

EFEKTIVITAS RASA INGIN TAHU (KURIOSITAS) ANAK USIA DINI MELALUI *EDUTAINMENT* DENGAN METODE SAINS SEDERHANA

Siti Rohmah¹, Siti Hana², Heni Nafiqoh³

¹Institut Keguruan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Jalan Terusan Jenderal Sudirman Cimahi

²Institut Keguruan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Jalan Terusan Jenderal Sudirman Cimahi

³Institut Keguruan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Jalan Terusan Jenderal Sudirman Cimahi
sitirohmah18282@gmail.com¹, sitihana79@yahoo.com², heninafiqoh@ikipsiliwangi.co.id³.

ABSTRACT

This study examines the effectiveness of early childhood curiosity through edutainment using simple scientific methods. The goal to be achieved by researchers in this study is to find out and analyze how effective the use of simple scientific methods in increasing early childhood curiosity. This research was carried out using a quasi-experimental method with the sample of 15 students from group A that divided into two groups. The data collection process is carried out by interviewing the relevant teacher and observing the children. The use of simple scientific methods through edutainment for the effectiveness of early childhood curiosity is done as much as 8 (eight) meetings. The results obtained through observation and calculation of the pretest and posttest scores with the average value of the two groups showed that the experimental group had an influence on the effectiveness of early childhood curiosity through *edutainment* with simple science methods with a percentage of 84.8%. Besides that, the process learning that using ordinary methods or lecture method in the control class get a percentage of 25.9%.

Keywords : Curiosity, Edutainment, Scientific Methods.

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji tentang keefektifitasan kuriositas anak didik dibawah usia 8 tahun melalui edutainment dengan menggunakan metode sains sederhana. Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis seberapa efektifnya penggunaan metode sains sederhana dalam meningkatkan kuriositas anak usia dini. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode quasi eksperimen dengan sumber datanya adalah anak – anak kelompok A yang berjumlah 14 orang, dan dibagi menjadi dua kelompok. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mewawancarai guru yang terkait serta mengobservasi anak – anak. Penggunaan metode sains sederhana melalui edutainment untuk keefektifitasan rasa ingin tahu anak usia dini dilakukan sebanyak 8 (delapan) kali pertemuan. Hasil yang diperoleh melalui observasi serta perhitungan nilai pretest dan posttest dengan nilai rata-rata kedua grup menunjukkan bahwa grup eksperimen memiliki pengaruh terhadap keefektifitasan kuriositas anak usia dini melalui *edutainment* dengan metode sains sederhana dengan persentase 84.8% dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode biasa atau metode ceramah pada kelas kontrol dengan hasil persentase 25,9%.

Kata kunci: Rasa Ingin Tahu, Edutainment, Metode Sains.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan pemahaman manusia masa sekarang demikian cepat berkembang, menjadikan persaingan semakin tidak terarah dan tajam. Sehingga kita harus mempersiapkan generasi yang berkarakter dan tangguh agar bisa bersaing dengan sehat. Pendidikan yang harus diberikan saat ini harus membekali anak didik dengan pemahaman ilmu dan keterampilan semata, tetapi yang sangat penting adalah pengembangan karakter yang kuat dan kegigihan guru dalam memberikan pengarahan.

Metode yang paling tepat dalam memupuk serta mengembangkan keingin tahaun anak dalm bidang sains diantaranya adalah dengan “permainan sains”, yakni pembelajaran sains yang mengasyikan dan familiar untuk dilaksanakan bagi anak, agar anak secara aktif mencari penjelasan tentang segala sesuatu yang terjadi disekitarnya. Ini merupakan suatu pencarian atau penjelajahan di bidang sains, dimana anak mampu memahami dunia nya melalui pengamatan, penyelidikan, dan percobaan sederhana.

Menurut *webster dictionary new collegiate* (2013 :7) sains ialah pengetahuan yang didapat dengan pembuktian mencakup hukum – hukum alam yang terjadi serta dibuktikan kebenarannya dengan metode ilmiah atau dijelaskan secara detail. Dalam hal ini, sains merujuk ke sebuah sisitem untuk mendapatkan pemahaman yang menggunakan pengamatan dan eksperimen untuk menggambarkan dan menjelaskan kejadian yang terjadi dialam sekitar. Berdasarkan definisi diatas maka sains yang di kehendaki dalam penelitian ini adalah sains yang lebih menekankan

kepada metode atau strategi yang dipakai dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menjawab kuriositas anak didik.

Setiap peserta didik/ anak memiliki hak yang sama dalam pendidikan baik anak didik yang terletak dikampung maupun yang berada dikota, tapi kenyataan yang berada saat ini berbanding terbalik, pendidikan yang berada di kampung tertinggal jauh oleh pendidikan dikota baik dalam hal pengajaran maupun dalam hal medianya.

Pembelajaran di anak didik usia 4 – 5 tahun di TK Harapan Makiyyah tidak tersiah dari berbagai persoalan yang terjadi, berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru yang mengajar tersebut, salah satu yang menjadi masalah adalah pengenalan warna belum dapat mencapai hasil yang setinggi - tingginya sesuai dengan harapan guru maupun tujuan dari pelaksanaan pembelajaran. Banyak faktor yang menjadi penyebab masalah pengembangan kemampuan anak mengenal warna, salah satunya karena pendidik tidak pernah mengenalkan warna melalui metode eksperimen.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian menggunakan metode eksperimen semu. Menurut Yusuf (2016:78) *quasi* eksperimen merupakan salah satu tipe penyelidikan yang tidak melakukan randomisasi (*ramdomnes*) atau secara acak dalam penetapan subjek grup penelitian, tetapi memiliki hasil yang cukup berarti, baik ditinjau dari legalitas internal maupun eksternal.

Sempel pada penelitian ini berjumlah 14 anak yang dibagi menjadi

dua grup, yaitu grup eksperimen 7 orang dan grup kontrol 7 orang.

Pengambilan data menggunakan pedoman observasi dan wawancara, yang terletak pada pernyataan kisi – kisi yang disusun berdasarkan indikator pencapaian perkembangan anak, untuk memperkirakan tingkat pengetahuan yang harus dicapai oleh anak. Penghitungan yang digunakan menggunakan analisis statistik deskriptif. Analisis ini menggunakan aplikasi SPSS versi 18.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengumpulan data diperoleh dari data hasil tes lisan menggunakan pedoman observasi. Tes lisan yang diberikan berupa *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan sebelum dilaksanakannya pemberian *treatment* pada grup eksperimen. Sedangkan pelaksanaan *posttest* dilaksanakan setelah pemberian *treatment* pada grup eksperimen dan grup kontrol.

Sebelum menganalisis data lebih lanjut, peneliti melakukan uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu, untuk mengetahui responden tersebut tergolong kedalam homogen dan normal. Kemudian melakukan uji analisis selanjutnya dengan menggunakan uji hipotesis seperti uji pembeda dan uji N-Gain. Hasilnya disajikan dalam bentuk tabel untuk memudahkan pemahaman terhadap hasil penelitian tersebut.

Peneliti menggunakan uji normalitas dengan rumus *Saphiro Wilk*, karena responde yang peneliti ambil dibawah 50 orang responden. Berdasarkan rumus yang akan di gunakan di aplikasi SPSS 18 maka hasil yang didapat sebagai berikut:

kelompok		Shapiro-Wilk		
		Statisti c	df	Sig.
hasil belajar	kelompok eksperimen	,831	7	,082
	kelompok kontrol	,856	7	,139

Berdasarkan tabel yang terdapat diatas dapat dilihat bahwa signifikansi nilai grup eksperimen sebesar 0,082 sedangkan nilai signifikansi grup kontrol sebesar 0,139. nilai signifikansi keduanya $> 0,05$, yang berarti H_0 diterima dan H_a ditolak. Yang berarti grup eksperimen dan grup kontrol berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

Setelah data terbukti normal maka peneliti dapat melanjutkan penelitian ketahap pengujian selanjutnya yaitu pengujian homogenitas untuk memafhumi apakah responden tersebut memiliki kemampuan yang sejajar atau tidak, penghitungan uji homogenitas pun memakai aplikasi SPSS 18 dan hasil yang didapat sebagai berikut:

Tabel 1

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,715	1	12	,414

Dilihat dari tabel diatas yang menunjukkan hasil uji homogenitas yang diperoleh yakni 0,414 perbandingan aturan penetapannya memperoleh nilai $0,414 > 0,05$, sehingga diperoleh kesimpulan bahwa data pretest grup eksperimen dan grup kontrol merupakan data yang sejenis atau homogen.

Setelah peneliti mengetahui bahwa hasil penghitungan normalitas dan homogenitas terhadap responden yang akan diteliti dikatakan normal dan homogen. Maka peneliti melanjutkan

pengujian terhadap hipotesis yang telah disusun sebelumnya tentang efektivitas curiositas melalui *edutainment* dengan metode sains sederhana tersebut efektif atau tidak.

Untuk menganalisis hipotesis

Tabel 2
Paired Samples Statistics

	Mean	N
Pair 1 Pre Test	85,00	7
Post Test	88,71	7

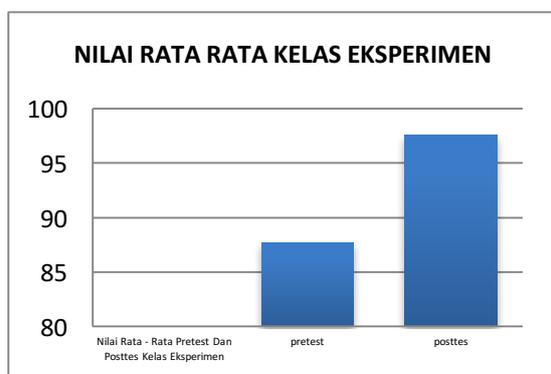
tersebut peneliti menggunakan uji pembeda menggunakan aplikasi SPSS 18, dengan hasil perhitungan sebagai berikut untuk kelas eksperimen.

Tabel 3
Paired Samples Statistics

	Mean	N
Pair 1 Pre Test	87,71	7
Post Test	97,57	7

Tabel 4
Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pre Test & Post Test	7	,479	,277



Grafik 1
Nilai Rata-rata Kelas Eksperimen

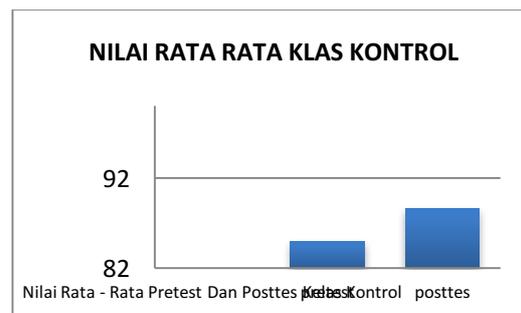
Sebelum pembelajaran sains sederhana, rata-rata efektivitas

curiositas dari 7 siswa adalah sebanyak 87,71, sementara setelah pembelajaran sains sederhana, rata-rata efektivitas curiositas adalah sebesar 97,57. Sedangkan hubungan antara dua variabel adalah sebesar 0.479 dengan sig sebesar 0.277. Hal ini menunjukkan bahwa korelasi antara dua rata-rata efektivitas curiositas sebelum dan setelah pembelajaran sains sederhana adalah signifikan.

Sedangkan hasil perhitungan uji pembeda untuk kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 5
Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pre Test & Post Test	7	,844	,017



Grafik 2
Nilai Rata-rata Kelas Eksperimen

Selanjutnya dilakukan pengujian N-Gain, pengujian N-Gain dilakukan agar mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode tertentu dalam penelitian quasi eksperimen. Uji N-Gain score dilakukan dengan cara membandingkan perbedaan antara score pretest dan score posttest. Hasil penghitungan N-Gain untuk penelitian efektivitas curiositas melalui *edutainment* dengan metode sains sederhana sebagai berikut:

Sajidha Hannah (2016) <http://hanna-expoest.blogspot.com/2016/01/malah-masalah-pendidikan-di-indonesia.html> diakses tanggal 2 agustus 2019

Melani Novi, (2014) **Error! Hyperlink reference not valid.** diakses tanggal 25 juli 2019.

Yusuf Randa, (2015) <https://randayusuf.blogspot.com/2015/05/knowledge-management-pengertian-dan.html> diakses tanggal 2 agustus 2019.

Afida Riani Hidayat, 135040120 (2017) [*Prior Knowledge Dan Self Efficacy Siswa Sma Pasundan 3 Bandung Pada Pembelajaran Sistem Reproduksi.*](#) Skripsi(S1) Thesis, Fkip Unpas.

Sumayana, Yena (2013) [*Efektivitas Metode Mind Mapping Dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Laporan Pengamatan Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.*](#) S2 Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.