

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam mencapai *Sustainable Development Goals* (SDGs), terdapat tiga aspek komponen utama yang berkaitan dengan sains guna mendukung pembangunan berkelanjutan. Sains dianggap penting untuk memberikan pemahaman kepada mengenai penyebab tantangan global, meliputi kelangkaan air, perubahan iklim, dsb. Kedua, sains bertujuan untuk menemukan cara-cara guna mengintegrasikan ilmu pengetahuan dan keterampilan (*skills*) dalam konteks nyata serta menjelaskan hubungan antara pengetahuan dengan sikap yang dapat diambil untuk mendukung keberlanjutan.¹ Sains berperan mendorong pendekatan berbasis bukti dan penelitian untuk mencapai SDGs. Oleh karena itu, integrasi keterampilan sains dalam pendidikan dan kehidupan sehari-hari menjadi langkah strategis dalam mendukung tujuan pembangunan berkelanjutan.

Keterampilan proses sains meliputi mengamati, membandingkan, mengklasifikasi, mengukur, memprediksi, dan mengomunikasikan. Keterampilan ini membantu individu memahami isu kompleks dan mengembangkan solusi ilmiah, serta membentuk pola pikir logis dan sistematis pada anak usia dini untuk mendukung pencapaian SDG 4 tentang pendidikan berkualitas. Studi terbaru menunjukkan bahwa pendekatan berbasis eksplorasi tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep ilmiah, tetapi juga membangun rasa ingin tahu serta keterampilan komunikasi anak-anak dalam proses belajar.² Selain itu, lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi dapat membantu menciptakan pengalaman pendidikan yang lebih bermakna dan relevan bagi anak-anak. Selain itu, pendidik perlu membangun lingkungan belajar yang aman dan mendukung, agar anak-anak merasa nyaman untuk berekspresi dan bereksplorasi tanpa rasa

¹ Maryanti et al., "Sustainable Development Goals (SDGs) in Science Education: Definition, Literature Review, and Bibliometric Analysis," *Journal of Engineering Science and Technology* 17 (2022): hlm. 161.

² Yora Harlistyarintica dan Arlis Muryani, "Implementasi Pembelajaran Sains Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Guided Inquiry," *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2024): hlm. 45.

takut akan kesalahan. Dengan demikian, penerapan pembelajaran sains yang tepat untuk anak usia dini dapat menjadi langkah strategis dalam mendukung pencapaian SDG nomor 4 melalui peningkatan kualitas pendidikan sejak usia dini

Selanjutnya, keterampilan sains pada anak usia dini memiliki kaitan erat dengan SDG nomor 13, yaitu melindungi planet.³ Melalui pengembangan keterampilan sains, anak-anak dapat memahami konsep lingkungan, perubahan iklim, dan pentingnya menjaga keberlanjutan sumber daya alam sejak dini. Hal ini membantu menanamkan kesadaran akan tanggung jawab terhadap lingkungan, membentuk generasi yang peduli terhadap bumi. Keterampilan proses sains di PAUD mengembangkan aspek kognitif anak dan membantu mereka memahami isu lingkungan serta keberlanjutan. Penguatan keterampilan ini sejak dini penting untuk membentuk kesadaran lingkungan agar anak tumbuh menjadi individu yang bertanggung jawab terhadap keberlanjutan planet di masa depan.

Keterampilan sains memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan anak usia dini karena keterampilan sains pada anak usia dini memungkinkan anak untuk berpartisipasi secara aktif dalam mengeksplorasi dan menemukan informasi baru yang sebelumnya belum mereka ketahui, terutama yang berkaitan dengan lingkungan sekitar.⁴ Pengenalan sains sebaiknya dimulai sejak usia dini melalui pembiasaan yang memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses sains. Hal ini sejalan dengan pendapat First Discoverers dalam Ayu dan Wayan, menyatakan bahwa pengenalan sains sejak usia dini bermanfaat dalam menumbuhkan kecintaan terhadap sains, membangun pemahaman dasar tentang konsep dan keterampilan berpikir ilmiah, mendukung perkembangan di berbagai aspek lainnya, serta membantu merancang pendekatan pembelajaran sains yang tepat bagi anak-anak.⁵ Dengan demikian, pengembangan keterampilan sains sejak dini tidak hanya membangun fondasi akademik yang kuat, tetapi juga

³ Maryanti et al., op. cit., hlm. 170.

⁴ Yuli Hafizah, et al., "Analisis Strategi Pembelajaran Active Learning Terhadap Perkembangan Sains Anak Di Pendidikan Anak Usia Dini," *Universitas Hamzanwadi* 5, no. 02 (2021): hlm. 240.

⁵ Dewi Setiawati Gusti Ayu dan Ekayanti Ni Wayan, "Bermain Sains Sebagai Metode Yang Efektif Dalam Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini," *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2021): hlm. 127.

menumbuhkan sikap ilmiah yang akan bermanfaat bagi anak dalam menghadapi tantangan di masa depan.

Pengembangan keterampilan proses sains pada anak usia dini menghadapi beberapa tantangan diantaranya adalah menjaga agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menarik dan tidak terasa monoton, Proses pembelajaran yang cenderung monoton, ditandai dengan penggunaan metode yang kurang bervariasi serta minimnya interaksi, berisiko membuat anak merasa jenuh dan mengurangi ketertarikan mereka dalam belajar. Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana juga mengakibatkan proses pembelajaran di sekolah tidak berjalan secara optimal, sehingga tujuan yang diharapkan sulit tercapai. Dengan demikian, penting bagi pendidik untuk merancang aktivitas yang lebih variatif dan interaktif, sehingga anak dapat merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung perkembangan keterampilan sains mereka.

Di Amerika Serikat, *Inquiry-Based Learning* (IBL) diterapkan untuk mengembangkan keterampilan sains anak usia dini dengan mendorong mereka bertanya, menyelidiki, dan menemukan jawaban secara mandiri, sehingga meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis.⁶ Di Australia, *Play-Based Learning* menjadi pendekatan utama, dimana anak-anak mengeksplorasi konsep sains melalui permainan, seperti eksperimen air dan pasir serta kegiatan berbasis alam, yang menumbuhkan rasa ingin tahu dan keterampilan observasi.⁷ Sementara di Indonesia, pengembangan keterampilan sains anak usia dini dilakukan melalui berbagai praktik seperti kegiatan eksperimen sederhana yang melatih kreativitas dan pemahaman konsep dasar sains.⁸ Selain itu, kegiatan berkebun membantu anak memahami proses ilmiah melalui observasi dan eksplorasi lingkungan sekitar.⁹ Model *Project Based*

⁶ Isabel García-Rodeja et al., "Inquiry-Based Activities with Woodlice in Early Childhood Education," *Education Sciences* 14, no. 7 (2024): hlm. 710.

⁷ Anna Henriksson et al., "Play-Activities with Scientific Content in Early Childhood Education," *Early Childhood Education Journal*, 2023, hlm. 3-4.

⁸ Dwi Wahyuni dan Dadan Suryana, "Pengaruh Pembelajaran Sains (Bermain Air) Terhadap keterampilan Berpikir Kreatif Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 4 (2023): hlm. 4049.

⁹ Clara Agustina Siregar, "Pengaruh Kegiatan Berkebun Terhadap Keterampilan Proses Sains Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Santo Fransiskus Asisi Percut," *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini* 5, no. 3 (2024): hlm 72.

Learning (PjBL) dan penggunaan media *loose parts* turut mendukung anak terlibat aktif dalam proyek sains yang menantang dan kreatif.¹⁰ Pendekatan ini membantu menumbuhkan pemahaman sains dan keterampilan berpikir anak sejak usia dini.

Pendidikan anak usia dini menekankan pentingnya proses belajar yang dikemas melalui aktivitas bermain, sehingga anak memiliki kesempatan untuk aktif, bebas, dan kreatif dalam mengeksplorasi berbagai kegiatan yang mendukung perkembangan di seluruh aspek. Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan anak secara alami dan tanpa paksaan, memungkinkan mereka untuk menggunakan seluruh indera serta mengekspresikan imajinasi dengan bebas. Bermain tidak sekadar menjadi aktivitas hiburan, tetapi juga merupakan metode yang efektif dalam mengasah keterampilan penting yang dibutuhkan anak untuk masa depannya. Dengan demikian, bermain tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga menjadi landasan bagi perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak, terutama melalui stimulasi imajinasi yang mendukung pembelajaran dan kreativitas mereka.

Di Indonesia, pendekatan pembelajaran berbasis bermain telah mulai diterapkan dalam pendidikan anak usia dini untuk meningkatkan keterampilan sains. Eksplorasi melalui permainan berbasis eksperimen sederhana, seperti bermain air atau pasir, dapat membantu anak mengembangkan keterampilan observasi, klasifikasi, dan prediksi. Namun, tantangan utama yang dihadapi adalah kurangnya fasilitas dan keterbatasan pemahaman pendidik dalam mengintegrasikan sains dalam aktivitas bermain anak.¹¹ Oleh karena itu, diperlukan dukungan yang berkelanjutan berupa pelatihan bagi pendidik dan penyediaan sarana yang memadai agar pembelajaran sains berbasis bermain dapat diimplementasikan secara lebih optimal.

¹⁰ K Rahma dan C Anggreani, "Mengembangkan keterampilan Sains Anak Menggunakan Model Pjbl Dan Media Loose Parts Pada Kelompok B," *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)* 4, no. 1 (2024): hlm. 21–22.

¹¹ Marlina Marlina et al., "Integrasi Pendidikan Lingkungan Dalam Pembelajaran Sains Untuk Mengembangkan Kesadaran Ekologis Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Sultra Elementary School* 5, no. 1 (2024): hlm. 56.

Dalam bermain, penggunaan buku cerita bergambar dapat menjadi salah satu metode untuk menarik perhatian anak. Buku cerita bergambar memadukan gambar dan tulisan secara harmonis sehingga membantu anak memahami isi cerita dengan lebih mudah. Ilustrasi pada buku cerita bergambar juga memperkaya pengalaman membaca anak dan membantu mengembangkan imajinasi mereka sesuai dengan karakter yang dibentuk. Buku cerita bergambar tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga dapat menjadi alat edukatif yang mendukung perkembangan kognitif, bahasa, dan kreativitas anak sejak usia dini.

Penerapan metode bermain yang memanfaatkan buku cerita bergambar dapat membantu meningkatkan keterampilan sains pada anak usia dini. Dengan penggunaan yang tepat, buku cerita bergambar juga dapat menumbuhkan sikap ilmiah anak sejak usia dini. Selain itu, pendekatan ini juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis pada anak. Fleer menegaskan bahwa melalui interaksi dengan cerita, anak-anak mengembangkan keterampilan bertanya, membuat hipotesis, serta memahami konsep ilmiah melalui imajinasi dan eksplorasi dalam konteks bermain.¹² Dengan demikian, integrasi buku cerita bergambar dalam aktivitas bermain tidak hanya berperan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan keterampilan sains dan kognitif anak sejak usia dini.

Bermain memiliki banyak bentuk, salah satunya adalah bermain imajinasi, yang berperan penting dalam perkembangan keterampilan sains anak usia dini. Bermain imajinasi memungkinkan anak mengeksplorasi konsep secara lebih mendalam melalui simulasi dunia nyata dalam lingkungan bermain. Aktivitas ini menjadi sumber penting bagi perkembangan anak usia dini karena dapat memperkenalkan konsep-konsep ilmiah secara menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung permainan imajinatif menjadi strategi efektif bagi pendidik untuk menumbuhkan rasa ingin tahu anak serta mempersiapkan mereka menghadapi tantangan akademik dan kehidupan. Pendekatan ini membantu membangun fondasi kuat bagi perkembangan kognitif dan rasa ingin tahu anak

¹² Marilyn Fleer, "Conceptual Playworlds: The Role of Imagination in Play and Learning," *Early Years* 41, no. 4 (2021): hlm. 353.

Sejalan dengan itu, bermain imajinasi merupakan salah satu bentuk aktivitas yang memungkinkan anak mengeksplorasi berbagai pengalaman. Bermain imajinasi secara berkelompok memiliki peran yang signifikan dalam mendukung perkembangan kognitif dan sosial anak usia dini. Melalui pendekatan ini, anak-anak diajak untuk terlibat dalam dunia imajinatif yang terstruktur, sehingga mereka dapat mengeksplorasi berbagai konsep secara mendalam melalui narasi dan permainan peran.¹³ Proses ini tidak hanya membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih baik, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional yang penting bagi kehidupan mereka di masa mendatang. Dengan demikian, bermain imajinasi tidak hanya menjadi sarana ekspresi bagi anak, tetapi juga mendukung pembentukan pola pikir yang kreatif serta keterampilan sosial yang diperlukan dalam interaksi sehari-hari.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan di BKB PAUD Sakura, keterampilan sains anak masih belum berkembang secara optimal karena minimnya kesempatan untuk melakukan eksplorasi dan eksperimen sederhana. Pembelajaran sains di kelas masih kurang berbasis praktik, dengan keterbatasan alat peraga serta pendekatan observasi yang memungkinkan anak mengalami konsep-konsep sains secara langsung. Akibatnya, anak-anak kurang terbiasa mengamati fenomena di sekitar mereka, jarang mengajukan pertanyaan, serta mengalami kesulitan dalam membuat prediksi dan menarik kesimpulan dari pengamatan yang mereka lakukan. Selain itu, kurangnya pengalaman dalam bereksperimen juga menyebabkan anak-anak cenderung pasif dan kurang percaya diri dalam mencoba hal-hal baru atau menemukan solusi melalui eksplorasi mandiri.

Selain itu, bermain imajinasi yang berperan dalam mendukung eksplorasi sains anak belum diterapkan secara maksimal. Kegiatan eksplorasi imajinatif masih terbatas karena tidak adanya area atau media pendukung yang dirancang khusus untuk mendukung permainan berbasis sains. Pembelajaran yang lebih

¹³ Vera L Sukhikh et al., "Dramatic Perezhivanie as a Driver of Executive Functions Development through Role-Play in Early Childhood: Theoretical Framework and Experimental Evidence," *Frontiers in Psychology* 13 (2022): hlm. 1057.

terstruktur juga membuat anak memiliki sedikit kesempatan untuk berkreasi dan mengeksplorasi konsep-konsep sains secara mandiri melalui imajinasi mereka. Faktor lain yang turut berpengaruh adalah keterbatasan akses anak terhadap bacaan yang berkaitan dengan sains. Koleksi buku yang tersedia di BKB PAUD Sakura masih didominasi oleh cerita rakyat, sehingga anak-anak kurang terekspos pada buku cerita bergambar yang mengandung konsep sains sesuai dengan usia mereka. Padahal, buku bergambar dapat menjadi media yang efektif dalam menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, serta membantu anak memahami berbagai fenomena sains dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Selain kurangnya eksplorasi sains, ditemukan pula bahwa guru lebih sering menggunakan Lembar Kegiatan Anak (LKA) dalam pembelajaran. Namun, penggunaan LKA ini lebih banyak berfokus pada materi matematika serta aktivitas motorik halus, seperti menggunting dan menempel. Sementara itu, LKA yang secara khusus dirancang untuk mengembangkan keterampilan sains anak masih jarang digunakan. Akibatnya, anak tidak memiliki banyak kesempatan untuk melatih keterampilan sains mereka melalui kegiatan yang lebih eksploratif dan berbasis pengalaman langsung.

Penggunaan lembar kerja memiliki keterbatasan dalam beberapa aspek, lembar kerja hanya terfokus menyelesaikan tugas yang terstruktur dan kurang memberikan ruang bagi anak untuk berimajinasi, serta berpikir kritis. Selain itu, dalam aspek sosial-emosional, anak cenderung bekerja secara individu dan memiliki keterbatasan dan minim kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebayanya. Sehingga, meskipun lembar kerja dalam membantu dalam keterampilan dasar anak, sangat penting untuk memperkenalkan dan mempergunakan media lain yang dapat mendukung aspek perkembangan kreatif dan sosial pada anak.¹⁴ Hal ini dikarenakan Dampak dari tantangan ini tidak hanya terbatas pada keberhasilan akademis anak, tetapi juga mencakup aspek perkembangan lainnya seperti kreativitas, inisiatif, keterampilan sosial, dan

¹⁴ Angel Meylia Parirak dan Maria Melita Rahardjo, "Perbandingan Penggunaan Lembar Kerja Dengan Media Realia Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2022): hlm. 15.

kepercayaan diri. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang lebih eksploratif, interaktif agar anak-anak lebih terlibat secara aktif. Guru dapat melakukan diskusi dan refleksi bersama agar dapat membantu anak untuk mengembangkan keterampilannya dalam berpikir kritis, dan meningkatkan keterampilan dalam mengungkapkan hasil pengamatan secara verbal. Selain itu, pembelajaran juga perlu dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari anak agar konsep sains lebih mudah dipahami dan terasa relevan bagi mereka.

Sebagai solusi alternatif dalam kegiatan pembelajaran, guru dapat mengenalkan konsep sains kepada anak-anak di taman kanak-kanak dengan memanfaatkan buku cerita bergambar. Penggunaan buku cerita bergambar dalam kegiatan bercerita untuk membangun literasi sains anak usia dini. Hasilnya menunjukkan bahwa anak-anak lebih antusias dalam mengeksplorasi konsep sains melalui karakter dan alur cerita dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional.¹⁵ Membacakan buku cerita bergambar sains dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak mengenai alam dan lingkungan, terutama terkait dengan kehidupan sehari-hari mereka, serta memperkuat keterampilan pemecahan masalah.¹⁶ Dengan cerita bergambar anak mudah menerapkan imajinasi sesuai karakter yang akan dibangun untuk diterapkan dan untuk dilakukan pembiasaan dalam kehidupan anak sehari-hari. Pendekatan ini juga mendukung anak dalam berinteraksi dan berkolaborasi saat bermain imajinasi secara berkelompok.

Selanjutnya, guru dapat menerapkan konsep bermain pada anak usia dini melalui media buku cerita bergambar guna mendukung pembelajaran anak melalui bermain imajinasi. Buku cerita bergambar diberi judul “Petualangan Cahaya” yang menampilkan gambar/ilustrasi mengenai perjalanan seorang kunang-kunang dalam mencari berbagai macam sumber cahaya yang ada di bumi selain cahaya yang dimiliki oleh kunang-kunang. Media buku cerita bergambar ini dikembangkan dengan tujuan agar anak dapat menyukai media pembelajaran dan

¹⁵ Rizki Febriandani, Elindra Yetti, dan Ade Dwi Utami, “Exploring Science Literacy for Early Childhood: Eksplorasi Literasi Sains Untuk Anak Usia Dini,” *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, (2025): hlm. 24–25.

¹⁶ Sofia Marni dan Delfi Eliza, “Pengenalan Sains Dan Literasi Berbasis Budaya Alam Minangkabau Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini,” (Zifatama Jawara, 2022), hlm. 14.

turut berperan aktif dalam mengenal berbagai macam sumber cahaya melalui sajian ilustrasi serta cerita yang disajikan. Dengan membayangkan diri mereka sebagai bagian dari cerita, anak dapat mengembangkan kreativitas dan memperkaya pengalaman belajar mereka.¹⁷ Melalui pengalaman ini, anak-anak tidak hanya memahami konsep cahaya secara lebih mendalam, tetapi juga mengembangkan keterampilan eksplorasi dan imajinasi yang mendukung perkembangan kognitif mereka.

Bermain imajinasi dengan menggunakan buku cerita bergambar dapat dilakukan dengan melibatkan anak dalam dunia fantasi yang tersaji pada plot dan gambar cerita, sehingga guru dapat mengajak anak-anak untuk berimajinasi tentang apa yang akan terjadi pada kelanjutan cerita tersebut. Bermain imajinasi merupakan salah satu cara efektif yang dapat dilakukan untuk mengajarkan konsep sains pada anak usia dini. Dalam bermain imajinasi (*playworld*), anak dan pendidik akan menciptakan situasi imajinatif yang mendukung dramatisasi serta pengembangan konsep pembelajaran tertentu melalui alat dan cara yang telah disiapkan. Dengan demikian, anak akan lebih termotivasi dan mengembangkan kecintaan terhadap proses belajar, karena mereka merasakan bahwa belajar adalah aktivitas yang menyenangkan. Selain itu, melalui buku cerita bergambar, anak dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang dipelajari dengan cara yang menarik dan imajinatif.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti mengajukan fokus area penelitian, yaitu Peningkatan Keterampilan Proses Sains Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Imajinasi Kelompok dengan Buku Cerita Bergambar “Petualangan Cahaya” di BKB PAUD Sakura RW 06 dengan identifikasi area sebagai berikut:

1. Anak kurang terlibat dalam eksplorasi dan eksperimen sederhana karena minimnya kegiatan praktik, alat peraga, dan pendekatan berbasis observasi dalam pembelajaran.

¹⁷ Budi Astuti, Sumarno Sumarno, and Ida Dwijayanti, “Analisis Kebutuhan Buku Cerita Bergambar Sebagai Pengantar Bermain Di Taman Kanak-Kanak,” *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2024): hlm. 61–64.

2. Bermain imajinasi eksplorasi imajinatif belum diterapkan secara maksimal karena kurangnya area atau media pendukung, serta pembelajaran yang lebih terstruktur.
3. Koleksi buku lebih banyak berisi cerita rakyat, sehingga anak-anak kurang terekspos pada konsep sains melalui bacaan yang menarik dan sesuai usia.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan proses sains pada anak usia 5-6 tahun melalui bermain imajinasi kelompok di BKB PAUD Sakura RW 06. Dalam kegiatan ini, guru menciptakan situasi imajiner yang membantu anak memahami konsep baru atau membangun makna saat bermain. Pendekatan ini menghubungkan keterampilan sains dengan pemanfaatan buku cerita bergambar sebagai media pendukung. panjangkan sedikit paragraf tersebut

C. Pembahasan Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi area dan fokus penelitian, peneliti membatasi ruang lingkup penelitian pada fokus peningkatan keterampilan proses sains untuk anak usia 5-6 tahun di BKB PAUD Sakura RW 06. Keterampilan proses sains anak usia dini mencakup aktivitas mengamati, mengeksplorasi, bertanya, dan berusaha memahami berbagai fenomena di lingkungan sekitar. Keterampilan ini meliputi pengamatan terhadap perubahan, membuat prediksi, mengelompokkan benda, serta menyimpulkan hasil dari pengamatan atau pengalaman yang telah dialami.

Bermain imajinasi kelompok dengan buku cerita bergambar dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan sosial sembari memahami konsep dari cerita yang tersaji dalam buku cerita bergambar petualangan cahaya. Buku cerita bergambar dapat memberikan inspirasi bagi anak dalam berpura-pura menjadi karakter dalam cerita, mengikuti alur cerita, serta menciptakan petualangan baru Bersama teman-teman. Setelah membaca cerita tentang petualangan cahaya, anak-anak dapat berperan sebagai kunang-kunang dan melakukan petualangan untuk menemukan cahaya-cahaya yang ada di bumi. Melalui kegiatan bermain imajinasi kelompok ini, anak dapat belajar untuk membangun pemahaman sains secara mendalam melalui pengalaman secara langsung. Subjek dalam penelitian ini adalah anak berusia 5-6 tahun pada kelompok B di BKB PAUD Sakura.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan analisa masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah keterampilan proses sains anak usia 5-6 tahun dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain imajinasi kelompok dengan buku cerita bergambar “Petualangan Cahaya”?
2. Seberapa efektif kegiatan bermain imajinasi kelompok dengan buku cerita bergambar “Petualangan Cahaya” dalam meningkatkan keterampilan proses sains anak usia 5–6 tahun?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan nilai dan manfaat bagi banyak pihak, baik secara teoritis maupun praktis. Kegunaan yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis dapat memperkaya pemahaman tentang sains di usia dini dengan menunjukkan buku cerita bergambar petualangan cahaya dapat digunakan dalam bermain imajinasi untuk mengajarkan konsep-konsep sains, seperti cahaya-cahaya yang ada di bumi.

2. Praktis

a. Bagi Orang Tua

Penelitian ini memberikan wawasan bagi orang tua tentang pentingnya mendukung pembelajaran sains anak di rumah melalui buku cerita bergambar. Orang tua dapat membantu dengan mengajak anak berdiskusi, mengajukan pertanyaan, dan mendorong eksplorasi lebih lanjut terkait isi cerita. Dengan demikian, anak dapat lebih mudah memahami konsep-konsep sains dasar serta mengembangkan keterampilan seperti mengamati, memprediksi, dan menyimpulkan, sekaligus mempererat hubungan melalui kegiatan berbagi cerita dan bermain imajinasi.

b. Bagi Tenaga Pendidik

Penelitian ini memberikan panduan praktis bagi tenaga pendidik dalam kegiatan bermain imajinasi dengan mengintegrasikan buku cerita bergambar dalam pengajaran sains, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman anak terhadap konsep-konsep dasar sains. Guru juga dapat mengembangkan materi pembelajaran yang lebih kreatif dan relevan.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memberikan dasar bagi penelitian lanjutan dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya terkait penggunaan buku cerita bergambar dalam pembelajaran. Peneliti dapat mengeksplorasi lebih dalam berbagai elemen cerita dan cara-cara lain dalam menggabungkan sains dengan bermain imajinasi untuk meningkatkan pembelajaran anak usia dini

