yang lain bisa alat semestinya digunakan tidak ada. Keterampilan berpikir kreatif adalah anak mampu memikirkan penggunaan alternatif, bahan alternatif dan cara alternatif melakukan sesuatu.

d. Berpikir Kreatif

Anak usia dini dilatih mencari kemungkinan jika suatu benda tidak dapat bergerak, apakah didekatkan dengan magnet atau yang lain.

e. Mencoba Berpikir Membalik.

Anak usia dini dapat mencoba suatu gagasan yang berkebalikan dengan yang dipikirkan oleh banyak orang. Anak dapat berpikir dari sisi yang sebaliknya.

3. Penggunaan Metode Belajar Sambil Bermain Pembelajaran Sains

Melalui Percobaan Sains mengajarkan sains pada anak usia dini bukanlah mengajarkan tentang rumus-rumus atau hitungan yang rumit. Belajar sains pada anak lebih ditekankan pada pengalaman anak mengamati dan melakukan eksperimen dengan benda-benda yang ada di sekitar. Tanpa disadari banyak benda-benda di sekitar kita dan berbagai peristiwa sehari-hari berkaitan dengan sains. Oleh karena itu diperlukan keterampilan guru dalam menyediakan ragam main percobaan sains sederhana dengan cara belajar sambil bermain.

Fokus utama dalam belajar sambil bermain adalah menekankan pada belajarnya, yaitu bagaimana anak mendapatkan pengetahuan yang baru tentang suatu hal, sedangkan bermain adalah sebagai sarana anak-anak mendapatkan pengetahuan tersebut. Menurut pengalaman penulis, pengenalan sains bagi anak saat ini sebetulnya sudah diterapkan dalam Rencana Pelaksanaan pembelajaran Harian (RPPH) yang sudah mencatumkan materi pembelajaran berbasis sains. Tetapi pada kenyataannya, proses pembelajaran sains melalui percobaan di kelas belum bisa dilaksanakan sepenuhnya karena terkendala alat atau fasilitas yang belum memadai, dan kurangnya kreatifitas guru dalam menyediakan media pembelajaran.

4. Tujuan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini

Tujuan pembelajaran sains pada anak usia Dini, antara lain :

- a) Membantu menumbuhkan minat untuk mengenal dan mempelajari benda-benda serta kejadian di lingkungan sekitar.
- b) Membantu agar memahami dan mampu menerapkan berbagai konsep sains untuk menjelaskan gejala-gejala alam dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Membantu agar dapat mengenal dan memupuk rasa cinta kepada alam sekitar sehingga menyadari keagungan Tuhan Yang Maha Esa

Menurut Leeper (dalam Mursid, 1994: 82) 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 mendapatka 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.

SIMPULAN

Pengenalan konsep sains melalui permainan merupakan suatu cara yang tepat dalam penyampaian materi kepada anak dan melalui permainan sains pembelajaran akan lebih menyenangkan dan tidak membosankan, materi dapat disampaikan dengan mudah. Dengan bermain sains anak yang pasif menjadi lebih aktif, anak senang, dan antusias mengikuti kegiatan. Permainan juga dipilih sesuai dengan materi pembelajaran untuk anak usia dini. Permainan sains mengembangkan kemampuan berfikir logis, meningkatkan rasa ingin tahu, dan meningkatkan ilmu pengetahuan anak. Pembelajaran haruslah berpusat pada anak, bukan pada guru. Pembelajaran yang berpusat pada anak akan meningkatkan keaktifan serta memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi pengetahuan secara langsung melalui benda-benda konkret serta membentuk pengetahuan yang bermakna bagi anak. Permainan sains merupakan sarana yang tepat untuk mengenalkan hal-hal baru kepada anak. Melalui permainan sains anak aktif terlibat secara langsung untuk mengamati, menyimpulkan dan mengklasifikasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Yulianti Dwi. 2017. Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak
- Rahmi putri, 2019. Pengenalan Sains Anak melalui permainan Berbasis Keterampilan Proses Sains Dasar. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 5. No. 2.
- Maulani Rany. 2018. Belajar Sambil Bermain Anak Usia Dini melalui kegiatan percobaan sains sederhana. *Sendika FKIP UAD*. Vol. 2. No. 1. ISSN : 2598-6481