

Games BOTESUBEA untuk Meningkatkan Keterampilan Sikap Sains pada AUD di Kampung Leuwihalang. Des. Jayamukti Kec. Pancatengah Kab. Tasikmalaya

Dede Sopa

PGPAUD Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

*Corresponding author: dedesopa812@gmail.com

Submitted/Received 11 October 2023; First Revised 29 October 2023; Accepted 22 November 2023

First Available Online 28 November 2023; Publication Date 01 December 2023

Abstract

The aim of this research is to design the Botesubea Game which is useful for improving early childhood science attitude skills. Based on The Results of Data Analysis and Observations on Aud's Science attitude skills in Kp. Leuwihalang Rt 014 Rw 005 Dec. Jayamukti district. Pancatengah Kab. Tasikmalaya can be concluded that the Children are fairly well characterized by Children who are very active, carry out activities independently without the help of parents or friends, show an honest attitude, and complete tasks to completion. So learning science for children is very good and beneficial because learning science is very fun so that children feel happy learning and don't get bored easily and even get bored.

keywords: *Botesubea games science attitude skills*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang Games Botesubea untuk meningkatkan keterampilan sikap sains AUD. Berdasarkan hasil analisis data dan observasi pada keterampilan sikap sains aud di Kp. Leuwihalang Rt 014 Rw 005 Des. Jayamukti Kec. Pancatengah Kab. Tasikmalaya dapat disimpulkan bahwa anak-anak sudah terbilang baik ditandai dengan anak yang sangat aktif, melakukan kegiatan secara mandiri tanpa dibantu oleh orangtua atau temannya, menunjukkan sikap jujur, dan menyelesaikan tugas hingga selesai. Maka pembelajaran sains untuk anak sangat baik dan manfaat karena pembelajaran sains sangat menyenangkan hingga anak merasa senang belajar dan tidak mudah bosan bahkan jenuh.

kata kunci: games botesubea keterampilan sikap sains

PENDAHULUAN

Perkembangan AUD sering disebut dengan masa perkembangan yang sangat penting bagi awal kehidupan ketika anak berada di dunia.

Hal tersebut sangat penting bagi kita sebagai orangtua untuk memperhatikan

perkembangan aud. Pada masa golden age sebaiknya orangtua atau orang dewasa banyak mengenalkan hal-hal baik pada anak karena ada sebaiknya mengukir diatas batu (Hardiyana, A & Marhamah,. 2022). Artinya pada masa perkembangan aud otak anak masih dalam kondisi yang mudah mengingat dalam

kondisi yang mudah mengingat terhadap semua informasi. Perkembangan intelektual aud pertahun mampu mencapai jumlah yang tinggi. Maka pada saat ini waktu yang tepat bagi orangtua untuk melatih perkembangan anak. (Sugiarto.S.,2021). Perkembangan anak sangat pesat dalam kemampuan berbagai macam-kemampuan yang mampu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan aud (Arini and Fajarwati 2020). Perkembangan anak bisa dilalui dari permainan atau praktikum didalamnya anak akan mengikuti bermacam kegiatan atau pembelajaran mengenai krgiatan yang diperaktikan.

Pembelajaran sains sangat penting di perkenalkan terhadap anak karena ketika anak belajar langsung anak akan mampu berfikir yang logis ketika anak melakukan percobaan-percobaan. Dengan ini maka pertumbuhan dan perkembangan anak dapat mudah untuk dipatakan.

Keterampilan sikap sains itu ialah sebuah pengenalan yang mampu menambahkan awal perkembangan anak. Perkembangan tersebut mampu didapatkan melauai praktik atau permainan (Mirawati and Nugraha 2017); (Edukasi et al. 2021); (Khaeriyah, Saripudin, and Kartiyawati 2018).

Menurut Samatowa (2018) dalam buku Metode Pembelajaran Sains untuk Anak Usia Dini, Permainan sains ialah sebuah awal pembelajaran yang menjelaskan mengenai sebuah penomenan yang terjadi di dilingkungan sekitar. Dalam pembelajaran tersebut anak belajar untuk mengenal semua benda yang ada disekitar (Poppyariyana and Munajat 2020);(Sutisnawati, Mulyana, and Sumardi 2020).

Dari hasil obsevasi terhadap anak usia dini pada bulan April 2023 di Kp. Leuwihalang Rt 014 Rw 005 Des. Jayamuktik Kab. Tasikmalaya, bahwa keterampilan sikap sains anak terbilang baik ditandai dengan anak aktif, menunjukkan sikap spontan, melakukan

eksplorasi, menunjukkan sikap tidak mudah menyerah, menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, menunjukkan tidak mudah berbohong , dan menyelesaikan tugas hingga tuntas. Games “BOTESUBEA” Yang dilakukan pada saat penelitian memberikan pengalaman langsung pada anak untuk untuk mengembangk keterampilan sikap sains.

Games BOTESUBEA mampu meningkatkan perkembangan sikap sains aud. karena anak mampu menjalankan kegiatan secara mandiri tanpa bantuan dari orangtua, anak melakukan eksplorasi dan menunjukan sikap jujur. Selain itu anak tidak akan merasa bosan karena kegiatan pembelajaran sangat menyenangkan bagi anak, bahkan saking menyenangkan ada salah satu orangtua murid yang minta waktu tambahan supaya anak-anak tetap belajar. Anak-anak tidak merasa bosa karena dalam melakukan pembelajaran anak serasa sedang bermain apalagi memang sudah seharusnya belajar di PAUD itu tentang bermain.

Karena bermain itu penting merupakan sebuah proses dalam perkembangan dan pertumbuhan anak. Dengan bermain anak akan mampu belajar mengenal lingkungan disekitarnya. (Khobir, A., 2009). Dapat disimpulkan dari penjelasan di atas bahwa penelitian ini ialah untuk merancang Games Botesubea untung meningkatkan keterampilan sikap sains Aud di kapung leuwihalang Rt 014 Rw 005 Des. Jayamuktik Kab. Tasikmalaya.

TINJAUAN PUSTAKA

a. Keterampilan sikap sains

Idayati Et all (2020:224), mengemukakan bahwa ketika kita menanamkan sebuah karakter terhadap anak hal tersebut sipatnya terbuka dengan itu anak akan bebas dan leluasa dalam mengemukakan sebuah pendapat dan anak mampu menghargai pendapat olang lain. Saregar (2013) dalam Hidayati (2020:247) mengemukakan bahwa sikap ilmiah itu ialah

karakter seseorang yang mampu untuk berperilaku dan mengambil tindakan secara pemikiran. Sikap ilmiah sangat penting dalam keberhasilan pembelajaran anak.

Menurut Harlen dalam Bundu, 2006: 95 (dalam Hidayati 2020:247), meengemukakan bahwa sikap ilmiah mempunyai dua makna yang mana satu attitude toward science dan attitude of science. Dua Attitude toward science. Dari kedua makna tersebut ialah sikap sains itu lebih mengacu terhadap pengembangan anak serta berguna dalam kemampuan berfikir anak. Dalam hal ini anak dapat mengenal dan mampu memecahkan sebuah masalah yang ditemukan (Nana Hendracipta 2016); (Putra, Lumbantoruan, and Samosir 2019); (Ulfa 2018).

b. Games BOTESUBEA

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan permainan sains yang diberi nama BOTESUBEA singkatan dari bola, telur, susu, bedak, dan air. Dengan games tersebut peneliti dapat mengenalkan sains yang sesuai dengan karakteristik aud, dengan adanya prinsip-prinsip bermain maka menjadi dasar dalam perkembangan anak dalam menumbuhkan perkembangannya pertumbuhan tersebut mampu didapatkan dari bermain. Karena anak akan merasa senang

Melalui games BOTESUBEA suasana pembelajaran anak menyenangkan dan bermakna. Games BOTESUBEA ini memeberikan kesempatan pada anak usai dini untuk bisa lebih mengenal satu persatu benda atau gaya yang sudah disiapkan seperti, bola berjalan diatas air, telur terbang diatas air, susu pelangi, bedak larut dalam air, dan air jernih.

Jadi dengan MENGGUNAKAN Games BOTESUBEA Anak akan mampu untuk bereksperimen. Dan yang tadinya tidak tau anak akan menjadi tau, maka permainan games sains BOTESUBEA ini sangat bagus di kenalkan pada anak usai dini.

Karena anak akan mampu mengenal bermacam-macam permainan baru yang tidak ada sebelumnya disekolah dan hal ini tidak akan membuat jenuh terhadap anak karena anak semua akan bermain dengan penuh semangat bahkan saking semangatnya anak minta tabhan giliran untuk bisa melakukan atau mencoba berulang-ulang (Putro 2016).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam rancangan penelitian ini ialah menggunakan model Kemmis dan Tanggart. Dengan model penelitian tindakan kelas terdapat empat cara yang dapat menyelesaikan penelitian ini diantaranya 1. Perencanaan 2. Tindakan 3. Observasi dan refleksi. 4. Kemudian dilanjutkan dengan perencanaan ulang, pelaksanaan, observasi dan refleksi untuk siklus berikutnya, begitupun selanjutnya. Penelitian ini dilakukan di Kp. Luwihalang Rt. 014 Rw. 005 Des. Jayamukti Kab. Tasimalaya pada bulan April hingga Mei 2023.

Subjek penelitiannya adalah anak usia 6-7 tahun yang berjumlah 5 orang. Data penelitian dikumpulkan dengan melalui observasi dan dokumentasi. Instrument yang digunakan dalam pengambilan data, yaitu lembar obsevasi keterampilan. Data yang diperoleh dari hasil shecklist isntrumen dari peneliti yang dibuat. Dalam penelitian ini terdapat tujuh indicator deskripsi, ceklis hasil pengamatan (muncul dan tidak muncul).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil obsevasi keterampilan sikap sains aud Kp. Leuwihalang Rt. 014 Rw. 005 Des. Jayamukti Kab. Tasimalaya sudah terbilang baik. Hal ini dibuktikan dengan sudah munculnya indikator yang ada pada lembaran obsevasi. Dan hasil pengamatan peneliti yang ditemukan terkait sikap sains di Kp. Leuwihalang Rt. 014 Rw. 005 Des. Jayamukti Kab. Tasimalaya banyak anak yang sudah menunjukkan keberhasilannya hasil penemuanya. Setelah Dibuatkan Perencanaan,

tindakan maka peneliti melakukan 5 kali pertemuan untuk melaksanakan kegiatan dengan pendekatan sesuai dengan perencanaan yang sudah di rancang dari sebelumnya.

Pertemuan pertama sebagian anak belum bisa semua melakukan kegiatan ada juga yang sudah biasa semangat kaya sudah ketemu sebelumnya padahal hal itu baru pertama. Semua anak- anak mengikuti peraktek “Bola Berjalan di atas air” dengan bahan yang digunakan yaitu bola, gelas plastik, air, ember, dan pewarna makanan. Cara mainya letakan lima gelas plastik dengan berjajaran, kemudian masukan air kedalam gelas yang sudah berjajar, kemudian masukan pewarna makanan kedalam gelas yang sudah di isi air, kemudian letakan bola di gelas pertama, Setelah di letakan kemudian tiup balon tersebut yang kencang. Perhatikan bola berjalan atau tidak di atas air.

Pertemuan kedua adalah “Telur Mengapung Di Atas air” bahan-bahan yang pakai diantaranya akua gelas plastik dua, air tawar, dan sebagainya Caramainya yaitu Siapkan bahan dan alat, Setelah disiapkan kemudian bariskan dua gelas yang sudah di siapkan, Setelah di bariskan kemudian masukan telur pada gelas satu persatu, Kemudian setelah di masukan air satu persatu kedalam gelas tersebut, Setelah diisi air kemudian isi 1 gelas dengan garam lebih banyak , dan pada gelas satu lagi hanya memasukan telur tanpa diisi garam. Kemudian perhatikan apa yang terjadi pada bola yang sudah diisi garam apakah telur berhasil mengambang di atas air atau malah sebaliknya.

Pertemuan ketiga adalah “Susu Pelangi” bahan dan alat yang digunakan ialah Gelas secukupnya, Pewarna makananan, Susu putih, Piring, Katembat, Sabun pencuci piring, Gelas kecil. Cara mainya yaitu Siapkan alat dan bahan, Setelah disiapkan masukan pencuci piring pada gelas, Kemudian tuangkan susu pada piring, Tuangkan pewarna makanan pada piring yang sudah diisi susu, Masukan

katembat pada sabun pencuci piring, Ulangi satu kali tanpa memasukan katembat pada sabun pencuci piring. Kemudian perhatikan apa yang terjadi akankah menjadi susu pelangi atau malah sebaliknya.

Pertemuan ke empat adalah “Bedak Larut Dalam Air” bahan dan alat yang digunakan yaitu Gelas secukupnya, Tusuk sate, Sabun bubuk, Bedak tabor, ember, dan Air putih. Caramainya yaitu Siapkan bahan dan alat yang di butuhkan, Kemudian setelah bahan dan alat sudah siap untuk di gunakan, Kemudian lakukan langkah yang pertama, Siapkan kan gelas polos, Setelah disiapkan kemudian masukan air putih kedalam gelas, Kemudian setelah air di masukan kedalam gelas kemudian taburkan bedak tabur kedalam gelas tersebut, Setelah itu kemudian kucek-kucek tusuk gigi pada sabun yang telah di sipakan, Kemudian setelah itu lakukan percobaan pada gelas satu yang telah di isi air dan sabun, Kemudian ulangi kembali percobaan dengan menggunakan tusuk gigi tanpa di kucek-kucek terlebih dahulu pada sabun, Kemudian coba masukan pada gelas satu lagi yang belum di cob. Kemudian perhatikan apa yang terjadi akankah bedak larut dalam air atau malah sebaliknya.

Pertemuan ke lima adalah “Air Jernih” bahan dan alat yang digunakan yaitu Gelas secukupnya, Sendok, Air putih, Vitasimin, Betadin. Caramainya yaitu Siapkan bahan dan alat, Setelah disiapkan masukan air kedalam gelas 2, Setelah di masukan air masukan betadin pada 2 gelas, Kemudian masukan vitasimin pada satu gelas, Kemudian aduk kedua gelas. Kemudian perhatikan apa yang terjadi akankah air berubah menjadi jernih atau malah sebaliknya.

Dari ke lima permainan yang peneliti sediakan, tiap pertemuan dapat terlihat indicator apa yang muncul pada aud. Indikator-indikator yang menjadi penelitian pada keterampilan sikap sains adalah: (1) Melakukan kegiatan secara mandiri (2)

Memperlihatkan sikap spontan (3) Melakukan eksplorasi (4) Memperlihatkan Sikap tidak mudah menyerah (5) Memperlihatkan sebuah rasa bahwa ingin tahu yang lebih (6) Memperlihatkan Sikap Jujur (7) Menyelesaikan tugas hingga tuntas.

Dari ke tujuh indikator di atas, setiap anak hampir semua anak memenuhi indikator yang ada dalam lembar penilaian. Semua dapat dilihat dari pertemuan kedua hingga pertemuan terakhir. Semua anak-anak “muncul” dalam keterampilan sikap sains.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan observasi pada keterampilan sikap sains aud di Kp. Leuwihalang Rt 014 Rw 005 Des. Jayamukti Kec. Pancatengah Kab. Tasikmalaya dapat disimpulkan bahwa anak-anak sudah terbilang baik ditandai dengan anak yang sangat aktif, melakukan kegiatan secara mandiri tanpa dibantu oleh orangtua atau temannya, menunjukkan sikap jujur, dan menyelesaikan tugas hingga selesai. Maka pembelajaran sains untuk anak sangat baik dan manfaat karena pembelajaran sains sangat menyenangkan hingga anak merasa senang belajar dan tidak mudah bosan bahkan jenuh.

DAFTAR PUSTAKA

Arini, I., & Fajarwati, A. (2020). Media Bahan Alam Untuk Mengembangkan Kemampuan Klasifikasi pada Anak Usia Dini. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 15(2), 117-126.

Hardiyana, A., & Marhamah, A. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Dan Agama Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Pkbm Melati Kec. Rimba Melintang, Riau. *Al Fitrah*:

Journal Of Early Childhood Islamic Education, 5(2), 195-207.

Hendracipta, N. (2016). Menumbuhkan Sikap Ilmiah Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Ipa Berbasis Inkuiri. *JPSd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 2(1), 109-116.

Izzuddin, A. (2021). Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains. *Edisi*, 3(3), 542-557.

Khaeriyah, E., Saripudin, A., & Kartiyawati, R. (2018). Penerapan metode eksperimen dalam pembelajaran sains untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 102-119.

Khobir, A. (2009). Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. *Edukasia Islamika*, 7(2), 195-208.

Martin, J., Nuttall, J., Henderson, L., & Wood, E. (2020). *Educational Leaders and the project of professionalisation in early childhood education in Australia. International Journal of Educational Research*, 101, 101559.

Mirawati, M., & Nugraha, R. (2017). Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Berkebun. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 13-27.

Mustika, Y., & Nurwidaningsih, L. (2018). Pengaruh Percobaan Sains Anak Usia Dini terhadap Perkembangan Kognitif Anak di TK Kartika Siwi Puskp Kota Cimahi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 94-101.

- Nafiqoh, H., & Wulansuci, G. (2020). Mengembangkan sikap sains anak usia dini melalui metode pembelajaran eksperimen berbasis belajar di rumah (BDR). *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(2), 98-104.
- Olua, E. (2022). Peningkatan Sikap Ilmiah Anak Usia Dini Melalui Permainan Sains. *Jurnal Panrita*, 2(2), 91-98.
- Poppyariyana, A. A., & Munajat, A. (2020). Pengaruh Permainan Sains Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 1-16.
- Putra, D. S., Lumbantoruan, A., & Samosir, S. C. (2019). Deskripsi Sikap Siswa: Adopsi Sikap Ilmiah, Ketertarikan Memperbanyak Waktu Belajar Fisika Dan Ketertarikan Berkarir Di Bidang Fisika. *Tarbiyah: jurnal ilmiah kependidikan*, 8(2), 91-100.
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan kreativitas anak melalui bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1), 19-27.
- Sugiarto, S. (2021). Membentuk Karakter Anak Sebagai Generasi Penerus Bangsa melalui Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Mubtadiin*, 7(01), 185-201.
- Sutisnawati, E., & Mulyana, E. H. (2020). Keterampilan Saintifik Anak Kelompok A Pada Permainan Sains di Sentra Bahan Alam RA Baiturrahman. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 27-33.
- Ulfa, S. W. (2018). Mentradisikan sikap ilmiah dalam pembelajaran biologi. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 1(1), 1-7.