



## MEDIA ALAM DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SAINS ANAK USIA DINI

Irvin Novita Arifin<sup>1</sup>

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo<sup>1</sup>

---

### ABSTRAK

Permasalahan pada penelitian ini adalah apakah media alam dapat meningkatkan minat belajar sains anak usia dini, tujuan penelitian adalah melalui media alam minat belajar sains anak usia dini dapat ditingkatkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan rancangan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang meliputi 4 tahap kegiatan yaitu 1) Tahap Perencanaan. 2) Tahap Pelaksanaan. 3) Tahap Pemantauan dan Evaluasi 4) Tahap Analisis dan Refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan pedoman berupa Lembar Observasi Kegiatan Belajar dan Rencana Kegiatan Harian (RKH) untuk mengukur peningkatan minat anak dalam pembelajaran sains melalui media alam. Dianalisis secara deskriptif dengan mengamati minat belajar anak melalui media alam dan dilakukan dalam 2 siklus. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media alam pada siklus 1 maupun pada siklus 2 diperoleh peningkatan minat belajar anak pada pelajaran sains menggunakan media alam yaitu kemampuan anak meningkat sebesar 4,16% dari 87,50% meningkat menjadi 91,66% sesuai dengan target yang diharapkan. Sehingga dengan demikian proses pembelajaran sains menggunakan media alam dapat meningkatkan minat anak dalam belajar sains secara optimal.

**Kata Kunci:** *Media Alam; Minat Belajar Sains*

---

### A. PENDAHULUAN

Sains merupakan salah satu pembelajaran yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak di taman kanak-kanak salah satunya dapat melatih kemampuan kognitif yang memungkinkan anak melakukan eksplorasi terhadap berbagai benda, baik benda hidup maupun benda tak hidup yang ada disekitarnya.

MEDIA ALAM DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SAINS ANAK USIA DINI

Irvin Novita Arifin<sup>1</sup>

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo<sup>1</sup>

Selain itu kegunaan sains juga melatih anak menggunakan lima inderanya untuk mengenal berbagai gejala benda dan gejala peristiwa. Anak dilatih untuk melihat, meraba, membau, merasakan dan mendengar. Semakin banyak keterlibatan guru dalam belajar sains, anak semakin memahami apa yang dipelajari. Jika hal ini tidak dapat diwujudkan dalam bentuk tindakan maka dapat berpengaruh terhadap aspek perkembangan anak usia dini.

Beberapa hasil penelitian menyebutkan bahwa pembelajaran sains bagi anak usia dini untuk mengembangkan sikap ingin tahu dan akan mendorong anak untuk mengekspresikan kreativitasnya, callingford (dalam Samatowa, 2010:9). Oleh sebab itu, minat anak dalam pembelajaran sains sebagai salah satu dasar yang sangat memerlukan kiat khusus untuk membelajarkan sains pada anak usia dini, mengingat minat anak dalam pembelajaran sains belum optimal. Untuk itu sangat diperlukan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran dengan menggunakan media alam khususnya dalam meningkatkan minat anak dalam pembelajaran sains. Hal ini didukung oleh fakta di lapangan yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak tidak mengerti dan memahami terhadap konsep sains yang disampaikan oleh guru. Termasuk di dalamnya TK Mawar Kecamatan. Botumoito. Hal ini dapat dilihat dalam perilaku mereka antara lain: tidak merasa senang, gembira terhadap apa yang mereka butuhkan, tidak mau melakukan kegiatan yang ada di TK sehingga pada akhirnya hasil belajar yang diperoleh rendah. Dari 24 anak TK Mawar kecamatan Botumoito terdapat 15 orang anak atau 62,50% yang menunjukkan perilaku berminat dalam kegiatan pembelajaran sains.

Dari beberapa hal yang diungkapkan tersebut, maka dianggap perlu mengadakan penelitian tindakan kelas yang berorientasi pada media alam dalam meningkatkan minat belajar sains anak usia dini.

## **B. KAJIAN TEORI**

### **1. Minat Belajar Sains Anak Usia Dini**

Pembelajaran sains pada anak usia dini sangat penting dalam rangka melatih anak menggunakan lima inderanya untuk mengenal berbagai gejala benda dan gejala peristiwa. Anak dilatih untuk melihat, meraba, membau, merasakan dan mendengar. Semakin banyak keterlibatan guru dalam belajar sains, anak semakin memahami apa yang dipelajari oleh karena itu dapat diwujudkan jika guru mampu meningkatkan minat belajar anak dalam pembelajaran sains.

Hurlock (dalam Ismail,2006: 30) menjelaskan bahwa minat merupakan rangsangan kreativitas melalui eksperimen, anak-anak merancang sesuatu yang baru sehingga sumber motivasilah yang mendorong seseorang untuk melakukan apa yang ingin dilakukan ketika bebas memilih. Ketika seseorang menilai bahwa sesuatu akan bermanfaat, maka akan menjadi berminat, kemudian hal tersebut akan mendatangkan kepuasan. Ketika kepuasan menurun maka minatnya juga

akan menurun. Sehingga minat tidak bersifat permanen, tetapi minat bersifat sementara atau dapat berubah-ubah.

Ditegaskan oleh Elliott dkk (Sutjipto: 2010) bahwa minat adalah sebuah karakteristik tetap yang diekspresikan oleh hubungan antara seseorang dan aktivitas atau objek khusus. Dijelaskan pula bahwa minat adalah kesadaran seseorang terhadap suatu objek, orang, masalah, atau situasi yang mempunyai kaitan dengan dirinya. Artinya, minat harus dipandang sebagai sesuatu yang sadar. Karenanya minat merupakan aspek psikologis seseorang untuk menaruh perhatian yang tinggi terhadap kegiatan tertentu dan mendorong yang bersangkutan untuk melaksanakan kegiatan tersebut.

Hurlock (1995:144) mengemukakan bahwa minat merupakan hasil dari pengalaman belajar, bukan hasil bawaan sejak lahir. Ia juga menekankan pentingnya minat, bahwa minat menjadi sumber motivasi kuat bagi seseorang untuk belajar, minat juga mempengaruhi bentuk dan intensitas aspirasi seseorang dan minat juga menambah kegembiraan pada setiap kegiatan yang ditekuni seseorang.

Hurlock (1971:98) juga menjelaskan bahwa secara keseluruhan, pada masa anak-anak, minat memberikan sebuah kekuatan untuk belajar. Anak-anak yang berminat dalam sebuah aktivitas, berada dimanapun, akan memberikan usaha empat kali lipat untuk belajar dibandingkan anak-anak yang minatnya sedikit atau mudah merasa bosan. Jika pengalaman belajar menimbulkan kesan pada anak-anak, maka akan menjadi minat. Hal tersebut adalah sesuatu yang dapat di asah dengan proses pembelajaran. Di masa yang akan datang, minat sangat berpengaruh pada bentuk dan intensitas dari cita-cita pada anak.

Hidi & Derson (dalam Hidayat, 2003:5) berpendapat minat adalah bentuk dari motivasi intrinsik. Pengaruh positif minat akan membuat seseorang mereka tertarik untuk bereksperimen seperti merasakan kesenangan, kegembiraan, dan kesukaan. Garner (dalam Hidayat, 2003:10) menjelaskan bahwa seseorang yang memiliki minat terhadap apa yang dipelajari lebih dapat mengingatnya dalam jangka panjang dan menggunakannya kembali sebagai sebuah dasar untuk pembelajaran dimasa yang akan datang.

Pintrich dan Schunk (dalam Imran, 1996:23) juga menyebutkan bahwa minat merupakan sebuah aspek penting dari motivasi yang mempengaruhi perhatian, belajar, berpikir dan prestasi. Krapp, Hidi, dan Renninger (Pintrich dan Schunk, 1996) membagi definisi minat secara umum menjadi tiga, yaitu: minat pribadi, minat situasi dan minat dalam ciri psikologi.

a. Minat pribadi, diartikan sebagai karakteristik kepribadian seseorang yang relatif stabil, yang cenderung menetap pada diri seseorang. Minat pribadi biasanya dapat langsung membawa seseorang pada beberapa aktifitas atau topik yang spesifik. Minat pribadi dapat dilihat ketika seseorang menjadikan sebuah aktivitas atau topik sebagai pilihan untuk hal yang pasti, secara umum

- menyukai topik atau aktivitas tersebut, menimbulkan kesenangan pribadi serta topik atau aktivitas yang dijalani memiliki arti penting bagi seseorang tersebut.
- b. Minat situasi merupakan minat yang sebagian besar dibangkitkan oleh kondisi lingkungan.
  - c. Minat dalam ciri psikologi merupakan interaksi dari minat pribadi seseorang dengan ciri-ciri minat lingkungan. Renninger menjelaskan bahwa minat pada definisi ini tidak hanya pada karena seseorang lebih menyukai sebuah aktivitas atau topik, tetapi karena aktivitas atau topik tersebut memiliki nilai yang tinggi dan mengetahui lebih banyak mengenai topik atau aktivitas tersebut.

Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila mereka melihat bahwa sesuatu akan menguntungkan maka mereka merasa berminat dan ini kemudian akan mendatangkan kepuasan. Bila kepuasan berkurang maka minat pun berkurang.

James (dalam Usman, 1992:22) melihat bahwa minat anak merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan belajar anak. Jadi minat merupakan faktor yang menentukan keterlibatan anak secara aktif dalam belajar. Witherington (dalam Buchori M, 1983:135) memberikan definisi bahwa minat adalah kesadaran seseorang bahwa suatu objek, seseorang, suatu soal atau suatu situasi mengandung sangkut paut dengan dirinya. Jika dihubungkan dengan kegiatan belajar bahwa minat adalah kesadaran seseorang untuk melakukan kegiatan belajar guna memperoleh ilmu pengetahuan.

Di samping itu, Jersild dan Tasch (dalam Nurkancana dan Sunartana, 1983: 224) menekankan bahwa minat atau interest menyangkut aktifitas-aktifitas yang dipilih secara bebas oleh individu. Sebagaimana pula Doyle's Foyer (dalam Nurkancana dan Sunartana, 1983:224) mengatakan bahwa minat atau interest adalah gejala psikis yang berkaitan dengan obyek atau aktivitas yang menstimulir perasaan senang pada individu.

Menurut Whiteherington (dalam Buchori,1983:136) bahwa minat terdiri dari minat primitif dan minat kultural, dimana minat primitif yaitu timbul dari kebutuhan-kebutuhan jaringan (biologis) seperti makanan, comfort dan kebebasan aktivitet, selanjutnya minat kultural (sosial) yakni berasal dari perbuatan belajar yang memiliki taraf lebih tinggi.

Dengan demikian bahwa minat anak dalam pembelajaran sains termasuk dalam kesepuluh kelompok minat yaitu minat terhadap ilmu pengetahuan. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku anak yang bertumpu pada struktur kognitif yakni penataan fakta, konsep serta prinsip-prinsip sehingga membentuk suatu kesatuan yang memiliki makna bagi individu tersebut. Kondisi belajar mengajar yang efektif ditandai adanya minat dan perhatian anak dalam belajar. Minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri anak dan besar sekali

pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat anak akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat anak tidak akan melakukan sesuatu.

Keterlibatan anak dalam belajar erat kaitannya dengan sifat-sifat anak, baik yang bersifat kognitif seperti kecerdasan dan bakat maupun yang bersifat efektif seperti motivasi, rasa percaya diri dan minatnya. Kehidupan anak tidak dapat lepas dari sains, kreativitas dan aktivitas sosial. Makan, minum, menggunakan berbagai benda yang ada di rumah dan lingkungan sekitar, mengamati lingkungan sekitar, tidak lepas dari sains. Oleh sebab itu, guru hendaknya dapat menstimulasi anak dengan berbagai kegiatan yang terkait dengan sains. Untuk itu, seorang guru perlu mempelajari konsep-konsep keilmuan dan cara pengajarannya.

Pengenalan sains untuk anak pra sekolah lebih ditekankan pada proses daripada produk. Untuk anak prasekolah keterampilan proses sains hendaknya dilakukan secara sederhana sambil bermain, agar minat anak terhadap kegiatan sains memungkinkan anak melakukan eksplorasi terhadap berbagai benda, baik benda hidup maupun benda tak hidup yang ada disekitarnya. Anak belajar menemukan gejala benda dan gejala peristiwa dari benda-benda tersebut.

Melalui proses sains, anak dapat melakukan percobaan sederhana. Percobaan tersebut melatih menghubungkan sebab akibat suatu perlakuan sehingga melatih anak berpikir logis. Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa minat sangat erat hubungannya dengan kebutuhan. Minat yang timbul dari kebutuhan anak akan merupakan faktor pendorong dalam melaksanakan usahanya. Dengan demikian bisa dilihat bahwa minat sangat penting bagi kegiatan pendidikan sebab merupakan sumber dari usaha. Anak tak perlu mendapatkan dorongan dari luar apabila pekerjaan yang dilakukannya cukup menarik minatnya.

Dalam pembelajaran sains, anak juga berlatih menggunakan alat ukur untuk melakukan pengukuran. Alat ukur tersebut dimulai dari alat ukur nonstandar, seperti jengkal, depa atau kaki. Selanjutnya anak berlatih menggunakan alat ukur standar. Anak secara bertahap berlatih menggunakan stuan yang akan memudahkan mereka untuk berfikir secara logis dan rasional. Dengan demikian sains juga mengembangkan kemampuan intelektual anak.

## **2. Media Alam**

Media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran oleh guru dalam mengembangkan ketrampilan, ilmu pengetahuan guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar dan dapat memotivasi anak untuk belajar, karena dengan media dan sumber belajar materi yang diberikan akan lebih menyenangkan dan berlangsung dalam suasana gembira dan akhirnya anak menjadi terlatih untuk berpikir.

Dari segi teori belajar menurut Zaman (2004:19), berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut;

1. Motivasi

Harus ada kebutuhan, minat, dan keinginan untuk belajar dari pihak siswa sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan. lagi pula, pengalaman yang akan dialami siswa harus relevan dengan dan bermakna baginya. Oleh karena itu, perlu untuk melahirkan minat itu dengan perlakuan yang memotifasi dari informasi yang terkandung dalam media pembelajaran itu.

2. Perbedaan Individual

Siswa belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda. Faktor-faktor seperti kemampuan intelegensial, tingkat pendidikan, kepribadian, dan gaya belajar mempengaruhi kemampuan dan kesiapan siswa untuk belajar. Tingkat kecepatan penyajian informasi melalui media harus berdasarkan pada tingkat pemahaman.

3. Tujuan Pembelajaran

Jika siswa diberitahukan apa yang diharapkan mereka pelajari melalui media pembelajaran itu, kesempatan untuk berhasil, dalam pembelajaran semakin besar. Di samping itu pernyataan mengenai tujuan belajar yang ingin di capai dapat menolong perancang dan penulis materi pelajaran. Tujuan ini akan menentukan bagian isi yang mana yang harus mendapatkan perhatian pokok dalam media pembelajaran.

4. Organisasi Isi

Pembelajaran akan lebih muda jika isi dan prosedur atau keterampilan fisik yang akan di pelajari di atau dan diorganisasikan ke dalam urutan yang bermakna. Siswa akan memahami dan mengingat lebih lama materi pelajaran yang secara logis di susun dan diurut-urutkan secara teratur. Di samping itu, tingkatan yang akan disajikan ditetapkan berdasarkan kompleksitas dan tingkat kesulitan isi materi. Dengan cara seperti ini dalam pengembangan dan penggunaan media, siswa dapat di bantu untuk secara lebih baik mensintetis dan memadukan pengetahuan yang akan di pelajari.

5. Persiapan Sebelum Belajar

Siswa sebaiknya telah menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai yang mungkin merupakan persyaratan untuk penggunaan media dengan sukses. Dengan kata lain ketika merancang materi pelajaran, perhatian harus ditujukan kepada sifat dan tingkat persiapan siswa.

## 6. Emosi

Pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan amat berpengaruh dan bertahan. Media pembelajaran adalah cara yang sangat baik untuk menghasilkan respon emosional seperti takut, cemas, empati, cinta kasih dan kesenangan. Oleh karena itu perhatian khusus harus ditunjukkan kepada elemen-elemen rancangan media jika hasil yang diinginkan berkaitan dengan pengetahuan dan sikap.

## 7. Partisipasi

Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, seorang siswa harus menginternalisasi informasi, tidak sekedar diberitahukan kepadanya. Oleh sebab itu, belajar memerlukan kegiatan. Partisipasi aktif oleh siswa jauh lebih baik dari pada mendengarkan dan menonton secara pasif.

Partisipasi artinya kegiatan mental atau fisik yang terjadi di sela-sela penyajian materi pelajaran. Dengan partisipasi kesempatan lebih besar terbuka bagi siswa untuk memahami dan mengingat materi pelajaran itu.

## 8. Umpan Balik

Hasil belajar akan meningkat apabila secara berkala siswa diinformasikan kemajuan belajarnya. Pengetahuan tentang hasil belajar, pekerjaan yang baik atau kebutuhan untuk perbaikan pada sisi-sisi tertentu akan memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar yang berkelanjutan.

## 9. Penguatan (Renforsimen).

Apabila siswa berhasil belajar, ia di dorong untuk terus belajar. Pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan amat bermanfaat, dapat membangun kepercayaan diri dan secara positif mempengaruhi perilaku di masa-masa yang akan datang.

## 10. Latihan dan Pengulangan

Sesuatu hal baru jarang sekali dapat dipelajari secara efektif. Agar sesuatu pengetahuan atau keterampilan dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual seseorang, harus lah pengetahuan atau keterampilan itu harus sering di ulangi dan di latih dari berbagai konteks.

## 11. Penerapan

Hasil belajar yang diinginkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentransfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru. Tanpa dapat melakukan ini pemahaman sempurna belum dapat dikatakan dikuasai. Untuk mengenali yang berkaitan dengan tugas siswa maka dapat diberikan kesempatan untuk bernalar dan memutuskan dengan menerapkan generalisasi terhadap berbagai masalah atau tugas baru.

*AECT (Association of Education and Communication Technology, dalam Azhar 2010: 3) mengemukakan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Webster (dalam Azhar*

Arsyad.1983:105) media adalah keterampilan (skill) yang diperoleh lewat pengalaman study dan observasi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dalam proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya.

Pembelajaran sains untuk anak usia dini melalui media alam ini lebih difokuskan pada pembelajaran mengenai mengenal diri sendiri, alam sekitar dan gejala alam, dengan beberapa tujuan, diantaranya yaitu:

- a. Membantu pemahaman anak tentang konsep sains dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari.
- b. Membantu menumbuhkan minat pada anak usia dini untuk mengenal dan mempelajari benda-benda serta kejadian di lingkungan sekitarnya.
- c. Membantu anak agar mampu menerapkan berbagai konsep sains untuk menjelaskan gejala alam dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Membantu anak usia dini untuk dapat mengenal dan memupuk rasa cinta kepada alam sekitar sehingga menyadari keagungan Tuhan Yang Maha Esa.

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang di tata dan diciptakan oleh guru. Hamalik (1986:34) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap anak. Penggunaan media pembelajaran pada tahap pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pembelajaran saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat anak, media pembelajaran juga dapat membantu anak meningkatkan pemahaman menyajikan dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran dan memadatkan informasi.

Manfaat media pembelajaran yaitu, meletakkan dasar yang komplit, memperbesar perhatian anak, meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, memberikan pengalaman terhadap kegiatan anak , menumbuhkan pemikiran terutama melalui gambar media, membantu tumbuhnya perkembangan kemampuan berbahasa, memberikan pengalaman dan membantu keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari uraian pendapat di atas dapat disimpulkan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran sains di dalam proses belajar mengajar harus dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar, dalam hal ini media pembelajaran mengarahkan perhatian anak untuk menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang langsung

antara anak dan lingkungannya. Dengan demikian media pembelajaran sains dapat memperjelas konsep sains yang diajarkan guru .

Pembelajaran sains merupakan bagian dari kehidupan kita dan kehidupan kita merupakan bagian dari pembelajaran sains, contoh media sains yang dekat dengan kehidupan anak, bila anak melihat dan mengamati kebun buah, kemudian bertanya mengapa buah yang sudah masak itu warnanya kuning, berarti bahwa interaksi antar anak dengan lingkungan merupakan ciri pokok dalam pembelajaran sains. Cross (dalam Samatowa,2010:5) belajar sains bukan hanya untuk memahami konsep-konsep ilmiah dan aplikasinya dalam masyarakat, melainkan juga untuk mengembangkan berbagai nilai.

Powler (dalam Samatowa,2010:3) bahwa sains merupakan gejala alam dan kebendaan yang sistematis tersusun secara teratur berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen atau sistematis (teratur) artinya pengetahuan itu tersusun dalam sebuah sistem, tidak berdiri sendiri, satu dengan lainnya saling berkaitan saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh sedangkan berlaku umum artinya pengetahuan itu tidak hanya berlaku atau oleh seseorang atau beberapa orang dengan cara eksperimentasi yang sama akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten.

Pawlo dan Martin (dalam Karin, 1993:5) sains adalah (1) mengamati, (2) mencoba memahami apa yang diamati, (3) mempergunakan pengetahuan baru untuk meramalkan apa yang terjadi, (4) menguji ramalan-ramalan dibawah kondisi-kondisi untuk melihat apakah ramalan tersebut benar. Dari pandangan teori-teori ini bahwa hasil belajar bukan semata-mata pada apa yang disajikan guru melainkan dipengaruhi oleh interaksi antara berbagai informasi yang diperoleh anak dengan diaplikasikan untuk memberdayakan anak dalam pembelajaran sains seperti: (1) pentingnya memahami bahwa pada saat menilai kegiatan pembelajaran, anak telah memiliki berbagai konsepsi, pengetahuan yang relevan dengan apa yang mereka pelajari.(2) aktivitas anak melalui kegiatan nyata dengan media alam menjadi hal utama dalam pembelajaran sains.

Dengan demikian kita bisa memahami pula bahwa media yang digunakan haruslah mampu membawa anak kepada dunia mereka. Dunia anak adalah dunia bebas dan murni untuk menciptakan berbagai hal yang kreatif, berekspresi, bermain, dan belajar. Jikapun guru akan mengajarkan belajar baca, tulis dan hitung bagi anak didik maka guru tentu harus melalui kegiatan yang menyenangkan dan tidak formal sehingga dirasakan sebagai bagian dari kegiatan bermain. Janganlah hal itu seperti dipaksakan sebab bila hal itu terjadi maka akan membuat psikis anak menjadi sakit. Anak-anak TK perlu belajar secara konstruktif, terus-menerus mengembangkan kemampuan melalui permainan, melalui hal kongkret yang dapat dijangkau panca indra anak secara dekat.

Keterlibatan yang bisa guru lakukan terhadap anak didiknya haruslah berorientasi kepada kegiatan pemecahan masalah sederhana, pengembangan

keterampilan kognitif seperti bercerita, pengembangan kemampuan mengurus diri sendiri, menggambar bebas, tulisan, mendengarkan bunyinya dan bergerak bebas. Misalnya saja, Budi yang menggambar tanpa kita tahu artinya, kita beri kebebasan dia mengekspresikan hasil gambarnya dengan cerita verbalnya.

### C. METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan subjek penelitian berjumlah 24 anak, terdiri dari 11 orang anak laki-laki dan 13 orang anak perempuan. Variabel penelitian yang menjadi titik sasaran untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut variabel *input*, variabel proses dan variabel *output* prosedur penelitian prosedur pelaksanaan tindakan kelas ini dilakukan dengan mengurut tahapan-tahapan yaitu tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan tindakan, tahapan pemantauan dan evaluasi, tahapan analisis dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan pengamatan langsung berupa lembar observasi kegiatan belajar dan Rencana Kegiatan Harian (RKH) untuk mengukur peningkatan minat anak dalam pembelajaran sains melalui media alam. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif dengan mengamati minat belajar anak melalui media alam, apakah sudah serius atau belum serius, selanjutnya dinilai dan dipresentasikan.

Adapun acuan analisis data menggunakan rumus menurut Purwanto (2006:112)

$$Pr = \frac{S}{N} \times 100$$

Keterangan :

- Pr = Presentasi
- S = Jumlah skor yang dicapai
- N = Skor Ideal

Hasil perhitungan yang diperoleh berdasarkan persamaan tersebut akan diklasifikasikan dalam bentuk tabel rentang kualitas hasil penelitian sebagai berikut.

Interprestasi Kualitas Hasil Penelitian

Nomor	Rentang	Interprestasi Kualitas
1	60 - 100	Mampu
2	30 - 59	Belum Mampu
3	0 - 29	Tidak Mampu

#### D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan terhadap 24 orang anak dalam 2 siklus yaitu siklus 1 dan 2,

Berdasarkan hasil observasi dalam proses belajar mengajar terhadap kegiatan anak dapat dilihat tabel berikut:

Data Minat Belajar Sains Anak di Siklus I.  
Tabel 1. Pengamatan Siklus I

ASPEK YANG DIAMATI									RATA-RATA	
SERIUS BELAJAR			PRAKTEK LANGSUNG			PARTISIPASI AKTIF				
S	KS	TS	S	TS	KS	A	KA	TA	MENINGKAT	TIDAK
21	1	2	21	2	1	21	1	2	21	3
87,50 %	4,16 %	8,34 %	87,50 %	8,34 %	4,16 %	87,50 %	4,16 %	8,34 %	87,50%	12,50 %
87,50 %	12,50%		87,50 %	12,50%		87,50 %	12,50%		87,50%	12,50 %

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak sudah meningkat 25% dari 62,50% menjadi 87,50%. Namun hal ini belum mencapai target yang diharapkan sebab masih terdapat kekurangan pada media alam.

Hal ini dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) Anak belum mampu/belum serius pada waktu bermain
- 2) Anak belum memahami cara-cara bermain
- 3) Ketidaksiwaan anak dipengaruhi oleh faktor percaya tidak percaya diri
- 4) Penggunaan waktu tidak cukup dari yang direncanakan

#### Siklus II

Hasil observasi terhadap minat belajar pada siklus II ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Data Hasil Observasi Awal Terhadap Minat Anak Dalam  
Tabel 2. Pengamatan Siklus II

ASPEK YANG DIAMATI									RATA-RATA	
SERIUS BELAJAR			PRAKTEK LANGSUNG			PARTISIPASI AKTIF			MENINGKAT	TIDAK
S	KS	TS	S	KS	TS	A	KA	TA		
22	1	1	22	1	1	22	1	1	22	2
91,66%	4,17%	4,17%	91,66%	4,17%	4,17%	91,66%	4,17%	4,17%	91,66%	8,34%
91,66%	8,34%		91,66%	8,34%		91,66%	8,34%		91,66%	8,34%

Berdasarkan tabel diatas, maka disimpulkan bahwa kemampuan anak sudah meningkat 14,17% dari 87,50% menjadi 91,66% dan hal sudah sesuai dengan apa yang diharapkan.

Sebagaimana yang telah dikemukakan pada bagian pendahuluan bahwa tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui tingkat minat anak dengan menggunakan teknik permainan yaitu media alam. Dari penelitian ini dapat dilihat nilai hasil observasi yang telah dicapai oleh anak.

Hal ini dikemukakan oleh Nurhadi (dalam Aqib, 2002: 7). Selain itu, anak juga dapat melakukan praktikum dengan alat dan bahan yang sederhana yang dapat dijumpai di kehidupan sehari-hari. Dengan praktikum ini diharapkan dapat menstimulir perasaan senang pada siswa sesuai dengan pendapat Nurkencana, W. & Sunartana (1986: 229). Dengan adanya perasaan senang pada siswa untuk melakukan praktikum, maka minat yang sudah ada dalam diri siswa mampu ditingkatkan. Apabila minat belajar kurang, maka akan sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa baik terhadap aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Oleh karena itu pada dasarnya, semua anak kreatif, orang tua dan guru hanya perlu menyediakan lingkungan yang benar untuk membebaskan seluruh potensi kreatifnya. Di dalam pendidikan anak usia dini, orang tua dan guru bukanlah pengajar. Orang tua dan guru diharapkan memberikan stimulasi pada anak, sehingga terjadi proses pembelajaran yang berpusat pada anak.

Stimulasi dapat diberikan dengan cara memberikan kesempatan pada anak untuk berminat. Biarkan anak dengan bebas melakukan, memegang, menggambar, membentuk, ataupun membuat dengan caranya sendiri dan menguraikan pengalamannya sendiri. Bebaskan daya kognitif anak dengan membiarkan anak menuangkan imajinasinya. Ketika anak mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal warna, maka anak tersebut juga dapat menghasilkan ide-ide yang

inovatif dan jalan keluar dalam menyelesaikan masalah serta meningkatkan kemampuan dalam mengingat sesuatu. Suatu cara yang mampu memberikan kreativitas anak usia dini adalah dengan membebaskan anak untuk mengembangkan minat dalam proses pembelajaran.

Data yang diperoleh pada siklus satu menunjukkan bahwa minat anak sudah mengalami peningkatan walaupun belum mencapai target yang diharapkan. Hal ini terbukti dengan hasil siklus satu mencapai 62,5% anak yang sudah mampu dan 37,5% anak yang belum mampu. Kemudian dilanjutkan dengan siklus II yang pada kenyataannya memperlihatkan hasil yang cukup menggembirakan yakni dengan persentase anak yang sudah mampu mencapai 87,5% sedangkan anak yang belum mampu mencapai 12,5%.

Dari hasil yang dicapai pada siklus II, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian tindakan kelas yang mengatakan bahwa jika dalam kegiatan bermain guru menggunakan permainan sapu tangan, maka kemampuan motorik kasar dapatlah ditingkatkan. Di samping itu dapat dilakukan melalui bimbingan secara langsung, pada setiap selesai kegiatan agar dapat memotivasi anak dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sains dan lebih penting lagi tersedianya media yang dapat menunjang tercapainya suatu pembelajaran sains.

Bila dianalisis penggunaan teknik permainan ini dapat meningkatkan minat belajar anak disebabkan oleh beberapa faktor, seperti: anak belajar dalam situasi yang tidak tegang, anak belajar dalam situasi yang menyenangkan sebagai ciri khas dari situasi bermain, anak belajar dari temannya.

Setelah dilaksanakan penelitian dan berdasarkan hasil penelitian pada siklus 1, dapat dijelaskan bahwa:

1. Dari tabel 4.1 (hasil analisis presentasi anak siklus 1) dapat dilihat bahwa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media alam pada siklus 1 rata-rata hasil presentasi anak meningkat dari 62,50% menjadi 87,50% yang termasuk dalam kategori berminat.
2. Dari tabel 4.2 (hasil belajar kognitif anak siklus 1) dapat dilihat bahwa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media alam pada siklus 1 nilai rata-rata hasil tes siswa meningkat dari 67,50% menjadi 91.66%.

Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan pada siklus 1 setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media alam, komponen-komponen media alam yang tampak selama proses pembelajaran berlangsung antara lain:

- a. Kemampuan anak untuk berminat dalam pembelajaran sains muncul ketika siswa memperoleh ilmu dan pengalaman awal dari mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, memberi makna melalui pengalaman nyata maupun keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran dan mengkaitkan pengetahuan awal dengan materi yang akan dibahas.

- b. Bertanya muncul ketika anak mengamati benda-benda yang dapat digunakan untuk membuktikan macam – macam warna dan ketika anak sedang melakukan tugas yang diberikan oleh guru.
- c. Refleksi muncul ketika siswa mempresentasikan kembali apa yang sudah dipelajari dan melakukan refleksi di akhir pembelajaran.
- d. Penilaian yang sebenarnya dari kegiatan itu adalah interaksi anak selama pembelajaran berlangsung dan nilai dari tes yang telah diberikan.

Dari penjelasan-penjelasan tersebut di atas, salah satu faktor keberhasilan dalam pelajaran adalah minat. Berdasarkan hasil presentase anak pada penelitian di atas, sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media alam, terdapat anak yang kurang berminat dengan pelajaran Sains. Hal ini disebabkan oleh kurangnya fasilitas yang memadai sehingga siswa merasa malas ataupun bosan setiap kali pelajaran berlangsung.

Setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media alam pada siklus 1 maupun pada siklus 2 mengalami peningkatan minat terhadap pelajaran Sains. Hal ini ditunjukkan pada observasi awal, terdapat yang kurang berminat 4 orang, yang tidak berminat 5 orang, dan yang berminat 15 orang. Sedangkan pada siklus 1, yang sudah berminat 21 orang, yang kurang berminat 1 orang dan tidak berminat 2 orang. Pada siklus 2 yang berminat 22 orang, yang tidak berminat 1 dan yang kurang berminat 1 orang.

Maka dengan demikian dengan proses pembelajaran melalui media anak maka minat anak dalam pembelajaran sains meningkat dari apa yang akan ditargetkan dan yang diharapkan.

## **E. KESIMPULAN**

Dari data hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan minat anak dalam pembelajaran sains 62,50% menjadi 87,50% pada siklus II dan II meningkat mencapai 91,33%. Sehingga Sekitar  $\pm 90\%$  anak mengalami peningkatan minat belajar sains menggunakan media bahan alam meningkat secara optimal.

## **REFERENSI**

- Aqib, Zainal. 2002, *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran Sains*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Arikunto, Suharsimi. 1990, *Manajemen Pengajaran*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Arsyad, Azhar. Prof. Dr. 1993. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

- Ali, Muhammad A.1997. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Anitah, Sri. Dkk.2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta; Universitas Terbuka
- Buchori, M. 1993, *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Aksara Baru.
- Davies K, Ivor. 1991, *Pengelolaan Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Djamarah, Syaiful Bahri.2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Hamalik, Umar. 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hadiat, dkk. 1996. *Alam Sekitar 6*. Depdikbud. Jakarta: Bumi Aksara
- Hall Gene E. Dkk. 2008. *Mengajar Dengan Senang*. Jakarta; PT Indeks
- Hollingsworth, Pat & Gina Lewis. 2008. *Pembelajaran Aktif Meningkatkan Keasyikan Kegiatan di Kelas*. Jakarta: PT Indeks
- Hidayat, Heri. 2003.*Aktivitas Mengajar Anak TK*. Bandung; Katarsis
- Hurlock, Elizabeth. 1995. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- 1971. *Experimental Investigation of Children's Play in Child's Play* (Editor by R.E Heron & B Sutton-Smith). New York; Willey
- Imran, Ali. 1996, *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Pustaka Jaya
- Irwan, Prasetya dkk. 1995. *Teori Belajar, Motivasi dan Ketrampilan Mengajar*. Jakarta: PAU
- Ismail, Andang, 2006. *Education Games*. Yogyakarta; PT Pilar Media
- Koes, H Supriono Prabowo. 1999. *Konsep-konsep Dasar IPA*. Jakarta: Depdikbud Dikti Proyek PGSD
- Latuhuru, JD. 1993. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Kini*. Ujung Pandang: IKIP Ujung Pandang
- Moeslichatoen, 2004, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Mastuti, Indari. 2008. *Menata dan Memelihara Kebun Sekolah*. Jakarta; PT Indeks
- Nurkencana, Wayan dan P.P.N Sunartana. 1983, *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Popham, James dan Evi L. Baker. 1992, *Teknik Mengajar Secara Sistematis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Reisunandar.1990. *Membudayakan Penanaman Buah-Buah*. Bandung; PT Sinar Baru

- Usman, Ezer Moh. 1992, *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Samatowa, Usman. 2010, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- Sardiman. 2004, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N dan Rivai A. 1990. *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru Bandung
- Wardani, Igak. dkk. 1997, *Psikologi Belajar*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikdasmen Bagian Proyek Peningkatan Mutu Guru Penjaskes SD Setara D-II