

**PENINGKATAN KEMAMPUAN SAINS ANAK
MELALUI KEGIATAN MEMBUAT ONDE – ONDE
DI TAMAN KANAK-KANAKTHOYYIBAH SAWAHLUNTO**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**MAIRIYUSNI
NIM: 1110455/2011**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
TAHUN 2013**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui Kegiatan
Membuat Onde-onde di Taman Kanak-kanak Toyibah
Sawahlunto
Nama : Mairiyusni
NIM/TM : 1110455/2011
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2013

Pembimbing I,



Yaswinda, M.Pd
NIP. 19740903 201012 2001

Pembimbing II,



Dra. Farida Mayar, M. Pd
NIP. 19610812 198803 2 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan PG-PAUD FIP UNP



Dra. Yulsyofriend, M. Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

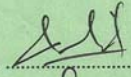
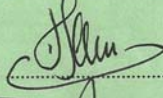
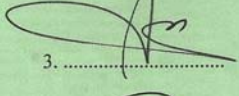
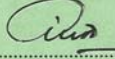
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui Kegiatan
Membuat Onde-onde di Taman Kanak-kanak
Thoyyibah Sawahlunto

Nama : Mairiyusni
Nim : 2011/1110455
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2013

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Yaswinda, M.Pd	1. 
2. Sekretaris : Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd	2. 
3. Anggota : Dra. Hj. Zulminiati, M.Pd	3. 
4. Anggota : Drs. Indra Jaya, M.Pd	4. 
5. Anggota : Rismareni Pransiska, SS. M.Pd	5. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mairi yusni
Nim : 1110455
Jurusan : PG PAUD
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui Kegiatan
membuat Ondeh-ondch di Taman Kanak-kanak
Thoyyibah Sawahlunto

Dengan ini saya menyatakan, bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis, diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti data penulisan karya ilmiah yang lazim.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan

Padang, Juli 2013
Penulis,



Mairiyusni
NIM 1110455

ABSTRAK

Mairiyusni, 2013: Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui Kegiatan Membuat Onde-onde di TK Thoyyibah Sawahlunto. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang meningkatnya kemampuan sains anak di TK Thoyyibah Sawahlunto. Kurangnya kegiatan atau metode yang bervariasi, salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan sains anak yaitu melalui kegiatan membuat onde-onde. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sains anak melalui kegiatan membuat onde-onde di TK Thoyyibah Sawahlunto.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian adalah anak TK Thoyyibah Sawahlunto kelompok B1 yang dilakukan di semester dua, bulan Mei dan Juni 2013, tahun pembelajaran 2012/ 2013. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi serta tiga kali pertemuan. Instrumentasi penelitian ini adalah format observasi dan dokumentasi berupa dengan teknik pengumpulan data dan pemotretan. Format hasil penelitian anak selanjutnya dianalisis dengan teknik persentase.

Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan sains anak dalam kegiatan membuat onde-onde yang terdiri dari kategori sangat tinggi, tinggi dan rendah yang dilihat dari siklus I yang pada umumnya rendah, terjadi peningkatan pada siklus II. Peningkatan kemampuan sains terlihat dengan tercapainya persentase tingkat keberhasilan anak yang mana setiap aspek keberhasilan anak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

Dengan berhasilnya penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan sains anak dapat dilakukan melalui kegiatan membuat onde-onde. Disarankan agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT, karena dengan rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mengikuti penelitian yang berjudul **"Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui Kegiatan Membuat Onde-onde di TK Thoyyibah Sawahlunto"**.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan petunjuk serta arahan dari berbagai pihak dan pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Yaswinda, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, M.Kons selaku Dekan Fakultas yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan.
5. Seluruh dosen jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Ibu Erniyenti, S.Pd, M.M selaku pengawas TK/ RA Kota Sawahlunto yang telah memberikan semangat dalam penulisan skripsi ini.

7. Ibu kepala sekolah TK Thoyyibah kecamatan Talawi yang telah memberikan waktu bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Orang tua, suami dan anak-anakku tercinta yang telah memberikan dorongan moril dan materil serta kasih sayang yang tak ternilai harganya bagi penulis.
9. Teman-teman angkatan 2011 kelas PPKHB dalam kebersamaan, baik suka maupun duka selama menjalani masa perkuliahan.

Semoga semua bimbingan dan arahan yang telah diberikan menjadi amal ibadah dan mendapat imbalan dari Allah SWT. Peneliti menyadari keterbatasan ilmu yang peneliti miliki, sehingga mungkin saja terdapat kesalahan dan kekurangan dalam proposal ini. Oleh sebab itu, peneliti mengharapkan kritikan saran yang membangun dari pembaca.

Dengan kerendahan hati peneliti berharap semoga proposal ini bermanfaat bagi yang membacanya.

Padang, Juli 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	6
1. Konsep Anak Usia Dini.....	6
2. Perkembangan Kognitif.....	8
3. Perkembangan Sains Anak Usia Dini	11
4. Konsep Bermain.....	19
5. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	21
6. Media Pembelajaran	27
7. Kegiatan Membuat Onde – onde.....	29
B. Penelitian Relevan.....	30
C. Kerangka Berpikir	30
D. Hipotesis Tindakan	31
BAB III.METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Tempat dan Waktu	33
C. Subjek Penelitian.....	33
D. Prosedur Penelitian	33
E. Definisi Operasional	49
F. Teknik Pengumpulan Data.....	49
G. Rancangan Pemecahan Masalah	50
H. Teknik Analisa Data.....	50
I. Indikator Keberhasilan.....	51
J. Instrumentasi	52

BAB VI. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	54
B. Analisis Data	83
C. Pembahasan	87
BAB V. PENUTUP	
A. Simpulan	90
B. Implikasi	90
C. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
Bagan 1. Kerangka Berpikir	31
Bagan 2. Rancangan Penelitian Tindakan Kelas	34

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 1	Format Observasi.....	52
Tabel 2	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui Kegiatan Membuat Onde-onde Kondisi Awal (sebelum tindakan) ...	55
Tabel 3	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui kegiatan membuat onde-onde Siklus I pertemuan pertama (setelah tindakan).....	58
Tabel 4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui kegiatan membuat onde-onde Siklus I pertemuan kedua (setelah tindakan).....	61
Tabel 5	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui kegiatan membuat onde-onde Siklus I pertemuan ketiga (setelah tindakan)	64
Tabel 6	Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui Kegiatan Membuat Onde-onde Siklus I Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan)	68
Tabel 7	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui kegiatan membuat onde-onde Siklus II pertemuan pertama	71
Tabel 8	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui kegiatan membuat onde-onde Siklus II pertemuan kedua	74
Tabel 9	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui kegiatan membuat onde-onde Siklus II pertemuan ketiga	77
Tabel 10	Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui Kegiatan Membuat Onde-onde Siklus I Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan)	81
Tabel 11	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui Kegiatan Membuat Onde-onde (Kategori Sangat Tinggi).....	84
Tabel 12	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui Kegiatan Membuat Onde-onde (Kategori Tinggi).....	85
Tabel 13	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui Kegiatan Membuat Onde-onde (Kategori Rendah)	86

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
Grafik 1 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui Kegiatan Membuat Onde-onde Kondisi Awal (sebelum tindakan).....	57
Grafik 2 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui kegiatan membuat onde-onde Siklus I pertemuan pertama (setelah tindakan)	60
Grafik 3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui kegiatan membuat onde-onde Siklus I pertemuan kedua (setelah tindakan).....	63
Grafik 4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui kegiatan membuat onde-onde Siklus I pertemuan ketiga (setelah tindakan).....	66
Grafik 5 Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui Kegiatan Membuat Onde-Onde Siklus 1 Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan)	69
Grafik 6 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui kegiatan membuat onde-onde Siklus II pertemuan pertama.....	73
Grafik 7 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui kegiatan membuat onde-onde Siklus II pertemuan kedua	76
Grafik 8 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui kegiatan membuat onde-onde Siklus II pertemuan ketiga.....	79
Grafik 9 Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui Kegiatan Membuat Onde-Onde Siklus 1 Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan)	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Rencana Kegiatan Harian	94
Lampiran 2.	Lembar Pengamatan	101
Lampiran 3.	Photo Proses Penelitian.....	108
Lampiran 4.	Surat Izin Penelitian.....	115

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak dengan mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, berbahasa, fisik/ motorik, dan seni sesuai dengan keunikan serta tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, sebagaimana ditetapkan undang – undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 14.

Usia dini merupakan usia yang paling efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Potensi yang dimiliki oleh anak usia dini tersebut dapat dikembangkan melalui pendidikan Taman Kanak-kanak (TK). Tugas utama Taman Kanak-kanak adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap atau perilaku, keterampilan, dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di Sekolah Dasar.

Salah satu tujuan program kegiatan belajar di Taman Kanak – Kanak adalah membantu meletakkan ke arah pengembangan kognitif. Sains merupakan salah satu komponen dalam pengembangan kognitif.

Pengembangan pembelajaran sains pada anak termasuk pengembangan lainnya memiliki peranan yang sangat penting dalam membantu meletakkan dasar kemampuan dan pembentukan Sumber Daya Manusia yang diharapkan. Anak – anak adalah generasi masa depan yang perlu dipersiapkan untuk menghadapi kehidupan yang lebih berat dan banyak masalah, untuk itu anak perlu dibekali dengan penguasaan sains yang perlu dibina dan ditingkatkan.

Menurut Kemendiknas (2010:3) mengatakan bahwa fungsi pendidikan Taman Kanak – kanak adalah membina, menumbuhkan, mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku, dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Untuk itu guru Taman Kanak – kanak hendaknya memahami karakter dan kemampuan yang dimiliki oleh anak usia dini. Pada kenyataannya, guru Taman Kanak – kanak zaman sekarang masih kurang dalam menyediakan media pengajaran yang menarik bagi anak.

Pentingnya pembelajaran sains pada anak usia dini, karena sains dipandang sebagai sesuatu yang memiliki disiplin yang ketat, objektif, dan suatu proses yang bebas nilai. Dengan demikian, dapat membantu anak dalam menguasai keterampilan yang terkait dengan cara pengenalan dan perolehan sains yang benar. Banyak upaya yang dilakukan untuk mengembangkan potensi serta kemampuan yang dimiliki anak yaitu dengan mengklasifikasikan metode proyek, praktek langsung dan eksperimen dan

memanfaatkan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung secara tepat dan sesuai dengan prinsip belajar, maka kegiatan sains merupakan sarana penulis tertarik untuk melakukan penelitian tersebut karena penulis ingin meningkatkan kemampuan sains anak.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan terhadap anak-anak di TK Toyibah Talawi Kota Sawahlunto ditemukan beberapa permasalahan yang terlihat yaitu bahwa rendahnya kemampuan sains anak terutama dalam hal mengamati, bereksperimen, dan mengkomunikasikan apa yang mereka lihat, kegiatan pembelajaran guru yang kurang bervariasi dalam menggunakan media seperti guru sering menggunakan majalah dalam proses pembelajaran, kurangnya keterlibatan anak dalam pembelajaran sains, dan yang digunakan setiap harinya hanya tanya jawab dan ceramah dan begitu seterusnya.

Berdasarkan masalah diatas peneliti mencoba melakukan penelitian proses sains yang dilewati oleh anak seperti mengamati, bereksperimen, dan mengkomunikasikan hasil pengamatan mereka, diharapkan sains anak dapat meningkat dengan baik. Oleh karena itu, berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang judul: “Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui Kegiatan Membuat Onde – onde Di Taman Kanak – kanak Thayyibah Sawahlunto”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka identifikasi masalahnya adalah:

1. Rendahnya kemampuan sains anak dalam mengamati, bereksperimen, dan mengkomunikasikan apa yang mereka lihat
2. Rendahnya kemampuan anak melakukan eksperimen
3. Kurangnya keterlibatan anak dalam pembelajaran sains
4. Media yang kurang menarik bagi anak

C. Pembatasan Masalah

Sebagaimana identifikasi masalah di atas dapat dibatasi permasalahan pada aspek sebagaimana berikut: Rendahnya kemampuan sains anak dalam mengamati, bereksperimen dan mengkomunikasikan apa yang mereka lihat.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas dapat dirumuskan “Bagaimana kegiatan membuat onde – onde dapat meningkatkan kemampuan sains pada anak di TK Thayyibah Sawahlunto?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan sains anak melalui kegiatan membuat onde – onde di TK Thayyibah Sawahlunto.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat di antaranya kepada:

1. Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber bacaan inspirasi serta informasi untuk peneliti yang tertarik melakukan penelitian di masa yang akan datang.

2. Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman sains pada anak dan dapat menjadikan pengalaman belajar dan pengembangan berikutnya.

3. Guru

Permainan membuat onde – onde dapat menjadi salah satu alternative bagi guru terutama dalam meningkatkan sains pada anak.

4. Taman Kanak – kanak

Pihak sekolah dapat mengaplikasikan permainan membuat onde – onde dalam proses belajar mengajar

5. Bagi Dinas Pendidikan

Diharapkan dapat mensosialisasikan bagaimana permainan sains dapat meningkatkan sains anak di lingkungan TK baik dalam kegiatan KKG atau dalam kegiatan lainnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Sisdiknas tersebut, anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun. PAUD adalah upaya pembinaan kepada anak usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak.

Menurut Santoso (2009:2.9) anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosio kultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu.

Usia lahir sampai dengan memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan dalam tahapan kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial, emosional, seni, moral dan nilai-nilai agama. Sehingga upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan pengertian usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun usia lahir sampai dengan memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan dalam tahapan kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya.

b. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Catron, dkk dalam Sujiono (1999:23-26), menyebutkan bahwa terdapat 6 (enam) aspek perkembangan anak usia dini, yaitu: (1) Kesadaran personal, permainan kreatif yang dapat membantu anak untuk menemukan hal yang baru, (2) Pengembangan emosi, anak dapat belajar menerima, berekspresi dan mengatasi masalah dengan cara yang positif, (3) Membangun sosialisasi, memberikan jalan bagi perkembangan sosial anak ketika berbagi dengan anak lain, memperluas empati terhadap orang lain, mengurangi sikap egosentrisme, (4) Pengembangan komunikasi, dapat memperluas kosakata, mengembangkan daya penerimaan, serta pengekspresian kemampuan berbahasa mereka, (5) Pengembangan kognitif, anak bisa secara aktif terlibat dengan lingkungan, bermain dan bekerja dalam menghasilkan suatu karya, (6) Pengembangan kemampuan motorik, memacu perkembangan perceptual motorik pada beberapa area, yaitu: (a) koordinasi mata-tangan atau mata-kaki, seperti saat menggambar, menulis, menangkap, menendang; (b) kemampuan motorik kasar, seperti gerak tubuh ketika berjalan, melompat, berbaris, meloncat,

berlari, berjingkak; (c) kemampuan bukan motorik kasar, seperti menekuk, meraih, bergiliran, memutar, jongkok, duduk, berdiri, bergoyang; (d) manajemen tubuh dan control seperti menunjukkan kepekaan tubuh, kepekaan akan tempat.

Kemampuan berpikir dalam tentang makna hidup, dan menyadari adanya saling keterkaitan antara dirinya dengan manusia lain serta lingkungannya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat kita tarik kesimpulan bahwa, dari enam aspek perkembangan kognitif bisa secara aktif terlibat dengan lingkungan, bermain dan berkerja dalam menghasilkan suatu karya.

2. Perkembangan Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelejensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat.

Kemampuan kognitif merupakan suatu fundamental dan membimbing tingkah laku anak dengan kemampuan kognitif ini anak dipandang sebagai individu yang aktif membangun sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya. Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan manusia yang berkaitan dengan

pengetahuan yaitu semua proses psikologi yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.

Menurut Sujiono, dkk (2008:1.3) Kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut Carl Witherington dalam Sujiono (2008:1.6) Kognitif adalah Pikiran, kognitif (kecerdasan pikiran) melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah.

Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk mengembangkan kemampuan persepsinya, ingatan, berfikir, pengelolaan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah dan merencanakan masa depan.

b. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Usia 5-6 Tahun

Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan belajar sains anak sangat bergantung pada pengalaman usia dan tingkat perkembangannya. Menurut Kemendiknas (2010:50) tingkat dalam pengembangan sains antara lain: 1) Menunjukkan dan mencari sebanyak-banyaknya benda berdasarkan fungsi, 2) Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut fungsinya, 3) Menyebutkan dan menceritakan perbedaan dua buah benda, 4) Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur proses

pertumbuhan tanaman dan lain-lain, 5) Membuat perencanaan kegiatan yang akan dilakukan, 6) Mengungkapkan sebab akibat. Misal: mengapa sakit gigi?, 7) Mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu, 8) Mengajak teman untuk bermain, 9) Bermain peran, 10) Mengepresikan gerakan sesuai dengan syair lagu atau cerita, 11) Mengepresikan gerakan sesuai dengan iringan musik/ lagu, 12) Mengerjakan “maze” (mencari jejak) yang lebih kompleks (3 – 4 jalan), 13) Menyusun kepingan Puzzle menjadi bentuk utuh (lebih dari 8 kepingan), 14) Menunjukkan kejanggalan suatu gambar, dan 15) Mampu mengambil keputusan secara sederhana

Menurut Fravell dalam Hildayani (2008:9:20) mengemukakan lima postulat dalam perkembangan kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun, yaitu: (a) Pikiran itu ada, bagaimana seorang anak memandang orang tuanya saat ia merasa ketakutan, untuk melihat mimik wajah orang tuanya tersebut, (b) Pikiran mempunyai hubungan ke Dunia Fisik, hubungan antara stimulus dan respon ini akan muncul dengan kuat sejak anak berusia 3 tahun, (c) Pikiran terpisah dan berbeda dari dunia nyata, mereka masih merasa bahwa proses berfikir itu seperti yang ada di buku komik, (d) Pikiran dapat merepresentasikan objek dan bukan kejadian secara aktual dan tidak akurat, dan (e) Pikiran secara aktif menghubungkan antara interpretasi realisasi dan pengalaman emosi.

Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif Anak Usia Dini adalah perkembangan pikiran itu ada, pikiran mempunyai hubungan dengan dunia fisik, pikiran terpisah dan berbeda dari dunia nyata, pikiran dapat merepresentasikan objek dan bukan kejadian secara akurat dan tidak akurat dan pikiran secara aktif menghubungkan antara interpretasi realitas dan pengalaman emosi.

3. Perkembangan Sains Anak Usia Dini

a. Pengertian Sains

Dari segi etimologi “science” dilandasi oleh linguistik kata tersebut. Asal dari kata ini adalah bahasa Latin “science” yang berarti pengetahuan atau knowledge. Menurut Yasyin, Kamus Besar Bahasa Indonesia (1997:406) menyatakan bahwa sains merupakan pengetahuan sistematis tentang alam dan dunia fisika, termasuk didalamnya zoology, bitani, kimia, geologi dan sebagainya. Sedangkan menurut Fisher dalam Nugraha (2005:4), mengartikan Sains sebagai suatu kesimpulan pengetahuan yang diperoleh dengan menggunakan metode–metode yang berdasarkan pada pengamatan dengan penuh ketelitian.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sains dapat dipandang sebagai suatu proses, maupun hasil produk, serta sebagai suatu sikap. Dengan kata lain, sains dapat di pandang sebagai suatu kesatuan dari proses, sikap dan hasil.

Pengertian dan batasan Sains untuk anak-anak menurut Carson dalam Nugraha (2005:15) berdasarkan pengamatannya terhadap perilaku anak-anak ketika berinteraksi dengan berbagai obyek Sains, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa Sains bagi anak-anak adalah segala sesuatu yang menakjubkan, sesuatu yang ditemukan dan dianggap menarik serta memberi pengetahuan atau merangsangnya untuk mengetahui dan menyelidikinya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Sains dipandang dari sudut pandang anak adalah kegiatan yang dianggap menarik yang dilakukan sambil bermain oleh anak serta kegiatan yang berupa pengamatan, penyelidikan, dan percobaan untuk mencari tahu atau menemukan jawaban tentang kenyataan yang ada di lingkungan anak.

b. Tujuan Pengembangan Sains di Taman Kanak-kanak

Tujuan dari pengembangan Sains adalah sejalan dengan tujuan dan kurikulum sekolah yaitu diharapkan tercapainya dan dikuasai anak pada pengembangan akan menentukan terwujudnya tujuan sekolah secara umum. Permainan sains di Taman Kanak-kanak bertujuan agar anak mampu secara aktif mencari informasi tentang apa yang ada di sekitarnya, melalui pengamatan, penyelidikan dan percobaan.

Tujuan Sains secara khusus di Taman Kanak-kanak menurut Sujion dkk (2006:12.3) agar anak memiliki kemampuan, yaitu: 1) Mengamati perubahan-perubahan yang terjadi di sekitarnya seperti perubahan pagi, siang dan malam, 2) Melakukan percobaan-percobaan

sederhana, 3) Melakukan kegiatan membandingkan, memperkirakan, mengklasifikasikan serta mengkomunikasikan tentang sesuatu, 4) Meningkatkan kreativitas dalam memecahkan.

Menurut Leeper dalam Nugraha (2005:28) mengemukakan bahwa pengembangan pembelajaran Sains pada anak usia dini hendaknya ditunjukkan untuk merealisasikan empat hal, yaitu: 1) Pengembangan pembelajaran sains ditunjukkan agar anak – anak memiliki kemampuan memecahkan masalah yang dihadapinya melalui penggunaan metode Sains, sehingga anak terampil dalam menyelesaikan berbagai hal yang di hadapinya, 2) Pengembangan pembelajaran Sains ditunjukan agar anak memiliki sikap ilmiah, 3) Pengembangan pembelajaran Sains ditujukan agar anak – anak mendapatkan pengetahuan dan informasi ilmiah (yang lebih di percaya dan baik), dan 4) Pengembangan pembelajaran Sains ditujukan agar anak – anak menjadi lebih berminat dan tertarik pada Sains yang ada di lingkungan dan alam sekitar anak.

Menurut Nugraha (2005:30–32) tujuan pengajaran Sains bagi anak usia dini disimpulkan menjadi tiga dimensi, yaitu dimensi produk, dimensi proses, serta dimensi sikap sains. Penjabaran tujuan pendidikan dan pembelajaran Sains yang dikaitkan dari dimensi sebagai berikut, yaitu: 1) Tujuan pengembangan pembelajaran Sains dari dimensi Sains sebagai produk yaitu pendidikan Sains diarahkan pada pengenalan dan penguasaan fakta, konsep, prinsip, teori maupun aspek – aspek yang terkait dengan hal – hal yang ditemukan Sains tersebut, 2) Tujuan pengembangan Sains

dihubungkan dengan dimensi sains proses, yaitu: tujuan diarahkan pada penguasaan. Kemampuan anak-anak meningkat apabila melakukan proses Sains secara benar, dan 3) Tujuan pengembangan Sains yang dikaitkan dimensi Sains sebagai sikap, maksudnya adalah pengembangan pembelajaran Sains pada anak usia dini secara bertahap diarahkan pada suatu pembentukan pribadi atau karakter.

Berdasarkan tujuan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan sains untuk anak usia dini adalah membantu pemahaman anak tentang konsep sains dan keterkaitannya dalam kehidupan sehari – hari, meningkatkan kreativitas dan minat anak terhadap sains sehingga anak memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi anak dalam kehidupan sehari-hari, serta memfasilitasi dan mengembangkan rasa ingin tahu anak, bertanggung jawab, bekerja sama dan mandiri dalam kehidupannya.

Berdasarkan tujuan dan dimensi-dimensi program pengembangan pembelajaran sains pada anak usia dini maka dapat disimpulkan apabila semakin banyak indikator dan perilaku sains yang kurang melekat pada anak, maka dapat dikatakan pembelajaran sains yang dilakukan belum mencapai keberhasilan.

c. Nilai Sains dalam Pendidikan

Penempatan sains dalam kurikulum sekolah yang memiliki nilai – nilai sains akan memberi nilai yang sangat berharga bagi anak. Menurut Bloom dalam Nugraha (2005:36–40) mengemukakan nilai sains terhadap

pengembangan anak secara hirarkis berada pada level yang tinggi. Nilai sains dilihat dari pengembangan kemampuan kognitif, efektif dan psikomotor anak adalah: 1) Nilai sains bagi pengembangan kemampuan kognitif anak, yaitu menguasai konsep dan memahami cara mengaplikasikannya sehingga produk dan perkembangan sains menjadi sesuatu yang lebih bermakna bagi kehidupan anak, 2) Nilai Sains bagi perkembangan Efektif Anak, hendaknya diperkenalkan dan disajikan melalui keterlibatan anak dalam perilaku nyata, sehingga nilai afeksi yang dikembangkan merupakan perilaku yang benar – benar diwujudkan dalam perbuatan nyata, dan 3) Nilai Sains bagi Pengembangan psikomotor anak, adanya koordinasi antara pikiran dan kesanggupan tubuh untuk melakukannya baik motorik halus dan motorik kasar pada anak perlu dikembangkan kedua – duanya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan semua nilai – nilai sains akan semakin tinggi nilainya dalam pengembangan kognitif, efektif dan psikomotor anak jika pengembangan sains di sajikan dengan cara menyenangkan dan bermakna serta melibatkan anak dalam kegiatan sains.

d. Peran Guru dalam Pengembangan Pembelajaran Sains

Menjadikan guru sains bagi anak harus menguasai dimensi – dimensi sains yaitu, mengetahui produk proses dan menakjubkan sikap sains. Guru perlu memberikan kesempatan bagi anak untuk berinteraksi langsung dengan materi sains. Menurut Erlamsyah (2006:49–53) peran guru dalam pengembangan sains adalah: (1) Guru sebagai rencana

pengembangan sains, (2) Guru sebagai inisiator pengembangan sains, (3) Guru sebagai fasilitator pengembangan sains, (4) Guru sebagai pengamat anak melakukan aktivitas sains, (5) Guru sebagai elabolator sains, (6) Guru sebagai antisipator, (7) Guru sebagai pengakses pengembangan sains, (8) Guru sebagai model, (9) Guru sebagai pemberi rasa nyaman, dan (10) Guru sebagai creator aktifitas sains untuk anak.

Menurut Nugraha (2005:142–145) peran guru dalam pengembangan sains antara lain: 1) Guru Sebagai Perencana, dalam melaksanakan perannya, ia dapat sendiri dengan tim atau bersama anak. Bahkan mampu merencanakan kegiatan bersama atau melibatkan anak, program sains akan jauh lebih bermakna dari sudut pandangan anak, 2) Guru Sebagai Inisiator, guru dapat masuk sebagai pembuka gagasan atau inisiatif, 3) Guru Sebagai Fasilitator, ciptakan suasana kondusif penuhi kebutuhan alat dan bahan, serta sediakan waktu yang cukup untuk beraktifitas bagi anak, 4) Guru Sebagai Observer, mengamati aktivitas anak, berupa pengamatan intensitas maupun kesulitan anak sehingga diketahui saat yang tepat dalam memberikan bantuan belajar sains anak – anak, 5) Guru Sebagai Motivator, mendukung, mendorong dan memberi penguatan terhadap kegiatan pembelajaran sains anak, 6) Guru Sebagai Antisifator, memprediksikan faktor – faktor yang diduga akan berpengaruh pada anak terutama yang akan mencelakakan anak, 7) Guru Sebagai Evalator, melakukan pengamatan yang benar tepat, pencatatan akurat serta berupaya membuat laporan yang sesuai dengan perkembangan

anak yang sesungguhnya, dan 8) Guru Sebagai Model, dapat menunjukkan dan ketentuan terkait dengan penggunaan sains tersebut, dan 9) Guru Sebagai Teman Bereksplorasi bersama anak, guru lah yang berusaha memahami anak, jangan anak di tuntut untuk memahami guru.

e. Pengembangan Pembelajaran Sains Menggunakan Keterampilan Proses Sains

Pengenalan sains untuk anak TK lebih ditekankan pada proses dari pada produk. Untuk keterampilan proses sains hendaknya dilakukan secara sederhana yaitu sambil bermain. Untuk itu kegiatan pembelajaran yang cocok untuk pengembangan pembelajaran sains adalah dengan penerapan keterampilan proses pada setiap tahapnya. Menurut Nugraha (2005:125) keterampilan proses sains adalah semua keterampilan yang di perlukan untuk memperoleh, mengembangkan dan menerapkan konsep – konsep, prinsip – prinsip, hukum – hukum dan teori – teori sains, baik berupa keterampilan mental, keterampilan fisik (manual) maupun keterampilan sosial.

Menurut Rustaman dalam Nugraha (2005:126–130) keterampilan proses sains dijabarkan sebagai berikut: 1) Mengamati, melibatkan kombinasi dari beberapa atau seluruh alat indera, 2) Menggolongkan/ mengklasifikasikan, mengatur obyek – obyek dalam suatu kelompok, menyusun obyek dalam suatu susunan berdasarkan pada sifat dan fungsinya, 3) Inferensi, keterampilan dalam memberikan penjelasan atau interpretasi terhadap suatu data yang didasarkan atau hasil observasi, 4)

Meramalkan (Prediksi), atas dasar observasi dan inferensi yang tersusun menjadi suatu hubungan tata peristiwa – peristiwa atau fakta – fakta yang terobservasi, 5) Mengkomunikasikan, meliputi kegiatan menempatkan data-data kedalam beberapa bentuk yang dapat dimengerti oleh orang lain, 6) Menggunakan alat dan melakukan pengukuran, pengukuran seyogyanya dilakukan dengan cermat dan akurat.

Menurut Rustaman dalam Nugraha (2005:127), keterampilan proses dalam permainan sains antara lain: 1) Observasi, merupakan kunci bagi semua aktivitas ilmu pengetahuan, 2) Klasifikasi, merupakan kemampuan yang sangat penting untuk mengerti dan memahami tentang isi dunia baik tumbuhan maupun teknologi, 3) Mengukur, dapat diperoleh anak melalui aktivitas saat mereka bereksplorasi, 4) Perkiraan, merupakan kemampuan memprediksi suatu objek berdasarkan pengalaman yang pernah dialami anak, 5) Eksperimen, merupakan keterampilan yang banyak dihubungkan dengan sains (ilmu pengetahuan), dan 6) Komunikasi, merupakan kemampuan menggunakan kata-kata untuk menggambarkan, menekan atau menyempurnakan hasil diskusi tentang aktivitas sains yang telah mereka lakukan.

Sedangkan menurut Kemendiknas (2010:50) sains merupakan bagian dari pengembangan sains dilakukan melalui indikator antara lain mencoba menceritakan apa yang terjadi jika air dicampur dengan sesuatu menyebutkan perbedaan dua buah benda.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan proses sains merupakan strategi pendekatan dalam pengembangan pembelajaran sains. Pendekatan tersebut dilakukan melalui keterampilan proses sains berupa keterampilan mengamati, mengklarifikasi, mengukur, memperkirakan, melakukan percobaan dan komunikasi, keterampilan-keterampilan tersebut dapat dicapai melalui indikator pengembangan sains yang sesuai dengan kurikulum.

f. Hubungan Kognitif Dengan Sains

Hubungan kognitif dengan sains sangat erat kaitannya, karena semua kegiatan sains dapat menstimulasi kegiatan belajar kognitif anak. Menurut Sujiono (2007:12.9) “Melalui aktivitas sains anak akan menggunakan kemampuan kognitifnya dalam memecahkan masalah, matematika dan bahasa pada saat mereka mengamati, memprediksi, menyelidiki, menguji, menyatakan jumlah dan berkomunikasi”.

4. Konsep Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuan anak yang baru berkembang untuk menjajaki dirinya dan lingkungannya dengan cara yang beragam. Bermain juga memiliki beberapa makna, yakni makna fisika, social pendidikan, penyembuhan, moral dan makna untuk memahami diri sendiri. Menurut Monotolulu (2005:1-3) mengemukakan bahwa bermain itu diamlah dan spontan. Anak-anak tidak diajarkan bermainbagi anak bermain merupakan sebagian

kebutuhan yang perlu agar anak dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa mampu menyesuaikan dirinya menjadi pribadi yang matang dan mandiri.

Menurut Mayne (2001:20) berpendapat bahwa melalui bermain anak merasakan berbagai pengalaman emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, marah dan sebagainya. Melalui bermainpun anak dapat memahami antara dirinya dan lingkungan sosialnya. Belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan, selain itu kegiatan bermain berkaitan erat dengan perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan contoh di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang terjadi dengan sendirinya secara spontan dan menimbulkan kesenangan bagi anak sehingga itu menjadi rangsangan untuk perkembangan bahasa, kognitif, motorik, emosi, kreativitas dan sosial pada anak secara optimal.

b. Karakteristik Bermain

Bermain adalah alamiah bagi anak ketika bermain anak merasa nyaman, jadi tampak harus bertujuan khusus. Anak bereksplorasi secara aktif kesempatan menemukan sendiri terjadi secara spontan. Anak bebas berimajinasi kreativitas tumbuh dan muncul tanpa disengaja.

Bermain tidak dapat dipisahkan dari dunia anak, karena bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berfikir karena menunjang perkembangan kemampuan dasar yang dimiliki anak.

Menurut Montolulu (2005:1-2) mengemukakan tentang karakteristik bermain yaitu: 1) Bermain relative bebas dari aturan-aturan, kecuali anak-anak membuat aturan mereka sendiri, 2) Bermain dilakukan seperti dalam kehidupan nyata, 3) Bermain lebih memfokuskan kepada proses, dan 5) Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak.

Menurut Smith Etal dalam Mayke (2001:16) berdasarkan penelitian yang dilakukan diungkapkan adanya beberapa cirri kegiatan bermain, sebagai berikut: 1) Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, maksudnya muncul atas kemampuan pribadi serta untuk kepentingan sendiri, 2) Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain bagi anak, 3) Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari suatu aktivitas kreativitas yang lain, 4) Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan dengan hasil akhir, 5) Bebas memilih dari ciri ini merasakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak kecil, dan 6) Mempunyai kualitas pura-pura, kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupannya nyata sehari-hari.

Bagaimana anak-anak bermain adalah sarana mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan karena anak sangat dituntut keaktifannya dalam bermain selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyaluran energy yang sangat baik bagi anak.

Berdasarkan uraian di atas tentang karakteristik bermain, maka dapat disimpulkan bahwa bermain itu merupakan kegiatan yang sangat

menyenangkan, mengasikan, menggairahkan dengan tanpa paksaan sehingga anak itu bebas dalam dalam mengungkapkan tingkah laku secara spontan sesuai dengan keinginannya sendiri yang mana semangat bermakna dan memberi kegembiraan serta dapat mengembangkan kemampuan dasar yang dimiliki secara optimal.

c. Fungsi Bermain

Fungsi atau bermain merupakan hal sangat penting sekali untuk diketahui sebagai seorang pendidik. Menurut Montolulu (2005:1-19) berpendapat bahwa melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah pembendaharaan kata dan menyalurkan perasaan tertekan.

Bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan peran anak secara optimal. Sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan, pengaruh terhadap perkembangan dan lewat bermain pun di dapat pengalaman yang penting dalam dunia anak. Permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri / bakat dan untuk mengembangkan kreativitasnya.

Bermain adalah sesuatu kegiatan yang menyenangkan. Kegiatan bermain paling digemari oleh anak-anak pada masa TK dan sebagian waktu anak digunakan untuk bermain, selain itu bermain dilakukan untuk

kesenangan yang ditimbulkan tanpa pertimbangan hasil akhir. Menurut Mayke (2001:38-45) bermain banyak memiliki manfaat yang positif bagi anak antara lain: 1) perkembangan fisik yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot menjadi kuat, 2) perkembangan aspek motorik halus dan kasar, 3) perkembangan aspek emosi dan kepribadian, 4) perkembangan aspek kognisi, 5) perkembangan alat penginderaan: aspek penginderaan (pengelihatian, pendengaran, pengecapian dan perabaan), 6) mengembangkan keterampilan olahraga dan menari, dan 7) sebagai media intervensi: bermain dapat melatih konsentrasi (pemusatan perhatian petugas tertentu) seperti melatih konsep dasar warna, bentuk dan lain-lain.

Berdasarkan fungsi bermain di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan sesuatu yang penting bagi anak karena bermain merupakan perintis dari kreativitas, dan dapat mengembangkan cara berfikir anak sehingga dalam melakukan suatu permainan anak dapat mendapatkan fungsi atau kegunaan pada saat melakukan permainan tersebut dapat mengembangkan kecerdasan.

5. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Bredecamp 1977 dalam Masitoh (2009:1.6) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai dengan 8 tahun yang dirancang

untuk meningkatkan perkembangan intelektual, social, emosional, bahasa fisik anak.

Sedangkan undang – undang Republik Indonesia Nomor 20 th 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 (2009:4) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak semenjak ia lahir sampai usia 8 tahun baik di rumah, sekolah maupun di lingkungan masyarakat dengan memberikan rangsangan serta binaan– binaan yang dapat mengembangkan segala potensi yang dimiliki anak yang berguba untuk pendidikan lebih lanjut.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini mempunyai karakteristik yang berbeda-beda dan mempunyai potensi dasar sejak lahir secara umum Mustaffa dalam Nugraha (2005:55) mengidentifikasi sejumlah karakteristik anak usia dini sebagai berikut: 1) Menggunakan sejumlah indera untuk menjelajahi benda belajar melalui kegiatan motorik dan partisipasi social, 2) Rentang perhatiannya masih pendek, mudah basah dan mungkin paling mudah jika ada respon baru, 3) Mulai mengembangkan dasar-dasar keterampilan berbahasa bermain dengan bernyanyi, mempelajari kosa kata dasar konsepnya aturan yang bersifat implis yang mengatur eksperimennya, 4)

Perkembangan keterampilan bahasa yang pesat, 5) Aktif memperhatikan segala sesuatu tetapi dengan rentang atensi yang pendek, 6) Penempatan diri sebagai tempat dunianya sendiri (egocentric), 7) Serba ingin tahu tentang dunianya sendiri sebagai kanak-kanak, dan 8) Mulai tertarik dengan bagaimana mekanisme kerja berbagai hal dan dunia luar sekitarnya.

Menurut (hartati:2005) dalam aisyah (2011:1.4) menyatakan karakteristik anak usia dini sebagai berikut “1) memiliki rasa ingin tahu yang besar, maksudnya anak usia dini sangat tertarik dengan dunia sekitarnya, dia ingin mengetahui segala sesuatu yang terjadi di sekitarnya; 2) Merupakan pribadi yang unik, maksudnya sekalipun anak kembar pasti memiliki keunikan masing-masing minsalnya dalam gaya belajar, minat dan latar belakang keluarganya ; 3) suka bervantasi dan berimajinasi, maksudnya anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh melampaui kondisi nyata. Fantasi dan imajinasi pada anak sangat penting bagi pengembangan kreativitas dan bahasnya; 4) Masa pontensial untuk belajar, maksudnya usia dini terutama dibawah 2 tahun menjadi masa yang paling peka dan pontensial bagi anak untuk mempelajari sesuatu; 5) Menunjukan sikap egosentris, maksudnya hanya memahami Sesuatu dari sudut pandangnya sendiri bukan sudut pandang orang lain;6) Memiliki rentang daya kosentrasi yang pendek, maksudnya rentang perhatian anak usia 5 tahun dapat duduk tenang memperhatikan

sesuatu adalah sekitar 10 menit, kecuali hal-hal untuk membuat senang, 7) Sebagian dari makhluk social, maksudnya anak usia dini mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebayanya”.

Berdasarkan uraian di atas, maka anak usia dini adalah anak kecil yang memiliki karakteristik berbeda-beda dan mempunyai potensi dasar sejak lahir. Potensi atau kemampuan dasar itu yang nantinya akan dikembangkan oleh guru dan pendidik agar kemampuan anak dapat berkembang secara optimal.

c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Tujuan pendidikan anak usia dini menurut masitah (2006:1-8) adalah:

- 1) Memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.
- 2) Memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadiannya.

Selanjutnya tujuan pendidikan anak usia dini menurut santoso (2006:18) adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak usia dini agar dapat tumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma dan harapan masyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah sebagai wadah dalam membentuk dan mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangannya

serta mengembangkan kepribadiannya sesuai dengan nilai, norma dan harapan masyarakat.

6. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan (*source*) dengan penerima pesan (*receiver*) mereka mencontohkan media ini dengan film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer dan instruktur, menurut Heinich, molenda, dan Russell (1993) media merupakan saluran komunikasi.

Sedangkan menurut Heinich, dkk dapat digambarkan bahwa dalam situasi pembelajaran di TK terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan, pesan tersebut biasanya merupakan isi dari tema atau topik pembelajaran, pesan-pesan tersebut disampaikan oleh guru kepada anak melalui suatu media dengan menggunakan prosedur pembelajaran tertentu yang disebut metode.

Menurut Schramm (1977) dalam Eliyawati (2005 :105) menyatakan bahwa media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang disebut dengan media pembelajaran itu selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu

unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/ soft ware*).

b. Manfaat media pembelajaran

Menurut Berlo dalam Zaman (2009:37) mendefinisikan media pembelajaran ditandai dengan adanya *area of experience* atau daerah pengalaman yang sama antara penyalur pesan dengan penerima pesan.

Di samping itu, menurut Sujiono (2008:45), pemanfaatan media pembelajaran di TK yaitu: (1) Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya, (2) Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak, (3) Membangkitkan motivasi belajar anak, (4) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan, (5) Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak, (6) Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, dan (7) Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan serta mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, serta kemungkinan siswa belajar sendiri – sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

7. Kegiatan Membuat Onde - onde

Media yang dipakai penulis untuk pembelajaran sains adalah daun pandan dan tepung beras ketan, sedangkan penggunaan media tersebut adalah untuk membuat onde-onde. Menurut Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia bebas, onde-onde adalah sejenis kue jajanan pasar yang populer di Indonesia, terutama di daerah Mojokerto yang berasal di berbagai daerah di Cina. Bahan utama dalam pembuatan onde-onde ini adalah daun pandan yang ditumbuk dan diambil airnya untuk diaduk ke dalam tepung beras ketan, sehingga warnanya berubah menjadi hijau. Langkah-langkah untuk pembuatan onde – onde sebagai berikut:

- a) Daun pandan dicuci dengan air bersih
- b) Daun pandan ditumbuk dan diremas dengan air mentah
- c) Setelah diremas air pandan disaring ke penyaringan
- d) Air pandan diaduk ke dalam tepung beras ketan
- e) Setelah diaduk dan membuat adonan membentuk bulat – bulat kecil
- f) Setelah dibulatkan, onde – onde dimasukkan ke dalam air yang mendidih
- g) Setelah masak onde – onde akan merapung tandanya sudah matang
- h) Onde – onde dimasukkan ke dalam wadah yang berisi kelapa yang sudah dikukus sebelumnya
- i) Kemudian wadah yang berisi onde-onde dan kelapa yang dikukus tersebut digoyangkan sampai sama rata
- j) Setelah sama rata dengan kelapa, onde – onde bisa dimakan

B. Penelitian Relevan

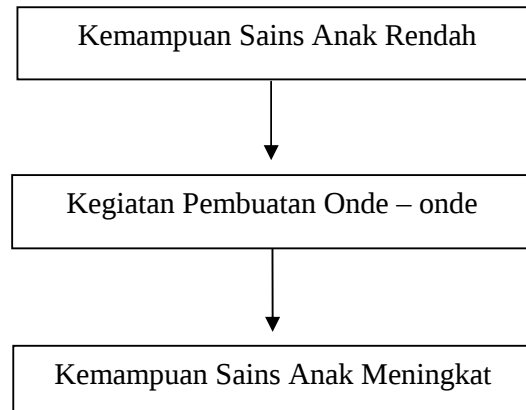
Adapun penelitian relevan dengan penelitian ini adalah yang dilakukan peneliti Nilmawati NA (2011) dengan judul “upaya meningkatkan pembelajaran konsep sains melalui metode pencampuran warna di TK Nurmana Kecamatan Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman“, dan kemudian penelitian lain yang dibuat oleh Anisah (2011) dengan judul “Optimalisasi Pembelajaran Sains melalui Pemanfaatan Lingkungan Sekolah sebagai Sumber Belajar“. Dimana hasil penelitiannya mengatakan bahwa melalui metode pencampuran warna dan pemanfaatan kebun sekolah kemampuan sains anak dapat meningkat.

Berdasarkan penelitian di atas, penelitian yang penulis lakukan sama – sama dalam meningkatkan kemampuan sains anak, namun dalam penelitian ini penulis tidak menggunakan metode dan pemanfaatan kebun sekolah, tetapi penulis menggunakan permainan sains yaitu bermain membuat onde – onde dan penelitian yang dilakukan terdahulunya dapat dijadikan masukan selanjutnya untuk meningkatkan kemampuan sains anak.

C. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh guru agar anak belajar. Dalam pembelajaran anak menjadi subyek dan pelaku dalam kegiatan belajar. Agar anak berperan sebagai pelaku dalam kegiatan pembelajaran guru hendaknya merencanakan pembelajaran yang menuntut anak banyak melakukan aktivitas belajar. Aktivitas yang dilakukan anak

hendaknya menarik dan bermanfaat bagi masa depan anak. Penelitian tindakan kelas yang penulis lakukan ini untuk mengembangkan kemampuan dengan aktivitas kognitif. Diharapkan pembelajaran sains anak dapat memiliki perilaku sains sehingga berguna untuk kehidupan anak nantinya.



Bagan I: Kerangka Berpikir

D. Hipotensi Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Meningkatnya kemampuan sains anak melalui kegiatan membuat onde – onde”.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan kemampuan sains anak melalui kegiatan membuat onde-onde. Hal ini terbukti dari hasil tindakan siklus pertama yang termasuk kategori rendah, sedangkan pada siklus kedua hasil yang didapat sudah memenuhi KKM dalam kategori sangat tinggi, jika dilihat dari jumlah keseluruhan, maka kegiatan membuat onde-onde dapat meningkatkan kemampuan sains anak.
2. Peningkatan kemampuan sains anak dapat tercapai secara optimal, diperlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak dan pembelajaran yang melibatkan anak secara langsung.
3. Adanya peningkatan kemampuan sains anak di TK Thoyyibah Sawahlunto dari siklus I ke siklus II, karena pemberian media dan strategi pembelajaran yang tepat oleh guru.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kajian teori maka implikasi pada penelitian ini adalah:

1. Melalui kegiatan membuat onde-onde, kemampuan sains anak dapat meningkat.
2. Melalui kegiatan membuat onde-onde, anak bisa melakukan percobaan dan mengamati apa yang terjadi jika air daun pandan dicampur dengan tepung beras ketan.
3. Melalui kegiatan membuat onde-onde, anak bisa menakar, dan kemampuan berhitung anak dapat meningkat secara optimal.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat dikemukakan beberapa hal sebagai berikut:

1. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran.
2. Hendaknya guru lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran yang tidak membutuhkan biaya besar.
3. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran agar anak tidak merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
4. Pihak TK hendaknya menyediakan alat-alat untuk menunjang kegiatan sains anak agar kemampuan sains anak meningkat.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

6. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber bacaan inspirasi serta informasi untuk peneliti yang tertarik melakukan penelitian di masa yang akan datang.

Penelitian ini hanya sebatas pada kemampuan sains anak dan kegiatan membuat onde-onde untuk kemajuan anak, untuk terampil melakukan kegiatan dalam meningkatkan kemampuan sains anak. Sedangkan masih banyak lagi metode serta media lain yang dapat meningkatkan kemampuan sains anak. Oleh sebab itu dalam melakukan penelitian berikutnya hendaknya dapat melakukan penelitian yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk. 1985. *Prosedur Penelitian, suatu Penelitian Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aisyah, Siti, dkk. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Asrori, Muhammad. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI*. Jakarta: Depdiknas.
- Erlamsyah. 2006. *Pengembangan Sains untuk Anak Usia Dini*. Padang: UNP.
- Hariyadi, Mohammad. 2009. *Statistic Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Raya.
- Kemendiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Pembelajaran di TK*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Monotulu B.E.F, dkk. 2006. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nugraha, Ali. 2005. *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sujiono, Yuliana Nuraini, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yasyin, Sulchan. 1997. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Amanah.
- Zaman, Badru. 2009. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Lampiran 1

SIKLUS II PERTEMUAN KETIGA
RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B1
 Semester : II
 Tema/Sub. Tema : Kebutuhanku/Makan dan Minuman

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian/Perkembangan		
			Alat	Aspek	Hasil
• Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM 2.1.1)	I. Kegiatan awal 30 menit a. Salam dan berdoa	• Buku Panduan • Gambar jenis-jenis makanan	• Observasi		
• Percobaan dan mengamati apa yang terjadi jika air daun pandan dicampur dengan tepung (PUS 2.1.1) • Menceritakan bagaimana cara membuat onde onde (PUS 4.1.2) • Membedakan tepung beras ketan yang belum dicampur air dengan yang sudah dicampur air (PUS 2.1.1) • Menakar air dan tepung beras ketan (PUS 2.1.1)	II. Kegiatan inti 60 menit a. Percobaan dan mengamati apa yang terjadi jika air daun pandan dicampur dengan tepung b. Membedakan tepung beras ketan yang belum dicampur air dengan yang sudah dicampur air c. Menceritakan bagaimana cara membuat onde onde d. Menakar air dan tepung beras ketan	• Air daun pandan, tepung beras ketan, Gula Aren, Kelapa yang sudah diparut • Tepung beras, air	• Unjuk kerja		
• Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM 2.1.1)	III. Istirahat 30 menit • Cuci tangan, berdoa, dan berdoa makan	• Air, Serbet, Makanan	• Observasi		
• Memberi dan membalas salam (SEK 4.1.1)	IV. Kegiatan akhir 30 menit • Evaluasi • Doa, pulang	• Anak dan guru	• Observasi		



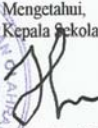
Mengetahui,
 Kepala Sekolah,
[Signature]
 Yusvarita, S. Pd

Sawahlunto, 16 Mei 2013
 Guru Kelas,
[Signature]
 Mairiyusni

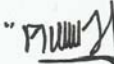
SIKLUS I PERTEMUAN PERTAMA RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B1
Tema : Kebutuhanku
Sub Tema : Makanan dan Minuman
Hari/Tanggal : Senin/ 20 Mei 2013
Semester : II

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Alat/Sumber Belajar	Penilaian/Perkembangan		
				Alat	Aspek	Hasil
- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM 2.1.1) - Mau mengungkapkan pendapat secara sederhana (MKB 5.1.2)	Kegiatan awal 30 menit a. Salam dan berdoa b. Membaca surat Al-Lahab c. Bercerita tentang jenis – jenis makanan yang biasa dibuat dari tepung, terutama tepung beras ketan	- Percaya diri - Percaya diri - Percaya diri	- Buku Panduan - Gambar jenis-jenis makanan	Observasi		
- Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika air daun pandan dicampur dengan air tepung beras ketan. (PUS 2.1.1) - Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM 2.1.1)	I. Kegiatan inti 60 menit a. Anak mengaduk air daun pandan dengan tepung beras ketan II. Istirahat 30 menit Cuci tangan, berdoa, dan berdoa makan	- Mandiri - Mandiri	- Air daun pandan, tepung beras ketan, dan wadah - Makanan	Demonstrasi		
Memberi dan membalas salam (SEK 4.1.1)	IV. Kegiatan akhir 30 menit - Evaluasi - Doa, pulang	- Percaya diri - Kecintaan kepada Tuhan YME	Anak dan guru	Observasi		

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Yusvarita, S. Pd

Sawahlunto, 20 Mei 2013
Guru Kelas,


Mairiyusni

**SIKLUS I PERTEMUAN KEDUA
RENCANA KEGIATAN HARIAN**

Kelompok : B1
Tema : Kebutuhanku
Sub Tema : Makanan dan Minuman
Hari/Tanggal : Rabu/ 22 Mei 2013
Semester : II

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Alat/Sumber Belajar	Penilaian/Perkembangan		
				Alat	Aspek	Hasil
- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM 2.1.1) - Mau mengungkapkan pendapat secara sederhana (MKB 5.1.2)	I. Kegiatan awal 30 menit a. Salam dan berdoa b. Membaca surat An-Nasr c. Ber cerita tentang onde – onde	- Percaya diri - Percaya diri - Percaya diri	- Buku Panduan - Gambar jenis-jenis makanan	Observasi		
- Mengungkapkan sebab – akibat (PUS 4.1.1) - Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM 2.1.1)	II. Kegiatan inti 60 menit a. Anak membuat bulatan kecil-kecil serta memasukkan gula aren kedalam bulatan tersebut III. Istirahat 30 menit Cuci tangan, berdoa, dan berdoa makan	- Mandiri - Mandiri	- Air daun pandan, tepung beras ketan, gula aren, dan wadah - Makanan	Unjuk kerja		
Memberi dan membalas salam (SEK 4.1.1)	IV. Kegiatan akhir 30 menit - Evaluasi - Doa, pulang	- Percaya diri - Kecintaan kepada Tuhan YME	Anak dan guru	Observasi		

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Ynsvarita, S. Pd



Sawahlunto, 22 Mei 2013
Guru Kelas,


Mairiyusni

SIKLUS I PERTEMUAN KETIGA RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B1
Tema : Kebutuhanku
Sub Tema : Makanan dan Minuman
Hari/Tanggal : Kamis/ 23 Mei 2013
Semester : II

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Alat/Sumber Belajar	Penilaian/Perkembangan		
				Alat	Aspek	Hasil
- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM 2.1.1) - Mau mengungkapkan pendapat secara sederhana (MKB 5.1.2)	I. Kegiatan awal 30 menit a. Salam dan berdoa b. Membaca surat Al-Fil c. Bercerita tentang onde – onde	- Percaya diri - Percaya diri - Percaya diri	- Buku Panduan - Gambar jenis-jenis makanan	Observasi		
- Mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu (PUS 4.1.2) - Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM 2.1.1)	II. Kegiatan inti 60 menit a. Anak memasukkan onde-onde ke dalam periuk yang berisi dengan air yang mendidih dan memperhatikannya III. Istirahat 30 menit Cuci tangan, berdoa, dan berdoa makan	- Mandiri - Mandiri	- Kompot, air, penyaring, dan wadah, - Makanan	Unjuk kerja		
Memberi dan membalas salam (SEK 4.1.1)	IV. Kegiatan akhir 30 menit - Evaluasi - Doa, pulang	- Percaya diri - Kecintaan kepada Tuhan YME	Anak dan guru	Observasi		

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Musvarita, S. Pd

Sawahlunto, 23 Mei 2013
Guru Kelas,

Mairiyusni



SIKLUS II PERTEMUAN PERTAMA RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B1
Tema : Kebutuhanku
Sub Tema : Makanan dan Minuman
Hari/Tanggal : Kamis/ 13 Juni 2013
Semester : II

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan		
				Alat	Aspek	Hasil
- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM 2.1.1) - Mau mengungkapkan pendapat secara sederhana (MKB 5.1.2)	I. Kegiatan awal 30 menit - Salam dan berdoa - Membaca surat Al-Kafirun - Bercerita tentang jenis-jenis makanan Kesukaan	- Percaya diri - Percaya diri - Percaya diri	- Buku Panduan - Gambar jenis-jenis makanan	Observasi		
- Mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu (PUS 4.1.2) - Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM 2.1.1)	II. Kegiatan inti 60 menit - Anak mengaduk tepung beras ketan dan pewarna makanan sesuai pilihan anak-anak dengan air yang dilakukan sendiri-sendiri di dalam piring III. Istirahat 30 menit - Cuci tangan, berdoa, dan berdoa makan	- Mandiri - Mandiri	- Tepung, pewarna makanan, dan piring - Air, serbet dan makanan	Unjuk kerja		
Memberi dan membalas salam (SEK 4.1.1)	IV. Kegiatan akhir 30 menit - Evaluasi - Salam, Doa, pulang	- Percaya diri - Kecintaan kepada Tuhan YME	Anak dan guru	Observasi		

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Yusvarita, S. Pd



Sawahlunto, 13 Juni 2013
Guru Kelas,

Mairiyusni

SIKLUS II PERTEMUAN KEDUA RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B1
Tema : Kebutuhanku
Sub Tema : Makanan dan Minuman
Hari/Tanggal : Sabtu/ 15 Juni 2013
Semester : II

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan		
				Alat	Aspek	Hasil
• Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM 2.1.1) • Mau mengungkapkan pendapat secara sederhana (MKB 5.1.2)	I. Kegiatan awal 30 menit • Salam dan berdoa • Membaca surat Al-Ma'un • Bercerita tentang tata tertib saat makan	• Percaya diri • Percaya diri • Percaya diri	• Guru dan anak • Guru dan anak • Guru dan anak	• Observasi		
• Mengungkapkan sebab – akibat (PUS 4.1.1) • Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM 2.1.1)	II. Kegiatan inti 60 menit • anak disuruh untuk membuat bulatan kecil – kecil yang sudah diwarnai, serta memasukkan gula aren ke dalam bulatan tersebut. III. Istirahat 30 menit • Cuci tangan, berdoa, dan berdoa makan	• Mandiri • Mandiri	• Tepung, pewarna makanan, dan gula aren • Air, serbet dan makanan	• Unjuk kerja		
• Memberi dan membalas salam (SEK 4.1.1)	IV. Kegiatan akhir 30 menit • Evaluasi • Salam, Doa, pulang	• Percaya diri • Kecintaan kepada Tuhan YME	• Anak dan guru	• Observasi		



Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Yusvarita, S. Pd

Sawahlunto, 15 Juni 2013
Guru Kelas,

Mairiyusni

SIKLUS II PERTEMUAN KETIGA RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B1
Tema : Kebutuhanku
Sub Tema : Makanan dan Minuman
Hari/Tanggal : Senin/ 17 Juni 2013
Semester : II

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan		
				Alat	Aspek	Hasil
- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM 2.1.1) - Mau mengungkapkan pendapat secara sederhana (MKB 5.1.2)	I. Kegiatan awal 30 menit • Salam dan berdo'a • Membaca surat Al-Ma'un • Bercerita tentang tata tertib saat makan	• Percaya diri • Percaya diri • Percaya diri	• Guru dan anak • Guru dan anak • Guru dan anak	• Observasi		
- Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika onde-onde dimasukan ke dalam air panas (PUS 2.1.1) - Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM 2.1.1)	II. Kegiatan inti 60 menit • Anak memasukan onde-onde yang telah diwarnai ke dalam periuk kemudian mengamati III. Istirahat 30 menit • Cuci tangan, berdo'a, dan berdo'a makan	• Mandiri • Mandiri	• Kompor dan air • Air, serbet dan makanan	• Unjuk kerja		
Memberi dan membalas salam (SEK 4.1.1)	IV. Kegiatan akhir 30 menit • Evaluasi • Salam, Do'a, pulang	• Percaya diri • Kecintaan kepada Tuhan YME	• Anak dan guru	• Observasi		

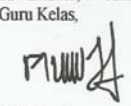
Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Yustarita S. Pd



Sawahlunto, 17 Juni 2013

Guru Kelas,


Mairiyusni