

**IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PADA PEMBELAJARAN SAINS  
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS ANAK  
DI RAUDHATUL ATHFAL ASSYIFA MEDAN**



Oleh :

**MARIANI HARAHAP  
NIM : 0331183009**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Prof. Dr. Tien Rafida, M, Hum  
NIP. 197011101997032004**

**Dr. Rusydi Ananda, M.Pd  
NIP.197201012000031003**

**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2020**

**IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PADA PEMBELAJARAN SAINS  
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS ANAK  
DI RAUDHATUL ATHFAL ASSYIFA MEDAN**

TESIS



Oleh :

**MARIANI HARAHAP  
NIM : 0331183009**

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam  
Mendapatkan Gelar Magister Pendidikan Agama Islam  
Konsentrasi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2020**

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) implementasi metode bermain dalam pembelajaran sains di Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan. (2) aktivitas anak dalam mengikuti pembelajaran sains di Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan, dan (3) penerapan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak dalam pembelajaran sains.

Penelitian dilaksanakan di Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Sumber data adalah kepala sekolah, guru dan siswa. Data diambil melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara. Data dianalisis berdasarkan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Temuan penelitian menunjukkan: (1) implementasi metode bermain dalam pembelajaran sains di Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan, dilaksanakan disajikan melalui kegiatan percobaan sains yang bervariasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak. Hal ini dapat terjadi, karena dalam pembelajaran sains yang dilakukan dengan menyenangkan melalui percobaan sains yang dikemas dalam bermain sambil belajar, anak tidak terbebani hal-hal yang bersifat akademis karena sesungguhnya hakikat pembelajaran di taman kanak-kanak lebih menekankan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan sehingga konsep bermain sangat kuat, (2) aktivitas anak dalam mengikuti pembelajaran sains di Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan menunjukkan respon yang positif dalam hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilakukan sambil bermain yang membawa anak ke suasana yang menyenangkan karena percobaan sains yang diterapkan adalah percobaan bervariasi yang didalamnya terdapat kegiatan anak untuk berpikir secara kritis, dan (3) penerapan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak dalam pembelajaran sains. Hal ini terlihat berdasarkan hasil pengamatan di mana untuk pengamatan pembelajaran pertama diperoleh data dari 24 anak terdapat 13 anak atau 54,16% yang menunjukkan tingkat kemampuan berpikir kritis tinggi, sedangkan pada pengamatan pembelajaran kedua diperoleh data dari 23 anak terdapat 20 anak atau 83,33% yang menunjukkan tingkat kemampuan berpikir kritis tinggi.

## **ABSTRACT**

The purpose of this study was to determine: (1) the implementation of playing methods in science learning at Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan. (2) children's activities in participating in science learning at Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan, and (3) the application of play methods can improve children's critical thinking skills in science learning.

The study was conducted at Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan. The method used is a qualitative research method. Data sources are the principal, teachers and students. Data retrieved through observation, documentation, and interviews. Data are analyzed based on data reduction, data presentation, and drawing conclusions.

The research findings show: (1) the implementation of play methods in science learning at Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan, presented through various science experiment activities that can improve children's critical thinking skills. This can happen, because in science learning done with fun through science experiments that are packaged in playing while learning, children are not burdened with things that are academic because actually the nature of learning in kindergarten emphasizes more fun learning activities so the concept of play is very strong, (2) children's activities in participating in science learning at Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan showed a positive response in this case because learning is done while playing that brings children to a pleasant atmosphere because science experiments applied are varied experiments in which there are children's activities to think critically, and (3) the application of play methods can improve children's critical thinking skills in learning science. This can be seen based on observations where the first learning observation obtained data from 24 children there were 13 children or 54.16% which showed high levels of critical thinking skills, while the second learning observation obtained data from 23 children there were 20 children or 83.33 % which shows a high level of critical thinking skills.

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillahirrabbi'l'alamiin, segala puji dan syukur penulis persembahkan pada Allah swt yangtelah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan tesis ini. Shalawat dan salam dihadiahkan kepada Rasulullah saw, nabi pembawa rahmat dan pemimpin umat untuk memperoleh kebahagiaan dunia dan akhirat.

Penulisan tesis ini dilakukan untuk melengkapi tugas-tugas dan syarat memperoleh gelar Master Pendidikan (M.Pd) jenjang pendidikan strata 2 (S2) pada Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

Penulis menyadari keterbatasan yang dimiliki sehingga menemukan berbagai kendala selama menyelesaikan penulisan dan tesis ini tidak akan selesai tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung. Rasa hormat yang setinggi-tingginya dan ucapan terima kasih yang setulusnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan demi terselesaikannya penulisan tesis ini.

Rasa hormat dan ucapan terima kasih secara khusus penulis sampaikan kepada Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) Medan, Bapak Prof. Dr. Saidurrahman, M.Ag, yang telah memberikan kemudahan selama peneliti terdaftar sebagai mahasiswa program magister.

Bapak Dekan FITK UIN SU yaitu Bapak Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd, Bapak Dr. Ali Imran Sinaga, M.Ag selaku Ketua Program Studi dan Bapak Dr. Rusydi Ananda, M.Pd selaku sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam FITK UIN SU,

Ibu Prof. Dr. Tien Rafida, M.Hum sebagai pembimbing I dan Bapak Dr. Rusydi Ananda, M.Pd sebagai pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan secara maksimal kepada penulis dan tidak lupa pula ucapan terima kasih.

Para dosen, staf dan civitas akademika yang telah memberikan bantuan fasilitas dan pelayanan mulai dari proses perkuliahan sampai pada penyelesaian tesis ini.

Ucapan terima kasih yang mendalam juga penulis haturkan kepada Kepala RA Asyyifa Medan yang telah memberikan kesempatan dan bantuan baik secara moril maupun materil kepada penulis untuk menyelesaikan studi. Dan juga Kepada rekan guru RA Asyyifa Medan yang senantiasa memberi dukungan dan kepada siswa yang telah membantu penelitian ini.

Kepada teman-teman mahasiswa Program Magister PAI Konsentrasi PIAUD FITK UIN SU angkatan 2018 yang tidak memungkinkan untuk disebutkan satu-persatu yang berjuang bersama-sama dalam menyelesaikan studi ini.

Kepada ayahanda, Ibunda, suami dan anak-anakku yang telah memberikan motivasi, kasih sayang yang tak terhingga sehingga memberikan kekuatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi ini.

Penulis menyadari penulisan tesis ini masih banyak kekurangan, keterbatasan serta kesederhanaan analisis masih perlu disempurnakan. Untuk itu kritik dan saran sangat diharapkan dalam penyempurnaan penulisan tesis ini. Akhirnya kepada Allah swt jualah berserah diri. Kepada semua pihak yang telah memberikan partisipasi dalam penyelesaian penulisan tesis ini, penulis menyampaikan semoga seluruh amalan yang dilakukan menjadi amal jariyah dan mendapat balasan kebaikan dari Allah swt. Amin ya Rabbal ‘alamin.

Medan, Januari 2020

Penulis,

**Mariani Harahap**  
**NIM. 0331183009**

## **LEMBAR PERNYATAAN**

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam Konsentrasi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dari Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Tesis yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Tesis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Medan, Januari 2020

**Mariani Harahap**

**NIM. 0331183009**

## DAFTAR ISI

	Halaman
Abstract.....	i
Abstrak.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi.....	v
Daftar Tabel.....	vii
Daftar Lampiran.....	viii
<b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	8
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II : KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>
A. Deskripsi nseptual.....	10
1. Pembelajaran di Raudhatul Atfhal.....	10
2. Metode Bermain.....	17
3. Pembelajaran Sains Anak Usia Dini.....	26
4. Kemampuan Berpikir Kritis.....	35
B. Hasil Penelitian Relevan .....	44

<b>BAB III</b>	<b>:</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>47</b>
	A.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	47
	B.	Latar Penelitian.....	47
	C.	Metode dan Prosedur Penelitian.....	48
	D.	Data dan Sumber Data.....	48
	E.	Instrumen dan Prosedur Pengumpulan Data.....	49
	F.	Prosedur Analisis Data.....	50
	G.	Pemeriksaan Keabsahan Data.....	52
<b>BAB IV</b>	<b>:</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>55</b>
	A.	Temuan Umum Penelitian.....	55
	B.	Temuan Khusus Penelitian.....	68
	C.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	86
<b>BAB V</b>	<b>:</b>	<b>KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>	<b>96</b>
	A.	Kesimpulan.....	96
	B.	Implikasi.....	96
	C.	Saran-Saran .....	98
<b>DAFTAR BACAAN.....</b>			<b>99</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>			<b>102</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel. 2.1 Perkembangan Tahapan Berpikir Piaget.....	37
Tabel. 3.1 Latar Penelitian.....	48
Tabel. 4.1 Prestasi Yang Pernah Diraih Murid RA Assyifa Medan.....	56
Tabel. 4.2 Prestasi Yang Pernah Diraih Guru RA Assyifa Medan.....	56
Tabel. 4.3 Data Tenaga Pendidikan RA Assyifa Medan.....	58
Tabel. 4.4 Struktur Kurikulum RA Assyifa Medan.....	64
Tabel. 4.5 Tema Yang Digunakan Dalam Pembelajaran.....	67
Tabel 4.6 Standar Ketuntasan Belajar Minimal.....	68
Tabel 4.7 Data Kemampuan Berpikir Krtitis Pada Pengamatan I.....	85
Tabel 4.8 Data Kemampuan Berpikir Krtitis Pada Pengamatan II.....	86

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Format Observasi Penilaian Tes Kemampuan Berpikir Kritis Pengamatan I	102
Lampiran 2 Satuan Kegiatan Mingguan.....	108
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.....	116
Lampiran 4 Dongeng/Cerita Berbasis Sains Yang Disampaikan Guru Dalam Pembelajaran.....	136
Lampiran 5 Catatan Lapangan.....	139

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar belakang Masalah**

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 1 menyebut bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Selanjutnya disebutkan Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini khususnya di Raudhatul Athfal pada kelompok umur 4 – 6 tahun yang merupakan masa usia emas. Pada masa usia ini anak-anak dalam masa usia rentan yang apabila penanganannya tidak tepat maka dapat merugikan anak itu sendiri. Pada masa usia tahap ini juga awal proses pembentukan sumber daya manusia Indonesia yang diharapkan nantinya mampu menjadi generasi yang handal dan mampu membangun bangsa dan negara serta memiliki harkat dan martabat yang mampu bersaing dengan bangsa-bangsa lain.

Bichler dan Snowman sebagaimana dikutip Patmonodewo (2003:76) menyebutkan anak usia dini disebut sebagai anak usia pra sekolah. Usia pra sekolah ini menentukan tahap perkembangan anak berikutnya. Anak yang berada pada usia ini biasanya mereka sudah mampu membuat gambar manusia walaupun belum sempurna. Bentuk gambar manusia masih bersifat umum, ditunjukkan dengan lingkaran yang besar sebagai kepala, kemudian ditambah bulat kecil sebagai mata, hidung, mulut dan telinga. Beberapa anak yang telah

berusia lima tahun telah mampu melompat dengan mengangkat kedua kaki. Pada usia enam tahun, diharapkan anak sudah mampu melempar dengan tujuan yang tepat dan mampu mengendarai sepeda roda dua. Berdasarkan data yang dirilis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2017 menyebutkan kondisi pendidikan Indonesia akhir tahun 2016, khususnya pada anak usia 4 – 6 tahun bahwa ketuntasan nasional 72,29% yaitu sudah 58.174 desa memiliki PAUD dari total 80.476 desa yang ada di seluruh Indonesia (Kemendikbud, 2017:9). Untuk mengantisipasi persoalan belum terlayani anak usia dini tersebut, maka berbagai upaya dilakukan pemerintah maupun masyarakat yaitu melalui pendirian Raudhatul Athfal dan sekolah dasar di berbagai daerah.

Di lain pihak, pelaksanaan pembelajaran di Raudhatul Athfal terdapat kecenderungan dilakukan secara teoritis dan mengabaikan lingkungan keseharian anak. Hal ini menyebabkan anak menjadi canggung, bahkan seakan-akan tercabut dari kondisi nyata sehari-hari. Kondisi ini kurang mengembangkan potensi yang dimiliki anak karena pendidikan berlangsung semata-mata berpusat kepada guru.

Program pendidikan di Raudhatul Athfal mengalami pergeseran yang semestinya diharapkan menjadi taman bermain, taman yang indah, taman yang menyenangkan, taman tempat bersosialisasi telah berubah menjadi “sekolah dini”. Hal ini mungkin disebabkan adanya kesalahan dalam melaksanakan program Raudhatul Athfal ditambah dengan “tuntutan” orang tua dan masyarakat sehingga seolah-olah Raudhatul Athfal dipaksakan untuk mempersiapkan anak untuk memasuki sekolah dasar.

Padahal tujuan program pendidikan di tingkat anak usia dini sebagaimana dijelaskan Rachmawati dan Kurniati (2010:87) bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Dengan demikian orientasi belajar anak hanya ditekankan pada pencapaian prestasi akademik mungkin anak dapat mencapai

kemampuan sesuai dengan harapan guru, namun hal ini dapat menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan anak selanjutnya.

Pendidikan di Raudhatul Athfal adalah bentuk pendidikan pra sekolah yang menyelenggarakan pendidikan anak-anak usia 4 – 6 tahun. Kurikulum berbasis kompetensi TK/RA tahun 2004 menyebutkan Raudhatul Athfal adalah satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun.

Materi program pembelajaran Raudhatul Athfal dipadukan dalam program pembelajaran yang mencakup: (1) bidang pembentukan perilaku yang merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari, sehingga menjadi kebiasaan yang baik. Bidang pengembangan ini meliputi lingkup perkembangan nilai-nilai agama dan moral serta pengembangan sosial, emosional dan kemandirian, dan (2) bidang pengembangan kemampuan dasar yang merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan anak. Bidang kemampuan dasar meliputi lingkup perkembangan berbahasa, fisik motorik dan kognitif. Salah satu lingkup perkembangan kognitif adalah perkembangan anak usia Raudhatul Athfal terhadap pembelajaran sains meliputi mengenal benda berdasarkan fungsi, menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik, mengenal gejala sebab akibat terkait dengan dirinya, memasang benda sesuai dengan pasangannya dan mencoba menceritakan apabila warna dicampur.

Pendidikan anak usia dini perlu dilakukan karena pada usia dini kapasitas kecerdasan manusia sudah terbentuk. Artinya pada usia tersebut otak, anak tidak mendapatkan rangsangan yang maksimal, maka potensi otak anak tidak akan berkembang secara optimal. Secara keseluruhan sampai usia 8 tahun 80% kapasitas kecerdasan terbentuk. Artinya kapasitas kecerdasan anak hanya bertambah 30% setelah usia 4 tahun hingga mencapai usia 8 tahun. Selanjutnya

kapasitas kecerdasan anak tersebut akan mencapai 100% setelah berusia sekitar 18 tahun (Rachmawati dan Kurniati, 2010:87).

Pemerintah telah berupaya untuk melakukan pembenahan dalam rangka peningkatan pembelajaran dalam bidang sains. Salah satunya adalah materi pengenalan sains pada Kurikulum Raudatul Athfal dalam pengembangan kognisi dengan kompetensi dasar anak mampu mengenal berbagai konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu hasil belajar yang diharapkan adalah anak dapat mengenal konsep-konsep sains sederhana.

Berdasarkan data awal yang peneliti peroleh di lokasi penelitian yakni Raudhatul Athfal Assyifa Medan pelaksanaan kurikulum Raudhatul Athfal mengalami kendala khususnya dalam pembelajaran sains, mengalami kendala dalam pelaksanaan pembelajaran pengembangan sains. Berkaitan dengan hal jika ingin anak-anak kita mempunyai kinerja yang baik di sekolah lanjutan, maka anak usia dini hendaknya dibiasakan bereksperimen sains, jika tidak, berarti mempersulit anak-anak mengenali sains untuk kehidupan selanjutnya.

Oleh karena itu, diperlukan perhatian terhadap pendidikan anak usia dini agar kecerdasan, kepribadian dan perilaku sosial anak dapat berkembang secara optimal. Usia dini merupakan usia di mana anak akan sangat mudah menerima rangsangan dari lingkungannya. Perlakuan yang tepat dari lingkungannya diharapkan akan membawa perubahan positif bagi perkembangannya.

Hal ini dapat dilakukan sebagaimana dijelaskan Hurlock sebagaimana dikutip Moeslichatoen (2004:34) sebagai berikut: (1) mendorong anak bertingkah laku sesuai dengan yang diharapkan dan menghilangkan tingkah laku yang tidak diharapkan, (2) tingkah laku yang diharapkan apabila dilakukan anak akan memberikan konsekuensi yang menyenangkan, sedangkan tingkah laku yang tidak diharapkan akan menumbuhkan penyesalan pada diri anak, (3) tingkah laku yang diharapkan apabila dibina secara terus menerus pada saatnya akan terjadi dengan sendirinya, atas prakarsa anak sendiri meskipun tidak ada pengawasan dari guru, dan (4) anak perlu mendapat kesempatan untuk mengubah tingkah laku yang tidak diharapkan itu. Bertitik tolak dari hal di atas,

maka pendidikan dalam kerangka pembentukan perkembangan jasmani dan rohani anak harus mensinergiskan aspek-aspek tumbuh kembang anak.

Kenyataan yang ada berdasarkan pengamatan peneliti menunjukkan bahwa kegiatan di Raudhatul Athfal Assyifa Medan selama ini belum dilaksanakan secara menarik dalam hal ini anak sudah dituntut untuk mengerjakan tugas yang bersifat akademik bahkan terkadang memberikan pekerjaan rumah untuk anak didiknya. Anak dipaksa mengerjakan tugas-tugas membaca, menulis, berhitung di rumah.

Berkaitan dengan hal tersebut Fuad Hasan sebagaimana dikutip Tedjasputra (2003:7) menyatakan ketidaksetujuan dengan mengatakan: ada pemaksaan anak untuk dilibatkan ke dalam proses belajar sedini mungkin. Kelompok bermain, Raudhatul Athfal semestinya tidak lantas beralih fungsi atau menyerupai sekolah, semata-mata karena terbawa anggapan bahwa sebaiknya anak mulai bersekolah sedini mungkin. Kedua bentuk program itu tidak seharusnya berubah menjadi lembaga pendidikan yang melancarkan kegiatan skolastik dan bersifat prestatif dengan akibat menyusutnya kesempatan anak melibatkan diri dalam kegiatan bermain yang bisa dinikmatinya sebagai suasana rekreatif.

Target kemampuan akademik yang mengaburkan aspek bermain pada anak mengakibatkan terdapatnya unsur pemaksaan belajar pada anak yang lebih berpeluang untuk menimbulkan masalah tingkah laku di kemudian hari. Terlepas dari target kemampuan menulis dan membaca, bermain adalah dunia anak usia pra sekolah dan menjadi hak setiap anak untuk bermain sebagaimana dinyatakan dalam Konvensi Hak-hak Anak (1990) pasal 31 disebutkan bahwa hak anak untuk beristirahat dan bersantai, bermain dan turut serta dalam kegiatan rekreasi yang sesuai dengan usia anak yang bersangkutan dan untuk turut serta secara bebas dalam kehidupan budaya dan seni.

Wawancara awal peneliti dengan guru Raudhatul Athfal Assyifa Medan diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan kurang mengembangkan berpikir kritis anak. Ini disebabkan anak harus selalu

mencontoh dan tidak boleh berbeda dengan apa yang dilakukan guru. Misalnya guru memberi contoh warna buah apel adalah merah, ketika terdapat ada anak yang mewarnai buah apelnnya dengan warna hijau atau orange dan sebagainya guru kurang memberikan respon positif. Bila hal ini terjadi dan berlangsung terus menerus maka berdampak kepada anak, anak tidak mau "berbeda" dari apa-apa yang diarahkan guru bahkan tidak menutup kemungkinan anak tidak mau mencoba dan pada gilirannya akan mematikan kemampuan berpikir kritis.

Beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut: (1) strategi pembelajaran yang selama ini diterapkan kurang variatif untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, (2) kurang tepatnya metode yang diterapkan dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir kritis, (3) kurang berkembangnya kemampuan berpikir kritis hal ini disebabkan guru kurang memberikan kebebasan kepada anak untuk berinisiatif, anak hanya mencontoh dan mendengarkan instruksi dari guru saja, (4) media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran belum maksimal dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Di samping itu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak jelas diperlukan kesadaran dan perhatian dari semua pihak yang berkepentingan dalam meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran di Raudhatul Athfal, masalahnya apakah guru dapat melaksanakan pendidikan dan pembelajaran yang berorientasi kepada peningkatkan kemampuan berpikir kritis yang dapat diperoleh melalui kegiatan pembelajaran sains.

Kemampuan berpikir kritis dijelaskan Langerh (2009:19) meliputi: (1) mempertimbangkan konsekuensi, (2) membedakan antara fakta dan opini, (3) membedakan kesimpulan yang pasti dan yang belum pasti, (4) mengidentifikasi makna, (5) mempertimbangkan sudut pandang alternatif, (6) menunjukkan penyebab atau bukti, (7) membedakan faktor relevan dan tidak relevan, (8) mengambil keputusan, (9) menguji reliabilitas suatu pernyataan yang dibuat, dan (10) mengajukan pertanyaan.

Hal senada dijelaskan Harsanto (2005:74) bahwa kemampuan berpikir kritis meliputi: (1) membedakan antara fakta dan non fakta, (2) membedakan antara kesimpulan sementara dan definisi, (3) menguji tingkat kepercayaan, (4) membedakan informasi relevan dan tak relevan, (5) berpikir kritis terhadap yang dibaca, (6) membuat keputusan, (7) mengidentifikasi sebab akibat, (8) mempertimbangkan wawasan lain, dan (9) menguji pertanyaan yang dimiliki.

Pembelajaran sains juga dimaksudkan untuk memberikan pengalaman bermakna kepada anak dan juga melatih kemampuan berpikir kritis, karena dalam pembelajaran sains anak dalam memahami berbagai konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkan dengan konsep yang telah dikuasainya tanpa menghilangkan unsur bermain yang memang "dunianya" anak.

Sesuai dengan karakteristik usia Raudhatul Athfal maka peningkatan kemampuan berpikir kritis anak dilakukan melalui bermain yang dilakukan pada pembelajaran sains. Oleh karenanya maka peningkatan kemampuan berpikir kritis anak dapat dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran sains, misalnya guru menunjukkan beberapa benda mainan yang di antara benda-benda permainan tersebut terdapat huruf-huruf tersembunyi yang diletakkan pada area sains. Setelah proses itu dilalui maka guru mengajak anak-anak untuk bernyanyi sesuai dengan materi yang dibelajarkan tersebut. Intinya adalah bahwa melalui kegiatan bermain dan belajar sains yang dilakoni oleh anak terdapat di dalamnya unsur peningkatan kemampuan berpikir kritis.

Kenyataan inilah yang penting mendapat perhatian, agar tenaga pengajar di Raudhatul Athfal Assyifa Medan terbantu dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Dalam hal ini upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak adalah melalui kegiatan pembelajaran sains. Karakteristik utama pembelajaran sains adalah kegiatan pembelajaran tanpa memberi beban kepada anak, sehingga konsep belajar pada usia dini yang dominan dengan bermain tetap dipegang teguh dan kegiatan-kegiatan pembelajaran lebih ditekankan pada kreativitas anak.

Untuk menjawab permasalahan itu, diadakanlah pertemuan antara pihak sekolah dalam hal ini diwakili oleh guru Raudhatul Athfal Assyifa Medan dengan peneliti. Mengingat masalah tersebut dirasakan guru ada dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas, dan upaya yang akan dilakukan bertujuan untuk perbaikan, peningkatan atau perubahan pembelajaran ke arah yang lebih baik dan hasilnya dapat dilihat dan disaksikan oleh guru dan anak, maka dalam pertemuan tersebut ditetapkan perlu dilakukan pengkajian dengan penelitian yang bersifat reflektif terhadap hasil proses pembelajaran.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan pada identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas maka fokus penelitian ini adalah implementasi metode bermain untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran sains.

## **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimanakah implementasi metode bermain dalam pembelajaran sains di Raudhatul Athfal Assyifa Medan?
2. Bagaimanakah aktivitas anak dalam mengikuti pembelajaran sains di Raudhatul Athfal Assyifa Medan?
3. Apakah melalui penerapan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak dalam pembelajaran sains?

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui:

1. Implementasi metode bermain dalam pembelajaran sains di Raudhatul Athfal Assyifa Medan.

2. Aktivitas anak dalam mengikuti pembelajaran sains di Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan.
3. Penerapan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak dalam pembelajaran sains.

### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini secara teoritis adalah sebagai penambah khasanah keilmuan terkait dengan pembelajaran anak usia dini.

Manfaat praktis penelitian ini diharapkan sebagai:

1. Masukan dan memberi manfaat bagi guru Raudhatul Atfhal untuk dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam mengembangkan dan mengimplementasikan konsep pembelajaran sains, sehingga diharapkan dan kemampuan berpikir kritis anak lebih meningkat dan baik. Khusus untuk pimpinan Raudhatul Atfhal.
2. Masukan bagi kepala sekolah sebagai model untuk pengambilan kebijaksanaan yang berhubungan dengan pelaksanaan pendidikan di Raudhatul Atfhal.
3. Masukan bagi peneliti lain sebagai acuan dalam melakukan penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan pendidikan usia dini.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Konseptual**

##### **1. Pembelajaran di Raudhatul Atfhal**

Belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya berupa manusia atau objek-objek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan, baik pengalaman atau pengetahuan baru maupun sesuatu yang pernah diperoleh atau ditemukan sebelumnya akan tetapi menimbulkan perhatian kembali bagi individu tersebut sehingga memungkinkan terjadinya interaksi (Aunurrahman, 2011:36).

Sopiatin dan Sahrani (2011:66) menjelaskan belajar adalah proses perubahan tingkah laku, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, dari tidak tahu menjadi tahu, dan tidak mengerti menjadi mengerti, dari ragu menjadi yakin, dengan kata kata keberhasilan belajar ditandai dengan terjadi perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar. Singer sebagaimana dikutip Siregar dan Nara (2011:4) menjelaskan belajar adalah perubahan perilaku yang relatif tetap disebabkan praktek atau pengalaman yang sampai dalam situasi tertentu.

Darmayanti (2009:5) menjelaskan belajar merupakan suatu proses yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku. Setelah belajar individu mengalami perubahan dalam perilakunya mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Mardianto (2009;35) menjelaskan belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri seseorang mencakup

perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya.

Belajar menurut Siregar dan Nara (2011:5) adalah suatu aktivitas mental (psikis) yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan yang bersifat relatif konstan. Sementara itu belajar menurut Efendi dan Praja (2005:103) adalah suatu proses usaha atau interaksi yang dilakukan individu untuk memperoleh sesuatu yang baru dan perubahan keseluruhan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman-pengalaman itu sendiri.

Perspektif Islam terkait dengan pembelajaran anak yang harus dilakukan terutama oleh orang tua dapat dilihat dari cara Luqman menasehati anaknya di dalam memberikan pelajaran tentang keimanan dan akhlak sebagaimana terdapat pada surah Luqman ayat 13 dan 14 sebagai berikut:

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ

بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ ﴿١٣﴾

وَوَصَّيْنَا الْإِنْسَانَ بِوَالِدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ وَهْنًا عَلَى وَهْنٍ وَفِصَالَهُ فِي

عَامَيْنِ أَنْ اشْكُرْ لِي وَلِوَالِدَيْكَ إِلَيَّ الْمَصِيرُ ﴿١٤﴾

[Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar." Dan Kami perintahkan kepada manusia (berbuat baik) kepada dua orang ibu- bapanya; ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah- tambah, dan menyapihnya dalam dua tahun. Bersyukurlah kepadaKu dan kepada dua orang ibu bapakmu, hanya kepada-Kulah kembalimu, QS. Luqman, 13-14).

Terkait dengan surah di atas, Qutb (2019:9/159) menjelaskan Luqman melakukan pengarahan terhadap anaknya dengan nasehat, yaitu nasehat seorang yang bijaksana kepada anaknya di mana nasehat itu mengandung pengikraran terhadap persoalan tauhid yang telah ditetapkan oleh Allah dan juga berisikan pembelajaran akhlak.

Merujuk kepada ayat di atas, apa yang dilakukan Luqman di atas merupakan upaya memberikan pembelajaran kepada anak sebagai generasi penerus yang diharapkan keimanan dan akhlaknya terpelihara dengan baik. Ayat di atas menegaskan betapa pentingnya upaya pemberian pembelajaran kepada anak sejak dini.

Selanjutnya hadist Rasulullah terkait urgensi pembelajaran terhadap anak yang dilakukan orang tua aktivitas belajar dengan mengaktifkan seluruh potensi yang dimiliki serta tidak dapat dilakukan secara bermalasan. Hal ini dapat dilihat pada hadist Rasulullah saw yang diriwayatkan oleh Abu Hurairah, sebagai berikut :

حَدَّثَنَا يَحْيَى بْنُ يَحْيَى التَّمِيمِيُّ قَالَ أَخْبَرَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ يَحْيَى بْنِ أَبِي كَثِيرٍ قَالَ سَمِعْتُ أَبِي يَقُولُ لَا يُسْتَطَاعُ الْعِلْمُ بِرَاحَةِ الْجِسْمِ

[Telah menceritakan kepada kami Yahya bin Yahya At Tamimi, katanya; telah mengabarkan kepada kami Abdullah bin Yahya bin Abu Katsir dia berkata; Aku mendengar Ayahku berkata; "Ilmu tidak bisa diraih dengan mengistirahatkan badan (malas-malasan)."] (H.R. Muslim: 968).

Hadits Rasulullah di atas menegaskan untuk menuntut ilmu haruslah dilakukan dengan motivasi dan semangat yang tinggi dan tidak boleh bermalas-malasan, hal ini hendaknya ditanamkan kepada anak sejak usia dini.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai pada usia enam tahun yang diberikan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu

pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki persiapan untuk memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Dalam hal ini dapat dilakukan melalui pendidikan di Raudhatul Atfhal.

Selanjutnya Patmonodewo (2003:112) menjelaskan Raudhatul Atfhal memberi kemungkinan kepada anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangannya, memupuk sifat dan kebiasaan yang baik dan memupuk kesadaran dasar yang diperlukan untuk belajar pada kelas selanjutnya. Oleh karena itu, dalam rangka meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan, dan daya cipta anak maka kemampuan-kemampuan yang harus dikuasai anak didik sebagaimana diungkapkan oleh Triyon dan Lilienthal dalam Moeslichatoen (2004:77) yaitu:

1. Berkembang menjadi pribadi yang mandiri.
2. Belajar memberi, berbagi dan memperoleh kasih sayang.
3. Mengembangkan pengendalian diri.
4. Belajar bermacam-macam peran orang dalam masyarakat.
5. Belajar untuk mengenal tubuh masing-masing.
6. Belajar menguasai ketrampilan motorik halus dan kasar.
7. Belajar mengenal lingkungan fisik dan mengendalikan.
8. Belajar menguasai kata-kata baru untuk memahami anak/orang lain.
9. Mengembangkan perasaan positif dalam berhubungan dengan lingkungan.

Pratisti (2008:64) menjelaskan aspek tumbuh kembang anak yang harus dikembangkan mencakup tiga aspek yaitu: (1) aspek fisik, (2) aspek mental psikologis, dan (3) aspek sosial. Aspek fisik dapat dilihat melalui pertumbuhan tulang, otot-otot, sistem syaraf serta organ tubuh. Aspek mental psikologis mencakup pertumbuhan mental yang berkesinambungan yang dapat dilihat melalui peningkatan kemampuan untuk memecahkan masalah serta kemampuan untuk menghasilkan ide-ide. Sedangkan aspek sosial adalah kemampuan anak untuk mampu beradaptasi dengan lingkungan, atau menyesuaikan diri dengan kebutuhan serta tuntutan dari lingkungan sosial disekitarnya.

Oleh karena itu, pembelajaran yang dilaksanakan terhadap anak taman kanak-kanak harus dilaksanakan memperhatikan karakteristik anak, dalam hal ini Tangyong (2009:74) menjelaskan bahwa karakteristik anak usia taman kanak-kanak adalah:

1. Setiap anak adalah unik, anak berkembang sesuai dengan tempo dan kecepatannya masing-masing.
2. Anak berkembang melalui beberapa tahapan dan setiap peningkatan usia kronologis akan menampilkan ciri perkembangan yang khas.

3. Setiap anak adalah ”*student*” yang aktif, belajar bagi anak adalah segala sesuatu yang dikerjakannya sedangkan bermain adalah wahana belajar dan bekerja bagi anak. Untuk itu lingkungan yang banyak memberi rangsangan mental dapat meningkatkan kemampuan belajar anak.

Hartono (2002:65) menyatakan karakteristik anak masa kanak-kanak adalah: (1) bersifat egosentris, (2) mempunyai relasi sosial dengan benda-benda dan manusia yang sifatnya sederhana dan primitif, (3) kesatuan jasmani dan rohani yang hampir-hampir tidak terpisahkan sebagai satu totalitas.

Selanjutnya Seto (2004:76) menjelaskan karakteristik anak usia taman kanak-kanak sebagai berikut:

1. *Contraction* yaitu kecenderungan untuk mengkonsentrasikan diri hanya pada satu aspek dari suatu situasi.
2. Dominasi perseptual yaitu pemikiran anak usia taman kanak-kanak didominasi oleh persepsi mereka sendiri atas sebuah situasi dan mereka tidak mampu merefleksikan persepsi tersebut.
3. Perhatian pada keadaan bukan pada perubahan, dalam hal ini anak taman kanak-kanak memikirkan tentang bagaimana keadaan suatu hal sekarang ini atau hingga taraf tertentu akan menjadi apa nantinya, namun ia tidak memusatkan pemikiran bagaimana perubahan terjadi dari keadaan sekarang menuju keadaan nanti.
4. *Irrevisibility*, yaitu kemampuan berpikir tentang apa yang terjadi sekarang dan yang mungkin terjadi dan bagaimana mencapai tujuan selanjutnya.
5. Konsep yang *simplistic*, yaitu kecenderungan untuk berpikir sederhana.
6. *Idiosinkratik*, yaitu kecenderungan untuk menggunakan konsep-konsep yang hanya dapat dipahami dirinya sendiri.
7. Konsep yang tidak *reliable*, hal ini terjadi karena konsep yang digunakan dan ciri yang didefinisikannya dapat berubah-ubah dengan cepat dari waktu ke waktu.
8. Kecenderungan berpikir *absolute*, yaitu kecenderungan untuk tidak dapat mengubah konsep berpikir yang sudah digunakan untuk satu hal.
9. Dasar berpikir sering tidak dapat dipahami, dalam hal ini anak dapat bertindak seakan-akan tindakan mereka diarahkan oleh suatu konsep

namun tidak mungkin menjelaskan konsep yang digunakan atau menggunakan konsep itu jika diminta.

Yus (2011:66) mengutip Biechler dan Snowman menjelaskan karakteristik anak usia Raudhatul Atfhal berikut:

1. Ciri fisik; sangat aktif, melakukan banyak kegiatan, otot-otot besar (lengan, kaki) lebih dahulu berkembang dari otot yang lebih kecil (jari), koordinasi tangan, kaki dan mata belum sempurna, tubuh lentur sehingga mudah bergerak, dan anak laki-laki umumnya lebih besar dari anak perempuan.
2. Ciri sosial; bersahabat hanya pada satu atau dua orang dan mudah berganti, bermain dalam kelompok kecil, anak yang lebih muda bermain bersebelahan dengan anak yang lebih besar, pola bermain bervariasi sesuai dengan kelas sosial dan gender, sering terjadi perselisihan dan mudah berbaikan kembali, dan telah menyadari peran jenis kelamin.
3. Ciri emosi; mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka, sikap marah lebih sering diperlihatkan, iri hati pada anak yang lain, dan selalu memperebutkan perhatian orang dewasa di dekatnya.
4. Ciri kognitif; umumnya dalam berbahasa, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mengemukakan pikiran secara terbuka dan spontan.

Memperhatikan karakteristik anak sebagaimana paparan-paparan di atas, maka konsep pembelajaran di Raudhatul Atfhal didesain dan dilaksanakan supaya anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan riang gembira dan merasa aman, nyaman apabila melakukan tugas-tugas yang diberikan oleh guru di sekolah. Hal ini dilakukan karena masa kanak-kanak merupakan masa bermain karena nilai bermain bagi anak sangat penting sehingga tepat kalau dikatakan bahwa masa kanak-kanak adalah masa yang penuh dengan permainan. Fase kanak-kanak adalah fase indah, anak-anak tidak mungkin melewati satu hari pun tanpa aktivitas bermain.

Moeslichatoen (2004:78) menjelaskan bahwa karakteristik pembelajaran di taman kanak dalam kerangka mengembangkan kreativitas dan kemampuan anak dilakukan melalui kegiatan bermain. Melalui kegiatan bermain anak dilatih untuk berbahasa, mendengarkan beraneka bunyi, lagu, gambar, mengucapkan suku kata atau kata, memperluas kosa kata dan sebagainya. Diharapkan melalui kegiatan bermain sambil belajar sebagai bekalnya untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Senada dengan Moeslichatoen, Hawadi (2004:85) menjelaskan bahwa belajar merupakan kegiatan yang memerlukan ketekunan, sedangkan pada fase kanak-kanak usia 3 – 6 tahun belum cukup matang secara tekun dalam waktu yang cukup lama untuk memusatkan perhatiannya pada satu hal. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran dilakukan sambil bermain adalah kegiatan yang paling tepat dilakukan untuk anak-anak.

Melalui kegiatan bermain anak dapat memperoleh berbagai pengalaman dan pembelajaran penting tanpa meninggalkan aktivitas bermain, saat anak bergembiralah maka kegiatan belajar menjadi efektif. Untuk itu seluruh kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak didasari atas unsur kesenangan bukan berdasarkan atas beban belajar dan tugas yang berat.

Hapidin dan Gunardi (2009:19) menjelaskan bahwa untuk mengembangkan kemampuan anak usia Raudhatul Atfhal maka kegiatan pembelajaran harus diciptakan suatu keadaan situasi dan iklim kelas yang kondusif yaitu proses pembelajaran yang mendorong, menantang serta merangsang potensi dasar anak untuk melakukan aktifitas belajar sambil bermain secara optimal.

Yus (2011:70) mempertegaskan pembelajaran untuk anak usia dini dilakukan dengan prinsip berikut:

1. Berorientasi kepada kebutuhan anak.
2. Belajar melalui bermain.
3. Kegiatan belajar mengembangkan dimensi kecerdasan secara terpadu.
4. Menggunakan pendekatan klasikal, kelompok, dan individual.
5. Lingkungan kondusif.
6. Menggunakan berbagai model pembelajaran.
7. Mengembangkan keterampilan hidup dan hidup beragama.
8. Menggunakan media dan sumber belajar.
9. Pembelajaran berorientasi kepada prinsip perkembangan dan belajar anak.

Hal senada dijelaskan Isjoni (2010:81) bahwa proses pembelajaran yang dilakukan di Raudhatul Atfhal harus memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran berikut: (1) berangkat dari yang dimiliki anak, (2) belajar harus menantang pemahaman anak, (3) belajar dilakukan sambil bermain, (4) menggunakan alam sebagai sarana pembelajaran, (5) belajar dilakukan melalui sensorinya, (6) belajar membekali keterampilan hidup, dan (7) belajar sambil melakukan.

Trianto (2011:82) menjelaskan bahwa dalam melaksanakan pendidikan anak usia dini hendaknya menggunakan prinsip-prinsip berikut: (1) berorientasi kepada kebutuhan anak, (2) belajar melalui bermain, (3) lingkungan yang kondusif, (4) menggunakan pembelajaran terpadu, (5) mengembangkan berbagai kecakapan hidup, (6) menggunakan berbagai media edukatif, dan sumber belajar,

(7) dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang, (8) aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan, dan (9) pemanfaatan teknologi informasi.

## 2. Metode Bermain

Masa kanak-kanak adalah masa yang penting untuk sepanjang usia hidupnya, karena masa ini merupakan masa keemasan dan juga masa peka untuk belajar. Pada masa ini fondasi kecerdasan, kepribadian, moral dan sikap anak mulai di bentuk. Oleh sebab itu agar anak usia taman kanak-kanak menjadi generasi yang berkembang optimal, maka guru sebaiknya mampu secara bijak memilih strategi dan metode pembelajaran yang sesuai yaitu metode bermain.

Perspektif Islam terkait dengan metode bermain khususnya untuk menyenangkan atau memberikan kegembiraan pada anak dapat dilihat pada Al-Qur'an dan Hadist Rasulullah. Pada surah Yusuf ayat 12 dapat dilihat sebagai berikut:

أَرْسَلَهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعِعُ وَيَلْعَبُ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ



[Biarkanlah dia pergi bersama kami besok pagi, agar dia (dapat) bersenang-senang dan (dapat) bermain-main, dan sesungguhnya kami pasti menjaganya. QS Yusuf:12].

Riyanto dan Handoko (2010:80) menjelaskan bahwa bermain dan bernyanyi dan berkegiatan merupakan tiga ciri pendidikan usia dini yang paling tepat. Fungsi bermain pada anak adalah untuk merangsang perkembangan motorik, emosi, dan nalar anak. Kegiatan bermain adalah kegiatan apa saja asal dalam suasana yang menyenangkan sehingga dalam bermain kata kuncinya adalah menyenangkan.

Musfiroh (2008:78) menjelaskan bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Selanjutnya Musfiroh (2008:79) menjelaskan bermain bagi anak berkaitan dengan

peristiwa, situasi, interaksi dan aksi yang mengacu pada aktivitas seperti berlaku pura-pura dengan benda, sosiodrama, dan permainan yang beraturan. Dalam hal ini bermain berkaitan dengan tiga hal yaitu keikutsertaan dalam kegiatan bermain, aspek afektif, dan orientasi tujuan.

Hilderbrand sebagaimana dikutip Isjoni (2010:45) menjelaskan bahwa bermain bermakna berlatih, mengeksploitasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinasi hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa.

Selanjutnya Groos sebagaimana dikutip Yus (2011:75) menjelaskan bahwa bermain merupakan proses penyiapan diri untuk menyanggah peran sebagai orang dewasa. Yamin dan Sanan (2010:14) menjelaskan terdapat lima pengertian sehubungan dengan bermain yaitu:

1. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.
2. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, namun motivasinya lebih bersifat intrinsik.
3. Bersifat spontan dan sukarela.
4. Melibatkan peran serta aktif anak.
5. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain seperti kemampuan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, disiplin, mengendalikan emosi dan sebagainya.

Isjoni (2010:48) menjelaskan terdapat 14 nilai yang terkandung dalam kegiatan bermain, yaitu:

1. Membantu pertumbuhan anak.
2. Kegiatan yang dilakukan secara sukarela.
3. Memberi kebebasan anak untuk bertindak.
4. Memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai.
5. Mempunyai unsur petualangan di dalamnya.
6. Meletakkan dasar pengembangan bahasa.
7. Mempunyai pengaruh yang unik dalam hubungan antar pribadi.
8. Memberi kesempatan untuk menguasai diri secara baik.

9. Memperluas minat dan pemusatan perhatian.
10. Merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu.
11. Merupakan cara anak untuk mempelajari peran orang dewasa.
12. Merupakan cara dinamis untuk belajar.
13. Menjernihkan pertimbangan anak.
14. Bermain dapat distruktur secara akademis.

Beberapa ciri dari kegiatan bermain dijelaskan Tedjasaputra (2003:20) sebagai berikut:

1. Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.
2. Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai emosi-emosi yang positif.
3. Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain.
4. Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir.
5. Bebas memilih jenis dan bentuk bermain yang digunakan.
6. Mempunyai kualitas pura-pura.

Berkaitan dengan penggolongan bermain dijelaskan Gordon dan Browne sebagaimana dikutip Moeslichatoen (2004:156) bahwa kegiatan bermain dapat digolongkan berdasarkan perkembangan sosial anak yaitu:

1. Bermain secara soliter, yaitu bermain sendiri atau dapat juga dibantu oleh guru.
2. Bermain secara paralel yaitu bermain sendiri-sendiri secara berdampingan. Dalam hal ini tidak ada interaksi anak yang satu dengan anak yang lainnya. Anak senang atas kehadiran anak lain, tetapi belum terjadi keterlibatan di antara mereka. Selama bermain secara paralel anak sering menirukan apa yang dilakukan oleh anak lain yang berdekatan.
3. Bermain asosiatif, bermain tipe ini akan terjadi apabila anak bersama-sama dalam kelompoknya, misalnya anak menepuk-nepuk air beramai-ramai, bermain bola bersama, bermain pasir bersama.

4. Bermain secara kooperatif yaitu apabila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak lain untuk membicarakan, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan bermain.

Di samping penggolongan bermain di atas, terdapat penggolongan bermain berdasarkan pada kegemaran sebagaimana dijelaskan Moeslichatoen (2004:157) yaitu:

1. Bermain bebas dan spontan, dalam hal ini merupakan kegiatan bermain yang tidak memiliki peraturan dan aturan main. Anak bermain secara mandiri dan terus bermain sampai ia tidak berminat lagi.
2. Bermain pura-pura, dalam hal ini kegiatan anak bermain menggunakan daya khayal yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti objek tertentu, situasi tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukannya.
3. Bermain dengan cara membangun dan menyusun, dalam hal ini mula-mula anak mengumpulkan berbagai kepingan tanpa mengetahui tujuan pembentukannya kemudian timbul keinginan anak untuk menyusunnya sebagai salah satu bangunan yang sudah dikenalnya. Keberhasilan menyusun atau membangun sesuatu akan menambah rasa puas pada dirinya.
4. Bertanding atau berolah raga, dalam hal ini akan melakukan kegiatan pertandingan atau olah raga dengan anak lain kegiatan pertandingan dilakukan dengan aturan yang mereka sepakati.

Dalam bermain mengandung unsur-unsur penting sebagaimana dijelaskan Musfiroh (2008:68) yaitu:

1. Menyenangkan dan mengembirakan.
2. Dorongan bermain muncul dari anak bukan paksaan orang lain.
3. Anak melakukan spontan dan sukarela.
4. Anak ikut serta secara bersama-sama sesuai peran masing-masing.
5. Anak berlaku pura-pura, atau memerankan sesuatu, anak pura-pura marah atau pura-pura menangis.

6. Anak menetapkan aturan main sendiri, baik aturan yang diadopsi dari orang lain maupun aturan yang baru.
7. Anak berlaku aktif.
8. Anak bebas memilih mau bermain apa dan beralih kegiatan bermain lain, bermain bersifat fleksibel.

Terdapat 8 fungsi bermain bagi anak sebagaimana dijelaskan Moeslichatoen (2004:162) yaitu:

1. Menirukan apa yang dilakukan orang dewasa. Contohnya menirukan ibu masak di dapur, dokter mengibati orang sakit.
2. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata. Contohnya guru mengajar di kelas, supir mengendarai bus, petani mencangkul sawah.
3. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Contohnya ibu memandikan adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan tugas sekolah.
4. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat, seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air.
5. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas.
6. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, naik angkutan.
7. Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan bertambah tingginya tubuh, semakin gemuk, semakin cepat berlari.
8. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghiasa ruangan, menyiapkan makanan di meja, menyiapkan acara ulang tahun.

Rahman (2005:63) berpendapat ada beberapa prinsip metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada anak usia dini berkaitan dengan aktivitas bermain sambil belajar yaitu:

1. Berpusat pada anak adalah penerapan metode berdasarkan kebutuhan dan kondisi anak, bukan berdasarkan keinginan pendidik. Pendidik

menyesuaikan diri terhadap kebutuhan anak, bukan sebaliknya anak menyesuaikan diri terhadap keinginan dan kemampuan pendidik. Dengan demikian anak diberi kesempatan untuk terlibat secara aktif baik secara fisik maupun mental.

2. Partisipasi aktif adalah penerapan metode bermain sambil belajar ditujukan untuk membangkitkan anak untuk dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Pendidik harus mampu menciptakan situasi dan kondisi belajar sehingga anak termotivasi dan muncul inisiatif untuk berperan secara aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar.
3. Bersifat holistik dan integratif dimaksudkan kegiatan pembelajaran yang diberikan pada anak tidak terpisah menjadi bagian-bagian seperti pembedangan dalam pembelajaran, melainkan terpadu dan menyeluruh, terkait antara satu bidang dan bidang lain.
4. Fleksibel dimaksudkan bahwa pelaksanaan metode bersifat dinamis, tidak terstruktur dan disesuaikan dengan kondisi dan cara belajar anak yang memang tidak terstruktur. Anak belajar dengan cara yang ia sukai. Kondisi anak yang cenderung berubah-ubah berhubungan dengan daya konsentrasinya yang masih berjangka pendek, sehingga anak akan sering beralih dari satu kegiatan kepada kegiatan yang lain. Tugas pendidik adalah mengarahkan dan membimbing anak berdasarkan pilihan yang ditentukan anak.
5. Perbedaan individual dimaksudkan adalah tidak ada anak yang memiliki kesamaan. Pendidik dituntut untuk mampu merancang dan menyediakan alternatif kegiatan belajar guna memberi kesempatan kepada anak untuk memilih aktivitas belajar sesuai dengan minat dan kemampuannya. Walaupun kegiatan yang diberikan terhadap anak sama, namun pendidik tetap dituntut untuk dapat memberi pelayanan kepada anak secara individual.

Untuk dapat lebih memahami tentang metode bermain maka yang harus diketahui adalah tentang pengertian bermain. Dworetzky dalam Moeslichatoen

(2004:166) memberikan batasan tentang arti bermain dengan memisahkan aspek tingkah laku yang berbeda dalam bermain. Terdapat lima kriteria dalam bermain:

1. Motivasi intrinsik, tingkah laku bermain pada anak di motivasi dari dalam diri, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan dari masyarakat.
2. Pengaruh positif, tingkah laku itu menyenangkan untuk dilakukan.
3. Bukan kegiatan yang dilakukan sambil lalu, tingkah laku itu bukan dilakukan sambil lalu karena tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura.
4. Cara/tujuan, cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuannya. Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri dari pada keluaran yang dihasilkan.
5. Kelenturan, bermain itu merupakan perilaku yang lentur. Kelenturan itu ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungannya serta berlaku dalam setiap situasi.

Bermain merupakan ciri aktivitas anak taman kanak-kanak yang khas. Pada kurun usia ini dinamakan juga sebagai periode keemasan (*golden age*) dalam proses perkembangan seorang anak, yang pada akhirnya anak akan mengalami lompatan kemajuan secara fisik, sosial dan emosional. Kegiatan bermain merupakan latihan untuk mengkonsolidasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognitif yang baru dikuasai sehingga dapat berfungsi secara efektif. Tedjasaputra (2003:24) menjelaskan melalui bermain anak diharapkan berkembang pribadinya, sosial dan emosional, melalui bermain anak merasakan pengalaman, emosi, sedih, senang, bergairah, kecewa, bangga dan marah, serta memahami kaitan dirinya dan lingkungannya. Jadi bermain merupakan cermin perkembangan anak.

Moeslichatoen (2004:168) memberi uraian tentang bermain yaitu anak dapat melakukan aktivitas yang positif dalam memenuhi kebutuhan perkembangan dimensi fisik, motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Dari pengertian di atas selanjutnya Moeslichatoen (2004:168) menguraikan sebagai berikut:

1. Melalui bermain dapat melakukan koordinasi otot kasar, bermacam cara dan teknik dapat dipergunakan dalam kegiatan ini seperti berjalan, berlari, melompat, melempar, menendang dan sebagainya.
2. Melalui kegiatan bermain anak dapat melatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur isi, mengukur berat, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda dan sebagainya.
3. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri. Kegiatan ini dapat berupa pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya.
4. Melalui kegiatan bermain anak juga dapat melatih kemampuan bahasanya dengan cara mendengarkan beraneka bunyi, mengucapkan suku kata atau kata, memperluas kosa kata, berbicara dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
5. Melalui bermain anak dapat meningkatkan kepekaan emosinya dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan, mengenalkan perubahan perasaan, membuat pertimbangan dan menumbuhkan percaya diri.
6. Melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnyaseperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri dan faham bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya.

Selanjutnya Moeslichatoen (2004:170) menjelaskan langkah-langkah kegiatan bermain melalui urutan:

1. Kegiatan pra bermain yaitu kegiatan penyiapan anak dalam melaksanakan kegiatan bermain meliputi: (a) guru mengkomunikasi kepada anak tujuan kegiatan bermain, (b) guru mengkomunikasikan batasan-batasan yang harus dipatuhi anak, (c) guru menawarkan peran kepada masing-masing anak untuk disepakati, dan (d) guru memperjelas peran apa yang harus

dilakukan, dan (2) kegiatan penyiapan bahan dan peralatan yang diperlukan dalam bermain.

2. Kegiatan bermain dilakukan dengan langkah-langkah: (a) anak bermaian sesuai dengan peran yang telah ditentukan sebelumnya, dan (b) ketika proses bermain berlangsung guru memberi bimbingan.
3. Kegiatan penutup dilakukan guru dengan: (a) menarik perhatian dan membangkitkan minat anak tentang aspek-aspek yang terdapat dalam kegiatan bermain, dan (b) menghubungkan pengalaman anak dengan situasi di rumah atau di tempat umum lainnya.

Berkaitan dengan jenis permainan dijelaskan Musfiroh (2008:78)

meliputi:

1. Permainan kecerdasan bahasa antara lain: gambar buah, huruf yang sama, bertukar nama, tebak kata, benda apa namanya.
2. Permainan kecerdasan logika-matematik antara lain: tata balok, tata angka, hitung benda, hitung langkah, panjang mana, besar mana, cari yang sama, timbang ukur.
3. Permainan kecerdasan visual spasial antara lain: merah mana, apa warnanya, menara, kanan-kiri, koin, gambar pagar.
4. Permainan kecerdasan kinestetik antara lain: jalan rupa-rupa, jalan mangkuk, patung dirijen, meronce manik-manik, mengambil dengan penjepit, jahit jelujur.
5. Permainan kecerdasan musikal antara lain: doremi, menyanyikan lagu, suara apa itu, suara siapa itu, lagu selang-seling.
6. Permainan kecerdasan intrapersonal antara lain siapa aku, yang kusuka yang dia suka, suara sedih suara senang, jadi apa.
7. Permainan kecerdasan naturalis meliputi: telur ayam, mana buahku, daun kering daun segar, buah apa namanya, apa makanannya.
8. Kecerdasan eksistensial antara lain jika tanpa, kita menjadi titik, banyak maunya, hujan atau panas.

Berdasarkan uraian di atas maka yang dimaksud dengan metode belajar sambil bermain merupakan teknik atau cara dalam mencapai tujuan pembelajaran

melalui aktivitas bermain, dengan menitikberatkan berbagai kegiatannya dalam bentuk keterampilan dan permainan, memanfaatkan alat-alat permainan, dapat menumbuhkan rasa senang, tidak ada paksaan, kegiatannya bersifat lentur dan anak bebas untuk memilih aktivitas yang disukainya. Melalui kegiatan ini diharapkan dapat merangsang perkembangan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi dan sosial.

### **3. Pembelajaran Sains Anak Usia Dini**

Anak dilahirkan dengan membawa sesuatu keajaiban yaitu dorongan rasa ingin tahu atau mencari tahu tentang apa yang dilihat, dengar, rasa lingkungan sekitarnya. Orang dewasa yang berada disekelilingnya anak seperti orang tua di rumah, atau guru di sekolah atau tempat pendidikan anak usia dini memainkan peran yang penting dalam membantu anak untuk mengembangkan rasa ingintahunya. Melalui berbagai stimulasi yang diberikan, anak akan mulai mengerti dan memahami dunia sekeliling mereka. Penerimaan hal ini akan membuat anak semangat dan memunculkan rasa ingintahu sehingga dapat membuat anak tertarik untuk selalu menyelidiki fenomena alam yang terjadi di sekelilingnya.

Begitu pentingnya pembelajaran sains pada anak usia dini dijelaskan Jamaris (2006:77) bahwa sains pada hakikatnya dapat ditanamkan pada anak sedini mungkin. Pemahaman anak mengenai sains akan lebih berfungsi, jika dikembangkan dengan sesaksama melalui pembelajaran di Raudhatul Athfal.

Hal senada dijelaskan Suyanto (2005:52) bahwa pengenalan sains untuk anak Raudhatul Athfal bertujuan untuk mengembangkan kemampuan sebagai berikut:

1. Eksplorasi dan investigasi yaitu kegiatan untuk mengamati dan menyelidiki objek dan fenomena alam.
2. Mengembangkan keterampilan proses sains dasar seperti melakukan pengamatan, mengukur, mengkomunikasikan hasil pengamatan dan sebagainya.

3. Mengembangkan rasa ingin tahu, rasa senang dan mau melaksanakan kegiatan inkuiri atau penemuan.
4. Memahami pengetahuan tentang berbagai benda, baik ciri, struktur maupun fungsinya.

Perspektif Islam terkait dengan urgensi mempelajari sains sebagai bagian yang tak terpisahkan dalam mempelajari agama Islam secara komprehensif..

Beberapa ayat dalam Al-Qur'an menjelaskan sebagai berikut:

وَهُوَ الَّذِي جَعَلَ اللَّيْلَ وَالنَّهَارَ خِلْفَةً لِّمَنۢ أَرَادَ أَن يَذَّكَّرَ أَوْ  
 أَرَادَ شُكُورًا ﴿٦٢﴾

تَبَارَكَ الَّذِي جَعَلَ فِي السَّمَاءِ بُرُوجًا وَجَعَلَ فِيهَا سِرَاجًا وَقَمَرًا مُنِيرًا  
 ﴿٦١﴾

[Maha Suci Allah yang menjadikan di langit gugusan-gugusan bintang dan Dia menjadikan juga padanya matahari dan bulan yang bercahaya. Dan Dia (pula) yang menjadikan malam dan siang silih berganti bagi orang yang ingin mengambil pelajaran atau orang yang ingin bersyukur. QS Al-Furqan 61-62]

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسُ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا  
 عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ  
 لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ ﴿٥﴾

[Dia-lah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya dan ditetapkan-Nya manzilah-manzilah (tempat-tempat) bagi perjalanan bulan itu, supaya kamu mengetahui bilangan tahun dan perhitungan (waktu). Allah tidak menciptakan yang demikian itu melainkan dengan hak. Dia menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya) kepada orang-orang yang mengetahui. QS Yunus:5]

Leeper sebagaimana dikutip Nugraha (2008:62) menjelaskan bahwa pembelajaran sains pada anak usia dini ditujukan untuk merealisasikan empat hal, yaitu:

1. Pengembangan pembelajaran sains pada anak usia dini ditujukan agar anak memiliki kemampuan memecahkan masalah yang dihadapinya melalui penggunaan metode sains, sehingga anak terbantu dan menjadi terampil dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapinya.
2. Pengembangan pembelajaran sains pada anak usia dini ditujukan agar anak memiliki sikap ilmiah. Hal yang mendasar misalnya tidak cepat-cepat dalam mengambil keputusan, berhati-hati terhadap informasi yang diterimanya serta bersifat terbuka.
3. Pengembangan pembelajaran sains pada anak ditujukan agar anak mendapat pengetahuan dan informasi ilmiah.
4. Pengembangan pembelajaran sains pada anak ditujukan kepada anak agar lebih berminat dan tertarik untuk menghayati sains yang berada dan ditemukan di lingkungan dan alam sekitarnya.

Berkaitan dengan tujuan pembelajaran sains yang diberikan kepada anak Raudhatul Athfal dijelaskan Nugraha (2008:64) adalah:

1. Membantu pemahaman anak tentang konsep sains dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari.
2. Membantu melekatkan aspek-aspek yang terkait dengan keterampilan proses sains, sehingga pengetahuan dan gagasan tentang alam sekitar dalam diri anak menjadi berkembang.
3. Membantu menumbuhkan minat pada anak untuk mengenal dan mempelajari benda-benda serta kejadian di luar lingkungannya.
4. Memfasilitasi dan mengembangkan sikap ingin tahu, tekun, terbuka, kritis, mawas diri, bertanggungjawab, bekerjasama dan mandiri dalam kehidupannya.

5. Membantu anak agar mampu menggunakan teknologi sederhana yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.
6. Membantu anak untuk dapat mengenal dan memupuk rasa cinta terhadap alam sekitar, sehingga menyadari kebesaran dan keagungan Tuhan.

Selanjutnya Nugraha (2008:112) menjelaskan pembelajaran sains di Raudhatul Athfal hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip yang berorientasi pada kebutuhan anak yaitu: .

1. Berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak adalah kebutuhan perkembangan anak akan rasa aman. Oleh karena itu jika kebutuhan fisik anak terpenuhi dan merasa aman secara psikologis maka anak akan belajar dengan baik. Di samping itu perlu diperhatikan bahwa siklus belajar anak Raudhatul Athfal adalah berulang dengan memperhatikan perbedaan individual seperti minat dan motivasi belajarnya. Dengan demikian berbagai jenis kegiatan pembelajaran sains hendaknya dilakukan melalui analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan berbagai aspek perkembangan dan kemampuan pada masing-masing anak.
2. Bermain sambil belajar merupakan pendekatan dalam melakukan kegiatan pembelajaran sains di Raudhatul Athfal, sebagaimana dijelaskan Mutiah (2010:72) menjelaskan bahwa bermain adalah kegiatan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Untuk itu dalam memberikan pendidikan sains pada anak harus dilakukan dalam situasi yang menyenangkan sehingga anak tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran. Selain menyenangkan, metode, materi dan media yang digunakan harus menarik perhatian dan mudah diikuti sehingga anak akan termotivasi untuk belajar. Melalui kegiatan bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya sehingga pembelajaran sains menjadi lebih bermakna. Bermain bagi anak juga merupakan suatu proses kreatif untuk bereksplorasi, mempelajari keterampilan yang baru dan bermain dapat

menggunakan simbol untuk menggambarkan dunianya. Pembelajaran sains dirancang sedemikian rupa sehingga melalui bermain anak menemukan konsep dengan suasana yang menyenangkan dan tidak terasa anak telah belajar sesuatu dalam suasana bermain yang menyenangkan.

3. Selektif, kreatif dan inovatif, hal ini berkaitan dengan materi sains yang disajikan kepada anak dipilih sedemikian rupa sehingga dapat disajikan melalui bermain. Proses pembelajaran sains dilakukan melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, membangkitkan rasa ingin tahu, memotivasi anak untuk berpikir kritis dan menemukan hal-hal baru. Pengelolaan pembelajaran hendaknya dilakukan secara dinamis, artinya anak tidak hanya dijadikan sebagai objek, tetapi juga subyek dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan kreativitas dan inovasi guru dalam menyusun kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya Nugraha (2008:88) menjelaskan manfaat pembelajaran sains pada aspek-aspek perkembangan anak yaitu:

1. Aspek perkembangan motorik kasar dan halus, pembelajaran sains yang dirancang melalui aktivitas yang menyenangkan memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga mampu mengembangkan kemampuan motoriknya. Kegiatan pengukuran akan meningkatkan kemampuan motorik halus anak, sedangkan kegiatan mengukur lebar halaman dengan langkan, mengukur kelas dengan depa akan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
2. .Aspek perkembangan kognisi, pembelajaran sains yang dirancang melalui aktivitas yang menyenangkan memiliki peran yang penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif dan imajinatif. Anak akan memahami pengetahuan melalui interaksi dengan objek yang ada dilingkungan sekitarnya. Pada saat belajar sains anak memiliki kesempatan untuk mengetahui sifat-sifatobjek dengan cara mengamati, menyentuh, mencium dan mendengarkan.

3. Aspek perkembangan sosial, ketika anak sedang belajar sains maka anak belajar bersosialisasi dan berkelompok sehingga membuka peluang untuk berinteraksi dengan anak lainnya. Interaksi tersebut mengajarkan kepada anak cara merespons, memberi dan menerima, menolak dan menyetujui ide atau perilaku anak yang lain. Hal ini secara perlahan akan mengurangi rasa egoisme dan mengembangkan kemampuan sosialnya.
4. Aspek perkembangan bahasa, disaat anak belajar sains maka anak dilatih mengemukakan jawaban. Dalam hal ini anak berlatih menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dan menyatakan ide atau pikirannya. Dengan demikian, belajar sains akan melatih perkembangan bahasa anak, oleh karena itu guru hendaknya pandai merangsang dan memotivasi anak untuk berkomunikasi.
5. Aspek perkembangan moral, pembelajaran sains tidak mengikat pada suatu disiplin ketenangan tempat duduk, biasa di luar kelas maupun ke objek-objek tertentu. Anak diberi kebebasan aktif dan bergerak, di motivasi untuk mengetahui, mencoba dan bereksperimen. Namun dalam kegiatan pembelajaran tersebut terikat pada aturan yaitu aturan belajar yang diberikan secara bertahap kepada anak sampai anak memahami aturan belajar. Oleh karena itu anak dilatih untuk menyadari adanya aturan dan pentingnya memahami aturan. Hal ini merupakan tahap awal dari perkembangan moral.

Berkaitan dengan metode pembelajaran sains di Raudhatul Athfal dijelaskan Nugraha (2008:70) yaitu:.

1. Metode bermain. Penjelasan mengenai metode bermain telah dibahas secara tersendiri pada pembahasan sebelumnya.
2. Metode karyawisata. Metode ini dilakukan dengan mengajak anak mengunjungi suatu objek secara langsung untuk memberikan pengalaman belajar yang tidak diperolehnya di dalam kelas. Pembelajaran sains dengan metode karyawisata dapat dilakukan melaksanakan kunjungan ke kebun sekitar sekolah untuk melihat macam-macam tanaman, macam-macam bunga dan sebagainya. Melalui kegiatan tersebut, anak dapat melihat,

mengenal dan mengamati secara langsung objek-objek yang dikunjungi. Selain itu, dengan berkaryawisata anak memperoleh kesempatan untuk menumbuhkan minat tentang sesuatu hal, meningkatkan perbendaharaan kata, menambah pengetahuan dan memperluas wawasannya.

3. Metode bercakap-cakap, untuk menyampaikan materi ajar sains yang dilakukan dengan cara bercakap-cakap dalam bentuk tanya jawab antara anak dengan guru atau anak dengan anak. Metode ini bermanfaat untuk meningkatkan keberanian anak dalam menyatakan perasaan, keinginan, kebutuhan secara lisan dan juga memperoleh pengetahuan dan wawasan mengenai materi sains yang telah diajarkan guru. Selain itu dengan bercakap-cakap anak dapat menjalin hubungan sosial yang menyenangkan dengan anak lain atau guru.
4. Metode bercerita/mendongeng, merupakan salah satu bentuk pemberian pengalaman belajar bagi anak dengan membawakan cerita secara lisan baik dengan membaca langsung dari buku maupun dengan menggunakan ilustrasi gambar atau menggunakan alat peraga lainnya. Melalui metode bercerita ini, anak dilatih untuk menjadi pendengar yang kritis. Pendengar yang kritis mampu menemukan kesesuaian antara yang didengar dengan yang telah dipahami. Manfaat lain yang dapat dirasakan dari metode ini adalah dapat melatih konsentrasi dan daya pikir serta membantu perkembangan imajinasi anak.
5. Metode demonstrasi, merupakan cara untuk menunjukkan dan menjelaskan cara-cara mengerjakan sesuatu. Metode demonstrasi bermanfaat untuk memberikan ilustrasi dalam menjelaskan suatu kejadian atau peristiwa kepada anak. Melalui metode ini, dapat meningkatkan pemahaman melalui penglihatan dan pendengaran. Anak dapat diminta untuk memperhatikan dan mendengarkan baik-baik semua penjelasan guru sehingga anak lebih paham tentang cara mengerjakan sesuatu, dengan demikian selanjutnya anak dapat meniru cara melakukan kegiatan yang dilakukan guru. Metode demonstrasi juga dapat meningkatkan daya

pikir anak terutama dalam meningkatkan kemampuan mengenal, mengingat dan berpikir kritis.

6. Metode proyek, merupakan cara pemberian pengalaman belajar dengan memberi anak permasalahan atau persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok. Manfaat dari metode ini adalah meningkatkan keterampilan yang dimiliki anak dan memberikan peluang bagi anak untuk mewujudkan kemampuan berpikir kritis anak.
7. Metode pemberian tugas, merupakan cara pemberian pengalaman belajar dengan memberikan tugas yang secara sengaja diberikan kepada anak. Manfaat dari metode ini adalah untuk meningkatkan cara belajar yang lebih baik dan untuk memantapkan penguasaan perolehan hasil belajar.

Selanjutnya berkaitan dengan ruang lingkup atau materi ajar sains sesungguhnya tercermin pada pengertian dan batasan-batasan yang terkandung dalam sains itu sendiri. Dalam hal ini Nugraha (2008:87) menjelaskan ruang lingkup pembelajaran sains meliputi dua dimensi besar yaitu dilihat dari isi bahan kajian dan dan bidang pengembangan atau kemampuan yang akan dicapai.

Ruang lingkup sains dilihat dari isi bahan kajian meliputi materi atau disiplin yang terkait dengan bumi dan jagat raya, ilmu hayati serta bidang kajian fisika dan kimia. Isi bahan kajian yang terkait dengan jagat raya mempresentasikan tentang pengetahuan-pengetahuan yang benar mengenai alam semesta dan bagian-bagiannya. Isi bahan kajian yang terkait dengan ilmu hayati meliputi botani, zoologi, dan ekologi, sedangkan isi bahan kajian yang terkait dengan ilmu fisika dan kimia dalam program sains meliputi studi tentang energi, rangkaian dan reaksi kimia.

Ruang lingkup program pengembangan pembelajaran sains apabila ditinjau dari bidang pengembangan atau kemampuan yang harus dicapai maka terdapat tiga dimensi yang semestinya dikembangkan bagi anak yaitu meliputi kemampuan terkait dengan penguasaan produk sains, penguasaan proses sains dan penguasaan sikap-sikap sains.

Materi ajar sains yang diberikan kepada anak Raudhatul Athfal sesuai adalah: (1) mengenali benda di sekitarnya menurut ukuran (pengukuran) termasuk

dalam topik ini adalah menimbang, mengukur dan menakar, (2) balon ditiup lalu dilepaskan, udara bergerak, (3) benda-benda dimasukkan ke dalam air (terapung, melayang, tenggelam, (4) benda-benda yang dijatuhkan (gravitasi), (5) percobaan dengan magnet, (6) mengamati dengan kaca pembesar, (7) mencoba dan membedakan bermacam-macam rasa, bau dan suara, (8) pencampuran warna, dan (9) proses pertumbuhan tanaman.

Materi ajar sains tersebut diajarkan kepada anak melalui keterampilan yang dilakukan dengan cara: (1) mengamati dilakukan dengan cara mengajak anak untuk mengamati fenomena alam yang terjadi di lingkungan anak itu sendiri yang dimulai dari hal-hal yang paling sederhana, misalnya mengapa es mencair, (2) mengelompokkan dilakukan dengan cara anak diminta untuk menggolongkan benda sesuai dengan kategorinya, misalnya kelompok bunga-bunga, biji-bijian, warna yang sama, dan lain sebagainya, (3) memperkirakan dilakukan dengan cara meminta anak untuk memperkirakan apa yang akan terjadi, misalnya berapa lama es akan mencair, berapa lama lili akan meleleh, berapa lama air yang dipanaskan akan menjadi dingin dan sebagainya, dan (4) menghitung dilakukan dengan cara anak diminta untuk menghitung benda-benda yang ada di sekelilingnya kemudian mengenalkan bentuk-bentuk benda kepadanya.

#### **4. Kemampuan Berpikir Kritis**

Berpikir adalah suatu kegiatan mental yang melibatkan kerja otak (Sobur, 2009:43). Kegiatan berpikir juga melibatkan seluruh pribadi manusia dan juga melibatkan perasaan dan kehendak manusia. Memikirkan sesuatu berarti mengarahkan diri pada objek tertentu, menyadari kehadirannya seraya secara aktif menghadirkannya dalam pikiran kemudian mempunyai gagasan atau wawasan tentang objek tersebut (Sobur, 2009:43).

Terkait dengan kemampuan berpikir ini, perspektif Islam telah membekali setiap manusia diberi Allah SWT dengan kemampuan mendengar, melihat dan berpikir sebagaimana terlihat pada al-Qur'an surah an-Nahl ayat 78 sebagai berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ  
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

[Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur. QS. An-Nahl:78).

Kemampuan mendengar, melihat dan berpikir manusia berkembang secara bertahap. Semakin dewasa seseorang semakin berkembang kemampuan mendengar, melihat dan akalnya akan semakin mampu membedakan yang baik dan buruk, benar dan salah. Hikmah diciptakan kemampuan berpikir pada diri manusia secara bertahap agar manusia mampu menjalankan ketaatannya kepada Tuhan.

Berpikir juga berkaitan dengan kemampuan individu memperhatikan, menerima, mengingat dan berpikir dalam fokus penelitian ini yang dibicarakan adalah logis. Tujuan dasar berpikir secara biologis adalah untuk mempertahankan hidup suatu makhluk hidup atau organisme dengan mendapatkan sesuatu yang dibutuhkan dan menjauhi semua yang akan mendatangkan bahaya. Dengan demikian berpikir adalah sarana yang terdapat di dalam diri individu untuk mengapresiasi, mengeksplorasi, merubah dan merencanakan tindakan.

Santrock (2008:203) menjelaskan berpikir adalah memanipulasi atau mengelola dan mentransformasi informasi dalam memori. Dengan demikian berpikir adalah sarana individu untuk mengapresiasi, mengeksplorasi dan merubah isi dunia serta merencanakan tindakan yang dapat berubah dunia luar. Berpikir adalah suatu proses merencanakan, mengingat dan mengeluarkan sesuatu yang dipahami sesuai dengan keadaan yang diperlukan. Dalam perkembangannya kemampuan berpikir manusia terus berkembang. Hasil pemikiran manusia tersebut melahirkan filsafat dan ilmu yang tentukan bermanfaat bagi manusia itu sendiri

Piaget sebagaimana dikutip Santrock (2008:204) menjelaskan tahapan perkembangan berpikir pada anak dibedakan atas empat taraf, yaitu (1) taraf sensori motor, (2) taraf pra operasional, (3) taraf operasional konkrit, dan (4) taraf operasional formal.

Walaupun ada perbedaan individual dalam hal kemajuan perkembangan, tetapi teori Piaget mengasumsikan bahwa seluruh siswa tumbuh dan melewati urutan perkembangan yang sama, namun pertumbuhan itu berlangsung pada kecepatan yang berbeda. Perkembangan kognitif pada anak sebagian besar bergantung seberapa jauh anak memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungan.

Perkembangan tahapan berpikir pada anak dapat dilihat pada tabel 21. sebagai berikut ini:

### 2.1 Perkembangan Tahapan Berpikir Piaget

No	Tahapan	Usia	Karakteristik
1	Sensori motor	0 – 2 tahun	Anak membangun pemahaman dunia dengan mengordinasikan pengalaman indrawi dan tindakan fisik. Anak melangkah maju dari tindakan instingtual dan refleksif saat baru saja lahir ke pemikiran simbolis menjelang akhir tahap ini
2	Pra operasional	2 – 7 tahun	Anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata dan gambar. Kata dan gambar ini merefleksikan peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui koneksi informasi indrawi dan tindakan fisik
3	Operasional konkrit	7 – 11 tahun	Anak kini bisa bernalar secara logis tentang kejadian-kejadian konkrit dan mampu mengklasifikasikan

			objek ke dalam kelompok yang berbeda-beda
4	Operasional formal	11 tahun sampai dewasa	Berpikir secara lebih abstrak, idealistis dan logis

Sumber: Santrock (2008:204)

Pada tahap sensori motor, bayi lahir dengan refleks bawaan, dimodifikasikan dan digabungkan untuk membentuk tingkah laku yang telah lebih kompleks. Pada masa ini, anak belum mempunyai konsepsi tentang objek yang tetap. Anak hanya dapat mengetahui hal-hal yang ditangkap dengan indranya.

Pada tahap pra operasional anak mulai timbul pertumbuhan kognitifnya, tetapi masih terbatas pada hal-hal yang dapat dijumpai atau dilihat dalam lingkungannya saja, baru pada menjelang akhir tahun ke dua anak telah mengenal simbol atau nama dan menjelang akhir tahap ini anak mampu memberi alasan mengenai apa yang mereka percayai, anak dapat mengklasifikasikan objek ke dalam kelompok yang hanya mempunyai sifat tertentu dan telah mulai mengerti konsep yang konkrit.

Pada tahap operasional konkrit, anak telah dapat mengetahui simbol-simbol matematis, tetapi belum dapat menghadapi hal-hal yang abstrak. Kecakapan yang dimiliki anak adalah klasifikasi, reversibilitas, asosistivitas, identitas dan seriasi.

Pada tahap operasional formal, anak mulai berpikir tidak hanya dibatasi pada benda-benda atau peristiwa konkrit saja, tetapi sudah memulai berpikir kepada hal-hal yang abstrak dan anak juga mulai mampu memberikan alasan dengan menggunakan lebih banyak simbol atau gagasan. pada tahap ini anak mampu menyelesaikan masalah dengan cara yang lebih baik dan kompleks yang ditemuinya.

Selanjutnya Kolb sebagaimana dikutip Uno (2008:76) menjelaskan tahapan berpikir menjadi empat tahap yaitu:

1. Pengalaman konkret, merupakan tahap awal dalam proses berpikir, anak hanya mampu sekadar ikut mengalami suatu kejadian dan belum mempunyai kesadaran tentang hakikat kejadian tersebut. Anak belum mampu mengerti bagaimana dan mengapa suatu peristiwa/kejadian harus terjadi seperti itu.
2. Pengalaman aktif dan reflektif, pada tahap ini anak mulai mampu mengadakan observasi aktif terhadap suatu peristiwa/kejadian, serta mulai berusaha memikirkan dan memahaminya.
3. Konseptualisasi, anak mulai belajar untuk membuat abstraksi atau teori tentang sesuatu hal yang pernah diamatinya, di samping itu anak mulai mampu untuk membuat aturan-aturan umum (generalisasi) dari berbagai contoh kejadian meskipun tampak berbeda-beda tetapi mempunyai landasan aturan yang sama.
4. Eksperimentasi aktif, anak sudah mampu mengaplikasikan aturan umum ke situasi yang baru untuk memecahkan suatu masalah yang belum pernah ditemui sebelumnya.

Berkaitan dengan faktor-faktor yang berpengaruh dalam perkembangan berpikir dijelaskan Riyanto dan Handoko (2010:125) yaitu:

1. Lingkungan fisik artinya kontak dengan lingkungan fisik perlu karena interaksi antara individu dan dunia luar merupakan sumber pengetahuan baru. Namun kontak dengan dunia fisik itu tidak cukup untuk mengembangkan pengetahuan kecuali jika intelegensi individu dapat memanfaatkan pengalaman tersebut, karena itu kematangan sistem syaraf menjadi penting karena memungkinkan untuk memperoleh manfaat secara maksimal dari pengalaman fisik.
2. Kematangan artinya membuka kemungkinan untuk perkembangan sedangkan kalau kurang hal itu akan membatasi secara luas prestasi kognitif. Meskipun kematangan merupakan kondisi yang penting bagi perkembangan kognitif, kejadian-kejadian tertentu itu tidak ditentukan sebelumnya. Perkembangan berlangsung dengan kecepatan yang

berlainan, bergantung pada sifat kontak dengan lingkungan dan kegiatan individu sendiri.

3. Lingkungan sosial artinya termasuk penanaman bahasa dan pendidikan dapat memacu atau menghambat perkembangan struktur kognitif pada diri anak.
4. Ekuilibrase artinya proses pengaturan bukannya penambah pada ketiga faktor yang lain. Ekuilibrase mengatur interaksi spesifik dari individu dengan lingkungan maupun pengalaman fisik, pengalaman sosial dan perkembangan jasmani. Ekuilibrase menyebabkan perkembangan kognitif akan berjalan secara terpadu dan tersusun dengan baik pada diri anak.

Nugraha (2008:101) menjelaskan 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.

Hal senada diungkapkan Nur (2002:75) bahwa berpikir adalah proses yang melibatkan operasi mental seperti induksi, klasifikasi, deduksi, dan penalaran. Sedangkan kemampuan berpikir adalah kemampuan seseorang untuk menghubungkan beberapa pengetahuan yang telah dimiliki dan dapat mengembangkannya. Kemampuan berpikir menentukan tingkat kecerdasan seseorang dalam mengembangkan ilmu pengetahuan yang dimilikinya.

Anak usia 4 – 6 tahun dapat diajar berpikir kritis dalam berbagai area seperti seni, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Pada tahap awal, yang dilatihkan pada anak adalah kemampuan berpikir kritis, karena berpikir jenis ini saling melengkapi.

Kemampuan berpikir kritis dapat membantu anak membuat keputusan yang tepat berdasarkan usaha yang cermat, sistematis, logis dan mempertimbangkan berbagai sudut pandang. Bukan hanya mengajar kemampuan yang perlu dilakukan, tetapi juga mengajar sifat, sikap, nilai dan karakter yang menunjang berpikir kritis. Jika kemampuan berpikir kritis dilatihkan sejak dini maka diharapkan di masa yang akan datang kemampuan berpikir kritis akan

membantu anak dalam mengambil keputusan secara tepat, cermat, sistematis, benar dan logis pada masa mendatang yang tentunya berguna dalam kehidupannya.

Pentingnya melatih kemampuan berpikir kritis adalah agar anak terbina proses kritisnya sejak dini. Dengan cara terus menerus dilatih dengan menggunakan sarana pembelajaran berupa permainan edukatif, maka anak Taman Kanak-Kanak akan mencapai kemampuan dalam pemecahan masalah. Selain itu, anak yang terbiasa berpikir kritis akan penuh ide, memiliki visi, serta wawasan dalam mengembangkan pribadinya di kelak kemudian hari.

Langerh (2009:19) menjelaskan kemampuan berpikir kritis meliputi:

1. Mempertimbangkan konsekuensi.
2. Membedakan antara fakta dan opini.
3. Membedakan kesimpulan yang pasti dan yang belum pasti.
4. Mengidentifikasi makna.
5. Mempertimbangkan sudut pandang alternatif.
6. Menunjukkan penyebab atau bukti.
7. Membedakan faktor relevan dan tidak relevan.
8. Mengambil keputusan.
9. Menguji reliabilitas suatu pernyataan yang dibuat.
10. Mengajukan pertanyaan.

Hal senada dijelaskan Harsanto (2005:74) bahwa kemampuan berpikir kritis meliputi:

1. Membedakan antara fakta dan non fakta.
2. Membedakan antara kesimpulan sementara dan definisi.
3. Menguji tingkat kepercayaan.
4. Membedakan informasi relevan dan tak relevan.
5. Berpikir kritis terhadap yang dibaca.
6. Membuat keputusan.
7. Mengidentifikasi sebab akibat.
8. Mempertimbangkan wawasan lain.

9. Menguji pertanyaan yang dimiliki.

Kegiatan pembelajaran di Raudhatul Athfal dalam melatih kemampuan berpikir kritis dijelaskan Nugraha (2008:104) dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Observasi dasar/mengamati.

Melatih kemampuan berpikir kritis melalui observasi dasar/mengamati dilakukan dengan cara mengajarkan kepada anak keterampilan mengamati baik dengan penggunaan maupun tanpa penggunaan alat. Melalui kegiatan ini anak dapat diajak memahami apa itu angin, air, cahaya, suhu, kayu dan pula mengamati bagaimana bentuk kaki semut dan sebagainya.

2. Mengandaikan/mengasumsi.

Anak dapat belajar kritis dari pengandaian, dalam hal ini anak diminta mengandaikan kejadian yang mungkin terjadi meskipun belum pernah terjadi dalam keseharian mereka. Misalnya mereka diminta untuk membayangkan apa yang terjadi jika tidak ada air, udara atau membayangkan jika tidak ada cahaya. Hal ini dapat dilatihkan dengan mengajukan beberapa pertanyaan ketika proses pembelajaran berlangsung.

3. Menemukan kemungkinan-kemungkinan/memprediksi.

Anak dapat diajak untuk menemukan kemungkinan-kemungkinan baru. Contohnya, anak diminta untuk mencari kegunaan lain dari suatu benda atau memprediksi warna yang terjadi, jika warna tertentu dicampur dengan warna yang lain.

4. Dapat menemukan kesalahan.

Anak dapat diajarkan menemukan kesalahan-kesalahan dengan menggunakan gambar. Contohnya, anak diberi suatu gambar yang kurang lengkap, lalu meminta mereka menemukan kesalahan dan gambar tersebut. Jawaban-jawaban anak dapat menjadi bahan diskusi yang merangsang anak untuk berpikir kritis.

5. Memperkirakan penyebab.

Anak dapat mencoba untuk mengklarifikasikan setiap informasi, sehingga anak dapat memperkirakan penyebab terjadinya suatu hal. Anak dilatih memilih bentuk-bentuk benda yang menyebabkan benda tersebut dapat terapung atau tenggelam.

6. Membuat keputusan.

Anak dapat mengetahui bagaimana menggunakan kriteria yang relevan untuk memilih berbagai alternatif kemungkinan. Anak menemukan benda-benda yang dapat terapung, melayang dan tenggelam. selain itu, anak juga menentukan benda terapung atau tenggelam berdasarkan jenisnya.

7. Membuat kategori.

Anak dapat mengenali contoh yang tidak mempunyai ciri yang sama seperti contoh-contoh yang lainnya dalam kelompok yang sama. Anak dilatih membuat kategori kelompok benda yang dapat terapung dan tenggelam.

Berdasarkan ciri-ciri kemampuan berpikir kritis anak itu, kemampuan berpikir kritis bisa dilatihkan. guru berperan penting dalam melatih kemampuan berpikir ini. Misalnya dalam lembar bermain sambil belajar sains, guru dapat membantu membacakan perintah mengerjakan, mengingat kemampuan membaca dari anak belumlah maksimal.

Selama pembelajaran sains berlangsung guru hendaknya dapat menciptakan permainan yang menarik, sehingga anak tertarik pada suatu hal, jika anak tertarik, ia akan bertanya, dan menurut para pakar bertanya itu berpikir. setelah memperoleh informasi yang dibutuhkan, anak akan menghubungkan informasi yang diperolehnya dalam berbagai informasi lain yang telah diterimanya. dengan demikian, kemampuan bertanya yang ada pada anak dapat dijadikan sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Nugraha (2008:104) menjelaskan kemampuan berpikir kritis yang dapat dilatihkan kepada anak adalah:.

1. Menemukan kemungkinan-kemungkinan.

Anak dapat diajak untuk menemukan kemungkinan-kemungkinan baru. Misalnya anak diminta mencari benda jatuh walaupun arah menjatuhkan benda berbeda-beda, atau anak diminta mencari cara lain untuk melakukan pengukuran atau anak diminta mencari kegunaan lain dari suatu benda.

2. Menemukan Kesalahan.

Anak dapat diajarkan untuk menemukan kesalahan-kesalahan dengan menggunakan gambar. Misal anak diberi gambar yang kurang lengkap kemudian mereka diminta untuk menemukan kesalahan dari gambar tersebut. misalnya anak diminta menemukan timbangan yang tidak sesuai untuk menimbang benda tertentu.

3. Membedakan fakta dan opini.

Anak dapat diajar untuk membedakan sebuah pernyataan yang merupakan suatu fakta dan opini. misalnya anak diminta untuk menentukan alat ukur yang lebih bermanfaat atau berguna untuk mengukur panjang.

4. Memperkirakan penyebab.

Anak dapat dilatih mencari benda-benda yang dibuat untuk dipengaruhi gravitasi dan benda-benda yang dibuat untuk melawan gravitasi. misalnya diberi gambar benda-benda, kemudian anak disuruh memilih benda yang dipengaruhi gravitasi dan benda yang dibuat untuk melawan gravitasi. anak dilatih untuk menemukan sebab mengapa ada ikan yang dapat dikail dan ada yang tidak dapat dikail dengan menghubungkan gambar atau mewarnai gambar.

Di samping itu anak dilatih untuk menemukan penyebab benda dapat ditarik magnet. anak diminta menentukan sebab-sebab tanaman bisa tumbuh dengan menghubungkan gambar-gambar.

#### 5. Membuat keputusan.

Dalam melatih kemampuan berpikir mengambil keputusan, anak dilatih mengambil keputusan jika menghadapi masalah. Jika ikan yang ada didalam kolam tak dapat diambil maka anak dapat mengambil dengan menggunakan alat apa?

Anak diminta untuk memutuskan suatu melalui gambar-gambar. anak diminta menentukan alat untuk mendengarkan detak jantung selain menempelkan telinga. anak disuruh menghubungkan gambar-gambar yang dapat menghasilkan bunyi jika dipukul dengan sendok dan ditiup. Selain itu anak dilatih untuk menentukan mengapa makanan mempunyai rasa yang berbeda dengan cara yang menghubungkan kolom satu dan kolom dua yang berisi gambar-gambar yang menghubungkan jenis makanan dan rasanya.

### **B. Hasil Penelitian Relevan**

Beberapa hasil penelitian terkait dengan penelitian ini yang dapat dihimpun antara lain:

1. Hasil penelitian Sugiono dan Kuntjojo (2016) menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan pra-calistung antara waktu sebelum dan sesudah diterapkan model permainan dengan signifikansi 0,00. Kesimpulannya bahwa model bermain Ayo Kita Temukan terbukti efektif untuk mengembangkan kemampuan pra-calistung anak usia dini.
2. Hasil penelitian Mirawati dan Nugraha (2017) menunjukkan bahwa aktivitas berkebun mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan proses sains di TK Lab. UPI. Berkebun juga memberikan kontribusi terhadap perkembangan fisik-motorik, bahasa, kognitif, sosial-emosi dan juga moral-keagamaan anak, sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan berkebun mampu memberikan hasil positif terhadap berbagai aspek perkembangan anak secara terpadu.

3. Hasil penelitian Gita (2018) menunjukkan terdapat: (a) peningkatan pembelajaran sains anak usia dini melalui pengenalan bagian tanaman dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, baik kualitas proses maupun kualitas hasil, kualitas proses dapat dilihat dari peningkatan keaktifan peserta didik dari siklus satu dan siklus dua. Begitu juga peningkatan hasil belajar dari siklus pertama hingga siklus kedua yang sangat signifikan, dan (b) peningkatan pembelajaran sains yang dilakukan kepada anak usia dini melalui pengenalan bagian tanaman mampu meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor siswa.
4. Hasil penelitian Sukapti dkk (2015) menunjukkan pembelajaran pengenalan sains sederhana yang diberikan kepada anak usia dengan menggunakan metode eksperimen dengan penerapan keterampilan proses merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar sains sederhana.
5. Hasil penelitian Roza (2012) menunjukkan guru menggunakan metode demonstrasi pada anak, guru memperagakan kepada anak di depan kelas apa yang terjadi jika pensil di masukkan dalam gelas yang berisi air. Dengan metode demonstrasi ini pembelajaran terasa lebih bermakna bagi anak, karena anak menjadi lebih semangat saat pembelajaran berlangsung, dan anakpun dapat lebih memahami konsep sains dengan baik karena di peragakan secara langsung.  
Selain metode demonstrasi guru juga menambahkan metode bercakap-cakap saat pembelajaran berlangsung, karena dengan bercakap-cakap dapat mengasah kemampuan anak dengan pertanyaan-pertanyaan yang di berikan oleh guru, selain itu juga melatih anak untuk mau bertanya tentang apa yang di lihatnya.
6. Hasil penelitian Susilowati (2016) menunjukkan: (a) topik percobaan sains ada pesan rahasia, telepon sederhana, listrik statis, mainan kapal, roket, matahari, tornado, gunungmeletus, rambatan api, pemadam kebakaran, banjir, dan ombak; (b) benda untuk kegiatan percobaan disesuaikan dengan topik dan disediakan sehari sebelum pelaksanaan

kegiatan percobaan; (c) metode yang digunakan KB-RAIT Al-Husna untuk pengenalan sains adalah eksperimen dan demonstrasi; (d) peran guru sebagai perencana,fasilitator, observer, motivator, organisator, model, evaluator, dan teman eksplorasi anak; (e) peran anak sebagaipenemu, penyelidik dan pengamat kegiatan percobaan; (f) hasil belajar fakta, keterampilan dan afektif tetapi anak belum menguasai hasil belajar secara maksimal; dan (g) proses pengenalan sains melalui kegiatan percobaan sederhana dilakukan dengan urutan apersepsi, percobaan dan evaluasi.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Raudhatul Athfal Assyifa yang beralamat di Jl. Karya Wisata Komplek Johor Indah Permai Blok II No. 26 Medan Johor. Sehubungan dengan penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif maka penelitian ini tidak ditentukan batas waktu secara jelas sampai peneliti memperoleh pemahaman yang benar-benar mendalam tentang objek yang diteliti, namun karena berbagai pertimbangan seperti keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga maka penelitian ini dapat diakhiri dan dibuat laporannya, jika dianggap telah mencapai data dan analisis data sesuai dengan rancangan. Dengan demikian penelitian ini tetap dibatasi waktunya, yang diperkirakan bulan November 2019 sampai dengan Januari 2020.

#### **B. Latar Penelitian**

Latar yang dipilih dalam penelitian ini adalah Raudhatul Athfal Assyifa Medan mencakup konteks yang luas, melibatkan pelaku yang banyak, waktu yang berbeda, tempat yang berbeda, dan proses yang bervariasi.

Di dalam latar sosial inilah nantinya akan ditemukan berbagai informasi yang bersumber dari subjek dan informan penelitian yang diteliti. Penentuan sumber informasi dalam penelitian ini berpegang pada empat parameter yang dikemukakan oleh Huberman dan Miles (2002:38) yaitu: konteks (suasana, keadaan, atau latar), pelaku, dan peristiwa. Untuk memudahkan pemahaman terhadap kompleksitas situasi sosial sebagai sumber informasi, di bawah ini dikelompokkan semua sumber informasi yang ada sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Latar Penelitian**

Parameter	Situasi Sosial di Raudhatul Athfal Assyifa
Konteks	Ruang perkantoran, ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang belajar, dan lingkungan sekolah lainnya
Pelaku	Kepala Sekolah, Wali Kelas, Guru, Peserta Didik
Peristiwa	Kegiatan di ruang perkantoran, kegiatan di ruang kepala sekolah, kegiatan di ruang belajar, dan kegiatan di lingkungan sekolah lainnya

### C. Metode dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Dikatakan deskriptif karena dalam penelitian ini data primernya menggunakan data yang bersifat data verbal yaitu berupa deskriptif yang diperoleh dari pengamatan terhadap penerapan metode bermain dalam pembelajaran sains untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak. Moeleong (2005:4) menjelaskan penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

Penelitian deskriptif yang digunakan peneliti antara lain mendeskripsikan secara sistematis tentang suatu bidang tertentu yang berkaitan dengan situasi dari proses pembelajaran yang dilakukan di Raudhatul Athfal Assyifa Medan.

### D. Data dan Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data skunder.

#### 1. Sumber data Primer

Data primer merupakan data yang dikumpulkan oleh peneliti sendiri atau dirinya sendiri. Informasi yang diperoleh langsung dari pelaku yang melihat dan terlibat langsung dalam penelitian yang dilakukan peneliti.

#### 2. Sumber data sekunder

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Dalam penelitian ini yang termasuk data Skunder

antara lain yaitu, dokumen-dokumen seperti kurikulum, program tahunan, program semester, perangkat pembelajaran dan dokumen lain yang berkaitan.

### **E. Instrumen dan Prosedur Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian adalah peneliti sendiri. Peneliti adalah perencana, pelaksana pengumpulan data, analisis, penafsir data dan pelapor hasil data penelitian (Moleong, 2005:168). Peneliti dikatakan instrument penelitian karena seluruh rangkaian penelitian tidak dapat dipisahkan dari peran serta peneliti itu sendiri.

Pada pelaksanaannya, peneliti ikut berinteraksi secara langsung dalam kegiatan yang berlangsung di sekolah sekaligus mengamati apa yang sedang terjadi, selain itu peneliti juga mengajak guru dan siswa berdialog sebagai upaya untuk memperoleh data berupa pernyataan-pernyataan atau pendapat. Selanjutnya peneliti juga meminta beberapa bentuk dokumen yang berkaitan dengan pembelajaran sains dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain :

#### **1. Observasi**

Observasi dilakukan untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan dan dikumpulkan melalui pengamatan langsung ditempat penelitian. Agar memperoleh situasi wajar atau natural pengamat menjadi bagian dari konteks sosial yang sedang diamati. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif yaitu mengamati guru mengajar di kelas, ikut dalam proses pembelajaran bersama siswa, serta mengamati lingkungan belajar di Raudhatul Athfal Assyifa Medan.

#### **2. Wawancara**

Wawancara adalah mengadakan tanya jawab secara langsung dengan responden tentang hal-hal yang berkaitan dengan penelitian ini. Agar mendapatkan data sesuai dengan yang diinginkan, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas sebagai sumber data.

Pelaksanaan wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara tidak terstruktur dan tidak didasarkan pada sistem atau daftar pertanyaan yang ditetapkan

sebelumnya. Pewawancara tidak memberikan arahan kepada narasumber tetapi narasumber diberi kebebasan untuk memberikan penjelasan menurut keinginannya sendiri, hal ini dilakukan agar peneliti dapat memperoleh data secara langsung dari obyek yang diteliti.

### 3. Studi dokumen

Dokumen merupakan catatan tentang peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya seseorang. Studi dokumen maksudnya adalah peneliti menggunakan dokumen yang berkaitan dengan obyek yang diteliti untuk mendapatkan data – data dan informasi untuk melengkapi data dalam penelitian.

Dalam hal ini peneliti meminta kepada bagian administrasi sekolah untuk menunjukkan dokumen yang diinginkan seperti, visi dan misi, data siswa, hasil belajar siswa, serta dokumen lain yang dibutuhkan.

## **F. Prosedur Analisis Data**

Analisis data adalah proses pengorganisasian dan mengurutkan data kedalam pola, kategori dan satuan dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesa kerja seperti yang di sarankan oleh data. Dalam menganalisis data yang telah terkumpul peneliti menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Sedangkan analisa data dari hasil penelitian ini dilakukan berdasarkan analisis deskriptif , sebagaimana di kembangkan oleh Mile dan huberman. Analisis tersebut terdiri dari tiga alur analisis yang berinteraksi yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Proses analisis data berlangsung secara terus menerus sejak data dikumpulkan dari lapangan penelitian. Analisis data dari hasil wawancara yang telah ditranskrip akan melalui pengkodean. Pengkodean adalah pengumpulan data yang sejenis diberi nomor agar tidak terjadi pencampuran data. Kemudian data yang ada dinalisis dengan memproses, menyusun atau mengolah data agar dapat ditafsirkan lebih lanjut. Kegiatan memproses, menyusun dan mengolah data yang diperoleh dari hasil wawancara dan studi dokumen dimaksudkan untuk menemukan

unsur-unsur atau bagian-bagian yang berisikan kategori yang lebih kecil dari data penelitian.

Data yang baru diperoleh dari informan penelitian terdiri dari catatan lapangan yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan studi dokumen pada sekolah harus dianalisis dulu agar dapat diketahui maknanya dengan cara menyusun data, menghubungkan data, mereduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi selama dan sesudah pengumpulan data. Analisis ini berlangsung secara sirkuler dan dilakukan sepanjang penelitian. .

### **1. Reduksi Data**

Reduksi data adalah suatu proses untuk pemilihan, pemusatan, perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, transformasi data kasar, yang muncul dari catatan-catatan tertulis dari lapangan. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menggolongkan, mengarahkan dan mengorganisasi data sedemikian rupa sehingga dapat ditarik kesimpulan data verifikasi.

Data yang didapat dalam penelitian dilapangan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi peneliti dengan bentuk yang sederhana. Pertama peneliti melakukan pemilihan terhadap data sesuai dengan jenis dan sifatnya, kedua peneliti menggolongkan data yang telah diperoleh sesuai dengan bentuk dan sifatnya sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

### **2. Penyajian Data**

Penyajian data adalah proses pemberian sekumpulan informasi yang sudah disusun yang memungkinkan untuk penarikan kesimpulan. Penyajian data yang peneliti lakukan disini dibatasi sebagai sekumpulan informasi yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

Penyajian data dalam tesis ini merupakan penggambaran seluruh informasi tentang bagaimana pembelajaran sains dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak. Data pada penelitian ini disajikan sesuai dengan data yang diperoleh di lapangan dan telah digolongkan menurut jenis dan sifatnya, kemudian disajikan berdasarkan tujuan dari penelitian ini.

### 3. Kesimpulan

Berdasarkan data awal yang berwujud kata-kata, tulisan dan tingkah laku oleh para aktor yang terkait dengan pembelajaran berbasis karakter diperoleh melalui hasil observasi dan wawancara serta studi dokumen. Kesimpulan pada awalnya masih longgar namun kemudian meningkat menjadi lebih rinci dan mendalam dengan bertambahnya data dan akhirnya kesimpulan merupakan suatu konfigurasi yang utuh.

### G. Pemeriksaan Keabsahan Data

Sebagai upaya peneliti untuk memperkuat kesahihan data dan temuan hasil penelitian, maka peneliti mengacu pada penggunaan standar yang terdiri dari: (1) keterpercayaan atau *credibility*, (2) dapat ditransfer atau *transferability*, (3) dapat dipegang kebenarannya atau *dependability*, dan (4) dapat dikonfirmasi atau *confirmability*..

#### 1. Kredibilitas ( *credibility* )

Adapun cara yang digunakan untuk membuat lebih terpercaya ( *credibility* ) dari proses interpretasi dan temuan dalam penelitian ini yaitu dengan cara:

- a) Keterikatan yang lama dengan yang diteliti dalam hubungan dengan pembelajaran sains dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak baik berasal dari kepala sekolah, guru dan siswa serta orangtua siswa, dilaksanakan dengan tidak tergesa-gesa sehingga pengumpulan data dan informasi tentang situasi sosial dan fokus penelitian akan diperoleh secara sempurna.
- b) Ketekunan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran.
- c) Melakukan triangulasi (*triangulation*), yaitu memeriksa informasi yang telah didapat dari beberapa sumber seperti wawancara, pengamatan dan observasi untuk di bandingkan dengan data dokumen yang terkait dengan aktivitas pembelajaran yang telah berlangsung selama ini.

- d) Mendiskusikan dengan teman sejawat yang tidak berperan serta dalam penelitian, sehingga penelitian akan mendapat masukan dari orang lain.
- e) Analisis kasus negatif yaitu menganalisis dan mencari kasus atau keadaan yang menyanggah temuan penelitian, sehingga tidak ada lagi bukti yang menolak temuan penelitian.

## **2. Keteralihan(*transferability*)**

Keteralihan merupakan proses untuk mengamati sejauh mana hasil penelitian dapat diterapkan dan dialihkan atau diserahkan kepada pembaca atau pemakai. Kegiatan yang dilakukan peneliti dalam hal ini adalah mendeskripsikan dengan rinci tentang kemungkinan diterapkannya hasil penelitian ini sebagai *rekomendasi* untuk melaksanakan pembelajaran pada situasi yang berbeda.

## **3. Dapat dipercaya ( *dependability* )**

Peneliti mengusahakan konsistensi dalam keseluruhan proses penelitian ini agar dapat memenuhi persyaratan yang berlaku. Semua aktivitas penelitian harus ditinjau ulang terhadap data yang telah diperoleh dengan memperhatikan konsistensi dan dapat dipertanggung jawabkan. Dalam melakukan penelitian ini peneliti mengandalkan manusia sebagai instrument( *human instrumen*)sehingga peneliti perlu mengadakan pengulangan suatu studi dalam kondisi yang sama agar hasil yang dicapai secara esensial sama. Dengan demikian peneliti yakin bahwa apa yang terjadi dalam pembelajaran saian dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. adalah suatu kenyataan.

## **4. Konfirmasi ( *confirmability* )**

Data harus dapat dipastikan keterpercayaannya atau diakui oleh banyak orang sehingga cara ‘ *audit trial* ‘ yaitu suatu usaha melacak dan mengikuti jejak dengan mengadakan pemeriksaan terhadap ketelitian yang sudah dikerjakan sehingga timbul keyakinan bahwa apa yang dilaporkan dalam penelitian apa adanya. Dengan melakukan konfirmasi dapat dikatakan bahwa kebenaran data tersebut dapat dipercaya.

Kegiatan yang dilakukan peneliti dalam hal ini yaitu (1) menyusun data mentah berdasarkan catatan lapangan sewaktu mengadakan observasi, wawancara dan dokumentasi. (2) mengadakan unitasi dan kategorisasi berdasarkan data yang terkumpul. (3) menyajikan (deskriptif) dan analisa data. Melaporkan proses pengumpulan data hingga diperoleh kesimpulan, mendeskripsikan dan mensintesis hasil temuan dengan teori-teori yang diungkapkan oleh para pakar berkenaan dengan persoalan yang dikaji oleh peneliti.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Temuan Umum Penelitian**

##### **1. Sejarah dan Perkembangan Raudhatul Atfhal Assyifa Medan**

Lembaga Pendidikan ini mulai didirikan pada tahun 1995, oleh ibu Azinar Hafni yang sebelumnya beliau pernah mengikuti penataran Metode Iqro' yang dilaksanakan di Yogyakarta. Sekembalinya dari penataran tersebut beliau merasa berkewajiban untuk mengembangkan dan memberikan ilmu pengetahuan yang diperolehnya kepada anak-anak. Jumlah murid pada awal sekolah ini berdiri adalah 3 orang, namun dengan kesabaran dan motivasi kuat untuk menanamkan pendidikan pada anak usia dini yang lebih di fokuskan lagi pada meletakkan nilai-nilai dasar agama dan usaha tiada kenal lelah yang kemudian menjadikan murid-muridnya bertambah terus dari tahun ke tahun.

Lokasi Raudhatul Atfhal Assyifa Medan didirikan tepatnya pada tanggal 15 Mei 1997 dan di samping sarana dan fasilitas belajar yang memadai guna memperlancar proses belajar mengajar juga telah memiliki izin tertulis yang izin berdirinya sesuai dengan SK izin DEPAG No. MB-12/PP.03.2/1298/1997. Lokasi Raudhatul Atfhal Assyifa Medan berada di jalan Karya Wisata Komplek Johor Indah Permai I Blok II (dua) No. 26 yang merupakan wilayah lingkungan pemerintahan Kelurahan Gedung Johor kecamatan Medan Johor yang tepatnya berbatasan: sebelah utara berbatasan dengan Kelurahan Pangkalan Masyhur. Sebelah barat berbatasan dengan Kelurahan Kuala Bekala. Sebelah timur berbatasan dengan Kelurahan Kedai Durian dan sebelah selatan berbatasan dengan desa Namorambe.

Sejak berdirinya Raudhatul Atfhal Assyifa Medan telah banyak prestasi yang diraih baik prestasi yang diraih siswa maupun guru. Berikut ini daftar prestasi siswa Raudhatul Atfhal Assyifa Medan yang pernah di raih sebagaimana terlihat pada Tabel 4.1 sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Prestasi Yang Pernah Diraih Murid RA Assyifa Medan**

No	Pelaksanaan	Jenis Perlombaan	Pelaksana	Hasil
1	Medan, 2011	Lomba Sains	IGRA Kecamatan Medan Johor	Juara III
2	Medan, 2012	Lomba Menggambar	IGRA Kecamatan Medan Johor	Juara II
3	Medan, 2012	Lomba Karaoke Lagu Anak	IGRA Kecamatan Medan Johor	Juara I
4	Medan, 2013	Lomba Karaoke Lagu Anak	IGRA Kecamatan Medan Johor	Juara III
5	Medan, 2013	Lomba Karaoke Lagu Anak	IGRA Kota Medan	Juara I
6	Medan, 2014	Lomba Karaoke Lagu Anak	IGRA Kota Medan	Juara II
7	Medan, 2014	Lomba Karaoke Lagu Anak	IGRA Kota Medan	Juara Harapa I
8	Medan, 2015	Lomba Meniti Diatas Papan Titian	IGRA Kota Medan	Juara Harapan III

Selanjutnya prestasi yang pernah di raih guru Raudhatul Atfhal Assyifa Medan dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini:

**Tabel 4.2 Prestasi Yang Pernah Diraih Guru Ra Assyifa Medan**

No	Pelaksanaan	Jenis Perlombaan	Pelaksana	Hasil
1	Medan, 2010	Lomba Read Story	Erlangga	Juara I
2	Medan, 2010	Lomba Mars IGRA	Erlangga	Juara I
3	Jakarta, 2011	Lomba Mars IGRA	IGRA Pusat	Juara Harapan III
4	Medan, 2011	Lomba Menggambar	Kelurahan Gedung Johor	Juara III
5	Medan, 2012	Lomba Menggambar	Kelurahan Gedung Johor	Juara harapan II
6	Medan, 2012	Lomba Menggambar	Kelurahan Gedung Johor	Juara Harapan III
7	Medan, 2013	Lomba Teacher of The Year	Erlangga	Juara II

## 2. Visi, Misi, Tujuan dan Strategi Pencapaian.

Visi dari Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan adalah terwujudnya generasi Islam yang bertaqwa kepada Allah, kreatif, inovatif, mandiri dan berakhlakul karimah.

Misi dari Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan adalah:

- 1) Memberikan bekal dasar keagamaan, pengetahuan, ketrampilan untuk dapat berkembang seimbang baik jasmani dan rohani.
- 2) Membantu masyarakat dan pemerintah dalam menyediakan program pendidikan usia prasekolah.
- 3) Menanamkan sikap saling tolong menolong, berkasih sayang dan saling hormat menghormati.

Tujuan jangka pendek dari Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan sebagai berikut:

- 1) Peningkatan profesionalisme administrasi.
- 2) Meningkatkan kegiatan ekstrakurikuler.
- 3) Pembiasaan budaya tertib yaitu tertib kehadiran dan tertib pemakaian seragam.
- 4) Pembiasaan budaya bersih di lingkungan Raudhatul Atfhal.
- 5) Anak didik mampu mengendalikan emosi dan mempunyai rasa percaya diri yang besar.

Tujuan jangka panjang dari Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan sebagai berikut:

- 1) Penambahan sarana bermain.
- 2) Merencanakan pembangunan Raudhatul Atfhal.
- 3) Meningkatkan kesejahteraan guru.
- 4) Peningkatan profesionalisme tenaga pendidik melalui: seminar diklat, studi banding, membuat alat peraga, dan perbaikan baca Al Qur'an.
- 5) Memiliki ruangan visual untuk sarana pembelajaran.
- 6) Memperbaiki sarana dan prasarana.

Strategi yang dilakukan Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan dalam mencapai visi, misi dan tujuan dan secara khusus terkait dengan strategi pencapaian keberhasilan pembelajaran mengacu pada lima pilar sebagai berikut:

- 1) *Learning to know* (belajar untuk mengetahui).

Peserta didik Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan dapat selalu berlatih menggunakan seluruh inderanya dan aktif dalam melakukan kegiatan atau permainan yang diberikan karena manambah pengetahuannya.

2) *Learning to think* (belajar untuk berfikir).

Peserta didik Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan selalu dirangsang untuk berfikir dan bereksplorasi melalui pengamatan, eksperimen dan berimajinasi.

3) *Learning to do* (belajar untuk melakukan).

Peserta didik Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan memperoleh pengalaman pembelajaran secara nyata dari apa yang mereka lakukan dan mereka perbuat.

4) *Learning life together* (belajar untuk bersama).

Peserta didik dapat aktif dan berinteraksi dengan teman-temannya serta dapat bekerjasama.

5) *Learning to be* (belajar untuk menjadi dirinya sendiri).

Peserta didik Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan dapat memahami kelebihan dan kekurangan yang ada pada dirinya, sehingga dapat hidup mandiri menjadi manusia bermutu, berperilaku positif serta berdaya guna bagi diri sendiri, orang lain, masa depan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

### 3. Tenaga Pengajar Raudhatul Atfhal Assyifa Medan

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa jumlah tenaga pendidik di Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan berjumlah 4 orang. dan seluruhnya berjenis kelamin perempuan. Data selengkapnya mengenai data guru Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan ditinjau dari jenjang pendidikan, jurusan, dan mata pelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3. Data Tenaga Pendidik Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan**

No	Nama	Pendidikan	Jabatan	Masa Kerja
1	Azinar Hafni, S.Pd.I	S.1	Kep. Sekolah	23
2	Juliana Novita Hanum, SPd,I	S.1	Guru	19
3	Nurliana,S.Pd.I	S.1	Guru	11
4	Asyifa Mastura, SE	S.1	Guru	11

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa guru Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan sebanyak 4 orang terdiri dari 1 kepala sekolah dan 3 orang guru. Seluruh guru Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan berpendidikan S.1

#### **4. Keadaan Siswa Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan**

Siswa Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan pada tahun ajaran 2019-2020 berjumlah 24 orang dengan rincian 11 laki-laki dan 13 perempuan.

#### **5. Kurikulum Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan**

Kurikulum Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan menggunakan kurikulum RA/TK 2013. Dalam hal ini Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggara kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tujuan tertentu ini meliputi tujuan kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan peserta didik.

Kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan yakni Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dikembangkan sesuai dengan karakteristik yang dimiliki satuan pendidikan, potensi daerah, social budaya masyarakat setempat dan karakteristik peserta didik. Raudhatul Athfal adalah satuan pendidikan anak usia dini yang memiliki karakteristik keagamaan, maka kurikulumnya harus memunculkan cirri khas keagamaan. Menyadari akan hal ini maka pengelola Raudhatul Athfal yang berada di bawah naungan Kementerian Agama, memiliki tantangan untuk KTSP yang dapat menghasilkan peserta didik yang siap menghadapi berbagai tuntutan globalisasi dengan berbasis Ilmu Pengetahuan dan Teknologi serta berlandaskan iman dan taqwa.

Adapun tujuan Raudhatul Athfal itu sendiri adalah membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik agar menjadi muslim yang menghayati dan mengamalkan agama serta menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan kepentingan pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

##### **a. Landasan**

Dalam penyusunan kurikulum, Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan berpedoman kepada :

1. UU. No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
2. PP. No. 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan

3. Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi
4. Permendiknas No. 23 tentang Standar Kompetensi Kelulusan
5. Permendiknas No. 24 Tentang Pelaksanaan Permendiknas No. 22 dan 23 Tahun 2006.

#### **b. Tujuan Pengembangan Kurikulum**

Tujuan penyusunan kurikulum ini untuk dijadikan acuan bagi satuan pendidikan Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan dalam penyusunan dan pengembangan kurikulum yang akan dilaksanakan yaitu pendidikan yang mengarah kepada Tujuan Satuan Pendidikan itu sendiri.

#### **c. Prinsip-Prinsip Pengembangan Kurikulum**

Kurikulum dikembangkan sesuai relevansi setiap kelompok atau satuan pendidikan di bawah koordinasi dan supervisi Kantor Kementerian Agama kota Medan. Pengembangan kurikulum Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan mengacu pada Standar isi (SI) dan Standar Kelulusan (SKL), serta berpedoman pada penyusunan kurikulum yang disusun oleh BSNP serta memperhatikan pertimbangan komite Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan.

Kurikulum dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut:

##### 1) Berpusat pada potensi.

Perkembangan dengan potensi peserta didik yang berbeda-beda, oleh karena itu proses pembelajarannya di Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan dilaksanakan secara individual, kelompok dan klasikal.

Bahan ajar dikemas dengan menggunakan pendekatan tematik yang dapat mengembangkan seluruh potensi dan aspek perkembangan anak usia dini berdasarkan kebutuhan peserta didik serta tuntutan di lingkungan Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan.

##### 2) Beragam dan terpadu.

Kurikulum Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan dikembangkan dengan memperhatikan keragaman karakteristik peserta didik, kondisi daerah dengan menghargai dan tidak diskriminatif terhadap perbedaan agama, suku, budaya

dan adat istiadat serta status social ekonomi dan gender. Kurikulum meliputi substansi komponen muatan wajib kurikulum, muatan lokal dan pengembangan diri yang dilaksanakan dengan menggunakan pembelajaran terpadu, serta disusun dalam keterkaitan dan kesinambungan yang bermakna dan menyenangkan.

- 3) Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.  
Kurikulum Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan dikembangkan atas dasar kesadaran bahwa ilmu pengetahuan, teknologi dan seni berkembang secara dinamis. Oleh karena itu semangat dan isi kurikulum mendorong peserta didik untuk mengenal dan dapat memanfaatkan secara tepat perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.
- 4) Relevan dengan kebutuhan.  
Pengembangan kurikulum Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan dilakukan dengan melibatkan para pemerhati pendidikan (stakeholders) untuk menjamin relevansi pendidikan dengan kebutuhan hidup. Oleh karena itu pengembangan kurikulum berdasarkan kecakapan hidup atau life skill, dengan memperhatikan pengembangan integritas pribadi, kemnadirian, ketrampilan berfikir (thinking skill), kecerdasan spiritual, emosional, sosial, musical, kinestetik dan natural.
- 5) Menyeluruh dan berkesinambungan.  
Substansi kurikulum Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan mencakup keseluruhan dimensi kompetensi, bidang kajian keilmuan dan bidang pengembangan yang direncanakan, disajikan secara terpadu dan berkesinambungan.
- 6) Belajar sepanjang hayat.  
Kurikulum Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan diarahkan pada proses pengembangan, pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. Hal ini ditanamkan sejak dini agar peserta didik senang belajar sepanjang hayat, karena kondisi dan tuntutan lingkungan yang selalu berkembang serta arah pengembangan manusia seutuhnya.

- 7) Seimbang antara kepentingan global, nasional dan lokal.

Kurikulum Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan dikembangkan dengan memperhatikan kepentingan global nasional dan lokal untuk membangun kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Kepentingan global, nasional dan lokal harus saling mengisi dan memberdayakan sejalan dengan perkembangan era globalisasi dengan tetap berpegang pada motto Bhineka Tunggal Ika dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

#### **d. Acuan Operasional Penyusunan KTSP**

Operasional penyusunan kurikulum Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan berpedoman pada:

- 1) Peningkatan Iman dan Taqwa serta akhlaq mulia.

Keimanan dan ketaqwaan serta akhlaq mulia menjadi dasar pembentukan kepribadian peserta didik secara utuh. Kurikulum Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan disusun yang memungkinkan semua bidang pengembangan dapat menunjang peningkatan iman dan taqwa serta akhlaq mulia.

- 2) Peningkatan potensi, kecerdasan dan minat sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik.

Kurikulum Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan disusun agar memungkinkan pengembangan keragaman potensi, minat, kecerdasan intelektual, emosional, spiritual dan kinestetik peserta didik secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya.

- 3) Keragaman potensi dan karakteristik daerah dan lingkungan.

Daerah memiliki keragaman potensi kebutuhan, tantangan dan keragaman karakteristik lingkungan, oleh karena itu kurikulum Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan memuat keragaman tersebut untuk menghasilkan output yang dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan daerah.

- 4) Tuntutan pembangunan daerah dan nasional.

Pengembangan kurikulum Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan memperhatikan keseimbangan tuntutan pembangunan daerah nasional.

- 5) Tuntutan dunia kerja.

Memuat kecakapan tentang hidup (*life skill*) untuk mengenalkan dan membekali peserta didik menghadapi kehidupan dunia kerja yang kompetitif

dengan melatih dan membiasakan dengan kemandirian, tidak menggantungkan diri pada orang lain.

6) Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Kurikulum dikembangkan secara berkala dan berkesinambungan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, dengan mengenalkan alat teknologi mutakhir kepada peserta didik.

7) Agama.

Ciri khas kurikulum Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan adalah mendalami agama maksudnya pengenalan peserta didik terhadap rukun iman, rukun islam dan berakhlakul karimah lebih mendalam disertai dengan pengalaman yang disesuaikan dengan tahap perkembangan dan kemampuan peserta didik.

8) Dinamika perkembangan global.

Kurikulum Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan dikembangkan agar peserta didik mampu bersaing secara global dan dapat hidup berdampingan dengan bangsa lain.

9) Persatuan nasional dan nilai-nilai kebangsaan.

Kurikulum Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan disusun untuk mendorong wawasan dan sikap kebangsaan serta persatuan nasional untuk memperkuat keutuhan bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

10) Kondisi sosial budaya masyarakat setempat.

Pengembangan kurikulum Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan dengan memperhatikan karakteristik sosial budaya masyarakat lingkungannya dan menunjang kelestarian keragaman budaya.

11) Kesetaraan gender.

Kurikulum Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan diarahkan kepada pendidikan yang berkeadilan dan mendorong tumbuh kembangnya kesetaraan gender.

12) Karakteristik satuan pendidikan.

Kurikulum Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan dikembangkan sesuai dengan visi, misi, tujuan, kondisi dan ciri khas satuan pendidikan.

### e. Struktur Kurikulum

Struktur kurikulum Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan memuat Bidang Pengembangan, Muatan Lokal dan Pengembangan Diri, dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 4.4. Struktur Kurikulum Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan**

KOMPONEN	ALOKASI WAKTU
Bidang Pengembangan	15 jam (900 menit)
1. Pembiasaan	
a. Akhlak Perilaku	30 jam pelajaran
b. Agama Islam	
2. Kemampuan Dasar	
a. Agama Islam	
b. Bahasa	
c. Kognitif	
d. Fisik/Motorik	
e. Seni	
Muatan Lokal dan Pengembangan Diri	4 jam (240 menit)
	8 jam pelajaran

### f. Muatan Kurikulum

Muatan kurikulum Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan adalah sebagai berikut:

1. Bidang Pengembangan
  - a. Pembiasaan
    - 1) Akhlak Perilaku
    - 2) Agama Islam
  - b. Kemampuan Dasar
    - 1) Agama Islam
    - 2) Bahasa
    - 3) Kognitif
    - 4) Fisik/Motorik
    - 5) Seni
2. Muatan Lokal
  - a. Berenang
  - b. Menari

- c. Membaca Iqro'
  - d. Bahasa Inggris
  - e. Bahasa Arab
  - f. Mewarnai
  - g. Menyanyi
3. Kegiatan Pengembangan Diri
- a. Pembentukan karakter melalui pembiasaan dalam kegiatan :
    - 1) Rutin
    - 2) Spontan
    - 3) Terprogram
    - 4) Keteladanan
  - b. Pengembangan potensi dan ekspresi diri
    - 1) Sesuai dengan bakat dan minat
    - 2) Kepemimpinan dan bela Negara
    - 3) Bidang seni
  - c. Sesuai dengan minat
  - d. Penunjang kurikulum (nilai-nilai kecakapan dan perluasan wawasan)
  - e. Pembagian tugas guru

#### **g. Silabus**

Silabus adalah seperangkat rencana dan peraturan tentang Kegiatan Pembelajaran, Pengelolaan kelas, dan Penilaian hasil belajar yang berbentuk perencanaan semester, perencanaan mingguan dan perencanaan harian. Pengertian menurut kamus, silabus adalah inti suatu mata pelajaran atau mata kuliah yang ditulis secara ringkas dan padat.

Tujuan pengembangan silabus di Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan adalah membantu guru dan tenaga pendidikan lainnya dalam menjabarkan kompetensi dasar menjadi perencanaan belajar mengajar. Dalam hal ini prinsip-prinsip penyusunan silabus di Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan adalah sebagai berikut:

- 1) Memudahkan guru dalam menyusun dan dalam memanfaatkannya.
- 2) Silabus seluruh kegiatan yang disampaikan harus kelihatan.
- 3) Untuk satu hasil belajar boleh mencakup beberapa indikator.

- 4) Setiap hari silabus harus mencakup semua aspek perkembangan anak (Perkembangan Akhlaq Perilaku, Agama Islam, Fisik Kognitif, Bahasa dan Seni).

Komponen yang terdapat pada silabus Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan adalah sebagai berikut:

1. Kompetensi Dasar
2. Hasil Belajar
3. Indicator
4. Kegiatan Pembelajaran
  - a. Pra Proses Pembelajaran
  - b. Guru
  - c. Anak Didik
  - d. Kegiatan
5. Alokasi Waktu
6. Alat dan Sumber Belajar
7. Penilaian

#### **h. Pengaturan Beban Belajar**

Pengaturan beban belajar yang dilaksanakan di Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan sebagai berikut:

1. Minggu efektif dalam satu tahun pelajaran (2 semester) adalah 34 minggu.
2. Satu jam tatap muka (satu jam pelajaran) adalah 30 menit.
3. Jam belajar efektif per hari adalah 2,5 jam (150 menit), berarti 5 jam pelajaran.
4. Jam belajar per minggu 15 jam (900 menit), berarti 30 jam pelajaran dan pertahun 510 jam (30.600 menit).
5. Perencanaan pembelajaran untuk satu hari terdiri dari :
  - a) Pertemuan pagi                      30 menit
  - b) Kegiatan inti                            60 menit
  - c) Istirahat/makan                        30 menit
  - d) Pertemuan siang                        30 menit
6. Alokasi waktu untuk pengembangan ekspresi dan potensi diri ditambah 30 menit.

7. Pengembangan diri dalam rangka pembentukan karakter, disesuaikan dengan kondisi dan situasi RA, tidak setiap hari dilaksanakan. Waktunya pun kadang 30 menit kadang kurang atau lebih.
8. Penyusunan program pembelajaran melalui pendekatan tematik yang merupakan suatu strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa bidang/aspek pengembangan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.
9. Tema yang digunakan adalah tema yang ada, dapat disesuaikan dengan satuan pendidikan dengan tidak mengurangi minggu efektif. Terkait dengan tema yang diberlakukan dalam pembelajaran di Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Tema Yang Digunakan Dalam Pembelajaran**

<b>Semester</b>	<b>Tema</b>	<b>Lokasi Waktu</b>
<b>Ganjil</b>	1. Diri sendiri (Aku dan Paca Indera)	3 Minggu
	2. Lingkunganku (Keluargaku, Rumah dan Sekolah)	4 Minggu
	3. Kebutuhanku (Makanan, Minuman, Pakaian, Kesehatan, Kebersihan dan Keamanan)	4 Minggu
	4. Binatang	3 Minggu
	5. Tanaman	3 Minggu
<b>Genap</b>	1. Rekreasi (Kendaraan, Pesisir dan Pegunungan)	4 Minggu
	2. Pekerjaan	3 Minggu
	3. Air, Udara dan Api	2 Minggu
	4. Alat Komunikasi	2 Minggu
	5. Tanah Airku (Negaraku, Kehidupan di Kota dan di desa)	3 Minggu
	6. Alam Semesta (Matahari, Bulan, Bintang, Bumi, Langit, Gejala Alam)	3 Minggu

#### **i. Ketuntasan Belajar**

Apabila serangkaian indikator dalam kompetensi dasar sudah dapat dicapai oleh peserta didik, berarti target kompetensi dasar tersebut telah terpenuhi. Standar ketuntasan belajar minimal yang diberlakukan di Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan) sebagai berikut:

**Taberl 4. 6. Standar Ketuntasan Belajar Minimal**

No	Bidang Pengembangan	Indikator Yang Terlaksana
1	Pembiasaan a) Akhlak Perilaku b) Agama Islam	90 %
2	Kemampuan Dasar a) Agama Islam b) Bahasa c) Kognitif d) Fisik/Motorik e) Seni	90 %
3	Muatan Lokal	70 %

**B. Temuan Khusus****1. Implementasi metode bermain dalam pembelajaran sains di Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan.**

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan pada hari Senin tanggal 16 Desember 2019 terkait dengan implementasi metode bermain dalam pembelajaran sains di Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan di mulai dari proses perencanaan pembelajaran yang meliputi:

- a) Perencanaan pembelajaran dilakukan dengan melibatkan satu guru utama dan satu guru pembantu. Guru utama berfungsi melaksanakan kegiatan pembelajaran sedangkan guru pembantu bertugas melakukan bantuan kepada peserta didik.
- b) Penataan kelas dan lingkungan kelas disesuaikan dengan materi yang diusung yaitu materi "pengukuran" maka dalam hal ini didesainlah kelas dan lingkungan kelas dengan menempelkan atau mengantungkan berbagai benda, poster/gambar, kosa kata dan nama-nama dari jenis alat untuk melakukan pengukuran, contoh penggaris, lidi, pita, sedotan, kartu berbagai warna, kotak berisi gambar.

Penataan kelas ini juga berkaitan dengan posisi tempat duduk anak. Posisi tempat duduk diatur dan didesain bervariasi, terkadang berbentuk melingkar, berbentuk U dan sewaktu-waktu anak belajar beralaskan karpet.

Bervariasinya posisi duduk ini diharapkan dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran dan permainan yang dilaksanakan. Tujuan dari penataan kelas ini adalah untuk memusatkan perhatian anak pada materi yang dibahas sehingga pada akhirnya nanti diharapkan berkembangnya kemampuan berpikir kritis anak.

- c) Kegiatan pembelajaran direncanakan dalam 3 tahap yaitu (1) kegiatan awal atau pembuka, (2) kegiatan inti dan (3) kegiatan akhir atau penutup.

Kegiatan awal meliputi kegiatan sebelum masuk ke kelas dengan berbaris dan masuk kelas menyalami tangan guru, kemudian setelah di dalam kelas, guru menyapa murid, memulai kegiatan dengan berdo'a selanjutnya diawali kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu sesuai dengan materi.

Kegiatan inti merupakan gambaran pelaksanaan kegiatan pembelajaran sehari-hari baik pada bidang pengembangan kemampuan berpikir kritis. Dalam hal ini sebelum masuk ke materi yang diusung guru terlebih dahulu melakukan penajakan terhadap kemampuan anak mengenai materi yang akan dipelajari. Dalam pelaksanaannya dilakukan sambil bermain dengan permainan yang bervariasi. Pembelajaran dilaksanakan melalui kegiatan bercerita dan permainan-permainan. Dalam hal ini guru bercerita tentang "Putri Kemuning dan Sekelompok Orang Kerdil", sedangkan percobaan sains yang dilakukan adalah: (1) mengukur panjang kursi dengan jengkal, (2) mengukur panjang lantai kelas dengan langkah, (3) mengukur menggunakan lidi, pita, sedotan, dan (4) mengukur dengan alat ukur seperti penggaris, meteran jahit. Kegiatan mengukur diterapkan dengan mengajak anak untuk mengamati proses pengukuran yang dicontohkan guru atau diperagakan oleh anak lainnya, guru meminta kepada anak untuk menyebutkan berapa jengkal yang didapat untuk mengukur kuris, berapa langkah yang didapat untuk mengukur panjang lantai kelas. Selanjutnya anak diminta untuk membuktikan secara individual proses pengukuran yang dicontohkan guru atau anak lainnya. Hal ini dilakukan untuk

melatih kemampuan anak dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan dalam kegiatan pengukuran dan memunculkan banyak ide dan gagasan tentang proses pengukuran terhadap objek-objek atau benda-benda lainnya. Untuk menimbulkan kegembiraan pada anak maka percobaan mengukur dilakukan berkelompok dan dimunculkan kompetisi yaitu kelompok mana yang terbanyak dalam melakukan pengukuran dalam waktu yang telah ditentukan guru. Hal ini dimaksudkan untuk anak lebih termotivasi dan berkembang kemampuan berpikir kritis anak. Permainan tersebut juga dimaksudkan untuk mengkoordinasikan motorik anak.

Kegiatan akhir/penutup, kegiatan ini merupakan kegiatan penutup dengan mengadakan penilaian terhadap kegiatan yang dilaksanakan anak. Pada kegiatan penutup kesehariannya diakhir dengan do'a bersama.

. Sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah disusun maka pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan perencanaan tersebut. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan pada hari Selasa 17 Desember 2019 adalah sebagai berikut:

- a) Guru masuk ke kelas dengan mengucapkan salam.
- b) Kelas telah didesain sesuai dengan materi “pengukuran” yang ditampilkan demikian juga dengan posisi tempat duduk anak.
- c) Sesuai dengan rencana kegiatan pembelajaran maka kegiatan pembelajaran di bagi atas tiga tahapan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir dengan perincian pelaksanaannya sebagai berikut:
  - 1) Kegiatan awal dimulai dengan kegiatan berbaris sebelum masuk kelas, sebelum masuk kelas guru menanyakan nama-nama benda atau kata-kata yang sesuai dengan materi yang dipelajari yaitu berkaitan dengan pengukuran. Siapa yang bisa menjawab maka anak tersebut akan masuk terlebih dahulu ke dalam kelas seraya menyalami tangan guru.  
Di dalam kelas guru akan mengabsen kehadiran anak. Absen kehadiran anak dilaksanakan dengan cara guru mengabsen satu persatu kemudian anak mengangkat tangan atau telunjuk dengan mengatakan ”hadir bu”.

Kegiatan dilanjutkan dengan berdo'a bersama sebelum pelajaran, selanjutnya guru menyanyikan lagu anak-anak, lagu yang dipilih sesuai dengan materi pengukuran. Pelaksanaan kegiatan awal ini dilaksanakan sehari-hari, dengan dipimpin oleh anak secara bergantian.

- 2) Kegiatan inti dilakukan guru dengan menerapkan kegiatan bercerita dan percobaan bervariasi sesuai dengan materi pengukuran. Kegiatan percobaan bervariasi ini sebelumnya telah direncanakan bersama guru dan peneliti pada setiap tatap muka. Percobaan yang bervariasi yaitu mengukur panjang kursi dengan jengkal, mengukur panjang lantai kelas dengan langkah, mengukur menggunakan lidi, pita, sedotan, dan mengukur dengan alat ukur seperti penggaris, meteran jahit.

Kegiatan inti dimulai dengan guru bercerita tentang "Putri Kemuning dan Sekelompok Orang Kerdil" setelah bercerita guru bertanya kepada anak-anak "Apakah kalian mau membantu sekelompok orang kerdil itu untuk mengukur panjang meja dan kursi"?, maka dengan serentak anak-anak menjawab mau. Selanjutnya guru bertanya "Bagaimana sekelompok orang kerdil membuat meja, kursi dan tempat tidur untuk Putri Kemuning"?. "Apa yang dilakukan untuk membuat meja, kursi dan tempat tidur itu?", "Apakah perlu mengukur tinggi Putri Kemuning untuk membuat tempat tidurnya?".

Kegiatan pembelajaran dilanjutkan guru dengan menjelaskan bahwa alat ukur yang bisa digunakan bermacam-macam. Pada waktu jaman dahulu sebelum ada alat ukur seperti penggaris dan meteran maka alat ukur yang digunakan adalah jengkal, langkah dan depa. Anak-anak melakukan pengukuran dengan menggunakan jengkal untuk mengukur kursi dan menggunakan langkah untuk mengukur lantai kelas.

Selanjutnya guru membagi kelas menjadi empat kelompok masing-masing anak dalam kelompok diminta mengambil kartu telah disiapkan guru yang digunakan untuk mengukur. Guru mengajak anak untuk mencoba mengukur panjang dengan menggunakan langkah di halaman tetapi sebelumnya guru menjelaskan aturan permainannya yaitu: (1) guru

menentukan startnya sebagai garis awal, (2) tiap anak diminta untuk mengambil kartu alat ukur sesuai dengan warna kartu yang dipegangnya kemudian anak diminta untuk menghitung dengan menggunakan langkah dari garis awal yang telah ditentukan guru sampai ke letak kotak yang berisi kartu bergambar, dan (3) setelah selesai, anak diajak kembali ke kelas.

Setelah semua anak masuk ke kelas, guru bertanya “Bagaimana hasil pengukuran yang telah kalian lakukan? “Samakah atukah berbeda? Anak diberi kesempatan menjawabnya berdasarkan pengalaman yang telah diperolehnya. Kemudian guru menyimpulkan bahwa hasil pengukuran dengan menggunakan jengkal, langkah akan menghasilkan nilai yang berbeda-beda,

Selanjutnya guru memperkenalkan penggunaan alat ukur lainnya seperti lidi, pita dan sedotan. Masih dalam kelompok yang sama dengan sebelumnya anak diminta untuk mengambail alat ukur yang berupa lidi, pita dan sedotan yang telah disediakan guru dan menggunakan secara bergantian untuk mengukur panjang kursi dan lantai kelas.

Setelah selesai, guru bertanya “Bagaimana hasil pengukuran yang telah kalian lakukan dengan menggunakan lidi, pita dan sedotan? “Sama atukah berbeda?” Anak-anak menjawab pertanyaan guru sesuai dengan hasil pengukuran yang telah mereka lakukan.

Kemudian guru menyimpulkan bahwa hasil pengukuran dengan menggunakan lidi akan menghasilkan nilai yang sama antara anak yang satu dengan anak yang lainnya. Begitu juga dengan menggunakan pita dan sedotan, dan menggunakan alat akan lebih baik daripada tanpa menggunakan alat.

Kegiatan berikutnya yang dilakukan guru dalam pembelajaran pengukuran adalah memperkenalkan alat ukur sebenarnya yang saat ini digunakan untuk mengukur panjang yaitu penggaris dan meteran. Anak-anak diminta untuk mengukur kursi dan lantai kelas dengan menggunakan penggaris dan meteran.

Setelah selesai, guru bertanya “Bagaimana hasil pengukuran yang telah kalian lakukan dengan menggunakan penggaris dan meteran? “Sama atukah berbeda?” Anak-anak menjawab pertanyaan guru sesuai dengan hasil pengukuran yang telah mereka lakukan.

Kemudian guru menyimpulkan bahwa hasil pengukuran dengan menggunakan alat ukur yang akurat dan pasti seperti penggaris dan meteran menghasilkan nilai yang sama antara anak yang satu dengan anak yang lainnya.

- 3) Kegiatan akhir, guru mengajak anak untuk menyimpulkan kembali hasil percobaan yang telah dilakukan, dan meminta anak mengumpulkan alat-alat yang digunakan.

Selanjutnya kegiatan dalam pelaksanaan pembelajaran berikutnya adalah kegiatan menimbang yang dilaksanakan hari Rabu tanggal 18 Desember 2019. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dideskripsikan sebagai berikut:

- a) Guru masuk ke kelas dengan mengucapkan salam.
- b) Kelas telah didesain sesuai dengan materi yang ditampilkan demikian juga dengan posisi tempat duduk anak.
- c) Sesuai dengan rencana kegiatan pembelajaran maka kegiatan pembelajaran di bagi atas tiga tahapan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir dengan perincian pelaksanaannya sebagai berikut:

- 1) Kegiatan awal dimulai dengan kegiatan berbaris sebelum masuk kelas, sebelum masuk kelas guru menanyakan nama-nama benda atau kata-kata yang sesuai dengan materi “menimbang” yang dipelajari. Siapa yang bisa menjawab maka anak tersebut akan masuk terlebih dahulu ke dalam kelas seraya menyalami tangan guru.

Di dalam kelas guru akan mengabsen kehadiran anak. Absen kehadiran anak dilaksanakan dengan cara guru mengabsen satu persatu kemudian anak mengangkat tangan atau telunjuk dengan mengatakan ”hadir bu”. Kegiatan dilanjutkan dengan berdo’a bersama sebelum pelajaran, selanjutnya guru menyanyikan lagu anak-anak, lagu yang dipilih sesuai

dengan materi “menimbang”. Pelaksanaan kegiatan awal ini dilaksanakan sehari-hari, dengan dipimpin oleh anak secara bergantian.

- 2) Kegiatan inti dilakukan guru dengan menerapkan kegiatan bercerita dan percobaan bervariasi sesuai dengan materi menimbang. Kegiatan percobaan bervariasi ini sebelumnya telah direncanakan bersama kolaborator dan peneliti pada setiap tatap muka. Percobaan yang bervariasi yaitu menakar dan menimbang.

Guru membuka pembelajaran dengan bercerita tentang “Petani Yang Cerdik” setelah bercerita guru bertanya kepada anak-anak “Dengan apa petani tersebut membagi kepingan-kepingan emas itu dengan hasil yang sama rata?”, “Bagaimana bila pada saat itu tidak ada timbangan? “Dengan apa kita akan menimbang?’ maka dengan serentak anak-anak menjawab menimbang dan menakar.

Selanjutnya guru memotivasi anak dengan berkata: “Ayo kita cari cara untuk menimbang benda selain dengan menggunakan timbangan?. Kegiatan pembelajaran dilanjutkan guru dengan bertanya “Pernahkan kalian melihat ibu ketika sedang membuat susu? “Ketika akan membuat susu, biasanya apa yang ibu lakukan? “Apakah kalian tahu, kalau memasukkan susu ke dalam gelas dengan menggunakan sendok dinamakan apa? Anak-anak menjawab semua pertanyaan guru tersebut sesuai dengan pengalaman dan nalarnya masing-masing.

Guru kemudian mengambil dua buah mangkuk es krim dengan ukuran berbeda, sendok, plastik kecil, kacang hijau dan meletakkannya di atas meja. Selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang dilakukan anak dengan alat-alat tersebut yaitu: (1) guru mengisi mangkuk es krim ukuran besar dengan kacang hijau dengan menggunakan sendok plastik sebagai takarannya. Anak diminta menghitung berapa sendok sampai mangkuk es krim tersebut terisi penuh, dan (2) setelah itu memindahkan kacang hijau ke dalam mangkuk es krim dengan ukuran yang lebih kecil dengan menggunakan sendok yang sama sampai terisi penuh seraya anak diminta untuk menghitung.

Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan membagi anak dalam 4 kelompok dan masing-masing kelompok mendapatkan alat-alat berupa sendok plastik, mangkuk es krim ukuran besar dan kecil, kacang hijau dan jagung. Anak diminta untuk melakukan percobaan seperti yang telah diperagakan guru yaitu menakar dengan kacang hijau dan jagung.

Setelah anak selesai melakukan percobaan, guru bertanya “Dibutuhkan berapa sendok untuk mengisi mangkuk es krim ukuran besar dengan kacang hijau?, “Dibutuhkan berapa sendok untuk mengisi mangkuk es krim ukuran kecil dengan kacang hijau?.

Guru juga bertanya dengan pertanyaan yang sama apabila mangkuk es krim diisi dengan jagung. “Manakah yang lebih banyak isinya? “Mangkuk es krim besar atau mangkuk es krim kecil? Kemudian guru menyimpulkan bahwa benda yang lebih banyak takaran atau isinya menunjukkan benda tersebut lebih besar ukurannya.

Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan guru bertanya “Apakah timbangan itu?, “Bagaimana cara petani menimbang?. Anak-anak menjawab secara bergantian pertanyaan guru tersebut. Kemudian guru menjelaskan bagaimana cara menimbang benda dengan menggunakan timbangan buatan dan memperagakan: (1) menyeimbangkan kedua lengan timbangan, (2) memasukkan kelereng dengan jumlah yang berbeda ke dalam wadah seraya anak diminta menghitung jumlah kelereng yang dimasukkan ke dalam setiap lengan timbangan, dan (3) menjelaskan kondisi kedua lengan timbangan. Lengan timbangan yang ke bawah menunjukkan benda yang berat, sedangkan lengan timbangan yang ke atas menunjukkan benda yang lebih ringan. Jika kedua lengan posisinya sama maka hal ini menunjukkan sama berat.

Selanjutnya guru melakukan pengulangan dengan cara mengisi kedua lengan timbangan dengan benda yang berbeda dengan jumlah yang sama. Kemudian anak diminta untuk menentukan benda sebelah mana yang lebih berat dan benda sebelah mana yang lebih ringan. Kegiatan dilanjutkan dengan guru membagikan timbangan buatan, kelereng, balok kayu dan

uang logam kepada masing-masing kelompok, anak diminta menimbang bahan-bahan yang telah dibagikan secara bergantian.

Setelah kegiatan selesai dilakukan anak, guru bertanya “Bila suatu benda ditimbang dengan jumlah yang berbeda maka mana yang lebih berat dan mana yang lebih ringan. “Bagaimana bila bendanya berbeda tetapi jumlahnya sama? Manakah yang lebih berat dan mana yang lebih ringan?. Anak-anak menjawab sesuai temuannya yang telah dilakukan sebelumnya. Bersama anak, guru mengambil kesimpulan bahwa benda yang lebih berat atau yang lebih ringan dapat diketahui dengan melihat kondisi lengan timbangan.

Guru memperkenalkan alat menimbang yang sebenarnya digunakan untuk menimbang dan kegunaannya seperti timbangan balita, timbangan badan, timbangan rumah tangga dan timbangan pasar. Guru bertanya kepada anak “Apakah kegunaan dari timbangan balita? Apakah kegunaan timbangan badan?, dan “Apakah kegunaan timbangan rumah tangga?. Berdasarkan jawaban-jawaban yang diberikan anak-anak maka diambil kesimpulan bersama bahwa alat-alat yang telah diperkenalkan kepada anak mempunyai manfaat yang berbeda-beda.

- 3) Kegiatan akhir, guru mengajak anak untuk menyimpulkan kembali hasil percobaan yang telah dilakukan, dan meminta anak mengumpulkan alat-alat yang digunakan. Selanjutnya guru melakukan penilaian dengan menggunakan lembar evaluasi.

Pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan pada minggu berikutnya yaitu mulai tanggal 7 – 9 Januari 2020. Dalam hal ini pengamatan di mulai dari hari Senin sampai Kamis. Berdasarkan wawancara peneliti kepada guru yang telah dilakukan sebelumnya pada hari Senin tanggal 6 Januari 2020 diperoleh gambaran sebagai berikut:

Pembelajaran akan dilaksanakan dengan memilih percobaan dengan memperhatikan kriteria dalam pemilihan peralatan yaitu sesuai dengan tingkatan dari yang sederhana ke kompleks dan pemberiannya secara bertahap. Pada pelaksanaan percobaan, anak akan dibagi dalam kelompok-kelompok

sehingga mempermudah guru dan kolaborator memantau perkembangan dan aktivitas anak, (c) lebih memvariasikan peralatan percobaan, (d) memberi kebebasan pada anak untuk berkreasi dengan memilih sendiri jenis percobaan, (e) melengkapi peralatan sehingga semua anak dapat berpartisipasi dalam pelaksanaannya, dan (f) memanfaatkan ruang bermain dan lingkungan sekolah untuk pelaksanaan pembelajaran. (Wawancara dengan Ibu Juliana Novita Hamum, 6 Januari 2020).

Hasil wawancara peneliti dengan guru lainnya terkait dengan perencanaan dan pembelajaran yang akan dilakukan berikutnya maka diperoleh gambaran sebagai berikut:

Pada pelaksanaan pembelajaran yang akan direncanakan maka akan dilakukan pemberian penghargaan tidak hanya diberikan pada anak yang berprestasi saja tetapi semua anak hal ini dilakukan agar setiap anak memiliki motivasi yang tinggi untuk mengikuti kegiatan selanjutnya. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak, sehingga bukan hanya guru yang aktif, tetapi anakpun dibiarkan untuk bertanya apapun agar kemampuan berpikir kritis lebih meningkat. Kegiatan pembelajaran diiringi dengan suara sayup-sayup musik dan lagu anak-anak terutama ketika kegiatan percobaan sains, hal ini dilakukan untuk lebih mengairahkan dan menghidupkan suasana kelas dan anak dapat bersenandung kecil ketika belajar dan bekerja (Wawancara dengan Ibu Nurliana, 6 Januari 2020)..

**Selanjutnya dijelaskan ibu Nurliana bahwa pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan adalah:**

Materi pembelajaran yang akan diberikan adalah materi warna dan materi magnet yang dilaksanakan selama 2 (dua) minggu. Fokus utama pembelajaran adalah meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui kegiatan pembelajaran sains. Tujuan yang diharapkan secara umum adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Peningkatan kemampuan berpikir kritis ditandai dengan ciri-ciri

meliputi: (1) memperkirakan penyebab, (2) membuat keputusan (3) membuat kombinasi, dan (4) membuat alternatif (Wawancara dengan Ibu Nurliana, 6 Januari 2020)..

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan ibu Nurliana pada tanggal 6 Januari 2020 terkait dengan perencanaan pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut:

Kegiatan pembelajaran ditekankan pada keaktifan anak yang dilakukan melalui penerapan pembelajaran sains. Melalui percobaan yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran anak dirangsang untuk aktif bertanya apa saja yang dilihatnya dan menjawab beberapa pertanyaan guru walaupun jawabannya masih salah sehingga dengan demikian bukan hanya guru yang aktif. Guru mengelompokkan sesuai dengan materi sehingga anak lebih mudah mengingatnya sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Penambahan waktu percobaan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.

Kegiatan awal dilakukan sebelum anak masuk ke kelas seperti berbaris, dilanjutkan dengan menyalami tangan guru. Di dalam guru mengabsen kehadiran anak. Absen kehadiran anak dilaksanakan dengan cara guru mengabsen satu persatu kemudian anak mengangkat tangan atau telunjuk dengan mengatakan "hadir bu", setelah selesai dilakukan do'a bersama.

Kegiatan inti merupakan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan melalui kegiatan bercerita yang disampaikan guru kemudian dilanjutkan dengan percobaan-percobaan sains melalui kegiatan yang menyenangkan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan di dalam ruang dan di luar ruang. Permainan di luar ruang dilakukan terutama jika anak

mendemonstrasikan beberapa percobaan yang memerlukan ruang luas untuk pelaksanaannya. Kegiatan akhir dilakukan dengan mengambil kesimpulan secara bersama-sama dan kemudian diakhir dengan doa pulang. (Wawancara dengan Ibu Nurliana, 6 Januari 2020)..

Selanjutnya berdasarkan pengamatan peneliti dilakukan pada hari Selasa 7 Januari 2020 terkait dengan pelaksanaan pembelajaran diperoleh gambaran sebagai berikut:

- a) Pembelajaran sains dilakukan guru dengan kegiatan eksplorasi ke lingkungan sekolah karena materi yang diusung memang signifikan untuk itu yaitu “warna” dan “magnet”. Dalam hal ini guru telah menyiapkan kebutuhan alat-alat terkait dengan pelaksanaan pembelajara yaitu kegiatan pembelajaran pada materi warna memanfaatkan alat berbagai media belajar yang bervariasi seperti kertas HVS putih, kertas mika kuning, kertas mika biru dan kerta mika merah yang telah disiapkan guru. Guru juga telah menyiapkan ruang kelas yang telah diatur tempat duduk siswa.
- b) Sesuai dengan perencanaan yang telah disusun dalam rencana kegiatan pelaksanaan dilakukan sebagai berikut:. guru masuk ke kelas, dalam hal ini kelas telah didesain sesuai dengan materi “warna” yang ditampilkan demikian juga dengan posisi tempat duduk anak.
- c) Sesuai dengan rencana kegiatan pembelajaran maka kegiatan pembelajaran di bagi atas tiga tahapan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir dengan perincian pelaksanaannya sebagai berikut:
  - 1) Kegiatan awal dimulai dengan kegiatan berbaris sebelum masuk kelas, sebelum masuk kelas guru menanyakan nama-nama benda atau kata-kata yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Siapa yang bisa menjawab maka anak tersebut akan masuk terlebih dahulu ke dalam kelas seraya menyalami tangan guru. Di dalam kelas guru akan mengabsen kehadiran anak. Absen kehadiran anak dilaksanakan dengan cara guru mengabsen satu persatu kemudian anak mengangkat tangan atau telunjuk dengan mengatakan ”hadir bu”. Kegiatan dilanjutkan dengan berdo’a bersama sebelum pelajaran, selanjutnya guru menanyakan lagu anak-anak, lagu

yang dipilih sesuai dengan materi warna. Pelaksanaan kegiatan awal ini dilaksanakan sehari-hari, dengan dipimpin oleh anak secara bergantian.

- 2) Kegiatan inti dilakukan guru dengan menerapkan kegiatan bercerita sesuai dengan materi ajar yaitu pencampuran warna. Kegiatan percobaan sains bervariasi ini sebelumnya telah direncanakan bersama kolaborator dan peneliti pada setiap tatap muka.

Kegiatan inti dimulai dengan guru bersama siswa menyanyikan lagu pelangi. Selanjutnya guru bertanya: “Apakah kalian mau bermain-main dengan warna? Siswa kemudian dibagi menjadi beberapa kelompok. Kemudian masing-masing kelompok diminta untuk mengambil alat/bahan percobaan yang disiapkan.

Kemudian guru memberi petunjuk kepada siswa untuk melakukan kegiatan dengan memberi perintah “Sekarang kalian letakkan kertas HVS di atas meja dan tempelkan mika kuning di atas kertas HVS. Kemudian di atas mika kuning ditempelkan mika biru, amati perubahan warna yang terjadi.

Selanjutnya kegiatan pembelajaran dilakukan dengan meminta anak menempelkan mika biru di atas mika merah, kemudian anak diminta mengamati perubahan warna yang terjadi. Setelah siswa melakukan percobaan guru bertanya: “Warna kuning jika digabungkan dengan warna biru akan menghasilkan warna apa? Kalau warna merah digabungkan dengan warna biru akan menghasilkan warna apa? Kalau warna merah digabungkan dengan warna kuning hasilnya warna apa?”

Guru menjelaskan kepada anak masing-masing warna baru hasil penggabungan warna tersebut. Setelah itu guru meminta siswa untuk menyebutkan benda yang memiliki warna-warna tersebut.

Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan melakukan percobaan dengan meletakkan 3 toples yang berisi cairan yang warnanya sama. Kemudian dimasukkan air jeruk dan air sabun. Guru menanyakan perubahan warna yang terjadi. Selanjutnya siswa diminta untuk mengambil alat/bahan yang telah disiapkan guru, kemudian guru memberikan petunjuk untuk melakukan kegiatan yaitu anak-anak diminta untuk mewarnai tisu yang ada padanya dengan warna hijau kemudian jepitkan pada batang dan ujungnya kemudian dicelupkan pada air. Perhatikan pada warna yang terdapat pada tisu tersebut.

- 3) Kegiatan akhir, guru mengajak anak untuk menyimpulkan kembali hasil percobaan yang telah dilakukan, dan meminta anak mengumpulkan alat-alat yang digunakan. Selanjutnya guru melakukan penilaian.

Selanjutnya kegiatan dalam pelaksanaan pembelajaran pada materi magnet yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 08 Januari 2020 sebagai berikut:

- a) Guru masuk ke kelas dan mengucapkan salam.
- b) Kelas telah didesain sesuai dengan materi magnet yang ditampilkan demikian juga dengan posisi tempat duduk anak.
- c) Sesuai dengan rencana kegiatan pembelajaran maka kegiatan pembelajaran di bagi atas tiga tahapan yaitu:
  - 1) Kegiatan awal dimulai dengan kegiatan berbaris sebelum masuk kelas, sebelum masuk kelas guru menanyakan nama-nama benda atau kata-kata yang sesuai dengan materi “magnet” yang dipelajari. Siapa yang bisa menjawab maka anak tersebut akan masuk terlebih dahulu ke dalam kelas seraya menyalami tangan guru. Di dalam kelas guru akan mengabsen kehadiran anak. Absen kehadiran anak dilaksanakan dengan cara guru mengabsen satu persatu kemudian anak mengangkat tangan atau telunjuk dengan mengatakan ”hadir bu”. Kegiatan dilanjutkan dengan berdo’a bersama sebelum pelajaran, selanjutnya guru menyanyikan lagu anak-anak, lagu yang dipilih sesuai dengan materi “magnet”. Pelaksanaan kegiatan awal ini dilaksanakan sehari-hari, dengan dipimpin oleh anak secara bergantian.
  - 2) Kegiatan inti dilakukan guru dengan menerapkan kegiatan bercerita dan percobaan bervariasi sesuai dengan materi magnet. Kegiatan permainan bervariasi ini sebelumnya telah direncanakan bersama guru dan peneliti pada setiap tatap muka. Pada kegiatan ini dimulai dengan guru membuka pembelajaran dengan bercerita tentang “Penjahit dan Si Ajaib”. Setelah kegiatan bercerita selesai maka guru mengajukan pertanyaan kepada anak “ Apakah kalian mau membantu ibu penjahit untuk menemukan jarumnya? “Bagaimana cara menemukan jarum ibu penjahit tersebut?. Anak-anak menjawab bahwa untuk menemukan jarum ibu penjahit digunakan Si Ajaib (besi/magnet) yang dapat menarik jarum ibu penjahit.

Selanjutnya, anak-anak dibagi menjadi 4 kelompok terdiri dari 5-6 siswa. Dalam kelompoknya, anak diminta untuk memperhatikan demonstrasi yang diperagakan guru yaitu guru menjatuhkan meletakkan jarum di lantai kelas kemudian didekatkan magnet. Guru bertanya “Apa yang terjadi? Anak-anak menjawab jarum ditarik oleh magnet.

Guru mendemonstrasikan lagi benda kedua yaitu kertas-kertas kecil yang didekatkan magnet. Saat kertas dapat ditarik magnet, maka anak diminta untuk berteriak “kamu kena”, dan jika kertas tidak dapat ditarik oleh magnet maka siswa diminta untuk berteriak “huuu....”.

Guru mendemonstrasikan benda ketiga yaitu karet penghapus. Saat karet penghapus dapat ditarik magnet, maka anak diminta untuk berteriak “kamu kena”, dan jika karet penghapus tidak dapat ditarik oleh magnet maka siswa diminta untuk berteriak “huuu....”. Anak-anak diminta untuk mempraktikkan hal yang sama secara sendiri-sendiri di dalam kelompoknya dengan mencari benda yang ada di dalam kelas dan mencatat benda-benda apa saja yang dapat ditarik magnet dan benda-benda yang tidak dapat ditarik magnet. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan bahwa benda ajaib yang dapat menarik benda lain disebut “magnet”. Magnet dapat menarik benda lain yang bersifat logam seperti jarum, peniti dan paku kecil.

Kegiatan pembelajaran dilanjutkan guru dengan bercerita tentang lebah yang sedang pergi mencari makan. Lebah berkelana melewati rumah dan menelusuri jalan yang panjang. Sampailah lebah di sebuah taman bunga dan hinggap di bunga mawar dan bunga matahari. Setelah kenyang lebah pulang kembali ke sarangnya. Guru mendemostrasikan perjalanan lebah dari pergi sampai ke sarangnya kembali dengan peta petualangan lebah yang sudah tersedia. Guru mengganti lebah yang pertama dengan lebah kedua yang tidak ada klipnya. Guru menanyakan apa yang terjadi “Apakah lebahnya bisa berjalan?”. Guru mengganti lagi dengan lebah yang diberi peniti, kemudia bertanya “Apakah lebah bisa berjalan?”

Selanjutnya guru membagikan peta petualangan lebah dan magnet kepada setiap kelompok. Anak-anak diminta untuk mencoba petualangan lebah.

Setelah selesai kegiatan petualangan lebah dilakukan anak-anak, maka guru mengajak anak-anak untuk menyimpulkan bahwa klip dapat ditarik oleh magnet. Sedangkan lebah yang tidak ada klipnya maka tidak dapat berjalan sesuai dengan gerakan magnet karena tidak dapat ditarik oleh magnet.

- 3) Kegiatan akhir, guru mengajak anak untuk menyimpulkan kembali hasil percobaan yang telah dilakukan, dan meminta anak mengumpulkan alat-alat yang digunakan. Selanjutnya guru melakukan penilaian.

## **2. Aktivitas anak dalam mengikuti pembelajaran sains di Raudhatul Atfhal Asyyifa Medan.**

Peneliti melaksanakan pengamatan terhadap aktivitas anak selama proses pelaksanaan berlangsungnya. Pengamatan dibatasi pada fokus penelitian yang ada meliputi pembelajaran sains yang diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak. Selama proses pembelajaran, peneliti reaksi yang timbul ketika proses kegiatan tersebut berlangsung dan guru memberikan penilaian terhadap portofolio dan tes akhir yang dilakukan.

Penekanan peningkatan kemampuan berpikir kritis telah dilakukan sebelum pembelajaran diterapkan dan didukung pula keinginan dari orang tua agar anak mereka memiliki kemampuan berpikir kritis.. Pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung dilakukan pembelajaran yang berbeda dengan pembelajaran sebelumnya, penerapan pembelajaran didesain sedemikian rupa sehingga pembelajaran yang dilakukan sambil bermain yang membawa anak ke suasana yang menyenangkan. Percobaan sains yang diterapkan adalah percobaan bervariasi yang didalamnya terdapat kegiatan anak untuk berpikir secara kritis.

Pada awal kegiatan anak belum terbiasa dengan pembelajaran sains yang dilakukan guru, namun pada pertemuan selanjutnya mereka telah terbiasa. Pada pelaksanaannya beberapa anak terlihat senang terutama jika diminta untuk melakukan percobaan sains, tetapi masih ada anak yang terlihat malas ketika diminta untuk melakukan kegiatan pembelajaran sains. Terkesan Guru mengalami kesulitan di dalam mengkoordinasikan karena banyaknya anak, akibatnya tidak semua anak berhasil dipantau dengan baik. Kesulitan juga dialami ketika anak mempraktekkan apa yang

diminta guru karena masih saja ada anak yang kurang menguasai materi yang disampaikan. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak, maka s peneliti melihat ada baiknya jika anak dilibatkan secara lebih intensif dalam kegiatan pembelajaran sains, sehingga anak aktif dan dapat memunculkan ide-ide serta gagasan yang baru.

Guru menerapkan berbagai percobaan sains sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya, seperti percobaan sains warna dan magnet. Pelaksanaannya bervariasi sehingga anak tidak jenuh menghadapi situasi yang monoton. Beberapa hal yang diamati pada pelaksanaannya, seperti permainan tersebut, guru tidak hanya mencontohkan saja tetapi juga melibatkan anak untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Tujuannya adalah untuk melihat kemampuan berpikir kritis.

Pada pelaksanaannya anak terlihat senang terutama jika diminta untuk melakukan percobaan sains. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan di dalam ruang kelas dan juga di halaman sekolah. Ketika guru meminta anak menjawab pertanyaan yang disampaikan guru maka anak secara spontan memberikan jawaban berdasarkan pengalaman belajar yang telah dilakukan sebelumnya. Hal tersebut dapat dimaklumi sesuai dengan karakteristik anak yang senantiasa ingin tahu. Pembelajaran sains yang dilakukan guru dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Ketika guru bercerita dan menyebutkan kegiatan yang dilakukan di dalam cerita tersebut maka perhatian anak timbul dan anak tertarik memperhatikan cerita yang disampaikan guru. Tetapi memang masih terlihat beberapa anak yang hanya menjadi pendengar pasif ketika kegiatan cerita yang disampaikan guru.

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan juga secara berkelompok, penerapannya dengan menciptakan kompetisi yang sehat diantara anak dalam kelompoknya. Kegiatan pelaksanaan pembelajaran sains dilakukan melalui permainan yang menyenangkan, guru memberikan pujian dan sanjungan kepada anak yang melakukan pekerjaan secara tepat dan cepat. Selanjutnya kolaborator dan peneliti menambahkan pemberian penghargaan (*reward*) pada anak berupa hadiah kecil bagi yang berhasil dengan benar melakukannya.

Secara keseluruhan, hasil pengamatan mengenai pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan telah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak hal ini dapat dilihat dari ciri-ciri antara lain: (1) memperkirakan penyebab, (2) membuat keputusan, (3) membuat kombinasi, dan (4) membuat alternatif.

### **3. Penerapan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak dalam pembelajaran sains.**

Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis pada aspek membuat kombinasi dalam menimbang merupakan aspek yang memperoleh hasil yang paling tinggi sedangkan aspek menentukan benda yang bermanfaat untuk mengukur panjang memperoleh hasil yang paling rendah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.7 berikut:

**Tabel 4.7 Data Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pengamatan I**

Interval Skor	$f_{\text{absolut}}$	$f_{\text{relatif}}$	Kategori
9 – 15	3	12,50	Rendah
16 – 21	4	16,67	Kurang
22 – 28	4	16,67	Sedang
$\geq 29$	13	54,16	Tinggi
Jumlah	24	100	

Berdasarkan Tabel 4.7 di atas diketahui bahwa rentang skor 9 – 15 maka kategori kemampuan berpikir kritis anak adalah rendah sebanyak 3 anak atau 12,50%. Rentang skor 16 – 21 maka kategori kemampuan berpikir kritis anak adalah kurang sebanyak 4 anak atau 16,67%. Rentang skor 22 – 28 maka kategori kemampuan berpikir kritis anak adalah sedang sebanyak 4 atau 16,67%. Sedangkan rentang skor  $\geq 29$  maka kategori kemampuan berpikir kritis anak adalah tinggi sebanyak 13 anak atau 54,16%.

Berdasarkan pengamatan kedua yang peneliti lakukan bahwa pembelajaran sains yang ditelah diterapkan oleh guru berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, hal ini dapat terlihat dari ciri-ciri antara lain: (1) memperkirakan penyebab, (2) membuat keputusan, (3) membuat kombinasi, dan (4) membuat alternatif. Hal ini didukung data yang dihimpun di lapangan dan juga berdasarkan hasil

evaluasi yang dilakukan kolaborator dan peneliti maka tingkat kemampuan berpikir kritis anak semakin meningkat jika dibandingkan dengan sebelumnya.

Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis pada aspek membuat membandingkan dua benda dalam kegiatan bermain dengan magnet dan aspek menentukan kesalahan dalam menggunakan magnet memperoleh hasil yang paling tinggi sedangkan aspek menyebutkan warna dari hasil pencampuran warna dan membuat kombinasi dalam percampuran warna memperoleh hasil yang paling rendah.

Berdasarkan catatan lapangan dan hasil diskusi guru dan peneliti, maka penelitian ini telah mencapai target ideal yang ingin dicapai yaitu 80% anak dalam kelas telah mencapai tingkat kemampuan berpikir kritis tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.8 berikut:

**Tabel 4.8. Data Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pengamatan Kedua**

Interval Skor	$f_{\text{absolut}}$	$f_{\text{relatif}}$	Kategori
9 – 15	1	4,17	Rendah
16 – 21	1	4,17	Kurang
22 – 28	2	8,33	Sedang
$\geq 29$	20	83,33	Tinggi
Jumlah	24	100	

Berdasarkan Tabel 4.8 di atas diketahui bahwa rentang skor 9 – 15 maka kategori kemampuan berpikir kritis anak adalah rendah sebanyak 1 anak atau 4,17%. Rentang skor 16 – 21 maka kategori kemampuan berpikir kritis anak adalah kurang sebanyak 1 anak atau 4,17%. Rentang skor 22 – 28 maka kategori kemampuan berpikir kritis anak adalah sedang sebanyak 2 atau 8,33%. Sedangkan rentang skor  $\geq 29$  maka kategori kemampuan berpikir kritis anak adalah tinggi sebanyak 20 anak atau 83,33%. Oleh karena belum mencapai target ideal pencapaian kemampuan berpikir kritis anak yaitu 80% anak di dalam kelas memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi.

### **C. Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan paparan di atas maka peneliti melaksanakan pengamatan terhadap proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung Dalam hal ini pengamatan dibatasi pada

fokus penelitian yang ada meliputi pembelajaran sains yang diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak.

Selama proses pembelajaran, peneliti mengamati reaksi yang timbul pada diri anak ketika proses kegiatan pembelajaran tersebut berlangsung dan guru memberikan penilaian terhadap portofolio dan tes akhir yang dilakukan.

Penekanan peningkatan kemampuan berpikir kritis telah dilakukan sebelum pembelajaran diterapkan dan didukung pula keinginan dari orang tua agar anak mereka memiliki kemampuan berpikir kritis. Pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung dilakukan pembelajaran yang berbeda dengan pembelajaran sebelumnya, penerapan pembelajaran didesain sedemikian rupa sehingga pembelajaran yang dilakukan sambil bermain yang membawa anak ke suasana yang menyenangkan. Percobaan sains yang diterapkan adalah percobaan bervariasi yang didalamnya terdapat kegiatan anak untuk berpikir secara kritis melalui aktivitas bermain.

Urgensi bermain pada anak usia dini dijelaskan Riyanto dan Handoko (2004:80) menjelaskan bahwa bermain dan bernyanyi dan berkegiatan merupakan tiga ciri pendidikan usia dini yang paling tepat. Fungsi bermain pada anak adalah untuk merangsang perkembangan motorik, emosi, dan nalar anak. Kegiatan bermain adalah kegiatan apa saja asal dalam suasana yang menyenangkan sehingga dalam bermain kata kuncinya adalah menyenangkan.

Hal senada dijelaskan Musfiroh (2008:78) menjelaskan bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Selanjutnya Musfiroh (2008:79) menjelaskan bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi dan aksi yang mengacu pada aktivitas seperti berlaku pura-pura dengan benda, sosiodrama, dan permainan yang beraturan. Dalam hal ini bermain berkaitan dengan tiga hal yaitu keikutsertaan dalam kegiatan bermain, aspek afektif, dan orientasi tujuan.

Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan diantaranya adalah:

1. Hasil penelitian Sugiono dan Kuntjojo (2016) menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan pra-calistung antara waktu

sebelum dan sesudah diterapkan model permainan dengan signifikansi 0,00. Kesimpulannya bahwa model bermain Ayo Kita Temukan terbukti efektif untuk mengembangkan kemampuan pra-calistung anak usia dini.

2. Hasil penelitian Mirawati dan Nugraha (2017) menunjukkan bahwa aktivitas berkebun mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan proses sains di TK Lab. UPI. Berkebun juga memberikan kontribusi terhadap perkembangan fisik-motorik, bahasa, kognitif, sosial-emosi dan juga moral-keagamaan anak, sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan berkebun mampu memberikan hasil positif terhadap berbagai aspek perkembangan anak secara terpadu.
3. Hasil penelitian Gita (2018) menunjukkan terdapat: (a) peningkatan pembelajaran sains anak usia dini melalui pengenalan bagian tanaman dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, baik kualitas proses maupun kualitas hasil, kualitas proses dapat dilihat dari peningkatan keaktifan peserta didik., dan (b) peningkatan pembelajaran sains anak usia dini melalui pengenalan bagian tanaman mampu meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor siswa.

Pada pelaksanaan pembelajaran sambil bermain guru menerapkan berbagai percobaan sains sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya, seperti permainan mengukur dan menimbang. Pelaksanaannya bervariasi sehingga anak tidak jenuh menghadapi situasi yang monoton. Beberapa hal yang diamati pada pelaksanaannya, seperti permainan tersebut, guru tidak hanya mencontohkan tetapi juga melibatkan anak untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Tujuannya adalah untuk melihat kemampuan berpikir kritis.

Pelaksanaan pembelajaran bermain dilakukan di dalam ruang kelas dan juga di halaman sekolah. Ketika guru meminta anak menjawab pertanyaan yang disampaikan guru maka anak secara spontan memberikan jawaban berdasarkan pengalaman belajar yang telah dilakukan sebelumnya.

Hal tersebut dapat dimaklumi sesuai dengan karakteristik anak yang senantiasa ingin tahu. Pembelajaran sains yang dilakukan guru dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Ketika guru bercerita dan menyebutkan kegiatan yang

dilakukan di dalam cerita tersebut maka perhatian anak timbul dan anak tertarik memperhatikan cerita yang disampaikan guru. Tetapi memang masih terlihat lima anak yang hanya menjadi pendengar pasif ketika kegiatan cerita yang disampaikan guru.

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan juga secara berkelompok, penerapannya dengan menciptakan kompetisi yang sehat diantara anak dalam kelompoknya. Kegiatan pelaksanaan pembelajaran sains dilakukan melalui permainan yang menyenangkan, misalnya anak berlomba melakukan pengukuran panjang kursi dan lantai kelas,

Guru memberikan pujian dan sanjungan kepada anak yang melakukan pekerjaan secara tepat dan cepat. Selanjutnya kolaborator dan peneliti menambahkan pemberian penghargaan (*reward*) pada anak berupa hadiah kecil bagi yang berhasil menyelesaikan tugas dengan benar melakukannya.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru memiliki beberapa keterbatasan dan kelemahan sebagai berikut:

1. Keterbatasan waktu dalam pembelajaran sehingga ketika sebuah percobaan sains yang dilakukan tidak keseluruhan anak dapat melakukannya kegiatan tersebut pada hari itu juga, sehingga dilanjutkan esok harinya, hal ini menjadi kendala sendiri yaitu keterlibatan anak yang sudah melakukan kegiatan sebelumnya menjadi berkurang.
2. Pada pelaksanaan percobaan sains guru memberikan peralatan yang sama untuk semua anak sehingga ketika diminta untuk bercerita tentang hasil karyanya anak kelihatan bosan karena anak mendengarkan cerita yang sama secara berulang.
3. Pada kegiatan percobaan yang berbentuk kelompok dan peralatan atau media yang dipergunakan terbatas dalam arti kata tidak seluruh anggota kelompok memegang peralatan sehingga mengakibatkan terdapat anak yang kurang berpartisipasi pada kegiatan tersebut.

Secara keseluruhan, hasil pengamatan mengenai pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan telah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak hal ini

dapat dilihat dari ciri-ciri antara lain anak mulai dapat menentukan benda yang lebih bermanfaat, menentukan alat ukur lain, membuat kombinasi dalam mengukur, membandingkan dua benda, menemukan kesalahan, menemukan alternatif/alat lain untuk menimbang dan membuat kombinasi dalam menimbang.

Berdasarkan pengamatan bahwa pembelajaran sains yang diteladkan diterapkan oleh guru berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, hal ini dapat terlihat dari ciri-ciri antara lain: (1) menentukan benda yang lebih bermanfaat, (2) menentukan alat ukur lain, (3) membuat kombinasi dalam mengukur, (4) membandingkan dua benda, (5) menemukan kesalahan, (6) menemukan alternatif/alat lain untuk menimbang dan (7) membuat kombinasi dalam menimbang.

Pernyataan di atas ini dipertegas Langerh (2009:19) menjelaskan kemampuan berpikir kritis meliputi: (1) mempertimbangkan konsekuensi, (2) membedakan antara fakta dan opini, (3) membedakan kesimpulan yang pasti dan yang belum pasti, (4) mengidentifikasi makna, (5) mempertimbangkan sudut pandang alternatif, (6) menunjukkan penyebab atau bukti, (7) membedakan faktor relevan dan tidak relevan, (8) mengambil keputusan, (9) menguji reliabilitas suatu pernyataan yang dibuat, dan (10) mengajukan pertanyaan.

Hal senada dijelaskan Harsanto (2005:74) bahwa kemampuan berpikir kritis meliputi: (1) membedakan antara fakta dan non fakta, (2) membedakan antara kesimpulan sementara dan definisi, (3) menguji tingkat kepercayaan, (4) membedakan informasi relevan dan tak relevan, (5) berpikir kritis terhadap yang dibaca, (6) membuat keputusan, (7) mengidentifikasi sebab akibat, (8) mempertimbangkan wawasan lain, dan (8)menguji pertanyaan yang dimiliki.

Namun demikian masih ditemui adanya beberapa kendala yaitu:

1. Keterbatasan waktu dalam pembelajaran sehingga ketika sebuah percobaan sains yang dilakukan tidak keseluruhan anak dapat melakukannya kegiatan tersebut pada hari itu juga, sehingga dilanjutkan esok harinya, hal ini menjadi kendala sendiri yaitu keterlibatan anak yang sudah melakukan kegiatan sebelumnya menjadi berkurang.

2. Pada pelaksanaan percobaan sains guru memberikan peralatan yang sama untuk semua anak sehingga ketika diminta untuk bercerita tentang hasil karyanya anak kelihatan bosan karena anak mendengarkan cerita yang sama secara berulang.
3. Pada kegiatan percobaan yang berbentuk kelompok dan peralatan atau media yang dipergunakan terbatas dalam arti kata tidak seluruh anggota kelompok memegang peralatan sehingga mengakibatkan terdapat anak yang kurang berpartisipasi pada kegiatan tersebut.

Pelaksanaan kegiatan awal pembelajaran dimulai pada pukul 8.00 namun sebelumnya pada pukul 07.45 anak sudah berbaris di depan kelas masing-masing. Sebelum masuk ke kelas, guru menyapa anak satu persatu kemudian anak-anak berjalan mendatangi guru seraya menyalami tangan guru kemudian dengan tertib satu persatu masuk ke kelas. Di dalam kelas guru melakukan pengabsenan kehadiran anak satu persatu, apabila nama anak yang disebutkan guru hadir maka anak mengangkat tangan atau telunjuknya seraya berkata “hadir bu”. Selanjutnya kegiatan berlanjut dengan berdo’a bersama.

Sebelum materi pembelajaran disampaikan guru, maka guru memandu anak untuk bernyanyi sesuai dengan materi yang diusung. Pada materi yang diusung adalah “Pengukuran” maka cerita yang disampaikan adalah “Putri Kemuning Dan Sekelompok Orang Kerdil”, dan materi “Menimbang” maka cerita yang disampaikan adalah “Petani Yang Cerdik”. Selanjutnya cerita yang disampaikan adalah “Penjahit dan Si Ajaib”.

Kegiatan awal pembelajaran yang dilakukan sedemikian rupa dengan melibatkan anak ternyata mendorong anak untuk percaya diri dan lebih bersemangat belajar. Kegiatan pembelajaran yang diterapkan melalui kegiatan percobaan-percobaan sains yang dilakukan dengan melibatkan keaktifan anak sehingga memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi, berinisiatif dan mengekspresikan idenya melalui percobaan sains sesuai dengan karakter anak.

Pengajaran seperti ini menurut Joyce, Weil dan Calhoun (2009) merupakan model belajar yang sangat bermanfaat dalam membantu memperoleh informasi, ide-ide, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir dan mengangkat potens yang ada pada diri

anak. Pelaksanaan kegiatan inti pembelajaran disesuaikan dengan materi ajar yang disampaikan melalui kegiatan bermain yang telah ditentukan dalam kurikulum yang berlaku.

Pada pelaksanaannya, guru menghubungkan pengetahuan anak dengan materi yang dipelajari sehingga dapat diketahui tingkat pemahaman anak mengenai materi yang dipelajari. Kegiatan pembelajaran menekankan pada aktivitas anak sedangkan guru berperan memfasilitasi, mendorong dan mengarahkan pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran.

Kegiatan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, guru melakukannya dengan pembelajaran sains yang dikemas dengan percobaan-percobaan sains yang bervariasi, karena melalui cara ini tanpa disadari kemampuan berpikir kritis anak dirangsang. Pelaksanaan percobaan sains bervariasi meliputi: (1) percobaan sains pada materi pengukuran, (2) percobaan sains pada materi menimbang, (3) percobaan sains pada materi warna, dan (4) percobaan sains pada materi magnet. Alat dan peralatan percobaan sains yang digunakan guru disesuaikan dengan materi yang diusung.

Pelaksanaan pembelajaran tidak hanya dilaksanakan di ruang kelas melainkan juga memanfaatkan ruang permainan dan lingkungan/halaman sekolah. Hal ini dimaksudkan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang bervariasi dan menghindari kejenuhan anak dan sekaligus untuk memperkenalkan kepada anak pada objek yang sebenarnya. Selama kegiatan pembelajaran, guru memberikan reward kepada anak berupa pujian. Berkaitan dengan pelaksanaan penelitian ini maka reward yang diberikan juga berupa hadiah kecil seperti crayon, pensil, penghapus, rautan dan permen.

Bagian akhir kegiatan pembelajaran guru mengadakan evaluasi untuk melihat perkembangan peningkatan kemampuan berpikir kritis anak. Penilaian tersebut diperoleh melalui pengamatan yang dilakukan kolaborator dan peneliti selama pembelajaran berlangsung. Di samping itu juga dilakukan penilaian terhadap lembar evaluasi yang diberikan kepada anak.

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui kegiatan percobaan sains bervariasi, sebagaimana disebutkan di atas bahwa percobaan sains bervariasi yang dilaksanakan guru sesuai dengan materi sains yang dibelajarkan kepada anak. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui percobaan sains bervariasi diawali dengan penjelasan guru mengenai petunjuk-petunjuk praktis aktivitas yang dilakukan anak yang disesuaikan dengan materi yang diusung, di samping itu guru mengadakan apersepsi untuk melihat sejauhmana pemahaman anak terhadap materi. Pertanyaan diajukan terbuka dan guru memberi kebebasan pada anak untuk menyampaikan pendapatnya, setiap jawaban anak diberi reward oleh guru berupa pujian.

Kegiatan pembelajaran bervariasi dikondisikan dalam suasana yang riang, anak-anak bersama guru melakukan percobaan sains dan melakukan tanya jawab berdasarkan pengalaman yang diperoleh anak ketika mengikuti percobaan sains.. Sebelum kegiatan percobaan sains bervariasi dilakukan guru menyampaikan cerita yang berkaitan dengan materi yang dibelajarkan dan kemudian guru mendemonstrasikan percobaan sains yang akan dilaksanakan anak dan selama kegiatan guru bersama kolaborator dan peneliti memberikan bantuan kepada anak yang membutuhkan misalnya menyiapkan alat percobaan.

Selanjutnya anak melakukan percobaan sains baik secara individual maupun berkelompok, kemudian anak diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan guru berdasarkan temuan-temuan yang diperolehnya selama kegiatan percobaan sains berlangsung. Percobaan sains bervariasi dilakukan guru dimaksudkan untuk menggali kemampuan berpikir kritis. Sedangkan tempat atau lokasi permainan bervariasi dapat berlangsung di kelas, di ruang permainan dan di lingkungan/halaman sekolah.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui percobaan sains dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan baik dalam satuan kegiatan harian maupun satuan kegiatan mingguan. Urutan pelaksanaannya dilakukan secara fleksibel dan disesuaikan dengan situasi dan kondisi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran melalui percobaan sains dilaksanakan dengan melihat tahap perkembangan emosi, dan fisik anak sehingga tanpa disadari anak sebenarnya mereka sedang dirangsang kemampuan berpikir kritis nya tetapi dilaksanakan sambil bermain dan dalam situasi yang menyenangkan. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang diterapkan lebih

menekankan pada aktivitas anak, guru berperan membimbing dan mengamati sehingga yang aktif adalah anak yang sedang mengalami proses pembelajaran.

Untuk memudahkan kegiatan pembelajaran sains guru terlebih dahulu mendemonstrasikan percobaan sains. Setelah itu guru memberikan kesempatan anak untuk mengalami sendiri percobaan sains dengan menggunakan alat yang sama ditambah dengan alat-alat lain yang digunakan dalam kegiatan percobaan sains. Guru memberikan pujian dan hadiah kepada anak yang berhasil dalam percobaan sains dan menjawab pertanyaan guru berdasarkan percobaan sains yang telah dilakukannya. Untuk menciptakan suasana yang menyenangkan pada saat percobaan sains berlangsung diputarkan secara sayup-sayup beberapa lagu anak-anak sehingga anak dapat mengerjakannya tugasnya seraya bersenandung riang.

Pada bagian kajian teoritis penelitian ini telah digambarkan bahwa kemampuan berpikir kritis anak yang dikaji adalah ditandai dengan karakteristik sebagai berikut: (1) menentukan benda yang bermanfaat, (2) menentukan alat ukur lain, (3) membuat kombinasi dalam mengukur, (4) membandingkan dua benda, (5) menemukan kesalahan, (6) menentukan alternatif/alat lain untuk menimbang, (7) membuat kombinasi dalam menimbang, (8) memperkirakan penyebab, dan (9) membuat keputusan.

Di samping itu, dalam kegiatan pembelajaran sains yang dilakukan guru dapat dilihat kegairahan dan keaktifan anak ketika pembelajaran yang dilaksanakan melalui kegiatan percobaan sains, sebagai contoh terlihat dari mimik anak yang berseri-seri dan bersemangatnya anak melakukan percobaan sains, kemudian terlihat juga semangat mereka ketika menjawab pertanyaan guru ketika selesai percobaan sains yang dilakukan anak. Dalam kegiatan seperti ini anak lebih banyak memperoleh pengetahuan yang diperolehnya dari guru maupun yang digalinya sendiri juga dari materin-materinnya. Hal yang sama terjadi juga ketika anak-anak dengan semangatnya bertanya tentang sesuatu hal yang dilihat dan dilakukannya, demikian juga ketika menjawab pertanyaan yang diajukan guru.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis anak dilakukan guru dengan mendesain kelas sesuai dengan materi yang diusung, kartu-kartu kata dan gambar di

gantung di dalam kelas dan di tempelkan di papan panel. Kemampuan berpikir kritis anak meningkat manakala anak dapat turut aktif, anak tidak hanya melihat yang disajikan guru saja tetapi dapat mengamati, memegang, bermain dan bekerja bersama alat-alat atau benda-benda yang digunakan dalam percobaan sains. Anak terlihat antusias mengamati, bermain dan bekerja dengan benda tersebut dan menanyakan kepada guru dan berdiskusi dengan materinya tentang benda-benda yang diamatinya. Kemudian anak diminta bercerita atau memberikan pendapatnya mengenai percobaannya tersebut dan mungkin saja terdapat diantara anak mempunyai pengalaman langsung yang berkaitan dengan benda tersebut.

Temuan yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis melalui pembelajaran sains. Hal ini memberikan penjelasan dan penegasan bahwa pembelajaran sains merupakan salah satu faktor yang menjadi perhatian untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Hal ini dapat dimaklumi karena melalui penerapan pembelajaran sains yang dilaksanakan melalui percobaan sains bervariasi dapat meningkatkan partisipasi aktif anak dalam pembelajaran yang pada gilirannya dapat menggiring keberhasilan dan ketercapaian tujuan pembelajaran itu sendiri.

Konsekuensinya apabila pembelajaran yang kurang tepat dalam pembelajaran maka tentu akan berakibat berkurang pula partisipasi aktif anak dalam pembelajaran. Melalui penelitian ini menunjukkan bahwa secara umum terjadi peningkatan yang signifikan dari kemampuan berpikir kritis. Konsekuensi logis dari pengaruh penerapan pembelajaran sains berimplikasi kepada guru untuk melaksanakan pembelajaran sains. Dengan menggunakan pembelajaran sains diharapkan guru dapat membangkitkan dan memotivasi keterlibatan dan partisipasi aktif anak dan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil temuan penelitian dapatlah ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan metode pembelajaran terhadap kematangan sekolah anak. Hal ini terlihat dari perbedaan rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode pembelajaran bermain secara keseluruhan baik pada kelompok anak dengan kreativitas tinggi maupun kreativitas rendah lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode pembelajaran formal. Dengan demikian metode pembelajaran bermain lebih efektif diterapkan dalam pembelajaran di Raudhatul Atfhal guna meningkatkan kematangan sekolah anak.
2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan kreativitas terhadap kematangan sekolah anak. Hal ini terlihat dari rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak dengan kreativitas tinggi secara keseluruhan baik yang diajar dengan strategi pembelajaran bermain maupun metode pembelajaran formal lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak dengan kreativitas rendah.
3. Terdapat pengaruh metode pembelajaran dan kreativitas terhadap kematangan sekolah anak. Hal ini terlihat dari hasil perhitungan analisis varians menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara metode pembelajaran dengan kreativitas, di mana rata-rata hasil tes kematangan anak dengan kreativitas tinggi lebih baik diajar dengan menggunakan metode pembelajaran bermain dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran formal, sedangkan bagi anak dengan kreativitas rendah lebih baik diajar dengan menggunakan metode pembelajaran formal dibandingkan dengan metode pembelajaran bermain.

## **B. Implikasi**

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh metode pembelajaran terhadap kematangan sekolah anak. Hal ini memberikan penjelasan dan penegasan bahwa metode pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menjadi perhatian untuk meningkatkan kematangan sekolah anak. Hal ini dapat dimaklumi karena melalui penerapan metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan partisipasi aktif anak dalam pembelajaran yang pada gilirannya dapat menggiring keberhasilan dan ketercapaian tujuan pembelajaran itu sendiri.

Konsekuensinya apabila metode yang kurang tepat dalam pembelajaran maka tentu akan berakibat berkurang pula partisipasi aktif anak dalam pembelajaran. Melalui penelitian ini menunjukkan bahwa secara rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak lebih tinggi dengan menggunakan metode pembelajaran bermain dari pada menggunakan metode pembelajaran formal. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran bermain lebih efektif untuk meningkatkan kematangan sekolah anak, karena dalam pembelajaran yang menerapkan metode pembelajaran bermain, anak cenderung aktif untuk merekonstruksi sendiri ilmu yang akan diperolehnya melalui aktivitas bermain.

Konsekuensi dari pengaruh penerapan metode pembelajaran terhadap kematangan sekolah anak berimplikasi kepada tenaga pengajar untuk melaksanakan metode pembelajaran bermain. Dengan menggunakan metode pembelajaran bermain diharapkan tenaga pengajar dapat membangkitkan dan memotivasi keterlibatan dan partisipasi aktif anak terhadap pembelajaran dan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk dapat melaksanakan metode pembelajaran bermain maka tenaga pengajar harus terlebih dahulu dituntut memahami kebutuhan alat-alat permainan yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak berpengaruh terhadap kematangan sekolah. Anak dengan kreativitas tinggi secara rata-rata mempunyai hasil tes kematangan sekolah lebih tinggi atau unggul dibandingkan dengan anak dengan kreativitas rendah. Pernyataan tersebut memberikan penjelasan dan penegasan bahwa kreativitas signifikan memberikan pengaruh

dalam meningkatkan kematangan sekolah anak. Kreativitas yang dipilah atas kreativitas tinggi dan kreativitas rendah ditentukan dari hasil skor hasil tes psikologi.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dari apa yang sebelumnya. Kreativitas juga terkait dengan kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada, dan secara operasional kemampuan tersebut mencerminkan kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi yaitu memperkaya, memperinci, mengembangkan suatu gagasan.

Dalam kreativitas itu sendiri karya yang dihasilkan haruslah bersifat baru; dalam hal ini karya tersebut bersifat inovatif, belum ada sebelumnya, aneh dan menarik. Selain itu juga harus berdaya guna ; dalam hal ini bersifat lebih praktis, mempermudah, memperlancar, mengurangi hambatan, mampu mengatasi kesulitan dan mendatangkan hasil yang lebih baik.

Konsekuensi logis dari pengaruh kreativitas terhadap kematangan sekolah berimplikasi tenaga pengajar untuk melakukan identifikasi dan prediksi didalam menentukan kreativitas anaknya. Apabila kreativitas anak dapat dikelompokkan maka tenaga pengajar dapat menerapkan rencana-rencana pembelajaran dan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak, disamping itu juga anak dapat melakukan tindakan-tindakan lain misalnya untuk anak dengan kreativitas tinggi diberikan ketrampilan motorik yang lebih tinggi, sedangkan untuk anak dengan kreativitas rendah diberikan perhatian dan bimbingan yang lebih ekstral yang bertujuan memberikan pemahaman dan penguasaan ketrampilannya.

Implikasi dari perbedaan karakteristik anak dari segi kreativitas mengisyaratkan kepada tenaga pengajar dalam memilih metode pembelajaran harus mempertimbangkan tingkat kreativitas anak. Dengan adanya kreativitas dalam diri anak maka mahaanak akan berperan terhadap reaksi positif dalam pembelajaran yang berlangsung.

Adanya perbedaan kreativitas ini juga berimplikasi kepada tenaga pengajar di dalam memberikan motivasi, membangkitkan minat dan motivasi belajar anak. Bagi anak dengan kreativitas tinggi hal tersebut tidaklah menjadi suatu kesulitan bagi tenaga pengajar dalam motivasi dan minat belajar anak, tetapi bagi anak dengan tingkat kreativitas rendah maka tenaga pengajar perlu memberikan perhatian yang lebih dan kontiniu didalam memberikan motivasi dan minat belajar anak. Dapatlah dimaklumi bahwa pemberian motivasi dan minat belajar anak akan efektif apabila selama ini terjalin hubungan yang harmonis antara tenaga pengajar dengan anak.

Hasil penelitian juga menunjukkan terdapat pengaruh metode pembelajaran dan kreativitas terhadap kematangan sekolah. Interaksi tersebut menunjukkan bahwa anak dengan kreativitas tinggi lebih baik diajar dengan menggunakan metode pembelajaran bermain sedangkan bagi anak dengan kreativitas rendah lebih baik diajar dengan menggunakan metode pembelajaran formal.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa untuk meningkatkan kematangan sekolah anak dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang diterapkan tenaga dan kreativitas anak. Dalam hal ini antara tenaga pengajar dan anak mempunyai peranan yang sama dan berarti dalam meningkatkan kematangan sekolah itu sendiri, sehingga dengan demikian untuk mencapai tingkat kematangan sekolah yang maksimal maka kedua variabel tersebut yaitu metode pembelajaran dan kreativitas perlu menjadi perhatian sekaligus.

Kematangan sekolah dapat juga dijadikan sebagai acuan untuk memprediksikan prestasi yang akan diperoleh anak dalam menjalani proses pembelajaran. Oleh sebab itu raudhatul atfhal perlu menggunakan metode yang tepat untuk memberikan fondasi yang kuat dalam menuju kematangan tersebut. Kebutuhan akan bermain pada anak raudhatul atfhal merupakan suatu hal yang tidak dapat diabaikan. Hal ini berkaitan dengan karakteristik yang dimiliki oleh anak yaitu masa bermain. Dengan bermain anak dapat mempelajari berbagai hal, dengan kegiatan ini anak bebas berekspresi, bereksplorasi, mencoba-coba, berusaha memecahkan masalah secara mandiri sehingga dapat mengembangkan kemampuan kreativitas dan kematangan jiwa anak..

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki oleh setiap individu. Setiap orang telah terlahir dengan membawa potensi kreatif dalam taraf yang berbeda-beda, namun dalam aktualisasi dan pengembangannya tergantung pengalaman yang dialami oleh setiap individu sehingga dalam kenyataannya akan dijumpai anak dengan kreativitas yang tinggi dan ada juga anak dengan kreativitas yang rendah.

Melalui metode bermain diharapkan anak dengan kemampuan kreativitas tinggi dan rendah mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan menyenangkan, karena dengan penerapan metode bermain ini, anak secara tidak sadar telah belajar tentang berbagai hal tanpa harus merasa tertekan. Anak yang bermain dan selalu berusaha memecahkan masalahnya sendiri akan memiliki sikap yang tidak mudah menyerah dan tidak mudah putus asa, sikap ini sangat baik, untuk mengembangkan kepribadian yang positif dan kreatif sehingga lebih matang untuk bersekolah.

Sementara itu pelaksanaan metode pembelajaran secara formal, kegiatan anak terpusat pada pembelajaran membaca, menulis dan berhitung yang cenderung bersifat hafalan dalam suasana disiplin yang cukup tinggi sehingga anak usia prasekolah tidak bebas untuk bergerak dan berekspresi. Dengan memberikan metode pembelajaran tersebut, kemampuan kognitif cenderung tampak lebih dipentingkan dari pada aspek yang lainnya yang juga cukup penting yaitu kepribadian.

Selain itu, implikasi lain dari penelitian ini adalah kepada pihak pengelola Raudhatul Atfhal agar menyediakan alat-alat atau media pembelajaran yang cukup memadai yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran. Karena dalam penerapan metode pembelajaran bermain membutuhkan ketersediaan dan ketercukupan alat-alat atau media.

### C. Saran-Saran

Beberapa saran yang disampaikan sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran dan karakteristik anak merupakan komponen yang dapat menentukan dan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran pada anak belajar.

Oleh karena itu guru sebagai perancang pembelajaran memperhatikan karakteristik anak dalam merancang pembelajaran sehingga dengan demikian guru dapat menetapkan pilihan metode pembelajaran yang lebih sesuai untuk dilaksanakan.

2. Penerapan metode pembelajaran bermain memberikan hasil kematangan sekolah yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran formal. Oleh karena itu bagi guru disarankan dalam kegiatan pembelajaran perlu menerapkan metode pembelajaran bermain.
3. Bagi siswa dengan kreativitas tinggi disarankan untuk menggunakan metode pembelajaran bermain, sedangkan bagi siswa dengan kreativitas rendah disarankan menggunakan metode pembelajaran formal.
4. Karakteristik siswa yang diteliti dari penelitian ini hanya terbatas kepada kreativitas. Untuk itu kepada peneliti lain disarankan untuk meneliti karakteristik siswa yang lain misalnya gaya belajar, daya konsentrasi, gaya explorasi, ruang fantasi imajinasi, dan lain sebagainya.

## DAFTAR BACAAN

- Aunurrahman. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Darmayanti, Nefi. *Psikologi Belajar*. Bandung: Citapustaka, 2009.
- Effendi, E. Usman dan Praja, Juhaya S. *Pengantar Psikologi*. Bandung: Angkasa, 2005.
- Gita, Rina Sugiarti. *Peningkatan Pembelajaran Sains Anak Usia Dini Melalui Pengenalan Bagian Tanaman Berbasis Alam Di TK Ar-Rahim Jember*. Jurnal Seling jurnal Program Studi Pgra Volume 4 Nomor 1 Januari 2018
- Hapidin dan Gunardi. *Pedoman Praktis Perencanaan Pengelolaan dan Evaluasi Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Ghiyat Alfian Press, 2009.
- Harsanto, R. *Melatih Anak Berpikir Analitis, Kritis dan Kreatif*. Jakarta: Grasindo, 2005.
- Hartono, B. *Anak Anda di TK*. Jakarta : Gunung Mulia, 2002.
- Hawadi, R.A. *Psikologi Perkembangan Anak*, Jakarta: Grasindo, 2004.
- Isjoni. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Jamaris, M. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Grasindo, 2006.
- Joyce, B. dan Coulhoun, Weil, M. . *Models of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Kebijakan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2017.
- Langerh, E. *Mindful Learning*, Jakarta: Gelora Aksara Pratama, 2009.
- Mardianto. *Psikologi Pendidikan Landasan Bagi Pengembangan Strategi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka, 2009
- Miles, M.B dan Huberman A.M. *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan. Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: UI Press, 2002.
- Mirawati dan Nugraha, Rini. *Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Berkebun*. Jurnal: Pendidikan. Vol.1 No. 1, 2017

- Moeslichatoen, R. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Moleong, Lexy. J. *Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- Musfiroh, T. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo, 2008.
- Mutiah, D. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Nugraha, A. *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: JILSI Foundation, 2008.
- Nur, M. *Pembelajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya: Unesa, 2002.
- Patmonodewo, S. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Pratisti, W.D. *Psikologi Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks, 2008.
- Qutb, Sayyid. *Tafsir Fi Zhilalil Qur'an*. Alihbahasa:As'ad Yasin dkk. Jakarta: Gema Insani Press, 2009.
- Rachmawati dan Kurniati, E. *Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Rahman, S. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media, 2005
- Riyanto, T. dan Handoko, M. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta; Grasindo, 2004.
- Roza, Mela Murti. *Pelaksanaan Pembelajaran Sains Anak Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 29 Padang*. Jurnal: Ilmiah Pesona PAUD Vol. 1 No. 1 Tahun 2012.
- Santrock, J.W. *Educational Psychology 2<sup>nd</sup> Edition*. Alih Bahasa: Tri Wibowo B.S. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Kencana Predana Media Group, 2008.
- Seto, M. *Bermain dan Kreativitas. Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti, 2004.
- Siregar, Eveline dan Nara, Hartini. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Sobur, A. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia, 2009.
- Sopiatin, Popi dan Sahrani, Sohari. *Psikologi Belajar Dalam Perspektif Islam*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.

- Sugiono dan Kuntjojo. *Pengembangan Model Permainan Pra-Calistung Anak Usia Dini*. Jurnal: Pendidikan Anak Usia Dini. Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta Vol. 10 No 2 November 2016..
- Sukapti, Laran., Suryaman, dan Leksono, Ibut Priono. Pengembangan Pembelajaran Sains Sederhana Dengan Metode Eksperimen Dan Penerapan Keterampilan Proses Pada Siswa TK Negeri Pembina Sidoarjo, Jurnal Teknologi Pembelajaran Devosi Volume 5, Nomor 2, 2015
- Susilowati, Neni. *Pengenalan Sains Melalui Percobaan Sederhana Pada Anak Kelompok B Di KB-RA IT Al-Husna Yogyakarta*. Jurnal: Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 5 Tahun Ke-5 2016
- Suyanto, S. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005.
- Tangyong, A.F. *Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Gramedia, 2009.
- Tedjasaputra, M.S. *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2003.
- Trianto. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Yamin, M. dan Sanan, J.S. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2010.
- Yus, A. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### IDENTITAS MAHASISWA

1. Nama : MARIANI HARAHAAP, S.Pd.I
2. Nim :0331183009
3. T,T,L :Medan, 02-02-1975
4. Alamat Rumah :jl Eka Surya no 109. Gedung Johor. Medan
5. No HP :081370847515

### RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD :SD YAPSI Medan johor  
Ijazah :1987
2. SMP :SMP Swasta AINA Medan johor  
Ijazah :1990
3. SMA :MAN II Medan  
Ijazah :1993
4. D I PGTKIA :ISTAID Medan  
Ijazah :1997
5. D II PGRA :STAIS Medan  
Ijazah :2007
6. S I PAI :STAIS Medan  
Ijazah :2010
7. S I PGRA :UMSU Medan  
Ijazah :2013

### RIWAYAT PEKERJAAN

1. Guru RA di Yayasan pendidikan Islamiyah GUPPI JL. Selamat Pulau dari tahun 1993-1997
2. Kepala RA di Yayasan ASSYIFA Medan johor dari tahun 1997-sekarang

## Lampiran 2

### SATUAN KEGIATAN MINGGUAN

Satuan Pendidikan : RA Assyifa Medan  
Tema : Kebutuhanku  
Minggu : 1

#### Standar Kompetensi:

Tercapainya tugas-tugas perkembangan secara optimal sesuai dengan standar yang telah dirumuskan. Aspek-aspek perkembangan yang diharapkan dicapai melalui aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni. Melalui pemberian rangsangan, stimulasi dan bimbingan diharapkan akan meningkatkan perkembangan perilaku dan sikap melalui pembiasaan yang baik sehingga akan menjadi dasar utama dalam pembentukan pribadi anak sesuai dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat.

<b>Tingkat Pencapaian Perkembangan</b>				
<b>Agama/P.Moral</b>	<b>Bahasa</b>	<b>Kognitif</b>	<b>Fisik dan Motorik</b>	<b>Sosial, Emosional, Kemandirian</b>
Anak mampu melakukan ibadah, terbiasa mengikuti aturan dan dapat hidup bersih dan mulai membedakan benar dan salah, terbiasa berperilaku terpuji.	Anak mampu mendengarkan, berkomunikasi lisan, memiliki perbendaraan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis.	Anak mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari	Anak mampu melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk menulis, keseimbangan, kelincahan dan melatih keberanian	Anak dapat mengadakan hubungan dengan orang lain, mematuhi peraturan disiplin dan dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar

<b>Indikator</b>				
<b>Agama/P.Moral</b>	<b>Bahasa</b>	<b>Kognitif</b>	<b>Fisik dan Motorik</b>	<b>Sosial, Emosional, Kemandirian</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melaksanakan upacara ibadah di rumah ibadah</li> <li>• Menghormati orang tua/teman bicara</li> <li>• Berpakaian rapi dan bertindak sopan</li> <li>• Saling tolong menolong dengan teman</li> <li>• Berbuat baik terhadap semua makhluk hidup</li> <li>• Mau memohon dan memberi maaf pada teman</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar</li> <li>• Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi</li> <li>• Mengikuti permainan</li> <li>• Menirukan kalimat sederhana dengan memakai gaya</li> <li>• Menghubungkan kata-kata yang menjadi kalimat sederhana</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengelompokkan warna yang berlainan</li> <li>• Membuat rencana kerja kelompok, membuat gambar/mengerjakan tempat rekreasi</li> <li>• Mengisi wadah dengan pasir sesuai dengan wadahnya</li> <li>• Menghubungkan gambar dengan jumlah</li> <li>• Melakukan pengukuran</li> <li>• Menyusun benda dari tinggi-rendah atau sebaliknya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melompat dari ketinggian 30-50 cm</li> <li>• Mengekspresikan berbagai gerakan</li> <li>• Menirukan bentuk tulisan-tulisan yang dibuat guru</li> <li>• Memantulkan bola dengan berjalan dan ditempat</li> <li>• Membersihkan diri sendiri dengan dan tanpa bantuan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tenggang rasa dengan teman lain</li> <li>• Mengendalikan emosi saat berebut mainan</li> <li>• Dapat/mau mendengarkan pendapat teman lain</li> <li>• Memelihara hasil karya sendiri</li> <li>• Berani bertanya dan menjawab pertanyaan</li> <li>• Tidak mengganggu teman saat bekerja/bermain</li> </ul>

## SATUAN KEGIATAN MINGGUAN

Satuan Pendidikan : RA Assyifa Medan  
Tema : Kebutuhanku  
Minggu : 3

### Standar Kompetensi:

Tercapainya tugas-tugas perkembangan secara optimal sesuai dengan standar yang telah dirumuskan. Aspek-aspek perkembangan yang diharapkan dicapai melalui aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni. Melalui pemberian rangsangan, stimulasi dan bimbingan diharapkan akan meningkatkan perkembangan perilaku dan sikap melalui pembiasaan yang baik sehingga akan menjadi dasar utama dalam pembentukan pribadi anak sesuai dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat.

<b>Tingkat Pencapaian Perkembangan</b>				
<b>Agama/P.Moral</b>	<b>Bahasa</b>	<b>Kognitif</b>	<b>Fisik dan Motorik</b>	<b>Sosial, Emosional, Kemandirian</b>
Anak mampu melakukan ibadah, terbiasa mengikuti aturan dan dapat hidup bersih dan mulai membedakan benar dan salah, terbiasa berperilaku terpuji.	Anak mampu mendengarkan, berkomunikasi lisan, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis.	Anak mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari	Anak mampu melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk menulis, keseimbangan, kelincahan dan melatih keberanian	Anak dapat mengadakan hubungan dengan orang lain, mematuhi peraturan disiplin dan dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar

<b>Indikator</b>				
<b>Agama/P.Moral</b>	<b>Bahasa</b>	<b>Kognitif</b>	<b>Fisik dan Motorik</b>	<b>Sosial, Emosional, Kemandirian</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan</li> <li>• Bercerita tentang ciptaan Tuhan</li> <li>• Menyebutkan tempat-tempat ibadah</li> <li>• Menyanyikan lagu-lagu yang bernafaskan agama</li> <li>• Senang bila mendapat sesuatu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bercerita tentang aktivitas diri sendiri/kesukaan</li> <li>• Tanya jawab tentang kesukaan diri sendiri</li> <li>• Menirukan dan mengisi kata pada gambar yang dilihat</li> <li>• Mengucap syair dengan ekspresi</li> <li>• Membuat berbagai macam coretan</li> <li>• Menirukan suara yang didengar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebut nama-nama hari</li> <li>• Memasangkan benda dengan pasangannya</li> <li>• Mengenapkan panjang dan pendek dengan benda-benda</li> <li>• Bermain simbolik dengan dengan benda-benda di sekitar</li> <li>• Melakukan kegiatan menimbang</li> <li>• Mengenal terjadinya hujan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Senam ceria bersama dengan teman-teman</li> <li>• Meniru membuat garis miring lengkung, tegak dan lurus</li> <li>• Mewarnai gambar mainan kesukaan</li> <li>• Bermain dengan alat perkusi</li> <li>• Menjiplak gambar panca indra telinga</li> <li>• Meronce dengan pola yang berbeda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat melakukan tugas kelompok</li> <li>• Menunjukkan kebanggaan atas hasil yang didapat</li> <li>• Mau bermain dengan teman</li> <li>• Menghargai hasil karya teman/orang lain</li> <li>• Datang sekolah tepat waktu</li> </ul>

## SATUAN KEGIATAN MINGGUAN

Satuan Pendidikan : RA Assyifa Medan  
Tema : Air, Udara, Api  
Minggu : I

### Standar Kompetensi:

Tercapainya tugas-tugas perkembangan secara optimal sesuai dengan standar yang telah dirumuskan. Aspek-aspek perkembangan yang diharapkan dicapai melalui aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni. Melalui pemberian rangsangan, stimulasi dan bimbingan diharapkan akan meningkatkan perkembangan perilaku dan sikap melalui pembiasaan yang baik sehingga akan menjadi dasar utama dalam pembentukan pribadi anak sesuai dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat.

<b>Tingkat Pencapaian Perkembangan</b>				
<b>Agama/P.Moral</b>	<b>Bahasa</b>	<b>Kognitif</b>	<b>Fisik dan Motorik</b>	<b>Sosial, Emosional, Kemandirian</b>
Anak mampu melakukan ibadah, terbiasa mengikuti aturan dan dapat hidup bersih dan mulai membedakan benar dan salah, terbiasa berperilaku terpuji.	Anak mampu mendengarkan, berkomunikasi lisan, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis.	Anak mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari	Anak mampu melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk menulis, keseimbangan, kelincahan dan melatih keberanian	Anak dapat mengadakan hubungan dengan orang lain, mematuhi peraturan disiplin dan dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar

<b>Indikator</b>				
<b>Agama/P.Moral</b>	<b>Bahasa</b>	<b>Kognitif</b>	<b>Fisik dan Motorik</b>	<b>Sosial, Emosional, Kemandirian</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan</li> <li>• Melaksanakan upacara bendera dengan lebih disiplin</li> <li>• Menyebut hari-hari besar agama dengan perbedaannya</li> <li>• Dapat hidup berdampingan dengan sesama penganut agama lain</li> <li>• Merayakan hari besar agama di sekolah</li> <li>• Mengerjakan aktifitas ketrampilan dengan kegiatan agama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bercakap-cakp tentang alam semesta seisinya</li> <li>• Mewarnai gambar cuaca kemarau dengan matahari bersinar</li> <li>• Tanya jawab tentang alam semesta dengan benda-benda di langit</li> <li>• Menyanyi lagu Kulihat Alam</li> <li>• Mengikuti kata-kata sederhana dari guru</li> <li>• Bermain tebak kata dengan kartu huruf</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsep sama dan tidak sama dengan benda-benda</li> <li>• Menghubungkan gambar dengan jumlah</li> <li>• Mengurutkan pola 3 pola yang berbeda</li> <li>• Menyanyi Pelangi</li> <li>• Melakukan percobaan tentang warna</li> <li>• Mampu mengambil keputusan sederhana</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memanjat, bergantung dan berayun di temat terbuka</li> <li>• Mewarnai gambar benda-benda dari langit</li> <li>• Mengunting dan menyusun gambar pada tempat yang sudah disediakan</li> <li>• Menulis mengikuti tulisan dari guru</li> <li>• Bermain di matras dengan berguling-guling</li> <li>• Merobek gambar dan ditempel di tempat yang disediakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tenggang rasa dengan teman lain</li> <li>• Mengendalikan emosi saat berebut mainan</li> <li>• Dapat/mau mendengarkan pendapat teman lain</li> <li>• Memelihara hasil karya sendiri</li> <li>• Berani bertanya dan menjawab pertanyaan</li> <li>• Tidak mengganggu teman saat bekerja/bermain</li> </ul>

## SATUAN KEGIATAN MINGGUAN

Satuan Pendidikan : RA Assyifa Medan  
Tema : Rekreasi  
Minggu : 2

### Standar Kompetensi:

Tercapainya tugas-tugas perkembangan secara optimal sesuai dengan standar yang telah dirumuskan. Aspek-aspek perkembangan yang diharapkan dicapai melalui aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni. Melalui pemberian rangsangan, stimulasi dan bimbingan diharapkan akan meningkatkan perkembangan perilaku dan sikap melalui pembiasaan yang baik sehingga akan menjadi dasar utama dalam pembentukan pribadi anak sesuai dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat.

Tingkat Pencapaian Perkembangan				
Agama/P.Moral	Bahasa	Kognitif	Fisik dan Motorik	Sosial, Emosional, Kemandirian
Anak mampu melakukan ibadah, terbiasa mengikuti aturan dan dapat hidup bersih dan mulai membedakan benar dan salah, terbiasa berperilaku terpuji.	Anak mampu mendengarkan, berkomunikasi lisan, memiliki perbendaraan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis.	Anak mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari	Anak mampu melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk menulis, keseimbangan, kelincahan dan melatih keberanian	Anak dapat mengadakan hubungan dengan orang lain, mematuhi peraturan disiplin dan dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar

<b>Indikator</b>				
<b>Agama/P.Moral</b>	<b>Bahasa</b>	<b>Kognitif</b>	<b>Fisik dan Motorik</b>	<b>Sosial, Emosional, Kemandirian</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan</li> <li>• Mau memohon maaf dan memberi maaf</li> <li>• Menyebut kitab suci agama yang dianut</li> <li>• Menyebut agama yang dianut dengan benar</li> <li>• Menyebutkan macam-macam agama yang diketahuinya</li> <li>• Menyanyikan lagu-lagu agama yang dianutnya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat kata dengan sederhana dari gambar yang dilihat</li> <li>• Menirukan kalimat yang telah didengarnya</li> <li>• Mendengarkan dan menceritakan kembali cerita secara urut</li> <li>• Menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama</li> <li>• Menirukan ucapan sajak yang diucapkan guru</li> <li>• menebak kata-kata dari gambar yang telah diperlihatkan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat api dari kaca pembesar dari matahari</li> <li>• Mengisi air pada wadah yang telah disiapkan</li> <li>• Menghubungkan angka dengan jumlah gambar</li> <li>• Meniru bilangan 1-20 dengan mengikuti tulisan dari guru</li> <li>• Melakukan percobaan dengan menggunakan magnet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bermain simpai dengan menggelilingkan dan ditangkap</li> <li>• Menempel dengan mozaik kertas berkas</li> <li>• Membuat gambar dengan kreasi sendiri dengan pensil</li> <li>• Menari/senam menurut musik yang didengar</li> <li>• Bermain petak umpat, tikus-kucing dan lain-lain</li> <li>• Mengurus diri sendiri tanpa bantuan orang lain seperti mandi, membuka baju</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tenggang rasa dengan teman lain</li> <li>• Mengendalikan emosi saat berebut mainan</li> <li>• Dapat/mau mendengarkan pendapat teman lain</li> <li>• Memelihara hasil karya sendiri</li> <li>• Berani bertanya dan menjawab pertanyaan</li> <li>• Tidak mengganggu teman saat bekerja/bermain</li> </ul>