

MEDIA PEMBELAJARAN SAINS ANAK USIA DINI

Heni Nafiqoh, M.Pd

Mengapa media pembelajaran sains itu di butuhkan?

Sebagai perangsang anak dalam mengembangkan kemampuannya

Sebagai penunjang yang menarik

Untuk memudahkan anak dalam belajar ketika disuguhkan dengan benda yang nyata karena pola berpikir anak yang masih abstrak

Apa manfaat dari media pembelajaran sains?

secara garis besar manfaat media pembelajaran sains ialah memperlancar proses belajar mengajar guru agar lebih efektif dan efisiensi.

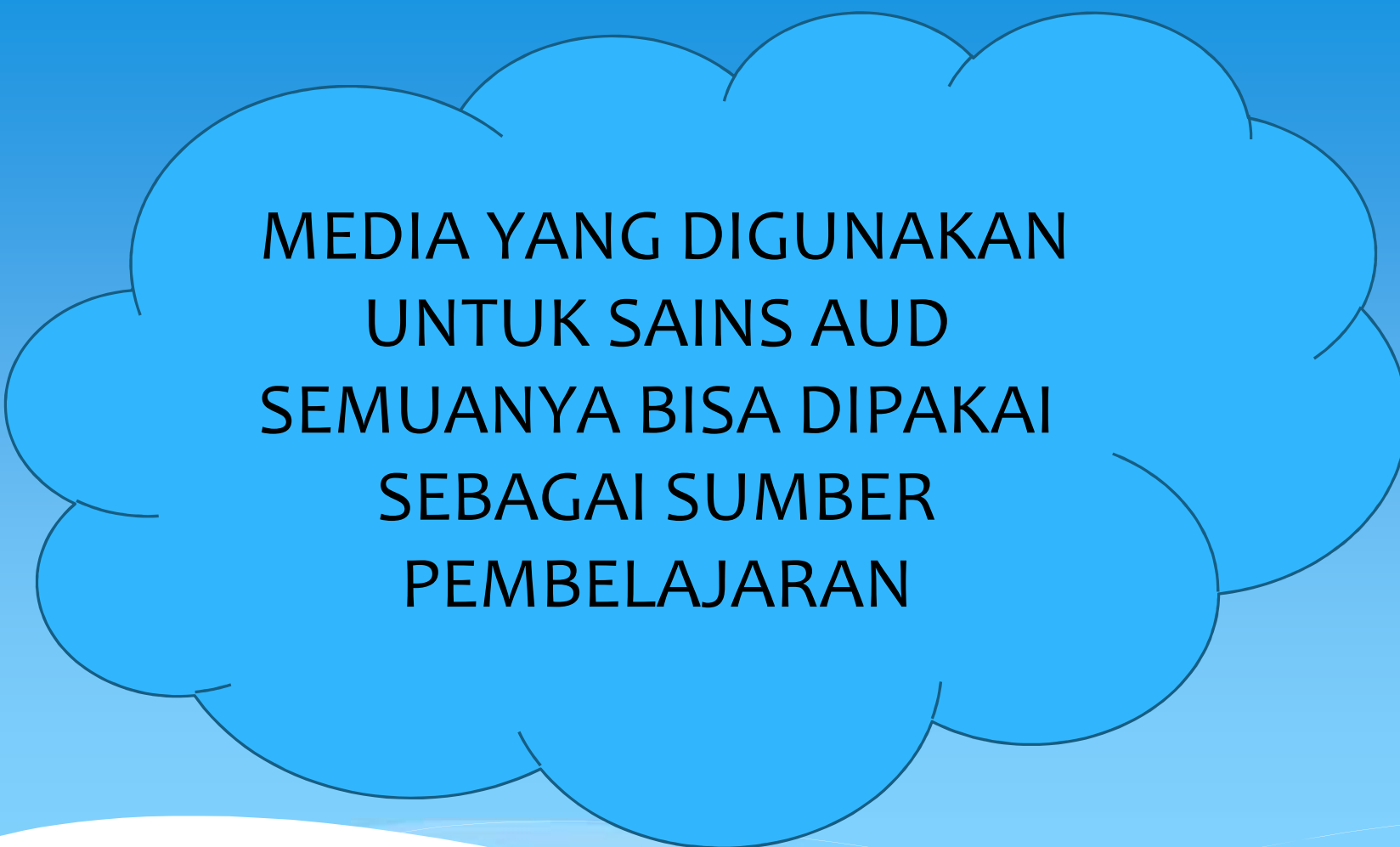
Sedangkan manfaat khususnya, antara lain

- >informasi akan tersampaikan secara lancar dan jelas artinya dapat meminimalisir adanya kebingungan guru dalam menyampaikan informasi yang akan disampaikan pada peserta didik
- >pembelajaran akan menarik dan menyenangkan bagi anak terutama yang menghasilkan suara, gambar, animasi, dan warna sehingga tidak akan membosankan
- >media pembelajaran menjadi hidup dan fleksibel bisa diluar ruangan dan didalam ruangan yang dapat membantu merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal.

Manfaat dari bermain sains

Memfasilitasi tugas-tugas perkembangan anak usia prasekolah dan sekolah (Hurlock, 1991), yang meliputi:

1. Membantu mengendalikan emosi
2. Mengembangkan keterampilan berbahasa
3. Merangsang kreatifitas
4. Belajar bersosialisasi
5. Mengetahui standar moral
6. Mendukung perkembangan kognitif



**MEDIA YANG DIGUNAKAN
UNTUK SAINS AUD
SEMUANYA BISA DIPAKAI
SEBAGAI SUMBER
PEMBELAJARAN**

Beberapa permainan sains untuk anak usia dini

A. Bermain sensorimotorik

Bermain sensorimotorik merujuk pada aktivitas yang anak lakukan, ketika dia belajar menggunakan ototnya melalui gerakan berulang. Contohnya seperti mengaduk pasir, membentuk plastisin, atau menuangkan air.

(Heidenmann & Hewitt, 1992)

Games bermedia sains:

1. Menggambar abstrak (usia 5+)

Tema semua tema bisa

2. baling-baling

Tema udara

Indikator mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika baling-baling diterbangkan di luar dan didalam ruangan.

3. Tinta kristal

Tema air

Indikatornya menceritakan apa yang terjadi jika larutan uapan garam ditempatkan pada karton hitam.

4. Gambar berstruktur

Tema semua tema

Indikatornya permainan warna dengan krayon (MH)
mengenal konsep kasar dan halus (kognitifnya)

5. Gelembung warna

Tema air

Indikatornya melukis dengan gelembung air sabun

6. Batik jumputan

Tema pakaian

Indikatornya melukis dengan jumptuan

B. Bermain Eksploratif

Bermain eksploratif merujuk pada aktivitas yang dilakukan anak dengan cara mengeksplorasi hal yang baru atau berbeda dan melibatkan perencanaan serta pengorganisasian aktivitas yang mereka lakukan.

Adapun manfaatnya adalah:

1. Meningkatkan pengetahuan, menambah pengetahuan dengan cara mencari informasi berdasarkan eksplorasinya.
2. Mendorong berkembangnya ciri kepribadian yang diinginkan, seperti inisiatif, kemandirian, dan sportivitas.
3. Menumbuhkan ketenangan ketika menghadapi keadaan darurat.

(Hurlock, 1991)

Games bermedia sains

1. Aliran darah

tema tubuhku

Indikatornya mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika satu tangan dikepal dan yang satu tidak .

2. Bunga merekah

tema tanaman

Indikatornya mencoba dan menceritakan bagaimana bunga bisa merekah setelah diberikan air.

3. Tumbuhan bernapas

tema tanaman

Indikatornya mencoba dan menceritakan bagaimana tumbuhan bisa bernapas.

4. Cara tumbuhan minum

tema tanaman

Indikatornya mencoba dan menceritakan bagaimana cara tumbuhan minum

5. Campuran warna bunga

Tema air

Indikatornya pencampuran warna dari bunga

6. Kertas terbang

Tema udara

Indikatornya mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika udara panas lebih ringan dari pada udara dingin.

7. Penyangga air

Tema air dan udara

Indikatornya mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika gelas diisi air dan di balikan tidak akan tumpah.

8. Timbangan udara

Tema udara

Indikatornya mengenal konsep berat dan ringan.

Bermain konstruktif

Bermain konstruktif adalah aktivitas yang dilakukan anak dalam membuat atau membangun sesuatu dari suatu material untuk menduplikasi suatu benda / bangunan.

(Heidemann & Hewit, 1992)

Games bermedia sains

1. Wayang

Tema keluarga, tanaman, binatang

Indikatornya melipat sederhana dengan beberapa lipatan

2. Menyelam

Tema air

Indikatornya mengenal perbedaan dua buah benda terapung dan tenggelam

Bermain drama

Bermain drama melibatkan dua keterampilan yang akan dilakukan anak

(Heidemann & Hewit, 1992)

A. Keterampilan Representatif

Dilakukan oleh anak ketika mulai menggunakan objek untuk berpura-pura.

B. Permainan Peran

Bagian penting dari drama. Anak bermain ketika menggunakan material, suara, dan tindakan untuk mengimitasi orang lain selama bermain.

Contoh Bermain drama

1. Memerankan profesi

Bermain dengan aturan

Bermain dengan Aturan

Semua anak dalam bermain ada aturan yang jelas dan apabila aturan tidak disepakati maka akan terjadi pertengkaran dan konflik yang berkembang dengan cepat dan permainan menjadi tidak seru lagi bagi anak.

Games bermedia sains

1. Tebak Aroma

Tema pancaindra

Indikatornya mencium bau bauan dan wewangian

2. Tebak rasa

Tema pancaindra

Indikatornya mengenal macam-macam rasa

3. Memancing ikan

Tema binatang

Indikatornya menghitung benda 1-10

Bermain kooperatif

Bermain kooperatif mulai dengan permainan yang sederhana antara dua anak. Dalam permainan kooperatif, semua anak yang terlibat akan mengambil bagian dalam tindakan yang sama. Mereka akan berpura-pura dalam suatu seting.

(Heidemann & Hewit, 1992)

Games bermain sains

1. Telepon sederhana

Tema alat komunikasi

Indikatornya membuat telepon dari gelas aqua

2. Tipuan sumber suara

Tema pancaindra

Indikatornya mencari sumber suara

3. Sulap balon

Tema udara

Indikatornya mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika balon ditiup pada botol yang di lubangi sama botol yang tidak dilubangi.

4. Balon jet

Tema alat transportasi

Indikatornya mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika balon dilepaskan pada benang kasur.

TERIMAKASIH