

KOLAM BENING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEBAB AKIBAT BENDA TERAPUNG DAN TENGGELAM

Neni Setiawati

ABSTRAK

Kolam Bening merupakan media pembelajaran yang dipergunakan untuk membantu anak usia dini memahami sebab-sebab benda tenggelam dan terapung di air. Benda tenggelam dan terapung merupakan kejadian yang bisa dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Tidak semua benda dapat tenggelam, dan tidak semua benda dapat terapung. Benda dalam keadaan bagaimana dikatakan tenggelam dan benda dalam keadaan bagaimana yang disebut terapung. Meskipun itu merupakan kejadian biasa, tetapi anak usia dini perlu memahami penyebab dari kejadian ini. Untuk itu, penulis memaparkan media pembelajaran yang diberi nama Kolam Bening.

Kata kunci: *kolam bening, terapung, tenggelam.*

A. Pendahuluan

Masa kanak-kanak merupakan masa yang paling penting dalam tahap perkembangan hidup manusia, terutama pada masa usia dini, dimana usia anak berkisar antara 0-6 tahun. Pada masa ini anak mulai peka dalam menerima rangsangan dari lingkungannya sehingga masa ini merupakan periode yang kondusif untuk mengembangkan aspek-aspek positif yang dapat mempengaruhi perkembangan anak di masa mendatang. Namun pada tahap perkembangan kognitifnya, tidak semua rangsangan yang diberikan dapat diterima oleh anak usia dini. Penggunaan rangsangan dalam hal ini media pembelajaran perlu memperhatikan karakter cara berpikir anak ada usia tersebut. Media pembelajaran untuk anak usia dini tidak akan sama dengan media yang digunakan oleh remaja karena cara berpikirnya yang berbeda terhadap suatu benda.

Berdasarkan kenyataan tersebut, diperlukan penggunaan alat bantu pembelajaran yang lebih dikenal sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai bagi anak usia dini adalah yang sesuai dengan tujuan, karakteristik, serta kebutuhan anak tersebut. Kesalahan pemilihan media akan berakibat pada pembentukan pola pikir anak terhadap suatu benda atau kejadian, dan ini akan berlangsung lama serta terbawa ke dalam proses kehidupan anak dalam setiap fasenya.

B. Pembahasan

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mempermudah pemahaman anak dalam aktivitas belajar. Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee, 1997). Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999), Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada

penyediaan sumber belajar. Dengan demikian media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang mempunyai fungsi membantu siswa untuk belajar aktif dalam memahami materi pembelajaran yang tersedia dalam sumber belajar.

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Berdasarkan pengertian tersebut, media pembelajaran harus memiliki sifat dapat mempermudah proses pembelajaran. Menurut Gerlach dan Ely (1971) media pembelajaran memiliki 3 ciri penting, yaitu: (a) ciri fiksatif; (b) ciri manipulatif; dan (c) ciri distributif.

a. Fiksatif

Media pembelajaran digunakan untuk membantu merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Kaitannya dengan anak usia dini yang berada pada usia sebagai penyerap informasi hebat, kehadiran media pembelajaran sangat diperlukan. Kehadiran media pembelajaran dapat memudahkan anak menerima, membangun ulang sesuai persepsinya dan menyimpannya dalam memori jangka panjang.

b. Manipulatif

Kehadiran media pembelajaran dapat memanipulasi tempat, waktu dan kejadian. Tempat yang sangat jauh, waktu yang lampau, dan kejadian di luar lingkungan belajar pada saat itu dapat diwakili dengan media pembelajaran. Anak usia dini dapat berperan seolah-olah menjadi pelaku dalam suatu kejadian yang sebenarnya belum pernah dialami.

c. Distributif

Penyebaran pembelajaran tidak terpengaruh oleh jarak. Artinya fungsi media pembelajaran akan sama meskipun menggunakan bahan berbeda. Contohnya, untuk pengenalan berat benda, anak boleh menggunakan batu atau kelereng.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (1985) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu :

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru,

membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki beberapa manfaat praktis, diantaranya:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

4. Penggunaan Media Pembelajaran

Berdasarkan uraian tentang pengertian, ciri-ciri dan manfaat media pembelajaran, berikut ini penulis paparkan media pembelajaran berupa “Kolam Bening”.

a. Nama media

Media pembelajaran yang dipaparkan penulis diberi nama Kolam Bening karena bentuknya menyerupai kolam, dan kita bisa melihat ke dalamnya melalui bagian samping.

b. Alat dan Bahan

Alat : Wadah transparan (tembus Pandang), kelereng, dan batu.

Bahan : Air, gabus, plastik bungkus makanan.

c. Tujuan

Media kolam bening dibuat untuk mempermudah proses perkembangan kognitif anak usia dini tentang tentang sains dalam konsep benda terapung dan tenggelam. Dalam hal ini anak usia dini diharapkan dapat memahami sebab akibat mengapa benda terapung dan mengapa benda tenggelam.

d. Manfaat

✓ Manfaat bagi Guru

Manfaat media pembelajaran Kolam Bening bagi guru membantu mempermudah guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran konsep tenggelam dan terapung.

✓ Manfaat bagi Siswa

Sedangkan manfaat bagi siswa diantaranya:

- membantu merekonstruksi sebab akibat mengapa benda tenggelam dan terapung
- menumbuhkan kerja sama dengan teman
- menumbuhkan cinta kebersihan lingkungan
- terbiasa hidup rapi
- Senantiasa melakukan suatu kegiatan secara sistematis.

e. Kelebihan

Media Kolam Bening terdiri dari alat dan bahan yang sangat mudah diperoleh karena ada di sekitar anak.

f. Kekurangan

Kekurangan media Kolam Bening ada pada air sebagai salah satu bahannya. Adanya air dapat menjadi pengalih fokus perhatian anak. Anak cenderung tertarik untuk bermain air bersama temannya, sehingga tujuan pembelajaran supaya anak memahami sebab akibat benda tenggelam dan terapung menjadi terabaikan.

g. Langkah Pembelajaran

- 1) Bagi anak menjadi beberapa kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 3 atau 4 anak.
- 2) Sediakan wadah transparan sebagai wadah air.
- 3) Siapkan 4 kelereng, 4 batu, 4 potong gabus, dan 4 plastik bekas makanan. (masing-masing anak memiliki satu benda).
- 4) Ajak anak memasukkan air pada kolam buatan. Kondisikan supaya anak bisa kerja sama dengan baik.
- 5) Ajak anak memasukkan benda-benda yang ada pada poin 3 ke dalam kolam buatan secara satu persatu.
- 6) Ajak anak membandingkan posisi benda antara batu dan gabus, batu dan plastik, plastik dan kelereng, kelereng dan gabus. Posisi bisa dilihat dari arah samping.
 - a) Beri kesempatan pada anak untuk membandingkan berat benda dengan cara menimbang menggunakan tangan kanan dan kiri. Misalnya batu di tangan kanan, gabus di tangan kiri. Arahkan dengan pertanyaan, misalnya "Mana yang lebih berat?, coba kita masukkan lagi yang berat ke dalam kolam, dimanakah tempat benda yang berat? Lalu, kita masukkan benda yang ringan, dimanakah tempat benda yang ringan?"
 - b) Ajak anak menarik kesimpulan dari kegiatan tersebut. Penarikan kesimpulan dapat diarahkan dengan memberikan pertanyaan, misalnya "Benda yang bagaimana yang akan tenggelam? Benda yang bagaimana yang akan terapung?" atau "Mengapa benda batu atau kelereng tenggelam? Mengapa gabus atau plastik bekas bungkus makanan terapung?"
 - c) Setelah selesai pembelajaran, ajak anak membereskan alat dan bahan yang digunakan serta membersihkan tumpahan air dengan cara bekerjasama dengan teman kelompoknya.

C. Kesimpulan

Kolam Bening merupakan salah satu media yang dapat mempermudah pembelajaran konsep tenggelam dan terapung pada anak usia dini. Selain itu penggunaan media pembelajaran ini memiliki dampak pengiring diantaranya menumbuhkan kerjasama, berpikir sistematis, terbiasa hidup bersih serta tanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

Sumantri, Mulyani dan Johar Permana. (1998). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud.

Basyiruddin, M. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.

Undang-undang no 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

<http://penelitianindakankelas.blogspot.com/2013/04/ciri-media-pembelajaran.html>