



Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Berhitung dengan Permainan Dadu TK Mutiara Pekanbaru

Joni

Dosen SI PGPAUD STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai Riau

ABSTRAK

Kemampuan kognitif anak dalam berhitung masih sangat rendah oleh karenanya perlu dilakukan upaya lain dalam meningkatkan kemampuan anak tersebut dalam hal ini peneliti mencoba dengan kegiatan bermain dadu anak TK Mutiara Pekanbaru dalam menyebutkan urutan bilangan 1 – 10, dengan harapan kemampuan anak akan meningkat. Kognitif yang menjadi fokus penelitian adalah suatu proses berfikir yakni kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa, proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis, reflektif terhadap “Aksi” atau tindakan yang dilakukan oleh guru atau pelaku mulai dari perencanaan sampai dengan penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan pembelajaran mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan. Subjek penelitian ini adalah anak didik TK Mutiara Pekanbaru yang berjumlah 14 orang. dengan rincian anak 14 laki – laki sejumlah 8 orang dan anak perempuan sejumlah 6 orang. dan rentang usia berkisar antara 5 -6 tahun. Data penelitian di peroleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, analisis data. Berdasarkan kegiatan pembelajaran pada anak melalui permainan dadu pada siklus satu pertemuan ke 5 terjadilah peningkatannya, berikut ini perbandingan hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif pada anak melalui permainan dadu kegiatan 1 menghitung mata dadu 1 memperoleh hasil BSH 8 oarang anak 40 % dan 4 Hasil penelitian diperoleh rata-rata peningkatan kesiapan berhitung anak dari siklus I meningkat lagi pada siklus II yaitu memperoleh Nilai BSH 10 oarang anak 71%. Artinya bermain dadu dapat meningkatkan kemampuan Kognitif dalam berhitung. Dalam kegiatan bermain dadu ini dilaksanakan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa; Kemampuan berhitung anak didik meningkatkan dari pra siklus ke siklus I kemudian ke siklus II secara signifikan dengan media dadu di TK Mutiara Pekanbaru, media dadu dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam kegiatan berhitung di TK Mutiara Pekanbaru

Kata kunci : Kemampuan Kognitif, Berhitung; Bermain Dadu.

PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia Taman Kanak-Kanak rentang usia empat sampai dengan

enam tahun merupakan bagian dari perkembangan manusia secara keseluruhan, Masitoh,(2005). Pada masa ini merupakan masa pertumbuhan yang paling hebat, anak

sudah memiliki keterampilan dan kemampuan walaupun belum sempurna. Usia Taman Kanak- Kanak seringkali juga disebut sebagai “the golden age” atau masa emas Masitoh, (2005), dimana mereka memiliki kecerdasan dan kemampuan yang luar biasa dibanding dengan usia di atasnya, selain itu biasanya ditandai dengan perubahan cepat dalam perkembangan fisik, kognitif, sosial, emosional dan bahasa. Masa anak-anak merupakan fase yang sangat berharga dan dapat dibentuk dalam kehidupan manusia Frobel dalam Solehudin, (2000).

Taman Kanak- kanak sebagai salah satu lembaga yang bergerak di bidang pendidikan anak usia dini menjadi sangat penting keberadaannya dalam menyiapkan sumber daya manusia berkualitas di masa yang akan datang. Para ahli pendidikan yakin bahwa pendidikan pada masa usia dini memberikan kontribusi yang bermakna terhadap keikutsertaan dan kesuksesan anak pada pendidikan selanjutnya. Oleh sebab itu pemerintah melalui Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28 Ayat 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan bahwa “ Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri anak sesuai dengan tahap perkembangannya”.

Penyelenggaraan pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan bagian dari kebijakan nasional sebagai salah satu ujung tombak bagi terlaksananya pengembangan kemampuan seluruh potensi yang terdapat pada diri anak. Tujuan pendidikan Taman Kanak-Kanak adalah untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik, yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni dan siap untuk memasuki pendidikan dasar

(Depdiknas, 2005) Sebagai salah satu upaya untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan dasar, banyak Taman Kanak-kanak memberikan pembelajaran bahasa seperti menulis dan membaca dan berhitung kepada anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Leonhardt dalam Dhieni, (2005) bahwa sangat penting mengajarkan membaca pada anak sejak dini, karena anak yang gemar membaca akan memiliki kebahasaan yang lebih tinggi. Namun demikian prinsip-prinsip pembelajaran untuk anak usia dini perlu betul-betul digunakan dalam pembelajaran membaca untuk anak usia dini. Selain itu Thomson dalam Masitoh, (2005) juga menyatakan bahwa waktu yang tepat dalam belajar membaca adalah saat anak duduk di Taman Kanak-kanak, pada masa ini rasa ingin tahu anak berkembang sehingga anak banyak melontarkan pertanyaan. Merujuk pada pernyataan kenyataan di atas, maka keterampilan berhitung perlu dikembangkan sejak Taman Kanak-kanak sebagai upaya menyiapkan anak memasuki pendidikan selanjutnya.

Pembelajaran berhitung menurut Susanto (2011) adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Sedangkan Sriningsih, N (2008) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan

usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Berdasarkan hasil kegiatan dapat dilihat bahwa tujuan dari peningkatan kemampuan berhitung melalui bermain Dadu atau kegiatan yang dilaksanakan belum mencapai hasil perkembangan yang diharapkan, pada indikator pertama yaitu menyebutkan urutan bilangan 10-20 delapan anak mampu melakukannya dengan baik dan satu orang anak belum mampu melakukannya. Indikator menyebutkan urutan bilangan secara mundur dari 20-10, hanya tiga anak yang mampu melakukannya secara mandiri, tiga anak masih memerlukan bantuan dari guru dan dua anak belum mampu melakukannya, dan pada indikator menyebutkan urutan bilangan sebelum dan sesudah, empat anak mampu melakukannya dengan baik, sedangkan lima anak lainnya masih memerlukan bantuan dari guru. Kemampuan berhitung anak sebelum diberi tindakan

Berdasarkan persentase kelas dapat diketahui bahwa 11% anak belum mampu melakukan tugas yang telah diberikan oleh guru, dan 33% anak masih memerlukan bantuan dan bimbingan dari guru ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, sedangkan anak yang sudah mampu melakukan tugas secara mandiri sebanyak 56%.

Menurut pengamatan peneliti permasalahan di atas muncul dikarenakan proses pembelajaran kurang menarik minat anak untuk belajar berhitung, metode atau teknik yang digunakan kurang bervariasi sehingga anak merasa jenuh dan bosan, kurangnya penggunaan metode permainan dalam pengenalan berhitung di TK Mutiara Pekanbaru

Kondisi kelas akan menjadi kondusif yaitu dengan penggunaan media yang sangat

dapat menarik minat siswa hal ini terbukti ketika guru memperlihatkan media dadu dan angka- angka mainan yang menarik bagi anak, sehingga anak sangat antusias sekali untuk memperhatikan guru bahkan ada beberapa anak yang langsung maju ke depan ingin memegangnya.

Dari keempat masalah di atas proses pembelajaran kurang menarik minat anak untuk belajar berhitung penyebab masalah tersebut adalah karena kurangnya metode yang bervariasi sehingga anak merasa jenuh dan bosan menggunakan alat media dan sumber belajar serta strategi mengajar guru/pendidik yang kurang menarik sehingga pembelajaran terkesan seadanya dan tidak sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak.

Dari jbaran latar belakang di atas maka peneliti mencoba menentukan alternatif pemecahan masalah yaitu penerapan metode bermain media kartu angka dalam upaya peningkatan kognitif anak dalam kegiatan berhitung, media dadu tergolong media konkret menurut Jean Piaget dalam teori kognitifnya mental anak lebih cepat memasuki tahap yang lebih tinggi dapat diperkuat dengan pengalaman-pengalaman konkret

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Kognitif

1. Pengembangan Kognitif

Individu berfikir menggunakan fikirannya. Kemampuan ini yang menentukan cepat tidaknya atau terselesaikan tidaknya suatu masalah yang sedang dihadapi. Melalui kemampuan intelegensi yang dimiliki oleh seorang anak maka kita dapat mengatakan apakah seorang anak itu pandai atau bodoh, pandai sekali (genius) atau bodoh (dungu atau

idiot) Pada hakikatnya intelegensi adalah kemampuan yang dibawa sejak lahir, yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara tertentu.

Menurut Witherington, dalam Sujiono (2006) mengemukakan bahwa kognitif adalah pikiran, kognitif (kecerdasan pikiran) melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah. Sedangkan perkembangan kognitif (perkembangan mental) adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak. Pentingnya perkembangan kognitif

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan kehidupannya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada didunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

2. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan antara lain sebagai berikut:

- a) Faktor hareditas / keturunan.
- b) Faktor lingkungan.
- c) Kematangan
- d) Pembentukan.
- e) Minat dan bakat.

B. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Dimensi karakteristik perkembangan kognitif, antara lain:

1. Dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong-penuh, ringan-berat, atas-bawah, dan sebagainya.
 2. Dapat memadankan bentuk geometri (lingkaran, persegi dan segitiga) dengan obyek nyata atau melalui visualisasi gambar
 3. Dapat menumpuk balok atau gelang-gelang sesuai ukurannya secara berurutan.
 4. Dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran.
 5. Dapat menyebutkan pasangan benda, mampu memahami sebab akibat.
 6. Dapat merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan.
 7. Menceritakan kembali 3 gagasan utama dari suatu cerita.
 8. Mengenali dan membaca tulisan melalui gambar yang sering dilihat di rumah atau di sekolah.
 9. Mengenali dan menyebutkan angka 1-10.
- ## C. Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-kanak

Hasil belajar yang ingin dicapai dalam bidang pengembangan kognitif dengan sub pokok bahasan konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf adalah menyebutkan lambang bilangan 1-10; mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan; dan mengenal berbagai macam lambang, huruf vokal dan konsonan. Indikator-indikator yang tercantum dalam bidang pengembangan kognitif yaitu: membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10; membilang (mengenal konsep bilangan,

dengan benda-benda) sampai 20; menunjuk lambang bilangan 1-10; membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda; meniru lambang bilangan 1-10; menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10; mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan; pengenalan huruf vokal dan konsonan; mengenal lambang bilangan 1-20; dan meniru berbagai lambang huruf vokal dan konsonan.

D. Konsep Berhitung

1. Pengertian Berhitung di Taman Kanak-Kanak

Berhitung merupakan bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan. Bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika. Dengan demikian berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar, Depdiknas (2000). Menurut Paimin (1988) Berhitung merupakan sebagai ilmu tentang struktur hubungan, hubungannya memerlukan simbol-simbol untuk membantu memanipulasi aturan-aturan melalui operasi yang ditetapkan. Menurut Mahardika (2009) kemampuan berhitung adalah usaha melakukan, mengerjakan hitungan seperti: menjumlahkan, mengurangi, serta memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika. Sedangkan Sriningsih (2008) dalam Nurwindia (2011) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini di sebut juga sebagai kegiatan

menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta (*route counting* atau *rational counting*). Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkrit. Anak-anak pada usia 4 tahun telah dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan anak-anak pada usia 5 atau 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Kegiatan menyebutkan bilangan ini dapat dilakukan dengan permainan bilangan dengan permainan ini diharapkan anak mampu mengenal dan memahami konsep bilangan transisi lambing bilangan, jadi dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan sesuatu yang berhubungan dengan angka, simbol, lambang bilangan menyebutkan urutan bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan kognitif anak yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memecahkan berbagai masalah.

2. Tujuan Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak-Kanak

Menurut Depdiknas (2000) ada beberapa tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak yaitu:

- a) Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak.
- b) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.

- c) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi.
 - d) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa terjadi di sekitarnya.
 - e) Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.
3. Teori yang Mendasari Perlunya Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak

Ada beberapa teori yang mendasari perlunya permainan berhitung di Taman Kanak-Kanak yaitu:

- a. Tingkat perkembangan mental anak

Piaget dalam Depdiknas (2000) menyatakan bahwa kegiatan belajar memerlukan kesiapan dari dalam diri anak. Anak belajar sebagai suatu proses yang membutuhkan aktivitas fisik maupun psikis. Dalam setiap pembelajaran harus memperhatikan tahapan-tahapan perkembangan mental anak. Anak usia Taman Kanak-Kanak berada pada tahapan pra-operasional konkrit yaitu tahapan persiapan ke arah pengorganisasian pekerjaan yang konkrit dan berfikir intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan tentang besar, bentuk, dan hubungan benda-benda di dasarkan pada interpretasi dan pengalamannya.

- b. Masa peka berhitung pada anak

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Anak usia Taman Kanak-Kanak adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang di terima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan jika anak mendapat stimulasi dan motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan maka akan lebih efektif karena bagi anak bermain merupakan sarana untuk belajar dan bekerja sehingga pencapaian tujuan pembelajaran berhitung anak lebih berhasil karena anak belajar berdasarkan minat dan kebutuhannya.

- c. Perkembangan awal menentukan perkembangan selanjutnya

Hurlock (1993) dalam Depdiknas (2000) mengatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak yang mengalami masa bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan baik fisik maupun psikis di awal perkembangannya maka akan dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya. Piaget mengatakan bahwa untuk meningkatkan perkembangan mental anak ke tahap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman konkrit

karena dasar perkembangan mental adalah melalui pengalaman-pengalaman aktif dengan menggunakan benda-benda yang dekat dengan anak yang ada disekitarnya.

1. Kemampuan Dasar Berhitung

Ada beberapa kelompok dasar berhitung yang harus dikembangkan untuk anak Taman Kanak-Kanak yaitu:

- a) Mengelompokan (*classification*)
Mengelompokan merupakan kemampuan anak dalam mengelompokan suatu benda berdasarkan sesuatu. Benda tersebut di kelompokan sesuai dengan jenisnya dalam suatu himpunan. Misalnya: jenis, warna, bentuk, dan lain-lain.
- b) Membandingkan (*comparation*)
- c) Membandingkan merupakan kemampuan untuk membandingkan dua buah benda (objek) berdasarkan ukuran ataupun jumlahnya (kualitas).
- d) Mengurutkan (*seriation*)
- e) Mengurutkan adalah kemampuan membandingkan ukuran atau kuantitas lebih dari dua benda. Cara mengurutkannya dari paling pendek ke paling panjang.
- f) Menyimbolkan (*symbolization*)
Menyimbolkan merupakan kemampuan dalam membuat symbol atas kuantitas berupa: angka atau bilangan, simbol tanda operasi dari sebuah proses perhitungan

2. Karakteristik Bermain

Menurut Dariyo (2007) ada lima karakteristik dalam bermain yaitu:

1) Menyenangkan

Setiap anak merasa senang untuk melakukan kegiatan bermain. anak dapat mengekspresikan semua potensi yang ada dirinya dan mencegah terjadinya kebosanan.

2) Spontan.

Anak secara spontan akan melakukan kegiatan yang dilakukan sendiri atau bersama orang lain. Sifat spontanitas merupakan sifat utama bagi setiap anak. Mereka akan melakukan segala sesuatu dengan spontanitas tanpa adanya paksaan dari luar

3. Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Dadu

Menurut Anwar, dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia(2001) menyatakan bahwa angka: tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan: nilai (kepandaian, prestasi, dan sebagainya)

Menurut Anwar, dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (2001) menyatakan bahwa permen: gula-gula yang diberi campuran minyak yang rangsang bau dan rasanya. Jadi permen angka adalah suatu bungkus permen yang didalamnya terdapat angka-angka yang mempunyai suatu makna. Permainan pengenalan konsep

permen angka yaitu suatu alat permainan yang dirancang dengan bentuk permen atau gula-gula yang didalamnya terdapat angka-angka yang mempunyai suatu makna. Permainan pengenalan konsep angka melalui permainan permen angka, anak dapat berlatih untuk bekerjasama dengan anak lain dan dapat merasakan kebersamaan sehingga anak akan terbiasa untuk hidup saling tolong menolong. Dan dengan bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan orang lain. Permainan ini juga dapat dimainkan perorangan. Pada penelitian ini yang cocok bagi anak adalah mengenal bilangan melalui permainan permen angka, disini anak akan dapat mengenal bilangan dan lambang bilangan. Untuk lebih jelasnya inilah bentuk permen angka yang dipakai.

Cara permainan dadu adalah guru memperkenalkan dadu kepada anak dan menjelaskan bagaimana cara memainkannya. Setelah itu guru menyuruh anak menghitung setiap mata dadu yang keluar, kemudian guru menyuruh anak menghitung mata dadu tersebut.

PELAKSANAAN PENELITIAN

A. Subjek Tempat

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah anak didik di TK Mutiara Pekanbaru, yang berjumlah 14 anak didik, dengan rincian anak 14 laki – laki sejumlah 8 orang dan anak perempuan sejumlah 6 orang. dan rentang usia berkisar antara 5 -6 tahun. Waktu

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada tahun 2013/2014 semester genap

B. Deskripsi Per Siklus

a. Perencanaan

Menyusun kerangka materi yang akan disajikan yang disesuaikan dengan SKH yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan Kognitif bermain Dadu dan melakukan penelitian tindakan kelas

b. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran.

Rencana Kegiatan Siklus Pertama (5 hari kegiatan)

1. Guru melakukan kegiatan persiapan yaitu menyusun SKH/RKM secara sistematis.
2. Guru harus bertanggungjawab pada kegiatan pengembangan yang dikelola.
3. Merencanakan setiap tahapan pengelolaan kegiatan pengembangan yang akan dilakukan

Tahap ini merupakan tahap kegiatan guru dalam melaksanakan kegiatan pengembangan yang dibagi 4 kegiatan yaitu, pembukaan kegiatan inti, istirahat dan penutup, berikut rinciannya.

1. Pembukaan \pm 30 menit, guru memotivasi anak dengan menarik minat anak terhadap topik atau materi yang akan disampaikan.
 2. Kegiatan inti \pm 60 menit, guru mengajak anak melakukan kegiatan pokok pada hari itu sesuai dengan indikator-indikator yang akan dicapai anak yang diawali tanya jawab.
 3. Istirahat \pm 30 menit, guru memosisikan dirinya sebagai teman sekaligus pengawas yang dapat dilakukan di dalam maupun di luar kelas. Tahap kegiatan penutup \pm 30 menit, guru marangkum materi.
- #### **c. Observasi**

Penilaian yang diobservasi adalah tentang kreativitas anak dan keterlibatan anak pada saat pembelajaran. Pada penilaian ini dilihat perubahan yang terjadi pada anak saat siklus I dan pada siklus II. Cara penilaian berdasarkan kemampuan anak masing-masing pada siklus I dan ke II bukan pada kemampuan kelompoknya.

d. Refleksi

Setelah data observasi dianalisis, guru melakukan refleksi diri terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini, tim observer dan guru berusaha untuk dapat mengetahui kemampuan anak didik dalam pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus II.

Pada tahap ini tim observasi / pengamat melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi kreativitas anak. Disamping observasi kegiatan anak, peneliti menggunakan observasi keterlibatan anak yang digunakan kepada anak didik untuk mengetahui hambatan yang dialami anak didik selama proses pembelajaran berlangsung, dan untuk mengetahui kemampuan anak dalam membuat berbagai macam bentuk sesuai dengan keinginan anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Diskripsi Hasil Persiklus

1. Siklus 1

Hasil Sebelum peneliti melakukan penelitian di TK Mutiara Pekanbaru, maka terlihat pada kondisi awal sebelum dilakukan Pembina tindakan peningkatan kemampuan Berhitung anak kurang berkembang. Kenyataan ini terlihat di saat anak melakukan pembelajaran berhitung,

anak mampu menggunakan media yang bisa merangsang kemampuan Kognitif anak. Sehingga anak merasa bosan dan jenuh dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Peneliti mengambil tiga aspek perkembangan yang akan dicapai oleh anak seperti bermain menghitung sisi dadu ,menghitungn mata dadu 1 – 4,, menghitung mata dadu 2 – 6menghitung mata dadu 4 – 6, menghitung setiap kurang mengenal lambang bilangan, dan anak banyak yang tidak mengetahui angka yang ditunjukkan oleh guru. Hal ini disebabkan karena peneliti sebagai guru kurang mata dadu yang keluar terdapat hasil anak yang memperoleh nilai baik 3 orang dengan persentase, 15% dan anak yang memperoleh nilai cukup 11 orang dengan persentase 78% serta anak yang memperoleh nilai kurang 7 orang dengan persentase 35,0%.

2. Siklus 2

Penelitian yang dilakukan terhadap 14 orang anak di Taman Kanak-kanak ini menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan dadu Permainan dadu sangat baik digunakan dalam peningkatan kemampuan berhitung karena permainan ini sangat menyenangkan dan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan dadu memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat langsung secara aktif dan kreatif dalam melakukan permainan dan meningkatkan kemampuan anak dalam

berhitung. Observasi yang dilakukan pada siklus I dan siklus II menunjukkan hasil yang sangat memuaskan. Kegiatan 1 menghitung mata dadu dari 1-4 pada kondisi awal baik, pada siklus I naik menjadi lebih baik, dan pada siklus II naik lagi menjadi lebih baik lagi. Aspek ke 2 menghitung mata dadu 1- 6 pada kondisi awal baik, pada siklus I naik menjadi lebih baik, dan pada siklus II naik lagi menjadi lebih baik lagi. Pertemuan ke 5 menghitung 1-6 pada kondisi awal baik, pada siklus I naik menjadi lebih baik, dan pada siklus II naik lagi menjadi lebih baik lagi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan berhitung anak melalui permainan dadu angka di TK Mutiara sebagai berikut :

1. Kemampuan berhitung anak didik meningkatkan dari pra siklus ke siklus I kemudian ke siklus II secara signifikan dengan media dadu di TK Mutiara Pekanbaru.
2. Media dadu dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam kegiatan berhitung di TK Mutiara Pekanbaru

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. 2000. Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak . Jakarta : Universitas Terbuka,
- Aisyiyah.1992. Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Penelitian Tindakan Kelas. sJakarta: PT. BumiAksara.
- Connolly, Catherine. 2004. 30 Permainan Matematika untuk TK Sampai Kelas 2 SD. Bandung : Pakar Raya.
- Departemen Pendidikan Nasional. Arikunto, Suharsimi. 2006. Penelitian tindakan Kelas. Jakarta : Bumi aksara.
- Depdiknas. 2000. Pedoman teknis Penyelenggaraan Pos PAUD. Jakarta : Depdiknas.
- Depdiknas.2000. Permainan Berhitung di TK. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas.2003. Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar Penilaian dan Penggunaan Sarana (Alat Peraga) di Taman kanak-kanak. Jakarta :
- Depdiknas.2008. Pedoman teknis Penyelenggaraan Pos PAUD. Jakarta :Depdiknas.
- Depdiknas.2010. Kurikulum Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Depdiknas. Dikdasmen.
- Haryadi. 2009. Statistik Pendidikan. Jakarta : Prestasi Pustaka Jaya.
- Montolalu. 2001. Bermain dan Permainan anak. Jakarta : VT Press
- Muhammad, Hariadi. 2009. Statistik Pendidikan. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.



Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Gambar pada Materi Lingkungan PLSBT terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi PG-PAUD STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai

Kasman ediputra, M.Si

Prodi Pendidikan Matematika STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai

kasmanedi@gmail.com

ABSTRAK

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen yang melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen. Sesuai dengan variabel penelitian yang telah disebutkan diatas, ada lima sumber yang akan dijangkau untuk keperluan penelitian ini. Data tersebut antara lain: prestasi belajar ranah kognitif, motivasi belajar yang dijangkau melalui angket Media gambar untuk aspek kognitif diperoleh persentase sebesar 85,50%, dan untuk aspek psikomotor diperoleh persentase sebesar 84,00%, sedangkan hasil belajar posttest pada penggunaan model pembelajaran konvensional untuk aspek kognitif diperoleh persentase sebesar 65,00%. pembelajaran berbasis Media gambar untuk aspek kognitif diperoleh persentase sebesar 85,50%, dan untuk aspek psikomotor diperoleh persentase sebesar 84,00%, sedangkan hasil belajar posttest pada penggunaan model pembelajaran konvensional untuk aspek kognitif diperoleh persentase sebesar 65,00%, dan untuk aspek psikomotor diperoleh persentase sebesar 60,50%. Berdasarkan hasil belajar posttest aspek kognitif dan aspek psikomotor setelah penggunaan media pembelajaran berbasis Media gambar dapat diambil keputusan bahwa penggunaan media pembelajaran lebih efektif digunakan untuk kegiatan belajar-mengajar pada mata pelajaran PLSBT Materi Lingkungan. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil belajar posttest aspek kognitif diperoleh persentase sebesar 85,50% dan aspek psikomotor diperoleh persentase sebesar 84,00%.

Keywords: Media Pembelajaran, Prestasi Belajar Paud

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu kegiatan yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari yang melibatkan individu secara keseluruhan baik fisik maupun psikis untuk mencapai suatu tujuan. Belajar adalah suatu proses yang menitikberatkan proses pembangunan ingatan, retensi, pengolahan informasi dan aspek-aspek yang bersifat intelektualitas lainnya. Informasi yang baru maupun yang telah ada pada dirinya mengalami serangkaian proses yang dapat

menghasilkan informasi atau pengetahuan baru yang lebih valid kebenarannya. Proses pembelajaran memegang peranan penting dalam menghasilkan kualitas lulusan. Hal utama yang harus diperhatikan oleh stakeholders pendidikan adalah menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Banyak aspek yang dapat mempengaruhi kualitas pendidikan, antara lain: pengajar (guru atau dosen) yang profesional dan berkualitas

dengan kualifikasi yang diamanahkan oleh undang-undang guru dan dosen, penggunaan metode mengajar yang menarik dan bervariasi, perilaku belajar peserta didik yang positif, kondisi dan suasana belajar yang kondusif untuk belajar dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam mendukung proses belajar. Seringkali dalam penelitian pendidikan penggunaan metode, model, pendekatan, perilaku peserta didik dan suasana belajar dijadikan subjek penelitian dalam mengatasi permasalahan pembelajaran maupun peningkatan kualitas pembelajaran. Komponen media seringkali dikesampingkan kalau hanya digunakan, fungsinya hanya sebagai pelengkap dan alternatif pengganti alat dan pembandingnya

Media pembelajaran saat ini kerap sekali berhubungan dengan kemajuan dan perkembangan teknologi dunia. Salah satu produk teknologi pembelajaran berupa media pembelajaran berbagai macam basis, salah satunya dengan Media Gambar yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar. Media pembelajaran berbasis Media gambar yang mampu menyajikan sebuah visual yang menarik dapat membantu pemahaman dan keterampilan Mahasiswa dalam memahami materi, diharapkan proses pembelajaran menarik dan pada efeknya diharapkan tercapainya hasil belajar yang sesuai dan yang diharapkan.

Sehubungan dengan latar belakang permasalahan tersebut perlu diadakan penelitian untuk mendapatkan data lapangan mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Media gambar dan apakah terdapat perbedaan prestasi belajar antara penggunaan media pembelajaran berbasis Media gambar dengan media pembelajaran konvensional pada mata kuliah PLSB di Program studi Pendidikan

Anak Usia Dini (PAUD) STKIP Pahlawan Tuanku Tmabusai Riau.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen yang melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen. Kedua kelompok tersebut diasumsikan sama dalam segala segi yang relevan dan hanya berbeda dalam pemberian perlakuan media pembelajaran. Kelompok eksperimen I diberikan perlakuan dengan tanpa media pembelajaran, sedangkan kelas eksperimen II diberikan perlakuan media pembelajaran menggunakan Media Gambar. Kedua kelompok tersebut di atas sebelum proses belajar mengajar dimulai diberikan tes motivasi belajar Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa PG-PAUD STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai Riau. Dari populasi tersebut diambil 2 kelas yang memiliki kemampuan awal yang homogeny dan terdistribusi normal satu kelas sebagai sampel (kelas eksperimen) dan satu kelas digunakan untuk uji instrumen.

Sesuai dengan variabel penelitian yang telah disebutkan diatas, ada lima sumber yang akan dijangkau untuk keperluan penelitian ini. Data tersebut antara lain: prestasi belajar ranah kognitif, motivasi belajar yang dijangkau melalui angket. Sebelum tes prestasi ranah kognitif, dijadikan alat pengumpulan data, terlebih dahulu diadakan analisis validitas, reabilitas, uji beda dan taraf kesukaran soal instrumen. Analisis ini dilakukan melalui ujicoba instrumen. Pelaksanaan. Uji coba instrumen dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan instrumen untuk dijadikan sebagai instrumen penelitian. Uji coba instrumen dilakukan pada seluruh variabel. Media pembelajaran berbasis Media Gambar diuji validitasnya oleh pakar. Media dinyatakan valid apabila dua dari tiga pakar menyatakan

media tersebut layak. Uji prasarat yang digunakan dalam analisis variansi adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Terdapat tiga hipotesis dalam penelitian ini, yaitu: 1) Terdapat perbedaan penggunaan media pembelajaran berbasis Media Gambar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen

METODE PENELITIAN

Media Pembelajaran Berbasis Media Gambar dapat membuat proses belajar lebih efisien. Fasilitator hanya perlu memvisualisasikan informasi di papan tulis. Clark (2006) mengungkapkan bahwa *"Experienced researchers recognize that the use of technology and multimedia, resources, and lessons can vary in the level of interactivity, modality, sequencing, pacing, guidance, prompts, and alignment to student interest, all of which influence the efficiency in learning"*.

Media dan metode memiliki hubungan yang saling berkaitan dan terintegrasi dan merupakan satu kesatuan dalam desain pembelajaran Media yang sama, diterapkan pada kelas yang berbeda (kedua kelas homogen) maka akan menghasilkan prestasi belajar yang sama, walaupun terjadi perbedaan prestasi belajar, penyebab utamanya adalah penggunaan metode yang berbeda. Berdasarkan argumen ini, maka peneliti menggunakan metode yang sama pada kedua kelas eksperimen dengan tenaga pengajar yang sama.

1. Metode Eksperimen

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian untuk menguji sebab akibat antar variabel melalui langkah manipulasi,

pengendalian dan pengamatan. Menurut L.R Gay (1987: 260), menyatakan bahwa *"the experimental method is the only method of research which can truly test hypotheses concerning cause-and-effect relationships"*, yang artinya metode eksperimen merupakan metode yang benar-benar dapat menguji hipotesis suatu hubungan sebab dan akibat.

2. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk desain *Quasi Experimen* atau eksperimen semu yaitu, *Nonrandomized Control Group Pretest-Posttest Design* (Isaac & Michael, 1984: 69). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk desain *Quasi Experimen* atau eksperimen semu yaitu, *Nonrandomized Control Group Pretest-Posttest Design* (Isaac & Michael, 1984: 69). Desain penelitian tersebut merupakan salah satu bentuk desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian pendidikan. Desain peneliti dimaksud dapat dilukiskan sebagai berikut:

PRETEST	TREATMENT	POSTTEST
T1	X	T2
T1	-	T2

Penelitian ini melakukan percobaan pada dua kelompok. Kelompok yang pertama adalah kelompok eksperimen dan kelompok yang kedua adalah kelompok kontrol. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang mendapatkan perlakuan berupa media pembelajaran berbasis Media Gambar, sedangkan kelompok kontrol merupakan kelompok yang diberikan pembelajaran konvensional, tanpa mendapatkan pembelajaran berbasis Media Gambar.

3. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa PG PAUD STKIP

Pahlwan Tuanku Tampusai Riau yang mengikuti pembelajaran PLSBT dengan jumlah 4 orang mahaMahasiswa. Penentuan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan metode sampling purposive dengan pertimbangan mahaMahasiswa memiliki kemiripan pengetahuan tentang PLSBT materi Lingkungan, kedua kelas memiliki jadwal pelajaran PLSBT yang sama, dan posisi kelas yang berdekatan.

4. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat yang digunakan untuk penelitian ini yaitu mahaMahasiswa PG PAUD STKIP Pahlwan Tuanku Tampusai Riau yang mengikuti pembelajaran PLSBT. Pelaksanaan penelitian ini dimulai bulan April-Mei 2015.

5. Definisi Oprasional Variabel

a. Prestasi Belajar

Prestasi belajar Mahasiswa didefinisikan sebagai hasil dari kegiatan yang telah dilakukan Mahasiswa. Prestasi belajar dalam penelitian ini yaitu nilai hasil belajar Mahasiswa baik aspek kognitif maupun aspek psikomotor pada mata pelajaran PLSBT materi Lingkungan.

b. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Gambar.

Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Media Gambar didefinisikan sebagai keberhasilan yang telah tercapai setelah penggunaan media pembelajaran berbasis Gambar. Keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menguasai minimal mencapai 75% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut, yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal Belajar mata pelajaran PLSBT Materi Lingkungan.

c. Variabel Kontrol

Penelitian yang menggunakan metode penelitian eksperimen terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan sebelum melakukan penelitian. Faktor tersebut untuk mengantisipasi agar hasil penelitian merupakan hasil penelitian yang disebabkan oleh adanya metode yang diterapkan peneliti. Faktor-faktor yang perlu diantisipasi pada penelitian eksperimen yaitu: 1) karakteristik Mahasiswa, 2) kemampuan awal Mahasiswa, 3) ruang Kelas, 4) waktu belajar, dan 5) cara mengajar.

6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik penilaian. Teknik penilaian yang digunakan adalah teknik tes dan non tes. Penilaian tes yaitu berupa hasil jawaban soal pilihan ganda Mahasiswa, sedangkan yang non tes berupa lembar observasi tidak langsung yang berupa penjelasan gambar. Pengumpulan data dalam penelitian ini merupakan pengumpulan data sebelum perlakuan yaitu hasil belajar pretest dan pengumpulan data sesudah perlakuan yaitu hasil belajar untuk aspek kognitif dan psikomotor.

TEKNIK ANALISIS DATA

a. Uji Validitas

Pengujian validitas instrumen tes maupun non tes yang dilakukan peneliti terdiri dari dua tahapan yaitu, dengan meminta pendapat para ahli (experts judgement) untuk kedua instrumen, dan dengan menggunakan penilaian dengan menganalisis validitas butir soal untuk instrumen tes, sedangkan untuk instrumen non tes peneliti lakukan analisis validitas instrumen dengan bantuan *software Microsoft Power Point*.

b. Uji reliabilitas

pengujian realibilitas instrumen non tes pada penelitian ini dengan menggunakan bantuan software *software Microsoft Power Point*, untuk mencari nilai reliabilitas instrumen.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Penelitian ini menggunakan pendekatan uji Kolmogrov-Smirnov Z (KS-Z) dalam menguji normalitas datanya dengan menggunakan bantuan *software Microsoft Power Point*.

d. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Varian yang semakin kecil maka semakin homogen data dalam kelompok, sebaliknya, varian yang semakin besar maka semakin heterogen data dalam kelompok tersebut. Uji homogenitas pada peneliti ini melalui bantuan software *software Microsoft Power Point*.

e. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui persamaan garis regresi variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji linieritas antara variabel bebas dengan variabel terikat adalah dengan cara mengonsultasikan Fhitung dengan Ftabel dengan taraf signifikansi 5% dengan memanfaatkan *software Microsoft Power Point*. Hubungan variabel bebas dengan variabel terikat dikatakan linier apabila Fhitung lebih kecil dari Ftabel. Variabel yang hendak diuji linieritasnya adalah variabel bebas yang berupa hasil belajar pretest dengan variabel terikat yang berupa hasil belajar

posttest untuk aspek kognitif dan aspek psikomotor pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

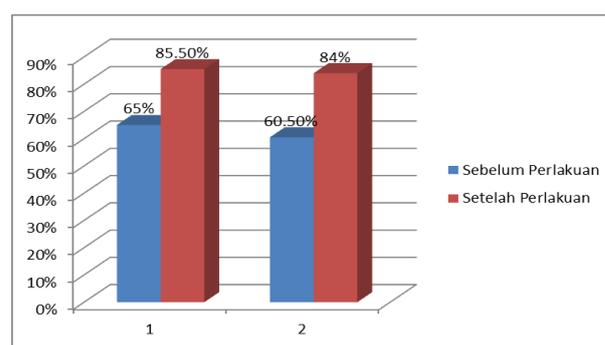
f. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui kebenaran dari pernyataan hipotesis yang dilakukan peneliti. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji analisis kovarian. Menurut S. Sulistiono (2012: 2), analisis kovarian merupakan suatu alat untuk melakukan uji beda multivariat. Pengujian ini dimaksudkan untuk menentukan apakah kelompok-kelompok data itu berbeda secara signifikan, setelah variabel itu dibersihkan dari cemaran atau pengaruh variabel lain.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

1. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran

Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Media Gambar yaitu jika peserta didik mampu menyelesaikan, menguasai indikator-indikator kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran minimal 75% dari seluruh tujuan pembelajaran.



Gambar 1. Persentase Keberhasilan Media Gambar

Keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Media gambar mampu menyelesaikan atau mencapai 75% dari

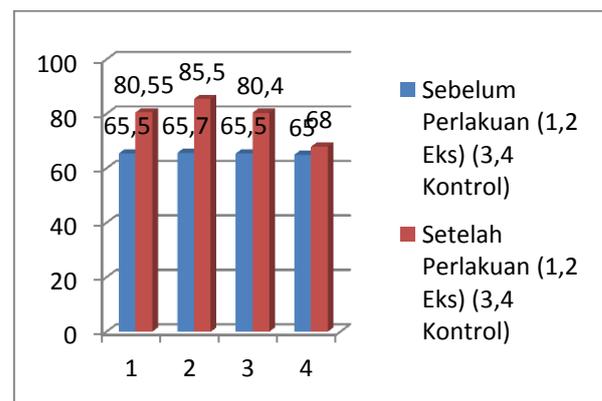
jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut. Hasil belajar posttest menggunakan model pembelajaran berbasis Media gambar untuk aspek kognitif diperoleh persentase sebesar 85,50%, dan untuk aspek psikomotor diperoleh persentase sebesar 84,00%, sedangkan hasil belajar posttest pada penggunaan model pembelajaran konvensional untuk aspek kognitif diperoleh persentase sebesar 65,00%, dan untuk aspek psikomotor diperoleh persentase sebesar 60,50%. Berdasarkan hasil belajar posttest aspek kognitif dan aspek psikomotor setelah penggunaan media pembelajaran berbasis Media gambar dapat diambil keputusan bahwa penggunaan media pembelajaran lebih efektif digunakan untuk kegiatan belajar-mengajar pada mata pelajaran PLSBT Materi Lingkungan. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil belajar posttest aspek kognitif diperoleh persentase sebesar 85,50% dan aspek psikomotor diperoleh persentase sebesar 84,00%.

2. Pembahasan Perbedaan Prestasi Belajar

Perbedaan prestasi belajar dianalisis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan prestasi belajar Mahasiswa antara penggunaan media pembelajaran berbasis Media gambar dengan penggunaan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PLSBT materi Lingkungan. Prestasi belajar yang dianalisis perbedaannya adalah prestasi belajar sesudah perlakuan, dengan mengontrol prestasi belajar sebelum perlakuan, antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Kelompok yang pertama adalah kelompok eksperimen yaitu kelompok yang menggunakan media pembelajaran berbasis Media gambar yaitu kelas A, sedangkan kelompok yang kedua adalah kelompok kontrol yaitu kelompok yang menggunakan

media pembelajaran konvensional yaitu kelas B.

Hasil analisis prestasi belajar aspek kognitif harga F untuk “kelompok” diperoleh 50,550, signifikansi $0,000 < 0,05$, dan hasil analisis prestasi belajar aspek psikomotor harga F untuk “kelompok” diperoleh 65,00, signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil analisis kovarian prestasi belajar aspek kognitif dan aspek psikomotor diperoleh signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga dapat diambil keputusan H_0 ditolak dan menerima H_a . Kesimpulannya dengan melakukan pengontrolan prestasi belajar aspek kognitif dan aspek psikomotor sebelum perlakuan diberikan, terdapat perbedaan prestasi belajar aspek kognitif dan aspek psikomotor sesudah perlakuan, antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar

Perbedaan perubahan hasil belajar yang merupakan perubahan rata-rata hasil belajar aspek kognitif dan aspek psikomotor pada kedua kelompok yang menunjukkan adanya perbedaan prestasi belajar. Perubahan rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen untuk aspek kognitif diperoleh persentase 40,40% dari rata-rata hasil belajar 65,50 sebelum perlakuan menjadi 80,55 setelah perlakuan. Untuk aspek psikomotor diperoleh persentase 65,50% dari rata-rata hasil belajar 65,70

sebelum perlakuan 85,50 setelah diberikan perlakuan. Perubahan rata-rata hasil belajar kelompok kontrol untuk aspek kognitif diperoleh persentase 20,20% dari rata-rata hasil belajar 65,50 sebelum perlakuan menjadi 80,40 setelah diberi perlakuan. Untuk aspek psikomotor diperoleh persentase 45,40% dari rata-rata hasil belajar 65,00 sebelum perlakuan menjadi 68,00 setelah perlakuan.

Berdasarkan data hasil pengujian hipotesis dan perbedaan perubahan hasil belajar yang diperoleh maka dapat diambil keputusan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar baik aspek kognitif dan aspek psikomotor antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol mata pelajaran PLSBT Materi Lingkungan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Media gambar pada mata pelajaran PLSBT terbukti lebih efektif, yaitu dengan meningkatnya prestasi belajar.
2. Terdapat perbedaan prestasi belajar aspek kognitif antara penggunaan media pembelajaran berbasis Media gambar dengan penggunaan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PLSBT, dengan harga F untuk “kelompok” diperoleh 35,14, signifikansi $0,000 < 0,05$.
3. Terdapat perbedaan prestasi belajar aspek psikomotor antara penggunaan media pembelajaran berbasis Media gambar dengan penggunaan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PLSBT, dengan harga F untuk “kelompok” diperoleh 66,54, signifikansi $0,000 < 0,05$.

DAFTAR PUSTAKA

- Bloom, benjamin s. (1979). *Taxonomi of educational objectives, the classification of educational goals*. London: longman group. Ltd.
- Depdiknas. (2008). *Kamus besar bahasa indonesia*. Jakarta: balai pustaka.
- E. Mulyasa. (2003). *Manajemen berbasis sekolah*. Bandung: remaja rosdakarya.
- J. Handhika*.2012. *Efektivitas media pembelajaran im3*. Ditinjau dari motivasi belajar. Ikip PGRI madiun, indonesia
- Muhibbin syah. (2008). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: pt remaja rosdakarya offset.
- Oemar hamalik. (2007). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: pt bumi aksara.
- Rusman. (2010). *Model-model pembelajaran*. Jakarta: pt raja grafindo persada.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: bhineka cipta. Syahban rangkuti. (2011). *Mikrokontroller atmel avr, simulasi dan praktik menggunakan isis proteus dan code vision avr*. Bandung: informatika.
- Syaiful bahri djamarah & aswan zain. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Jakarat: rineka cipta.
- Mishadin. 2012. *Efektivitas media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran elektronika terhadap prestasi belajar siswa kelas xi di smk 1 sedayu bantul*. Program studi pendidikan teknik mekatronika fakultas teknik. Universitas Negeri Yogyakarta.



Pembelajaran Fisika dengan Pendekatan Keterampilan Proses melalui Metode Eksperimen dan Demonstrasi Siswa Kelas XI SMAN 14 Pekanbaru Tahun Ajaran 2015/2016

Oleh:

Mahdalena

(Guru Fisika SMAN 14 Pekanbaru)

Abstrak:

Pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas pada umumnya masih berfokus pada guru sehingga siswa cenderung hanya mendengar, mencatat kemudian menghafal materi yang disampaikan oleh guru. Pengajaran Fisika membutuhkan metode yang tepat, sesuai dengan pokok bahasannya, sehingga siswa dapat memahami materi secara maksimal. Untuk itu perlu dikembangkan pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 14 Pekanbaru Tahun Ajaran 2015/2016. Kelas yang digunakan untuk penelitian ini adalah kelas XI IPA yang terdiri dari kelas XI IPA4 sebagai kelas eksperimen dan XI IPA3 sebagai kelas kontrol. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain statis dua kelompok. Berdasarkan dari analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan: (1). Ada perbedaan pengaruh antara penggunaan pendekatan keterampilan proses melalui metode eksperimen dan demonstrasi terhadap kemampuan kognitif Fisika siswa. Siswa yang memperoleh pembelajaran dengan pendekatan keterampilan proses melalui metode eksperimen menghasilkan kemampuan kognitif Fisika yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diberi pendekatan keterampilan proses melalui metode demonstrasi; (2). Ada perbedaan pengaruh antara kreativitas siswa kategori tinggi dan rendah terhadap kemampuan kognitif Fisika siswa. Siswa yang memiliki kreativitas kategori tinggi memiliki kemampuan kognitif Fisika yang lebih baik daripada siswa yang memiliki kreativitas kategori rendah; (3). Tidak ada interaksi antara pengaruh penggunaan pendekatan keterampilan proses melalui metode pembelajaran dan kreativitas siswa terhadap kemampuan kognitif Fisika siswa. Jadi antara penggunaan pendekatan keterampilan proses dan kreativitas siswa mempunyai pengaruh sendiri-sendiri terhadap kemampuan kognitif Fisika siswa.

Kata Kunci: Fisika, Demonstrasi, Keterampilan proses, Eksperimen, Siswa

Pendahuluan

Pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas pada umumnya masih berfokus pada guru sehingga siswa cenderung hanya mendengar, mencatat kemudian menghafal materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Tjia May On yang dikutip oleh Rahmat Resmiyanto (2006:1) mengatakan bahwa "Pengajaran Fisika di SMP dan SMA hanya

menekankan pada satu proses pemahaman fenomena alam saja, yakni proses deduktif, sebagian memang berhasil membuat anak menjadi kritis analitis, tetapi efek sampingnya membunuh kreativitas anak dalam menyisir fakta-fakta dari fenomena" (<http://rachmadresmi.blog.ugm.ac.id/?p=14>). Hal ini akan menghilangkan kesempatan siswa dalam mengembangkan daya

penalaranya untuk memecahkan masalah rumit yang menghasilkan konsep hipotesis atau model teori yang sederhana. Oleh karena itu, dalam proses kegiatan belajar-mengajar guru perlu menerapkan pendekatan belajar-mengajar yang tepat sebagai upaya mengoptimalisasikan hasil belajar-mengajar, yaitu pendekatan di mana dalam penyampaian materinya menuntut keaktifan serta keikutsertaan siswa dalam memperoleh konsep yang sedang dipelajari. "Pendekatan keterampilan proses merupakan teknik mengajar yang sangat sesuai bila diterapkan dalam proses pembelajaran pada saat ini. Pendekatan ini menuntut siswa untuk aktif melakukan kegiatan ilmiah sendiri, sehingga akan meningkatkan cara berpikir secara ilmiah dan cara mendapatkan pengetahuan"

Ketrampilan proses mempunyai komponen mengamati (observasi), meramalkan (memprediksi), menerapkan, merencanakan penelitian, mengkomunikasikan, yang secara konseptual mempunyai ciri sebagai berikut: (1) menekankan pentingnya kebermaknaan belajar untuk mencapai hasil belajar yang memadai, (2) menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, (3) menekankan bahwa belajar adalah proses dua arah yang dapat dicapai oleh peserta didik, (4) menekankan hasil belajar secara tuntas" (A. Tabrani Rusyan, Atang Kusdinar, dan Zainal Arifin 1989 : 185).

Untuk menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar aktif, metode mengajar yang baik dikembangkan dalam proses pembelajaran adalah metode demonstrasi dan metode eksperimen. Rini Budiharti (1998:33) menyatakan, "Salah satu keuntungan dari penggunaan metode demonstrasi yaitu menghilangkan kemampuan yang bersifat verbal, sebab siswa dihadapkan pada fakta yang nyata". Sedangkan menurut Rini Budiharti (1998:35) keunggulan penggunaan metode eksperimen antara lain "Siswa terlibat di dalamnya sehingga siswa merasa ikut menemukan sesuatu serta mendapatkan pengalaman-pengalaman baru dalam hidupnya."

Pembelajaran yang dilaksanakan dengan pendekatan serta metode yang sesuai diharapkan dapat mencapai tujuannya. Tujuan pembelajaran meliputi aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Ketiga aspek ini saling berkaitan satu sama lain. Aspek kognitif dipengaruhi oleh aspek psikomotorik dan afektif yang dimiliki siswa. Dengan demikian pembelajaran yang dilaksanakan harus bisa mencapai ketiga aspek tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah, antara lain: (1). Pembelajaran Fisika pada umumnya hanya berfokus pada guru sehingga siswa cenderung hanya mendengar, mencatat kemudian menghafal materi yang disampaikan oleh guru; (2). Pembelajaran Fisika yang hanya menekankan pada aspek produk tanpa menekankan aspek proses ilmiah akan menghambat kreativitas anak; (3). Perlu dikembangkan pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa; (4). Pengajaran Fisika membutuhkan metode yang tepat, sesuai dengan pokok bahasannya, sehingga siswa dapat memahami materi secara maksimal; (5). Prestasi belajar yang dihasilkan siswa setelah kegiatan belajar mengajar meliputi aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif; dan (6). Pembahasan materi Fluida di SMA kelas XI yang cukup luas

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- 1) Adakah perbedaan pengaruh antara penggunaan pendekatan ketrampilan proses melalui metode eksperimen dan demonstrasi terhadap kemampuan kognitif Fisika siswa?
- 2) Adakah perbedaan pengaruh antara kreativitas siswa kategori tinggi dan kreativitas siswa kategori rendah terhadap kemampuan kognitif Fisika siswa?
- 3) Adakah interaksi antara pengaruh penggunaan pendekatan ketrampilan proses melalui metode pembelajaran dan kreativitas terhadap kemampuan kognitif Fisika siswa?

Kajian Pustaka Hakikat Belajar

Belajar adalah suatu kegiatan yang dapat menghasilkan perubahan-perubahan pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, tingkah laku seiring dengan berjalannya waktu. Perubahan-perubahan itu terbentuk dari kemampuan baru yang dimiliki dalam waktu yang relatif lama, bersifat konstan dan berbekas. Serta perubahan-perubahan tersebut terjadi karena usaha yang dilakukan oleh individu yang sedang belajar.

Winkel dalam bukunya Psikologi Pengajaran (1995:53) menyatakan bahwa "Belajar adalah suatu aktivitas mental / psikis, yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, dan nilai sikap". Perubahan ini bersifat konstan dan berbekas. Slameto (2003:2) berpendapat bahwa: "Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya".

Dari berbagai pendapat mengenai pengertian belajar, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan usaha yang dilakukan oleh individu dengan sengaja sehingga terjadi perubahan tingkah laku sebagai akibat interaksi dengan lingkungan. Perubahan yang terjadi terlihat dari pola-pola respon yang baru seperti kebiasaan, sikap dan perilaku.

Tujuan belajar cukup bervariasi, tetapi dapat diklasifikasikan menjadi dua: pertama yang eksplisit diusahakan untuk dicapai tindakan instruksional, lazim dinamakan "*instructional effect*", yang biasanya berbentuk pengetahuan dan ketrampilan. Sedangkan yang kedua merupakan hasil sampingan yang diperoleh misalnya: kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan sikap terbuka. Hasil sampingan ini disebut "*nurturant effect*".

Menurut Bloom tujuan belajar dikelompokkan menjadi tiga yaitu: (1). Ranah

Kognitif: meliputi pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*aplication*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*); (2). Ranah Afektif/sikap: meliputi kemampuan menerima (*receiving*), kemauan menanggapi (*responding*), berkeyakinan (*valuing*), penerapan kerja (*organization*), dan ketelitian (*correcterzation by value*); dan (3). Ranah Psikomotor : meliputi gerak tubuh (*body movement*), koordinasi gerak (*finaly coordinated movement*), komunikasi non verbal (*non verbal communication set*), perilaku bicara (*speech behaviors*). (Gino H.J., Suwarni, Suropto, Maryanto, & Sutijan, 1998:19)

Jadi tujuan belajar di sini adalah tindakan untuk memperoleh pengetahuan dengan suatu cara yang dapat melatih kemampuan-kemampuan intelektual siswa, merangsang keingintahuan siswa dan memotivasinya untuk belajar.

Hakikat Mengajar

Muhibbin Syah (2006 : 219) mengungkapkan bahwa "Mengajar adalah kegiatan mengembangkan seluruh potensi ranah psikologis melalui penataan lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya kepada siswa agar terjadi proses belajar." Menurut William H Burton: "Mengajar adalah upaya dalam memberikan perangsang (stimulus), bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar" (A. Tabrani Rusyan et al, 1989:26). Sardiman A.M (1990:46-47) mengungkapkan bahwa "Mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar". Menurut Rohman Nata Wijaya yang dikutip oleh Gino et.al (1998:31-32) memberikan batasan, "Mengajar sebagai upaya guru untuk membangkitkan yang berarti menyebabkan atau mendorong seorang siswa belajar". Seorang guru harus dapat menimbulkan semangat belajar pada diri siswa melalui penyajian pelajaran yang menarik dengan menggunakan metode dan alat bantu belajar yang disesuaikan

dengan materi dan tujuannya, serta memberi penguatan kepada siswa untuk mendorong siswa belajar lebih baik.

Dari pendapat-pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah upaya guru dalam memberikan perangsang (stimulus), bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar. Dalam proses belajar mengajar, siswa bukan lagi sebagai obyek yang lebih banyak diam, mendengar dan menerima, tetapi sebagai subyek yang aktif. Kegiatan mengajar memiliki kecenderungan untuk lebih mengaktifkan siswa dalam proses belajar. Siswa yang aktif akan memperoleh hasil belajar yang baik dengan bimbingan dari guru. Keaktifan guru dan siswa akan menghasilkan kegiatan pembelajaran yang baik dan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Mengajar merupakan suatu bimbingan pada siswa agar mengalami proses belajar.

Seorang guru hendaknya senantiasa membangkitkan perhatian dan mengaktifkan siswa dalam proses belajar. Siswa diajari untuk bersosialisasi dengan bekerja di dalam kelompok untuk dapat meningkatkan cara berfikir dalam memecahkan masalah. Guru yang mengajar di depan kelas harus memegang prinsip-prinsip mengajar dan harus dilaksanakan seefektif mungkin, sehingga guru tidak asal dalam mengajar.

Pendekatan Keterampilan Proses

“Pendekatan keterampilan proses adalah suatu pendekatan pengajaran yang menekankan pada keterlibatan siswa pada kegiatan-kegiatan dalam penyusunan atau penemuan konsep sendiri” (Margono, 1998:42). Conny Semiawan, A.F. Tangyong, S. Belen, Yulaelawati Matahelemual, dan Wahjudi Suselardjo (1992:18) mengatakan bahwa “Dengan mengembangkan keterampilan memproseskan perolehan, anak akan mampu menemukan dan mengembangkan sendiri fakta dan konsep serta menumbuhkan dan mengembangkan sikap dan nilai yang dituntut”. Keterampilan-keterampilan yang dikutip dari Conny Semiawan et al (1992:19-33), rangkumannya

adalah sebagai berikut:

- 1) Observasi Atau Pengamatan. Melalui pengamatan, siswa belajar tentang dunia di sekitar kita. Informasi yang kita peroleh dapat menuntun keingintahuan, mempertanyakan, memikirkan, melakukan interpretasi tentang lingkungan kita dan meneliti lebih lanjut. Di dalam observasi tercakup seperti kegiatan menghitung, mengukur, klasifikasi, maupun mencari hubungan antara ruang dan waktu.
- 2) Pembuatan Hipotesis. Penyusunan hipotesis adalah salah satu kunci pembuka tabir penemuan berbagai hal baru. Semakin banyak pemberian latihan pada anak, maka akan semakin terampil menyusun hipotesis yang lebih jitu dan terarah.
- 3) Perencanaan Eksperimen. Dalam perencanaan eksperimen, perlu ditentukan alat dan bahan yang digunakan, obyek yang akan diteliti, faktor atau variabel yang perlu diperhatikan, kriteria keberhasilan, cara dan langkah kerja, serta bagaimana mencatat dan mengolah data untuk menarik kesimpulan.
- 4) Pengendalian Variabel. Variabel adalah faktor yang berpengaruh. Para guru dapat melatih anak-anak dalam mengendalikan variabel. Sebagai contoh, untuk membuktikan bahwa tanaman jagung yang diberi pupuk akan lebih cepat tumbuh, anak-anak perlu melakukan percobaan dengan menanam beberapa bibit jagung yang sama pada beberapa tempat yang berbeda dengan jenis tanah yang sama, disirami dengan air dalam jumlah yang sama dengan frekuensi yang sama. Pengendalian variabel adalah aktivitas yang dipandang sulit, namun sebenarnya tidak sesulit seperti yang kita bayangkan, yang penting adalah bagaimana guru menggunakan kesempatan yang tersedia untuk melatih anak mengontrol dan memperlakukan variabel.
- 5) Interpretasi Data. Interpretasi data merupakan keterampilan untuk dapat

menafsirkan data. Data yang dikumpulkan melalui observasi, penghitungan, pengukuran, eksperimen, atau penelitian sederhana dapat dicatat atau disajikan dalam berbagai bentuk seperti tabel dan grafik

- 6) Kesimpulan Sementara. Data yang dikumpulkan dari hasil eksperimen dibuat kesimpulan sementara berdasarkan informasi yang dimiliki sampai suatu waktu tertentu. Kesimpulan tersebut bukan merupakan akhir, hanya merupakan kesimpulan sementara yang dapat diterima sampai saat itu.
- 7) Peramalan. Para ilmuwan sering membuat ramalan atau prediksi berdasarkan hasil observasi, pengukuran, atau penelitian yang memperlihatkan kecenderungan gejala tersebut. Para guru dapat melatih anak-anak dalam membuat peramalan kejadian-kejadian yang akan datang berdasarkan pengetahuan, pengalaman, atau data yang dikumpulkan.
- 8) Penerapan (Aplikasi). Aplikasi adalah suatu bentuk pendekatan dari suatu ide atau konsep. Jadi ketrampilan aplikasi adalah ketrampilan menerapkan dan mempergunakan konsep-konsep atau pengetahuan yang telah dimiliki siswa ke dalam situasi baru.
- 9) Komunikasi. Mengkomunikasikan dapat diartikan sebagai penyampaian perolehan fakta, konsep, dan prinsip ilmu pengetahuan dalam bentuk suara, dan atau secara visual. Para guru perlu melatih anak dalam ketrampilan ini. Misalnya dengan membuat gambar, model, tabel, diagram, grafik atau histogram, dan lain sebagainya.

Metode Demonstrasi

Rini Budiharti (1998:33) menyatakan, "Demonstrasi adalah suatu teknik mengajar di mana dikombinasikan penjelasan lisan dengan suatu perbuatan, sering dengan menggunakan suatu alat".

Carl J. Wenning (2005:5) menyatakan tentang demonstrasi: *An interactive demonstration generally consists of a teacher*

manipulating (demonstrating) scientific apparatus and then asking probing questions about what will happen (prediction) or how something might have happened (explanation). The teacher is in charge of conducting the demonstration, developing and asking probing questions, eliciting responses, soliciting further explanations, and helping students reach conclusions on the basis of evidence.

Kegiatan demonstrasi umumnya terdiri dari seorang guru dengan mempertunjukkan alat dan kemudian meminta siswa untuk menyelidiki suatu pertanyaan dari pengamatan supaya dapat memprediksi apa yang akan terjadi atau dapat menjelaskan bagaimana sesuatu dapat terjadi. Guru yang bertanggung jawab dalam pelaksanaan demonstrasi, mengembangkan dan meminta menyelidiki suatu masalah, menimbulkan respon, meminta penjelasan selanjutnya, dan membantu siswa mencapai kesimpulan yang menunjukkan fakta.

Dari uraian diatas, diketahui bahwa dengan metode demonstrasi akan dapat memperjelas pengertian konsep kepada siswa. Penggunaan metode demonstrasi di dalam proses belajar mengajar dimaksudkan agar penerimaan siswa terhadap pelajaran akan lebih berkesan secara mendalam ke dalam benak siswa.

Metode Eksperimen

Metode eksperimen diartikan sebagai cara belajar mengajar yang melibatkan peserta didik dengan mengalami dan membuktikan sendiri proses dan hasil percobaan. Kegiatan eksperimen yang dilakukan peserta didik merupakan kesempatan meneliti yang dapat mendorong mereka berpikir ilmiah dan rasional serta lebih lanjut pengalamannya itu bisa berkembang di masa datang.

Metode eksperimen termasuk metode yang efektif karena dapat memberikan gambaran secara konkret dan siswa dapat terlibat langsung dalam proses eksperimen. Dalam metode ini, ada yang perlu diperhatikan yaitu: (1). Siswa dalam bereksperimen adalah sedang belajar dan

berlatih, maka perlu diberi petunjuk yang jelas; (2). Memerlukan waktu yang banyak; dan (3) Guru mengawasi pekerjaan siswa bila perlu memberi saran atau pertanyaan yang menunjang kesimpulan dari percobaan.

Dari uraian di atas, diketahui bahwa dengan metode eksperimen lebih melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar, sehingga siswa percaya pada kebenaran kesimpulan percobaannya sendiri dan hasil belajar akan menjadi kepemilikan siswa yang bertahan lama. Metode eksperimen sesuai bila diterapkan dalam pendekatan keterampilan proses, karena metode ini dapat menggunakan dan melaksanakan prosedur metode ilmiah dan berpikir ilmiah.

Pengajaran Fisika Di SMA

Fisika merupakan cabang dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Oleh karena itu, karakteristik yang dimiliki oleh Ilmu Pengetahuan Alam berlaku pula pada Fisika. Menurut Brockhaus (1972) yang dikutip Herbert Druxes, Gernot Born, dan Fritz Siemens (1986:3), "Fisika adalah pelajaran tentang kejadian dalam alam, yang memungkinkan penelitian dengan percobaan, pengukuran apa yang didapat, penyajian secara sistematis, dan berdasarkan peraturan-peraturan umum".

Menurut Gerthsen (1958) yang dikutip Herbert Druxes et al (1986:3) "Fisika adalah suatu teori yang menerangkan gejala-gejala alam sesederhana- sederhananya dan berusaha menemukan hubungan antara kenyataannya. Persyaratan dasar untuk pemecahan persoalannya ialah mengamati gejala-gejala tersebut". Selain itu Herbert Druxes et al (1983:4) menyatakan, "Fisika menguraikan dan menganalisa struktur dan peristiwa-peristiwa dalam alam, teknik, dan dunia di sekeliling kita. Dalam pada itu akan ditemukan aturan-aturan atau hukum-hukum dalam alam, yang mungkin dapat menerangkan gejala-gejalanya berdasarkan struktur logika antara sebab dan akibat".

Dari beberapa pendapat di atas, Fisika merupakan bagian dari IPA atau Sains yang menguraikan dan menjelaskan hukum-hukum alam dan kejadian-kejadian dalam alam.

Kejadian-kejadian tersebut diteliti dan dipelajari kemudian hasil yang diperoleh diterapkan pada kondisi yang lain tanpa merubah kejadiannya. Untuk selanjutnya ditemukan pengetahuan-pengetahuan baru yang bersifat dinamis serta aspek-aspek yang saling berhubungan.

Berdasarkan pengertian Fisika tersebut, maka dalam Fisika meliputi proses, sikap ilmiah, produk. Proses dalam kegiatan Fisika berupa aktivitas- aktivitas yang bertujuan untuk mempelajari, menggali, mencari, dan menyelidiki kejadian alam. Sedangkan sikap ilmiah dalam kegiatan Fisika adalah sikap suatu mental yang diperoleh selama melakukan proses kegiatan Fisika. Termasuk dalam kegiatan ini adalah jujur, terbuka, kritis, kreatif, dan menghargai pendapat orang lain. Produk Fisika adalah hasil kegiatan Fisika berupa konsep, hukum, dan teori yang tersusun dalam fakta-fakta alam.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran Fisika, guru dituntut mampu memilih pendekatan dan metode yang tepat dan sesuai dengan hakikat Fisika sebagai proses, sikap ilmiah, dan produk. Pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan ketiga hakikat Fisika tersebut antara lain ketrampilan proses melalui metode eksperimen dan demonstrasi.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 14 Pekanbaru Tahun Ajaran 2015/2016. Kelas yang digunakan untuk penelitian ini adalah kelas XI IPA yang terdiri dari kelas XI IPA4 sebagai kelas eksperimen dan XI IPA3 sebagai kelas kontrol. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain statis dua kelompok, di mana kedua kelompok tersebut diasumsikan sama dalam hal kemampuan dan intelegensinya. Tabel 3.1. Pola Penelitian

		Kreativitas Siswa (B)	
		Tinggi (B ₁)	Rendah (B ₂)
Eksperimen (A ₁)		A ₁ B ₁	A ₁ B ₂

Pendekatan Ketrampilan Proses Melalui Metode	Demonstrasi (A ₂)	A ₂ B ₁	A ₂ B ₂
--	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

Dalam penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran Fisika dengan pendekatan ketrampilan proses melalui metode eksperimen (A₁) sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan berupa pembelajaran Fisika dengan pendekatan ketrampilan proses melalui metode demonstrasi (A₂). Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diukur tingkat kreativitas siswa (B). Sehingga diperoleh data siswa yang memiliki kreativitas kategori tinggi (B₁) dan siswa yang memiliki kreativitas kategori rendah (B₂). Pada akhir eksperimen, kedua kelompok tersebut diukur kemampuan kognitif Fisika siswa pada pokok bahasan Fluida Statis dengan alat ukur yang sama yaitu berupa tes akhir. Hasil kedua pengukuran tersebut digunakan sebagai data eksperimen yang kemudian dianalisis dan dibandingkan dengan uji statistik yang digunakan.

Dalam pengumpulan data penelitian digunakan beberapa teknik pengumpulan data. Teknik-teknik tersebut diuraikan di bawah ini.

- 1) Teknik Dokumentasi. Teknik dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan dokumen sebagai sumber data. Dalam penelitian ini teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data jumlah siswa dan data keadaan siswa baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Data keadaan siswa diambil dari nilai Fisika hasil ujian sebelumnya yaitu nilai UAS Fisika kelas XI semester I.
- 2) Teknik Tes. Teknik tes digunakan untuk mengetahui efek perlakuan terhadap kemampuan kognitif Fisika yang dilakukan dengan memberikan sejumlah tes angket kreativitas kepada siswa dan tes untuk mengetahui kemampuan

kognitif akhir siswa. Teknik tes ini menggunakan tes yang dibuat peneliti yang berupa tes obyektif dengan alternatif jawaban pada materi Fluida Statis. Soal yang berkualitas adalah soal yang memenuhi persyaratan, yaitu soal yang valid, reliabel, dapat membedakan antara siswa kelompok rendah dengan siswa kelompok tinggi, dan mempunyai tingkat kesulitan soal yang sedang.

- 3) Teknik Angket. Definisi angket sama dengan kuesioner. Menurut Suharsimi Arikunto (2008:28): “Kuesioner adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur (responden).” Melalui kuesioner ini, seorang responden dapat diketahui tentang keadaan/ data diri, pengalaman, pengetahuan sikap atau pendapatnya, dan lain-lain. Angket dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ada tiga yaitu: (1). Instrumen pelaksanaan penelitian, yang berupa Rencana Pembelajaran (RP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Untuk menjamin bahwa instrumen penelitian valid, maka instrumen dikonsultasikan kepada pembimbing; (2). Instrumen dalam pengambilan data berupa instrumen tes materi Fluida Statis; dan (3). Instrumen dalam pengambilan data berupa instrumen angket kreativitas.

Sebelum digunakan, instrumen tes dan angket diujicobakan terlebih dahulu. Untuk instrumen angket digunakan uji validitas dan reliabilitas. Sedangkan untuk instrumen tes digunakan uji validitas, reliabilitas, daya pembeda dan taraf kesukaran item tes.

Hasil Penelitian

Data Keadaan Awal Siswa

Dalam penelitian ini data keadaan awal yang digunakan yaitu nilai UAS pelajaran Fisika pada semester I. Nilai keadaan awal siswa kelas eksperimen memiliki rentang antara 60 sampai 88 dengan rata-rata 73,70, standar deviasi 6.56 dan variansinya 43.04. Nilai keadaan awal siswa kelas kontrol memiliki rentang antara 60 sampai 88 dengan

rata-rata 72.03, standar deviasi 7.11 dan variansinya 50.54.

Data Kreativitas Siswa

Data kreativitas siswa diperoleh dari penyebaran angket kepada siswa tentang kreativitas siswa dalam belajar Fisika. Kreativitas siswa dibedakan menjadi dua kategori yaitu kategori tinggi dan rendah. Seorang siswa dikatakan memiliki kreativitas tinggi apabila skor kreativitasnya lebih dari atau sama dengan skor rata-rata gabungan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sedangkan dikatakan memiliki kreativitas rendah apabila nilainya kurang dari skor rata-rata gabungan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Skor rata-rata gabungan kelas eksperimen dan kontrol adalah 112.81, sehingga siswa yang memiliki skor lebih besar atau sama dengan 112.81 termasuk pada kategori tinggi sedangkan siswa memiliki nilai di bawah 112.81 termasuk pada kategori rendah.

Nilai kreativitas kelas eksperimen memiliki rentang antara 94 sampai 138 dengan nilai rata-rata 116.98, standar deviasi 11.49 dan variansinya 132.03. Nilai kreativitas kelas kontrol memiliki rentang antara 93 sampai 128 dengan nilai rata-rata 108.65, standar deviasi 8.01 dan variansinya 64.18.

Data Nilai Kemampuan Kognitif Fisika Siswa

Data nilai kemampuan kognitif diperoleh setelah siswa mendapat perlakuan, untuk kelas eksperimen diberi pembelajaran Fisika dengan pendekatan ketrampilan proses melalui metode eksperimen, sedangkan kelas kontrol diberi pembelajaran Fisika dengan pendekatan ketrampilan proses melalui metode demonstrasi. Nilai kemampuan kognitif Fisika siswa diambil dari nilai *postest* materi Fluida Statis.

Nilai kemampuan kognitif Fisika kelas eksperimen yang diberi pengajaran dengan pendekatan ketrampilan proses melalui metode eksperimen memiliki rentang antara 60 sampai 95 dengan rata-rata 79.93, standar deviasinya 8.48 dan variansinya 71.87. Nilai

kemampuan kognitif Fisika kelas kontrol yang diberi pengajaran dengan pendekatan ketrampilan proses melalui metode demonstrasi memiliki rentang antara 54 sampai 89 dengan rata-rata 71.23, standar deviasinya 9.18 dan variansinya 84.33.

Pembahasan Hasil Analisis Data

Berdasarkan analisis variansi dan uji lanjut anava dapat diuraikan hal-hal sebagai hasil penelitian:

Uji Hipotesis Pertama

H_{0A} : α Tidak ada perbedaan pengaruh antara penggunaan pendekatan ketrampilan proses melalui metode eksperimen (A_1) dan demonstrasi (A_2) terhadap kemampuan kognitif Fisika siswa.

H_{1A} : α_i : Tidak ada perbedaan pengaruh antara penggunaan pendekatan ketrampilan proses melalui metode eksperimen (A_1) dan demonstrasi (A_2) terhadap kemampuan kognitif Fisika siswa.

Ada perbedaan pengaruh antara penggunaan pendekatan ketrampilan proses melalui metode eksperimen (A_1) dan demonstrasi (A_2) terhadap kemampuan kognitif Fisika siswa.

Berdasarkan dari hasil analisis data, dapat diketahui bahwa ada perbedaan pengaruh antara penggunaan pendekatan ketrampilan proses melalui metode eksperimen (A_1) dan demonstrasi (A_2) terhadap kemampuan kognitif Fisika siswa. Pada uji lanjut anava, didapatkan nilai $F_{A12} = 35.15$ lebih besar dari $F_{0,05;1,76} = 3,98$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rerata yang signifikan antara pembelajaran dengan pendekatan ketrampilan proses melalui metode eksperimen dan metode demonstrasi terhadap kemampuan kognitif Fisika siswa.

Rerata kelas eksperimen adalah 79.93 sedangkan rerata kelas kontrol adalah 71.23. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan pendekatan ketrampilan proses melalui metode eksperimen menghasilkan kemampuan

kognitif Fisika yang lebih baik daripada penggunaan pendekatan ketrampilan proses melalui metode demonstrasi. Dalam pembelajaran Fisika dengan pendekatan ketrampilan proses melalui metode eksperimen, siswa dapat mengalami proses ilmiah secara langsung semisal diantaranya mengamati, mengidentifikasi, mengobservasi, menganalisis dan menyimpulkan, yang mana pemahaman yang diperoleh dengan pengalaman secara langsung jauh lebih efektif. Hal ini berbeda dengan pembelajaran Fisika dengan pendekatan ketrampilan proses melalui metode demonstrasi. Dengan metode ini siswa hanya mendapatkan penjelasan dengan melihat seorang guru yang melakukan demonstrasi dan siswa kurang aktif sehingga kurang bisa memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Uji Hipotesis Kedua

$H_{0B} : \beta_j = 0$: Tidak ada perbedaan pengaruh antara kreativitas siswa kategori tinggi (B_1) dan rendah (B_2) terhadap kemampuan kognitif Fisika siswa.

$H_{1B} : \beta_j \neq 0$: Ada perbedaan pengaruh antara kreativitas siswa kategori tinggi (B_1) dan rendah (B_2) terhadap kemampuan kognitif Fisika siswa.

Berdasarkan hasil analisis maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh antara kreativitas siswa kategori tinggi (B_1) dan rendah (B_2) terhadap kemampuan kognitif siswa. Pada uji lanjut anava, didapatkan nilai $F_{B12} = 97.35$ lebih besar dari $F_{0,05;1,76} = 3,98$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rerata yang signifikan antara kreativitas siswa kategori tinggi dan kreativitas siswa kategori rendah terhadap kemampuan kognitif Fisika siswa.

Rerata siswa yang memiliki kreativitas belajar kategori tinggi adalah 82.79, sedangkan siswa yang memiliki

kreativitas belajar kategori rendah adalah 68.82. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi memiliki kemampuan kognitif Fisika yang lebih baik daripada siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah. Hal ini disebabkan karena siswa yang mempunyai kreativitas tinggi dapat menciptakan gagasan baru dari angan-angan, ingatan, keterangan dan konsep yang dimilikinya, sehingga dapat melahirkan ide-ide yang sesuai dengan konsep ilmiah. Dengan demikian dapat tercipta pula sesuatu yang baru yang sesuai dengan konsep Fisika. Selain itu siswa yang kreatif akan mempunyai mental dan kepribadian yang tangguh dalam melakukan suatu percobaan. Sedangkan siswa yang mempunyai kreativitas rendah cenderung pasif dan malas dalam mengikuti pelajaran sehingga cenderung kurang dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Dengan perbedaan semacam ini, maka penguasaan terhadap materi pelajaran bagi siswa yang memiliki kreativitas tinggi lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki kreativitas rendah.

3. Uji Hipotesis Ketiga

$H_{0AB} : \alpha$: Tidak ada interaksi antara pengaruh penggunaan pendekatan ketrampilan proses melalui metode pembelajaran (A) dan kreativitas siswa (B) terhadap kemampuan kognitif Fisika siswa

$H_{1AB} : \alpha$: Ada interaksi antara pengaruh penggunaan pendekatan ketrampilan proses melalui metode pembelajaran (A) dan kreativitas siswa (B) terhadap kemampuan kognitif Fisika siswa.

Berdasarkan hasil analisis data maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada interaksi antara pengaruh penggunaan pendekatan ketrampilan proses melalui metode pembelajaran (A) dan kreativitas siswa (B) terhadap kemampuan kognitif Fisika siswa. Dari hasil perhitungan anava dua jalan dengan frekuensi sel tak sama didapatkan nilai $F_{B12} = 97.35$ lebih besar dari

$F_{0,05;1,76} = 3,98$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan ketrampilan proses melalui metode pembelajaran dengan kreativitas siswa mempunyai pengaruh sendiri-sendiri terhadap pencapaian kemampuan kognitif Fisika siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan dari analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan:

- 1) Ada perbedaan pengaruh antara penggunaan pendekatan ketrampilan proses melalui metode eksperimen dan demonstrasi terhadap kemampuan kognitif Fisika siswa. Siswa yang memperoleh pembelajaran dengan pendekatan ketrampilan proses melalui metode eksperimen menghasilkan kemampuan kognitif Fisika yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diberi pendekatan ketrampilan proses melalui metode demonstrasi.
- 2) Ada perbedaan pengaruh antara kreativitas siswa kategori tinggi dan rendah terhadap kemampuan kognitif Fisika siswa. Siswa yang memiliki kreativitas kategori tinggi memiliki kemampuan kognitif Fisika yang lebih baik daripada siswa yang memiliki kreativitas kategori rendah
- 3) Tidak ada interaksi antara pengaruh penggunaan pendekatan ketrampilan proses melalui metode pembelajaran dan kreativitas siswa terhadap kemampuan kognitif Fisika siswa. Jadi antara penggunaan pendekatan ketrampilan proses dan kreativitas siswa mempunyai pengaruh sendiri sendiri terhadap kemampuan kognitif Fisika siswa.

Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat dikemukakan implikasi sebagai berikut: (1). Pembelajaran Fisika dengan pendekatan ketrampilan proses melalui metode eksperimen dapat membantu efektifitas belajar mengajar; (2). Kreativitas siswa kategori tinggi dengan ditunjang

oleh penggunaan pendekatan ketrampilan proses melalui metode eksperimen dapat menghasilkan nilai kemampuan kognitif Fisika lebih baik dibandingkan dengan pendekatan ketrampilan proses melalui metode demonstrasi.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi dari penelitian ini, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Pemilihan pendekatan dan metode yang kurang tepat untuk suatu kompetensi dapat mempengaruhi kemampuan kognitif Fisika siswa. Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan kelebihan dan kekurangan pendekatan dan metode-metode mengajar, sehingga dapat memilih pendekatan dan metode yang sesuai untuk suatu kompetensi tertentu.
- 2) Guru sebaiknya memperhatikan tingkat kreativitas siswa, sehingga dalam proses belajar mengajar guru dapat memberikan bantuan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa.

Daftar Pustaka

- Budiyono. 2004. *Statistika Untuk Pendidikan*. Surakarta : UNS Press
- Carl J Wenning. 2005. "Levels Of Inquiry: Hierarchies Of Pedagogical Practice And Inquiry Processes". *Journal of Physics Teacher Education Online*, 2 (3): 3-11
- Conny Semiawan, Tangyong A.F., Belen S., Yulaelawati Matahelemual, & Wahjudi Suseloardjo. 1992. *Pendekatan Ketrampilan Proses*. Jakarta: Grasindo
- Dwi Rahayu. 2008. *Pengaruh Pengajaran Remediasi Terhadap Prestasi Belajar Ditinjau dari Kreativitas Siswa SMP pada Sub Pokok Bahasan Kalor Tahun Ajaran 2006/2007*. Surakarta: FKIP UNS
- Dyan Listyaningsih. 2005. *Pembelajaran Fisika Dengan Menggunakan Pendekatan Ketrampilan Proses untuk Meningkatkan*

Kemampuan Kognitif Siswa pada Pokok Bahasan Usaha di SMP Tahun Ajaran 2004/2005. Surakarta: FKIP UNS

Gino H.J., Suwarni, Suropto, Maryanto, & Sutijan. 1997. *Belajar dan Pembelajaran I*. Surakarta: UNS Press

Herbert Druexes, Gernot Born, & Fritz Siemsen. 1986. *Kompendium Didaktik Fisika*. (diterjemahan oleh: Soeparmo). Bandung : Remaja Karya. Julius Chandra. 1994. *Kreativitas*. Yogyakarta : Kanisius

Margono. 1998. *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta: UNS Press

Muhhibin Syah. 2005. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Mulyani Sumantri & Johar Permana H. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Maulana

Nail Ozek, Selahattin Gonen. 2005. "Use of J. Bruner's learning theory in a physical experimental activity". *Journal of Physics Teacher Education Online*, 2(3): 19

Nana Sudjana. 1989. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Rachmad Resmiyanto. 2009. *Pembelajaran Fisika di Indonesia Membunuh Kreativitas Murid*. hal 1-2.

Rini Budiharti. 1988. *Strategi Belajar Mengajar Bidang Studi*. Surakarta: UNS Press

Roestiyah N.K. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Asdi Mahasatya

Sanjaya. 2009. *Free Journal & Konsultasi*. hal 1-7. <http://id-jurnal.blogspot.com/2009/09/skripsi-pembelajaran-fisika-dengan.html> (diakses 18 Maret 2016)

Sardiman, AM. 1999. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Persada

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Sri Suwarsi, Karsono, Asri Laksmi Riani, Darustam, Al.Sentot Sudarwanto. Joko Purwono, Mahendra Wijaya, Hunik Sri Runing Sawitri, & H. Edy Tri Sulistyoyo. 2003. *Dasar-Dasar Kewirausahaan*. Surakarta:UNS PRESS

Sudjana. 1996. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.

Suharsimi Arikunto. 2008. *Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

Tabrani Rusyan A., Atang Kusdinar, & Zainal Arifin. 1989. *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remadja Karya

Team Didaktik Metodik Kurikulum IKIP Surabaya. 1993. *Pengantar Didaktik Metodik Kurikulum PBM*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Winarno Surakhmad. 1990. *Pengantar Interaksi Mengajar-Belajar*. Bandung: Tarsito

Winkel, WS. 1995. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma



Peningkatan Kemampuan Kerja Sama melalui Kegiatan Kerja Kelompok Pada Anak Kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar

Moh Fauziddin

Dosen Prodi PG-PAUD STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai

mfauziddin@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan kerja sama anak melalui kegiatan kerja kelompok pada anak Kelompok A Taman Kanak-kanak (TK) Kartika Salo Kabupaten Kampar. Kegiatan kerja kelompok dipilih karena kegiatan ini dapat menggerakkan anak melakukan kerjasama dengan baik. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif yang menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Subjek pada penelitian ini adalah 16 anak Kelompok A TK Kartika Salo Kampar yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Objek penelitian ini yaitu kemampuan kerja sama anak yang meliputi kemampuan berinteraksi, tanggung jawab, dan saling membantu. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila perhitungan persentase seluruh aspek menunjukkan nilai 80%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama anak meningkat setelah adanya tindakan melalui kegiatan kerja kelompok. Dari data Siklus I persentase kemampuan kerja sama anak 65%. Pada Siklus II kemampuan kerja sama anak mengalami peningkatan menjadi 93%. Dapat dikatakan bahwa penelitian ini berhasil karena persentase sudah melebihi angka yang ditentukan, yakni 80%.

Kata kunci: *kemampuan kerja sama, kerja kelompok*

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang berperan membina peserta didik usia 0-6 tahun dalam mengoptimalkan aspek-aspek perkembangannya. Menurut PP Nomor 27 Tahun 1990, Bab I Pasal 1, Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan formal. TK merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang secara spesifik bertujuan mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan yang meliputi fisik motorik, sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa, moral dan agama, dan kognitif, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Usia dini merupakan usia emas, yang mana berbagai pertumbuhan dan perkembangan mulai dan sedang berlangsung, seperti perkembangan fisiologis, bahasa, sosial emosional, motorik dan kognitif. Perkembangan ini akan menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjutnya. Oleh sebab itu perkembangan pada masa awal ini akan menjadi penentu bagi perkembangan selanjutnya. Keberhasilan dalam menjalankan tugas perkembangan pada suatu masa akan menentukan keberhasilan pada masa perkembangan berikutnya.

Menurut Hurlock (1980:86-87) hanya ada sedikit bukti yang menyatakan bahwa sikap sosial atau antisosial merupakan sikap bawaan, kemampuan tersebut tergantung pada pengalaman-pengalaman sosial. Kehidupan awal anak berpusat di sekitar rumah, maka di rumahlah diletakkan dasar perilaku dan sikap sosial kelak. Jadi anak merupakan makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri (zoon politicon) dan agar anak mampu menjalin hubungan yang baik dengan orang lain, maka orangtua dan guru memiliki peran penting untuk mengembangkan kemampuan sosial-emosional anak. Kemampuan sosial-emosional merupakan kemampuan yang harus dimunculkan, dilatihkan serta dikembangkan melalui pembinaan, pembiasaan dan pengajaran sejak dini seperti halnya di TK.

Dewasa ini pendidikan lebih menekankan pada ranah kecerdasan intelektual, sedangkan kemampuan lain seperti fisik motorik, seni, dan sosial-emosional kurang diperhatikan. Kecerdasan sosial-emosional penting bagi anak karena dengan dimilikinya kecerdasan ini maka seorang anak dapat diterima oleh lingkungan atau temannya. Menurut Lwin (2008: 197-198), anak yang memiliki kemampuan sosial yang baik dapat dilihat dari seberapa dekat dia bisa berteman atau bersahabat, seberapa mudah dia akrab dengan orang asing dan jarang memiliki konflik dengan temannya.

Kemampuan bekerja sama merupakan salah satu kemampuan dalam pola perilaku sosial (Hurlock, 1978: 262). Semakin banyak kesempatan yang anak miliki untuk melakukan suatu hal bersama-sama, semakin cepat anak belajar melakukannya dengan cara bekerja sama

Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009, dijelaskan bahwa salah satu perkembangan sosial-emosional Kelompok A atau anak usia 4-5 tahun yaitu dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas dan saling membantu sesama teman.

Berdasarkan hasil observasi 4 Januari 2016 pada 16 anak Kelompok A di TK Kartika Salo, pada proses belajar terlihat bahwa kemampuan bekerja sama anak masih kurang optimal. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1.1 Kemampuan Kerjasama anak kelompok A TK Kartika Salo

Aspek	Kriteria	Jumlah Anak 18 Orang	Persentase
Interaksi	Baik	-	0 %
	Cukup Baik	3	16,7 %
	Kurang baik	8	44,4 %
	Tidak baik	7	38,8 %
Interaksi	Baik	-	0 %
	Cukup	3	16,7 %

Aspek	Kriteria	Jumlah Anak 18 Orang	Persentase
	Baik		
	Kurang baik	9	50,0 %
	Tidak baik	6	33,3 %
	Baik	-	0 %
Tanggung Jawab	Cukup Baik	4	22,2 %
	Kurang baik	7	38,8 %
	Tidak baik	7	38,8 %

Kemampuan kerja sama anak kurang optimal disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya upaya mengembangkan kemampuan kerja sama di Kelompok A TK Kartika Salo kurang maksimal. Upaya guru dalam mengembangkan kemampuan kerja sama terlihat pada saat kegiatan awal, guru biasanya menstimulasi kemampuan kerja sama anak hanya dengan metode cerita yang didalamnya ada nilai-nilai kerja sama. Namun upaya ini belum efektif mengembangkan kemampuan kerja sama anak karena anak merupakan pembelajar aktif dimana pembelajaran tersebut akan bermakna jika anak bertindak sebagai subjek, bukan hanya mendengarkan cerita dan nasehat.

Dari hasil wawancara peneliti dengan guru, diperoleh bahwa pembelajaran dalam bentuk kelompok ini jarang diberikan karena guru underestimate pada kemampuan anak-anak untuk berinteraksi secara kelompok. Guru beranggapan bahwa anak masih belum mampu untuk saling berbagi dan terlibat dalam kegiatan kerja kelompok.

Ada berbagai cara dalam mengembangkan kemampuan kerja sama, salah satunya dapat dilakukan melalui penerapan pembelajaran dengan kerja kelompok. Kerja kelompok merupakan salah satu strategi belajar mengajar dimana anak dibagi menjadi beberapa kelompok dan bekerja bersama dalam

menyelesaikan tugas atau memecahkan masalah tertentu, dan berusaha mencapai tujuan bersama (Roestiyah N.K., 2001: 15).

Metode kerja kelompok untuk meningkatkan kemampuan kerja sama belum pernah dicoba di TK Kartika Salo. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti terdorong untuk mengambil judul penelitian “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama melalui Kegiatan Kerja Kelompok di Kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar”.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut: (1) kemampuan kerja sama anak belum optimal, (2) kurangnya kegiatan yang bersifat kelompok menyebabkan kemampuan bekerja sama kurang berkembang, (3) adanya anggapan guru bahwa anak TK belum mampu bekerja sama, dan (4) metode kerja kelompok belum pernah dicobakan untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan kemampuan bekerja sama melalui kegiatan kerja kelompok pada anak Kelompok A di TK Kartika Salo Kabupaten Kampar?”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan bekerja sama anak kelompok A di TK Kartika Salo melalui kegiatan kerja kelompok.

Menghindari meluasnya penafsiran permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Kemampuan bekerja sama : Kemampuan bekerja sama adalah kemampuan anak dalam menyelesaikan tugas kelompok. Bekerja sama meliputi kemampuan anak agar mampu berinteraksi, saling membantu, dan bertanggung jawab dengan temannya.
2. Kegiatan kerja kelompok : Kegiatan kerja kelompok merupakan salah satu metode belajar- mengajar dimana anak dibagi menjadi beberapa kelompok untuk bekerja bersama dalam memecahkan masalah atau

melaksanakan tugas tertentu, dan berusaha mencapai tujuan pengajaran yang telah ditentukan oleh guru, dengan tujuannya untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama anak.

Kajian Teori

Tinjauan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Samsu Yusuff, LN (2006:122) mengartikan perkembangan sosial sebagai pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan saling berkomunikasi dan bekerja sama. Menurut Hurlock (1978: 250), perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Menjadi orang yang mampu bermasyarakat (socialized) memerlukan tiga proses. Masing-masing proses terpisah satu sama lain tetapi saling berkaitan, sehingga kegagalan dalam satu proses akan menurunkan kadar sosialisasi individu. Ketiga proses tersebut yakni: (1) Belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, (2) memainkan peran sosial yang dapat diterima, (3) perkembangan sikap sosial,

Perkembangan sosial merupakan kemampuan untuk dapat berperilaku sebagaimana mestinya agar dapat diterima dalam lingkungan masyarakat. Perkembangan sosial sangat dipengaruhi oleh dua faktor, yakni bimbingan orangtua terhadap anak dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial, norma-norma sosial, serta mendorong dan memberikan contoh pada anak bagaimana menerapkan norma tersebut dalam kehidupan lazim. Faktor kedua dalam lingkungan sosial. Selain keluarga anak juga memiliki lingkungan sosial yang lebih luas yakni orang dewasa lainnya, teman sebaya, dan lingkungan sekolah yang meliputi teman sekolah, guru dan warga sekolah lainnya.

Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Yusuf, Samsu (2006:122), menyatakan bahwa anak dilahirkan tanpa membawa sifat

sosial, artinya anak belum memiliki kemampuan untuk bergaul dengan orang lain. Untuk mencapai kematangan sosial, anak harus belajar tentang menyesuaikan diri dengan orang lain. Kemampuan ini diperoleh anak melalui berbagai kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya, baik orangtua, saudara, teman sebaya atau orang dewasa lainnya.

Hurlock (1978: 259), yang menjelaskan bahwa hanya sedikit bukti yang menunjukkan bahwa anak dilahirkan dalam keadaan bersifat sosial, tidak sosial, atau anti sosial, dan banyak bukti yang menunjukkan bahwa bayi atau anak bersifat demikian karena hasil belajar. Pola perilaku dalam situasi sosial pada masa kanak-kanak awal meliputi: kerja sama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah, sikap tidak mementingkan diri sendiri, meniru, dan perilaku kelekatan. Sedangkan perilaku non sosial meliputi: perlawanan, permusuhan, pertengkaran, mengejek dan menggertak, perilaku yang sok kuasa, egosentrisme, prasangka, dan antagonisme jenis kelamin.

Tinjauan Kerjasama

Kerja sama menurut Yusuf, Samsu (2004:125) adalah "sikap mau bekerja sama dengan kelompok". Sikap mau bekerja sama artinya dapat diajak dalam menyelesaikan sesuatu (kegiatan) secara bersama dalam suatu kelompok. Menurut Hurlock (1978:268), kerja sama merupakan kemampuan bekerja bersama menyelesaikan suatu tugas dengan orang lain. Dalam proses bekerja sama, anak dilatih untuk dapat menekan kepribadian individual dan mengutamakan kepentingan kelompok. Dari satu sisi anak memiliki sikap dalam melakukan kegiatan bersama dengan teman sebayanya, adanya sikap seperti itu anak mempunyai semangat bermain secara berkelompok.

Pendapat berbeda disampaikan Nasution (2010: 146) bahwa kerja sama merupakan salah satu dari asas didaktik atau asas dalam ilmu pendidikan. Lawan dari kerja sama ialah persaingan. Menurut Grambs (dalam Nasution,

2010:147), baik kerja sama maupun persaingan sama pentingnya. Tujuan persaingan disini bukan semata-mata untuk memperoleh hadiah, akan tetapi untuk mencapai hasil yang lebih tinggi atau pemecahan masalah yang dihadapi kelompok.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kerja sama merupakan suatu sikap mau bekerja dengan orang lain atau kelompok. Setiap anak dilatih untuk mengutamakan kepentingan kelompok dan mengesampingkan kepentingan pribadi. Perbedaan-perbedaan yang terdapat pada diri anak dalam suatu kelompok dapat dijadikan sebagai kekuatan yang besar.

Kaitannya dengan karakteristik tahapan kerjasama, Yudha M. Saputra dan Rudyanto (2005:43-44) menyatakan empat langkah tahap kerja sama yakni: (1) bekerja sendiri, (2) mengamati dan mengenal lingkungan, (3) merasa tertarik dan mengadakan penyesuaian diri, dan (4) terbuka untuk memberi dan menerima, orang yang terlibat pada kerja sama harus mau dan mampu untuk saling memberi dan menerima. Sifat egosentris harus dikikis atau paling tidak dikurangi sehingga proses keterbukaan dapat berlangsung. Sedangkan David (Slamet Suyanto, 2005a:154) mengklasifikasikan empat elemen dasar dalam kerja sama, yaitu: adanya saling ketergantungan yang saling menguntungkan pada anak dalam melakukan usaha secara bersama-sama, adanya interaksi langsung diantara anak dalam satu kelompok, masing-masing anak memiliki tanggung jawab untuk bisa menguasai materi yang diajarkan, penggunaan kemampuan interpersonal dan kelompok kecil secara tepat, yang dimiliki oleh setiap anak.

Dalam upaya mengembangkan kemampuan kerja sama dalam diri anak, guru di sekolah dapat menggunakan beberapa cara atau langkah-langkah untuk menumbuhkan kemampuan kerja sama anak. Langkah-langkah untuk menumbuhkan kemampuan kerja sama menurut Tadkiroatun Musfiroh, dkk.(2007:20-22) adalah sebagai berikut: (1) mengenalkan permainan yang bersifat kerja sama (2) mengenalkan kasih sayang (3) mengenalkan sikap

gotong royong (4) mengajarkan anak untuk berbagi (5) mendorong anak untuk membantu dan (6) mengajarkan kesungguhan hati dalam membantu orang lain.

Tinjauan Kerja Kelompok

Kerja kelompok memiliki pengertian, dimana anak didik dalam suatu kelompok di pandang sebagai suatu kesatuan tersendiri, untuk mencapai tujuan tertentu dengan cara bergotong royong. Cara ini dapat menggerakkan anak untuk melakukan kerja sama sepenuh hati dengan kelompok. Menurut Gordon (Moeslichatoen, 2004: 138), kerja kelompok merupakan kegiatan belajar yang memungkinkan anak belajar untuk dapat mengatur diri sendiri agar dapat membina persahabatan, berperan serta dalam kegiatan kelompok, memecahkan masalah yang dihadapi kelompok, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Kerja kelompok merupakan suatu aktivitas kerja yang mana dalam aktivitas kerja tersebut terdapat suatu masalah maupun tugas yang harus diselesaikan secara bersama. Penyelesaian tugas diselesaikan dalam suatu kelompok yang mengharuskan adanya kerja sama dari antar anggota kelompok.

Ada tiga bentuk kerja kelompok menurut Roestiyah N.K. (2001:18-20), yaitu: (1) kerja kelompok berjangka pendek, (2) Kerja kelompok berjangka panjang, dan (3) kerja kelompok campuran.

Kelebihan dan kekurangan penggunaan kegiatan kerja kelompok dapat diuraikan sebagai berikut. Pertama, kelebihan kegiatan kerja kelompok (1) dapat memberikan kesempatan pada anak untuk menggunakan keterampilan bertanya dan membahas suatu masalah, (2) dapat memberikan kesempatan pada anak untuk lebih intensif mengadakan penyelidikan mengenai suatu masalah, (3) dapat mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajarkan keterampilan berdiskusi, (4) dapat memungkinkan guru untuk lebih memperhatikan anak sebagai individu serta kebutuhannya belajar, (5) anak lebih aktif tergabung dalam pelajaran mereka dan lebih aktif berpartisipasi dalam kelompoknya dan (6)

anak dapat mengembangkan sikap saling menghargai dan menghormati pribadi temannya, menghargai pendapat orang lain, dan saling membantu dalam kelompok untuk mencapai suatu tujuan. Kedua, kekurangan-kekurangan kegiatan kerja kelompok yaitu: (1) kerja kelompok lebih sering hanya melibatkan mereka yang mampu karena mereka cakap memimpin dan bisa mengarahkan mereka yang kurang mampu, (2) strategi ini kadang-kadang menuntut pengaturan tempat duduk yang berbeda-beda dan gaya mengajar yang berbeda pula dan (3) keberhasilan strategi kelompok ini tergantung kepada kemampuan anak memimpin kelompok atau untuk bekerja sendiri.

Penelitian yang Relevan

Untuk menghindari duplikasi dan sebagai bahan referensi bagi penelitian ini, maka peneliti cantumkan penelitian yang relevan terhadap penelitian ini.

Pertama, penelitian oleh Nurul Hidayah (2012) yang berjudul “Upaya Membiasakan Anak untuk Memelihara Kebersihan Lingkungan dengan Kerja Kelompok di Raudhatul Athfal Bligo I Ngluwar Kabupaten Magelang”. Penelitian ini melibatkan 14 anak terdiri dari 4 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh hasil bahwa kemampuan memelihara kebersihan lingkungan di dalam dan di luar ruangan, membersihkan tempat makan dan peralatan makan, membuat dan merawat taman bunga meningkat.

Kedua, penelitian oleh Endah Prayukti (2013) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Bekerja Sama melalui Metode Bermain pada Anak Kelompok B di TK PKK 54 Pucung Pendowharjo Sewon Bantul”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain kooperatif seperti bermain estafet karet gelang dan masinis gerbong kereta api dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama setelah dilakukan tindakan. Dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa kemampuan bekerja sama dapat ditingkatkan melalui metode bermain kooperatif.

Ketiga, penelitian oleh Nola Sanda Rekysika (2015) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Melalui Kegiatan Kerja Kelompok Di Kelompok A TK Negeri Trukan Siwates Kaligintung Temon Kulon Progo”. Penelitian melibatkan 18 anak Kelompok A TK Negeri Trukan Siwates Kaligintung Temon Kulon Progo yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama anak meningkat hal ini dapat dilihat pada Siklus I persentase kemampuan kerja sama anak meningkat menjadi 65%. Pada Siklus II kemampuan kerja sama anak kembali mengalami peningkatan menjadi 93%. Dapat dikatakan bahwa penelitian ini berhasil karena persentase sudah mencapai angka yang ditentukan, yakni 80%. Kegiatan kerja kelompok yang diberikan dalam penelitian ini berupa mewarnai gambar, menyusun puzzle, memilah biji dan mix media. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam kegiatan kerja kelompok yaitu guru mempersiapkan media pembelajaran, guru dan anak membentuk kelompok, guru menunjuk pemimpin, anak membagi tugas dalam kelompok. Setelah kegiatan kelompok usai, guru membagikan reward di akhir kegiatan untuk memotivasi anak

Kerangka Pemikiran

Perkembangan sosial adalah pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan saling berkomunikasi dan bekerja sama. Kemampuan kerja sama merupakan salah satu kemampuan dalam aspek perkembangan sosial-emosional. Menurut Takdiroatun Musfiroh, Ni Nyoman Serhati dan Yulia Ayriza (2007:17), kerja sama penting untuk diajarkan sejak dini karena kemampuan kerja sama sangat dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui kerja sama, anak akan dapat membina hubungan yang lebih baik dengan teman-temannya karena dalam kerja sama terdapat beberapa sikap positif seperti adanya interaksi, sikap saling membantu, dan tanggung jawab.

Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas maka diajukan hipotesis tindakan bahwa kegiatan kerja kelompok dapat meningkatkan kemampuan kerja sama pada anak Kelompok A di TK Kartika Salo Kabupaten Kampar.

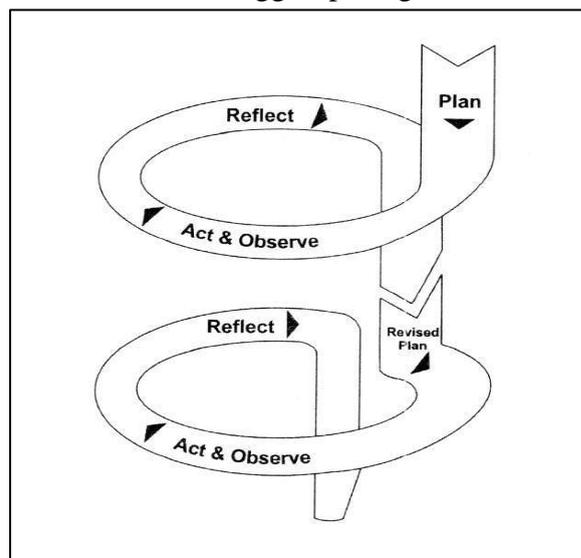
Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK). Arikunto (2008:58) mendefinisikan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggabungkan batasan tiga pengertian tiga kata inti, yaitu (1) penelitian, (2) tindakan, (3) kelas, yaitu penelitian tindakan (classroom action research) merupakan penelitian yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki pembelajaran di kelas.

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk menemukan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama anak Kelompok A TK Kartika Salo. Penelitian ini digunakan sebagai bahan masukan pendidik dan calon pendidik dalam proses kegiatan pembelajaran. Penelitian ini direncanakan dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Pada akhir siklus pertama dilakukan refleksi yang digunakan sebagai referensi perbaikan untuk pelaksanaan tindakan siklus kedua.

Subjek penelitian ini adalah anak di Kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar. Jumlah Kelompok A secara keseluruhan berjumlah 18 anak terdiri dari 9 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Peneliti memilih Kelompok A karena kemampuan dalam hal bekerja sama untuk sebagian besar anak masih kurang optimal karena masih ada beberapa anak yang belum mampu bekerja sama dengan teman yang lainnya. Penelitian ini dilaksanakan di TK Kartika Salo Kabupaten kampar Propinsi Riau. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai April atau pada Semester Genap Tahun Ajaran 2015/2016.

Desain penelitian menggunakan model Kemmis dan McTaggart pada gambar berikut ini



Gambar 2.1 Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan McTaggart

Teknik Pengumpulan Data

Variasi metode pengumpulan data adalah angket, wawancara, pengamatan atau observasi, tes, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data yaitu observasi. Observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan pada proses pembelajaran, memperhatikan apa yang terjadi, mendengarkan, mempertanyakan informasi yang menarik, mempelajari dokumen yang ada (Idrus Muhammad 2007:129). Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan peneliti.

Instrumen Penelitian

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian yang berupa lembar observasi. Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan secara langsung oleh peneliti selama siklus berlangsung. Pedoman pengisiannya praktis, dengan membubuhkan tanda cek list (√) jika hal yang diamati muncul.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dijelaskan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Rubrik Penilaian Check List tentang Kemampuan Bekerja Sama

Aspek yang diamati	Skor	Deskripsi
Anak mampu berinteraksi dengan teman kelompoknya	4	Jika anak dapat berkomunikasi
	3	Jika anak dapat berkomunikasi
	2	Jika anak dapat berkomunikasi
	1	Jika anak belum dapat
Anak dapat menyelesaikan tugas yang telah dibagi dalam kelompoknya	4	Jika anak dapat menyelesaikan tugas yang telah
	3	Jika anak dapat menyelesaikan tugas yang telah
	2	Jika anak dapat menyelesaikan tugas yang telah
	1	Jika anak belum dapat
Anak dapat membantu teman yang kesulitan dalam mengerjakan tugas kelompok	4	Jika anak dapat membantu
	3	Jika anak dapat membantu
	2	Jika anak dapat saling membantu
	1	Jika anak belum dapat

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif. Deskriptif kuantitatif adalah data yang diperoleh berupa angka-angka untuk mengetahui persentase kemampuan bekerja sama anak. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara merefleksi hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik dan anak di kelas.

Hasil Penelitian

Hasil dari pelaksanaan Siklus I dengan menggunakan instrumen lembar observasi pada indikator pertama yaitu dapat berinteraksi dengan

kelompok, pada kriteria baik persentase yang dicapai adalah 17% atau dari 16 anak, yang mendapat kriteria baik sebanyak 2 anak. Pada kriteria cukup baik, persentase yang dicapai adalah 67% atau dari 4 anak, yang mendapat kriteria cukup baik sebanyak 12 anak. Indikator ketiga adalah saling membantu adalah 22% atau dari 16 anak, yang mendapat kriteria kurang sebanyak 3 anak. Pada Siklus I ini tidak ada anak yang mendapatkan kriteria sangat kurang. Persentase terbanyak masih pada kriteria cukup baik, hal ini karena sebagian anak masih belum dapat berinteraksi dengan teman sekelompoknya sesuai dengan yang diharapkan peneliti. Interaksi yang dimaksud peneliti adalah obrolan maupun tindakan anak dengan teman kelompoknya yang membahas mengenai tugas kelompok, bukan membahas hal di luar tugas.

Hasil dari pelaksanaan Siklus II dengan menggunakan instrumen lembar observasi pada indikator pertama yaitu dapat berinteraksi dengan kelompok, pada kriteria baik persentase yang dicapai adalah 78% atau dari 18 anak, yang mendapat kriteria baik sebanyak 14 anak. Pada kriteria cukup baik, persentase yang dicapai adalah 22% atau dari 18 anak, yang mendapat kriteria cukup baik sebanyak 4 anak. Pada Siklus I ini tidak ada anak yang mendapatkan kriteria kurang dan sangat kurang. Persentase terbanyak berada pada kriteria baik, sebagian besar anak sudah dapat berinteraksi dengan teman sekelompoknya sesuai dengan yang diharapkan peneliti. Interaksi yang dimaksud peneliti adalah obrolan maupun tindakan anak dengan teman kelompoknya yang membahas mengenai tugas kelompok, bukan membahas hal di luar tugas.

Indikator yang kedua adalah tanggung jawab dalam mengerjakan tugas kelompok. Persentase yang dicapai pada kriteria baik adalah 94%, atau dari 18 anak, yang mendapat kriteria baik sebanyak 17 anak. Pada kriteria cukup baik, persentase yang dicapai adalah 6%, atau dari 18 anak, yang mendapat skor kriteria cukup baik sebanyak 1 anak. Tidak ada anak yang berada pada kriteria kurang dan sangat

kurang. Persentase tertinggi berada pada kriteria baik, ini karena sebagian besar anak sudah dapat bertanggung jawab penuh terhadap tugas kelompok.

Indikator yang ketiga adalah mampu membantu teman yang kesulitan dalam mengerjakan tugas kelompok. Kriteria baik, persentase yang dicapai 83%, atau dari 16 anak, yang mendapat kriteria baik sebanyak 14 anak. Pada kriteria cukup, persentase mencapai 17%, atau dari 16 anak, yang mendapat kriteria cukup sebanyak 2 anak. Tidak ada yang berada pada kriteria kurang dan sangat kurang. Persentase tertinggi berada pada kriteria baik, karena sebagian besar anak masih sudah dapat membantu teman satu kelompoknya yang mengalami kesulitan.

Indikator yang kedua adalah tanggung jawab dalam mengerjakan tugas kelompok. Persentase yang dicapai pada kriteria baik adalah 11%, atau dari 16 anak, yang mendapat kriteria baik sebanyak 1 anak. Pada kriteria cukup baik, persentase yang dicapai adalah 44,5%, atau dari 16 anak, yang mendapat skor kriteria cukup baik sebanyak 7 anak. Kriteria kurang, persentase yang dicapai adalah 44,5%, atau dari 16 anak, yang mendapat skor kriteria kurang baik ada. Tidak ada yang berada pada kriteria sangat kurang, akan tetapi persentase tertinggi masih pada kriteria kurang dan kriteria cukup baik. Beberapa anak masih belum menyadari bahwa dalam kerja kelompok, bertanggung jawab secara individu sangat diperlukan. Hal ini disebabkan belum adanya pembagian tugas yang jelas.

Indikator yang ketiga adalah mampu membantu teman yang kesulitan dalam mengerjakan tugas kelompok. Kriteria baik, persentase yang dicapai 22%, atau dari 16 anak, yang mendapat kriteria baik sebanyak 4 anak. Pada kriteria cukup, persentase mencapai 67%, atau dari 16 anak, yang mendapat kriteria cukup sebanyak 12 anak. Kriteria ketiga yaitu kurang baik, persentasenya mencapai 11%, atau dari 16 anak, yang mendapat kriteria kurang baik sebanyak 2 anak. Tidak ada yang berada pada kriteria sangat kurang, akan tetapi persentase

tertinggi berada pada kriteria cukup baik, karena beberapa anak masih belum dapat membantu teman satu kelompoknya yang mengalami kesulitan.

Berdasarkan penjelasan di atas terlihat bahwa kemampuan kerja sama anak Kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dengan naiknya persentase kemampuan kerja sama anak Kelompok A secara keseluruhan, yakni pada Siklus I persentase kemampuan kerja sama secara keseluruhan adalah 65%, pada Siklus II meningkat menjadi 93%.

Pembahasan

Kemampuan kerja sama anak pada akhir Siklus I sudah mulai terlihat. Anak sudah mulai dapat berinteraksi dengan teman kelompok saat mengerjakan tugas, dapat saling membantu dan sudah ada sebagian yang mampu bertanggung jawab dengan tugas kelompok. Hal tersebut sesuai dengan teori Partern (Santrock, 2002: 273-274) yang menyatakan bahwa tahapan cooperative play atau bermain secara kelompok dan kerja sama sudah terlihat pada tahun-tahun prasekolah dan masa pertengahan anak. Meski demikian, masih ada sebagian anak yang diam bahkan melamun dan tidak memperhatikan teman kelompok. Kemampuan kerja sama anak masih harus ditingkatkan. Pada Siklus I ini persentase kemampuan kerja sama anak secara keseluruhan adalah 65%.

Peneliti dalam melaksanakan Siklus I mengalami beberapa kendala, sehingga perlu diadakan perbaikan untuk Siklus II agar indikator keberhasilan dapat tercapai. Kendala pada Siklus I adalah ketika guru membentuk kelompok sendiri tanpa melibatkan anak, kelompok sulit terbentuk, kadang anak juga masih pilih-pilih teman. Guru hanya menunjuk anak untuk berkumpul menjadi satu kelompok dan terkadang anak lambat untuk mengikuti instruksi guru. Dalam kegiatan kerja kelompok anak juga masih asal mengerjakan tugas, terkadang anak berebut bagian tugas dan tidak jarang ada keributan kecil. Anak juga kurang

antusias dalam melakukan kegiatan kerja kelompok.

Dari kendala-kendala yang ada dalam Siklus I tersebut, maka peneliti dan guru berdiskusi untuk melakukan perbaikan. Guru melibatkan anak dalam pembentukan kelompok dengan cara mengambil undian sehingga anak merasa bahwa kelompok tersebut terbentuk karena partisipasinya dan anak lebih mudah diatur untuk duduk dan mengerjakan tugas dengan kelompoknya. Selain itu pembentukan kelompok yang melibatkan anak dengan cara mengambil undiansendiri-sendiri dapat membentuk kelompok yang heterogen atau berbeda prestasi, kecerdasan, etnik dan jenis kelamin. Ini dapat menghapus kemungkinan anak pilih-pilih teman kelompok. Hal ini dikuatkan oleh Nur Asma (2006: 19) bahwa mencampurkan anak berdasarkan prestasi dan kecerdasan dapat membangun sistem tutur teman sebaya, sedangkan mencampur anak berdasar etnik dan jenis kelamin dapat membawa perspektif unik dalam kelompok.

Perbaikan selanjutnya pada Siklus II yakni adanya pemimpin dalam setiap kelompok. Guru menunjuk 1 anak dari masing-masing kelompok untuk menjadi pemimpin. Sesuai dengan pendapat Roestiyah N.K. (2001: 17) bahwa salah satu kelebihan kerja kelompok adalah dapat mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajarkan keterampilan berdiskusi. Guru menunjuk dengan cara bergantian setiap harinya.

Perbaikan selanjutnya pada Siklus II ini kegiatan dibuat sedemikian rupa agar anak mudah dalam membagi tugas dalam satu kelompok. Ketika anak memiliki satu tugas yang jelas dalam kelompok, maka rasa tanggung jawab akan muncul pada diri anak. Anak akan memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan bagian tugasnya tersebut. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Ishjoni (2010: 34) bahwa keberhasilan kelompok tergantung dari pembelajaran individu dalam kelompok tersebut. Adanya pertanggung jawaban secara individu dapat menjadikan setiap anggota kelompok dapat mengerjakan tugasnya baik tanpa bantuan teman maupun dengan bantuan temannya

ketika dia kesulitan. Senada dengan pendapat tersebut, David (dalam Slamet Suyanto, 2005:154) menyatakan bahwa bahwa dalam kegiatan kerja kelompok terdapat interaksi langsung antara anggota kelompok dan masing-masing anak harus memiliki tanggung jawab dalam tugasnya.

Perbaikan terakhir adalah memberikan reward disetiap akhir kegiatan. Pemberian reward ini memiliki pengaruh besar terhadap semangat anak dalam mengerjakan tugas kelompoknya. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Dimiyati dan Mudjiono (2006: 85-86) yang menjelaskan bahwa ketika motivasi diketahui oleh anak, maka tugas belajar, dalam hal ini kerja kelompok, dapat terselesaikan dengan baik. Motivasi dapat membangkitkan, meningkatkan dan memelihara semangat anak untuk belajar. Membangkitkan ketika anak tidak bersemangat, meningkatkan ketika semangat anak timbul tenggelam, dan memelihara ketika semangatnya telah kuat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Peneliti dan guru sepakat memberikan reward berupa pujian dan hadiah. Ishjoni (2010: 33-34) mengemukakan bahwa reward atau penghargaan kelompok diberikan jika skor kriteria kelompok tersebut dapat meningkat dari sebelumnya. Keberhasilan kelompok didasarkan pada individu sebagai anggota kelompok dalam menciptakan hubungan baik yang saling mendukung, saling membantu, saling peduli dengan teman sekelompoknya dan tanggung jawab dengan tugasnya. Dengan adanya reward, anak semakin termotivasi untuk bekerja lebih baik dalam kelompoknya. Peneliti dan guru menyiapkan reward yang serupa tapi berbeda pada setiap hari, anak juga diberitahu mengenai reward yang akan didapat hari tersebut sebelum mengerjakan tugas kelompok.

Kemampuan bekerja sama anak pada Siklus II dengan adanya perbaikan dari Siklus I telah terbukti mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari persentase kemampuan kerja sama anak secara keseluruhan. Yakni pada Siklus I, persentase kemampuan kerja sama

anak adalah 65%. Pada Siklus II meningkat menjadi 93%.

Dari hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran kerja kelompok pada dasarnya sudah dapat digunakan di TK akan tetapi harus disesuaikan dengan karakteristik anak. Pembelajaran dengan kerja kelompok dapat melatih kerja sama anak yang meliputi berbagai unsur seperti kemampuan berinteraksi dengan teman kelompok, saling membantu dengan teman kelompok dan tanggung jawab dengan tugas kelompoknya. Hal ini sejalan dengan pendapat Gordon (Moeslichatoen, 2004: 138), bahwa kerja kelompok merupakan kegiatan belajar yang memungkinkan anak belajar untuk dapat mengatur diri sendiri agar dapat membina persahabatan, berperan serta dalam kegiatan kelompok, memecahkan masalah yang dihadapi kelompok, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yoni. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta. Familia.
- Achmad Sabri. (2005). *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Jakarta: Grasindo.
- Ali Nugraha & Yeni Rachmawati. (2005). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Djam'an Satori & Aan Komariah. (2011). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabet.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Farida Agus Setiawati, Ikhsan Wasesa, & Aswarni Sudjud. (2007). *Empati*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Hurlock, E.B. (1978a). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga. Hurlock, E.B. (1980b). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga. Ishjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Johnson, E.B. (2008). *Contextual Teaching and Learning*. (Alih bahasa: Ibnu Setiawan). Bandung: Mizan Learning Center.
- J.J Hasibuan & Moedjiono. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Karli & Yuliariatiningsih, M.S. (2002). *Implementasi Kurikulum Berbasis Kompeten. Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Bina Media Informasi.
- Lwin, May, Adam Khoo, Keneeth Lyen, & Caroline Sim. (2008). *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. (Alih bahasa: Christine Sujana). ----- PT Indeks.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nasution. (2010). *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nur Asma. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- P. Daeng Sari Dini. (1996). *Metoda Mengajar di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- Reni Akbar-Hawadi, Ike Anggraini Setyowati, & Khairunnisa. (2009). *Bekerjasama*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Roestiyah N.K. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta. Sa'dun Akbar. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Cipta Media. Santrock, J.W. (2002a). *Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.

- Santrock. J.W. (2010b). Psikologi Pendidikan. Jakarta: PT Fajar Interpratama Offset.
- Slamet Suyanto. (2005a). Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Slamet Suyanto. (2005b). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Soemiarti Patmonodewo. (2003). Pendidikan Anak Prasekolah. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sofia Hartati. (2005). Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan & Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Suharsimi Arikunto. (2006a). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi. (2008b). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi. (2010c). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syaiful Sagala. (2010). Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Syamsu Yusuf LN. (2006). Psikologi Perkembangan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tadkiroatun Musfiroh, Ni Nyoman Seriati, & Yulia Ayriza. (2007). Afiliasi Resolusi Konflik. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Wijaya Kusuma & Dedi Dwitagama. (2010). Mengenal Penelitian Tindakan Kelas Edisi Kedua. Jakarta: Indeks Permata Puri Media.
- W.J.S Poerwadarminta. (2002). Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Yudha M. Saputra dan Rudyanto. (2005). Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- . (2006). Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- . (2006). Panduan Bimbingan Di TK. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.



Penerapan Model Inkuiri dalam Meningkatkan Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 013 Tampan Pekanbaru

Musnar Indra Daulay¹⁾

Prodi PG-PAUD STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai

musnarindra@yahoo.co.id

Abstrak

Masalah kualitas pembelajaran IPS di Sekolah Dasar telah lama diperbincangkan. Hal ini menjadi satu syarat bahwa pendidik perlu melakukan inovasi untuk memperbaiki pembelajaran baik yang menyangkut proses maupun hasil. Penelitian dengan judul "Penerapan Model Inkuiri dalam Meningkatkan Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 013 Tampan Pekanbaru" ini merupakan salah satu realisasi dari upaya tersebut. Penelitian ini menawarkan alternatif model yang berorientasi pada model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Proses penerapan model dalam penelitian ini berfokus pada lima langkah yaitu: (1) membina suasana responsif, (2) mengemukakan permasalahan, (3) pertanyaan-pertanyaan siswa (4) merumuskan hipotesa (5) menguji hipotesa. Berdasarkan fokus tersebut penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Prosedur Penelitian ini mengacu pada Kemmis Targant dalam bentuk siklus. Pada setiap siklus terdiri dari 4 kegiatan pokok yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian tindakan ini mampu mengembangkan suatu model pembelajaran sesuai kurikulum yang berlaku dan sesuai pula dengan kondisi lapangan. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa model inkuiri terbimbing merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan aktivitas belajar siswa sehingga proses dan hasil belajar siswa akan lebih baik. Oleh karena itu pembelajaran IPS dengan menggunakan model inkuiri terbimbing cukup efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Pada akhirnya penelitian ini merekomendasikan agar dalam proses pembelajaran yang menantang dan menyenangkan siswa, melatih keterampilan siswa dalam pemecahan masalah, rasa ingin tahu dan motivasi belajar siswa lebih merasa tertantang untuk membantu, melayani dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar.

Kata Kunci : penerapan, inkuiri, pembelajaran IPS

Pendahuluan

Pada kurikulum sekolah dasar 1994, Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang mengkaji kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian pokok yaitu pengetahuan sosial dan sejarah. Bahan kajian pengetahuan sosial mencakup lingkungan sosial, ilmu bumi, ekonomi dan pemerintahan. Bahan kajian sejarah meliputi perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lampau hingga masa kini (Depdikbud,

1994:120).

Perkembangan kurikulum atau bahan pengajaran, penentuan pilihan KBM dan pola penilaian merupakan tiga serangkai tugas guru yang berkaitan satu sama lain. Oleh karena itu penghayatan pentingnya serta kemampuan teknis guru dalam melaksanakan ketiga kegiatan pokok ini khususnya dalam pembelajaran IPS sangat diharapkan. Peran guru dalam pembelajaran IPS adalah motivator dan fasilitator, dimana guru

melaksanakan pembelajaran IPS ini harus mampu membimbing dan mengarahkan siswa untuk memanfaatkan sumber belajar yang tersedia disekitarnya. Guru sebagai pemberi bekal pengetahuan tentang manusia dan seluk beluk kehidupannya hendaknya mengarahkan siswa untuk tampil memecahkan masalah sosial disekitarnya. Untuk pelaksanaan pendidikan di sekolah dasar pemerintah menyusun rambu-rambu kurikulum bagi pelaksana kurikulum tujuan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar yang berisikan garis-garis berdasarkan struktur disiplin ilmu dan model perilaku manusia yang tumbuh dalam masyarakat sehingga isi kurikulumnya akan terdiri atas: (1) *model inquiry*, masing-masing disiplin ilmu yang terdiri atas pertanyaan-pertanyaan pokok dan metode riset setiap disiplin ilmu sosial, psikologi dan agama. (2) batang tubuh pengetahuan (*body of knowledge*) yang terdiri atas konsep-konsep (3) generalisasi dari konsep-konsep tersebut dalam isi kurikulum hendaknya meningkat, peringkat kesukaran menjadi bentuk generalisasi (somantri, 2001:45)

Berdasarkan kurikulum dan rambu-rambu yang ada maka dalam pelaksanaannya haruslah diciptakan kondisi pembelajaran IPS secara kondusif, aktif, kreatif, dan efisien dengan memaksimalkan berbagai sarana dan prasarana yang ada. Serta diperlukan proses pembelajaran yang diarahkan pada kegiatan yang mendorong siswa belajar secara serius dan melibatkan siswa aktif dalam memahami konsep-konsep IPS dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan suatu masalah.

Memperhatikan kondisi yang telah diuraikan diatas, maka untuk lebih mewujudkan fungsi dan tujuan IPS sebagai salah satu wahana sumber daya manusia perlu dikembangkan iklim belajar yang konstruktif bagi berkembangnya potensi kreatif siswa sehingga lahir gagasan baru dalam pembelajaran harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didiknya sedangkan siswa harus selalu berusaha melakukan kegiatan yang lebih banyak daripada guru, dalam hal ini tidak

berarti guru tidak harus berdiam diri ketika siswa sedang belajar tetapi peran guru harus bisa membimbing, mengarahkan materi pelajaran sehingga siswa lebih banyak memahami aktivitas belajar dari sisi konsep serta kemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam belajar yang aktif dan kreatif. Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, guru hendaknya mengajar bersifat siswa sentris yang artinya guru selalu memperhatikan semua aspek pribadi siswa seperti potensi fisik dan jiwa (lambat, cepat), tingkat perkembangan pengalaman belajar, latar belakang sosial ekonomi dan lingkungan sosial budaya, bakat, minat kepribadian dan harapannya serta proyeksi yang diterapkan masyarakat, pemerintah untuk masa depannya (Gunawan. 1996:16).

Dalam pembelajaran IPS topik lapangan kerja melalui model inkuiri akan lebih fokus pada siswa, karena siswa yang berusaha sendiri mengolah informasi untuk memecahkan masalah yang akan dipecahkan dan siswapun mendapatkan sendiri pemecahan masalah sampai pada kesimpulan. Guru hanya bertindak sebagai pembimbing dan pengarah bagi siswa untuk menemukan dan memecahkannya. Guru sebagai pembelajar diharapkan akan lebih memahami tentang aktivitas belajar siswa, baik dari konsep, pemanfaatan dalam kehidupan, maupun kegunaan dan pentingnya untuk diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar dalam bentuk metode dan strategi belajar yang kreatif. Untuk menumbuh kembangkan aktivitas belajar di kalangan siswa sekolah dasar, maka model inkuiri memiliki kemungkinan dan dikembangkan di sekolah dasar dalam topik lapangan kerja. Pengembangan aktivitas belajar siswa melalui model inkuiri ini bisa dijadikan salah satu alternatif pemecahan masalah yang dihadapi oleh guru dalam mengembangkan pembelajaran IPS menjadi lebih menarik perhatian dan minat peserta didik sekaligus memberikan makna bagi perubahan sikap dan perilaku.

Berdasarkan latar belakang inilah maka perlu diadakan penelitian tindakan kelas sebagai upaya perbaikan proses belajar

mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Dan berdasarkan latar belakang dan temuan di lapangan ada dua masalah yaitu: (1) secara metodologis belum semua guru mempunyai kemampuan yang memadai dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang mampu mengembangkan iklim pembelajaran yang kondusif bagi siswa; dan (2) belum optimalnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Dari latar belakang dan fokus permasalahan di atas, maka yang akan dikaji adalah: Bagaimana Penerapan Model Inkuiri dapat Meningkatkan Pembelajaran IPS Topik Lapangan Kerja di kelas IV SDN 013 Tampan Pekanbaru? dengan sub pertanyaan yang menjadi fokus penelitian adalah: 1). bagaimana rencana pembelajaran IPS dengan menggunakan model inkuiri dalam topik Lapangan Kerja di kelas IV SDN 013 Tampan Pekanbaru?; 2). bagaimana aktivitas siswa melalui model inkuiri dalam pembelajaran IPS topik Lapangan Kerja di kelas IV SDN 013 Tampan Pekanbaru?; dan 3). bagaimana hasil belajar siswa melalui model inkuiri dalam pembelajaran IPS topik Lapangan Kerja di kelas IV SDN 013 Tampan Pekanbaru?

Tujuan Penelitian:

- a. Umum: ditujukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SDN 013 Tampan Pekanbaru melalui penggunaan model inkuiri sebagai upaya peningkatan aktivitas belajar siswa kelas IV sekolah dasar.
- b. Khusus: (1). untuk memperoleh gambaran tentang rencana pembelajaran IPS dengan menggunakan model inkuiri dalam topik Lapangan Kerja di kelas IV SDN 013 Tampan Pekanbaru; (2). untuk mengetahui aktivitas siswa melalui model inkuiri dalam pembelajaran IPS topik Lapangan Kerja di kelas IV SDN 013 Tampan Pekanbaru; dan (3). untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui model inkuiri dalam pembelajaran IPS topik Lapangan Kerja di kelas IV SDN 013 Tampan Pekanbaru.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang bermakna antara lain: (1). Bagi peneliti dapat mengetahui dan mengembangkan model inkuiri di sekolah dasar dan terbiasa melakukan penelitian kecil; (2). Bagi siswa sekolah dasar diharapkan dapat digunakan sebagai bahan kajian dalam upaya meningkatkan pembelajaran IPS; dan (3). Bagi guru diharapkan sebagai bahan kajian dalam memperluas wawasan mengenai model pembelajaran IPS dan sekaligus memotivasi para guru dalam mengupayakan suasana pembelajaran kondusif bagi tumbuh kembangnya aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS; (4). Bagi kepala sekolah hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan dalam pembinaan kepada para guru khususnya dalam kegiatan pembelajaran IPS; dan (5). Bagi sekolah hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran IPS

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian tindakan kelas yang merupakan suatu bentuk kajian yang bercirikan kegiatan partisipatif dan kolaboratif dimana guru mempunyai peranan yang sangat penting, dia terlibat penuh secara langsung dalam setiap proses perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi (Kasbolah, 1999:122). Untuk menguraikan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan maka metode kualitatif yang merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data secara deskriptif yang dituangkan dalam bentuk laporan dan uraian. Dalam penelitian ini peneliti melakukan beberapa langkah sebagai berikut:

- 1) Permintaan izin dari sekolah untuk melakukan penelitian dalam hal ini sekolah yang digunakan adalah SDN 013 Tampan Pekanbaru di kelas IV dengan jumlah 36 siswa, 19 laki-laki dan 17 perempuan yang dibuat berkelompok tiap kelompok terdiri dari 6 siswa
- 2) Melakukan Observasi dan wawancara

- terhadap guru, kelas, dan siswa
- 3) Identifikasi permasalahan dan ditentukan pemakaian model Inkuiri Terbimbing untuk pembelajaran IPS dengan topik Lapangan Kerja
 - 4) Merumuskan desain, model dan media pembelajaran yang akan digunakan
 - 5) Melakukan penelitian lapangan selama tiga siklus, tiap siklus terdiri dari satu tindakan tiap tindakan terdiri dari observasi, pelaksanaan KBM, observasi KBM, evaluasi dan refleksi.
 - 6) Instrumen Penelitian yang digunakan:
 - (a) LKS berupa permasalahan soal yang harus dikerjakan secara berkelompok yang isinya disesuaikan dengan pokok bahasan atau topik pembelajaran dalam tindakan; (b) Lembar observasi yang berfungsi untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan dan rencana tindakan dan seberapa jauh tindakan yang sedang berlangsung dapat diharapkan dan menghasilkan perubahan yang diinginkan; (c) Lembar wawancara yang digunakan untuk mengetahui pendapat, aspirasi, harapan prestasi, keinginan, keyakinan dan lain-lain, hal ini dibutuhkan untuk mengungkapkan data secara lisan dari sumbernya; (d) catatan lapangan; (e) Alat evaluasi diperlukan untuk mengevaluasi sejauh mana keberhasilan siswa dengan penerapan teknik inkuiri dalam pembelajaran; dan (f) kamera untuk dokumentasi.
 - 7) Teknik Pengumpulan Data dilakukan secara teknik kualitatif
 - 8) Pemeriksaan keabsahan data dengan teknik triangulasi (Moleong, 1994:178)

Hasil Penelitian

Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa penyampaian materi hanya berpola satu arah, tidak memberdayakan alat bantu lain selain gambar yang ada pada LKS, ada 2 kelompok yang masih kurang tepat dalam merumuskan masalah, belum meratanya komunikasi, aktivitas bertanya belum terlihat, kurang ada tanggapan dari siswa ketika siswa

menyampaikan hasil kerjanya, pelaksanaan evaluasi tindakan I belum berhasil dan penggunaan waktu belum efisien, maka diadakan tindakan kelas ulangan (Tindakan Ia)

Tabel Hasil Test Akhir Siklus I Tindakan I

X	F	x.f%
5	8	30	300
6	6	48	480
7	11	77	770
8	11	88	880
E	36	234	2430
X	6.75		67.5%

Tabel Hasil Test Akhir Siklus I Tindakan Ia

X	F	x.f	...%
6	5	30	300
7	10	70	700
8	12	96	960
9	9	81	810
E	36	277	2777
X	7.69		76.9%

Siklus II

Pada siklus II ini diperoleh data bahwa penerapan langkah-langkah inkuiri sebagian besar sudah dipahami, penggunaan alat peraga atau media lain dapat menunjang pembelajaran, pertanyaan peneliti hendaknya dilaksanakan secara individu, aktivitas bertanya dalam kelompok masih kurang, aktifitas menjawab pertanyaan masih didominasi oleh siswa yang pintar saja, pelaksanaan evaluasi tindakan sudah berhasil untuk selanjutnya pembuatan soal hendaknya dapat menopang dalam pengembangan kemampuan berpikir siswa.

Tabel Hasil Test Akhir Siklus II Tindakan II

X	F	x.f	...%
6	3	18	180
7	10	70	700
8	12	96	960
9	9	81	810
10	2	20	200
E	36	285	2850
X	7.91		79.1%

Siklus III

Pada siklus ini temuan yang diperoleh adalah sebagai berikut: penerapan langkah inkuiri sudah dapat dipahami siswa, memberdayakan lingkungan sekitar (dunia nyata) dapat mempermudah siswa mengerjakan langkah-langkah inkuiri, aktivitas dan kreatifitas siswa dalam kelompok harus selalu ditingkatkan, pentingnya memberikan penguatan dalam kegiatan pembelajaran untuk memotivasi siswa, keberanian bertanya supaya lebih ditingkatkan, pelaksanaan evaluasi ada peningkatan.

Tabel Hasil Test Akhir Siklus III Tindakan III

X	F	x.f	...%
6	1	6	60
7	6	42	420
8	16	128	1280
9	8	72	720
10	5	50	500
E	36	298	2980
X	8.27		82.7%

Dari ketiga siklus diatas diperoleh hasil yang signifikan bahwa dari satu siklus ke siklus berikutnya ada perbaikan dan respon siswa dalam mengikuti pembelajaran tampak antusias hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang terus meningkat.

Pembahasan

Siklus I

Pada awal pelaksanaan penelitian siswa masih merasa asing akan inkuiri sehingga aktivitas bertanya masih kurang, pada tahap menggali pertanyaan-pertanyaan siswa peneliti belum memberikan keleluasaan pada siswa untuk menjawab pertanyaan seluas mungkin, dan pada waktu siswa menyampaikan hasil diskusinya kurang mendapat tanggapan dari siswa lainnya sehingga peneliti harus membahas kembali hasil kerja tiap kelompok dan oleh karena itu peneliti melakukan tindakan ulangan pada siklus I, pada tindakan ulangan (Ia) pada waktu siswa menyajikan hasil kerja ke depan kelas sudah terlihat respon dari temannya bahkan sempat terjadi argumentasi antara

siswa atas ketidak setujuan jawaban yang dibacakan, sehingga upaya peneliti pada tindakan Ia dalam menerapkan langkah-langkah inkuiri dapat dipahami siswa dan komunikasi dalam pembelajaran yang direncanakan dikatakan berhasil karena hasil evaluasi mencapai target 75 % dengan nilai rata-rata 7.69

Siklus II

Pada tindakan dua peneliti menemukan peningkatan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran, upaya peneliti untuk memberdayakan media atau alat bantu lain yang berupa gambar dan cerita mempermudah siswa menyelaraskan langkah-langkah inkuiri pada topik yang digunakan dapat dipahami siswa dengan benar sehingga kegiatan selanjutnya peneliti perlu mengembangkan komunikasi secara multi arah dengan tujuan mengembangkan kemampuan siswa dalam bertanya.

Pada akhir pertemuan peneliti melakukan evaluasi secara individu ternyata 3 orang siswa yang mendapat nilai 6 sedang rata-rata dari keseluruhan siswa mencapai 7.91. dengan persentase 7.91 % upaya peneliti dalam menerapkan langkah-langkah inkuiri dapat dikatakan sudah berhasil dan dipahami oleh siswa

Siklus III

Pada siklus ini peneliti masih melakukan perbaikan-perbaikan yang direfleksikan sebagai kekurangan dari tindakan pada siklus II, peneliti berusaha memperbaiki dan mengembangkan hal-hal yang direvisi dalam diskusi kelompok dengan materi berbeda, peneliti sudah berhasil menggali pertanyaan-pertanyaan siswa membawa hasil yang baik dengan memberi keleluasaan pada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan seluas mungkin ternyata hampir merata, cara kerja siswa pada tiap kelompok sudah dipimpin dengan baik.

Pada saat peneliti mulai mengembangkan komunikasi secara multi arah ternyata hasilnya semakin meningkat respon siswa sangat baik dalam menjawab

pertanyaan, sebagai pendorong peneliti membantu mengarahkan pertanyaan ternyata pada tahap merumuskan hipotesa jawaban siswa hampir semua benar hanya susunan kalimatnya saja yang berbeda. Pada saat siswa menyajikan hasil kerja kelompoknya siswa lain merespon dan terjadi argumentasi dalam mempertahankan pendapatnya dengan demikian terlihat dinamika belajar yang bersemangat dimana siswa semakin aktif dan tanggap dalam mengikuti pembelajaran. Pada perolehan hasil evaluasi pada siklus ketiga didapat nilai rata-rata 8.27 dengan persentase 82.7% dan ini berarti pemahaman siswa terhadap langkah-langkah inkuiri telah berhasil dengan baik dan dipahami.

Melalui 3 siklus 3 tindakan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa peneliti dapat melaksanakan pembelajaran IPS topik Lapangan Kerja dengan menggunakan langkah-langkah inkuiri terbimbing. Hasil pembelajaran yang dilaksanakan di kelas IV dapat dikatakan berhasil dengan baik karena pemahaman siswa terlihat adanya peningkatan dari setiap tindakan yang telah dilaksanakan. Upaya peneliti dalam mengembangkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dari setiap tindakan ternyata ada peningkatan hasil dan berhasil dengan baik hal ini dapat dilihat dari setiap jawab nilai siswa yang mendapatkan nilai terkecil dan terbesar telah mencapai target 75% sesuai dengan belajar Tuntas (komara. 2002:36)

Kesimpulan

Berdasarkan atas keseluruhan analisis beserta pembahasan hasil penelitian, akhirnya peneliti dapat merumuskan kesimpulan hasil penelitian ini sebagai berikut:

1) Rencana pembelajaran IPS dengan menggunakan model inkuiri terbimbing merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan aktivitas belajar siswa sehingga proses dan hasil belajar siswa lebih baik. Oleh karena itu pembelajaran dengan menggunakan model inkuiri terbimbing cukup efektif untuk

meningkatkan kualitas hasil belajar IPS di sekolah dasar. Dalam pembelajaran IPS interaksi optimal antara guru dan siswa atau siswa dengan lingkungan sekitar merupakan faktor yang sangat menentukan aktifitas belajar siswa dan pencapaian keberhasilan belajar siswa karena produktivitas siswa dalam IPS akan banyak dipengaruhi oleh pola guru dalam mengajar.

- 2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model inkuiri terbimbing dalam proses pembelajaran IPS dapat merangsang siswa menunjukkan antusias dan keceriaannya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPS, dapat mengarahkan siswa untuk memiliki keberanian membuat pertanyaan atau jawaban serta mampu berpikir kritis, analisis dan argumentatif, hal ini tampak dari aktivitas siswa dalam mengemukakan pendapatnya pada diskusi kelompok dan dalam menanggapi hasil diskusi kelompok lain yang tengah dipresentasikan di depan kelas.
- 3) Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS topik Lapangan Kerja di kelas IV dengan menggunakan model inkuiri terbimbing dilihat dari proses yang dilaksanakan secara diskusi kelompok dalam setiap tindakan ternyata hasilnya sangat baik, dengan komunikasi yang dilakukan peneliti secara multi arah dapat meningkatkan aktivitas bertanya dan menjawab pertanyaan sehingga siswa mampu berpikir kritis dalam memecahkan suatu permasalahan, sedangkan dilihat dari hasil belajar siswa yang dilaksanakan secara individu dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN 013 Tampan Pekanbaru Topik Lapangan Kerja dari setiap tindakan ternyata hasilnya ada peningkatan.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka untuk perbaikan tindakan dan peningkatan hasil belajar IPS khususnya topik Lapangan Kerja di kelas IV SDN 013 Tampan Pekanbaru menyarankan

sebagai berikut:

- 1) Dalam pembelajaran IPS hendaknya guru sekolah dasar menggunakan model inkuiri terbimbing karena model pembelajaran ini dapat menciptakan situasi pembelajaran yang menantang dan menyenangkan siswa, melatih keterampilan siswa dalam melaksanakan diskusi, rasa ingin tahu siswa dan motivasi belajar siswa lebih besar, kemampuan kerja sama dengan siswa lain lebih besar. Pembelajaran yang menantang dan menyenangkan siswa, melatih keterampilan siswa dalam melaksanakan diskusi, rasa ingin tahu siswa dan motivasi belajar siswa lebih besar, kemampuan kerja sama dengan siswa lain lebih besar.
- 2) Dukungan Kepala Sekolah dalam memberikan dorongan kepada guru untuk meningkatkan kemampuan dan mengembangkan model inkuiri terbimbing dalam pembelajaran IPS, sebab dengan menggunakan model inkuiri terbimbing siswa dapat belajar dipacu untuk berpikir kreatif, berpikir secara kritis, kemampuan memecahkan masalah dan mampu mengambil keputusan
- 3) Untuk peneliti lebih lanjut diharapkan dapat mengembangkan dan memperluas penelitian ini di kelas yang lebih rendah agar siswa semakin awal telah mampu mengembangkan berpikir dalam pembelajaran IPS. Keberadaan kelompok kerja guru (KKG) disetiap gugus sekolah dasar akan lebih bermanfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran, jika difungsikan secara kontinyu dan berkesenimbangan sebagai tempat diskusi para guru dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan terhadap model pembelajaran IPS khususnya pengembangan model inkuiri terbimbing.

Daftar Pustaka

Asmaulkhair. (2000) *Peningkatan Kinerja Guru Dalam Mengembangkan Bahan Ajar Melalui Model Inkuiri Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar* Tesis tidak diterbitkan.

Bank James. (1990) *Teaching Social*

Studies in Secondary Schools. Mc. Millian Publishing Co. Inc. New York.

Basri Yusman.(1996). *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD Kelas IV*; Jakarta. Depdikbud

Dahlan M.D. (1984) *Model-model Mengajar*. Bandung

Engkos Koswara.(1995) *Mimbar Penelitian*. Depdikbud: Lembaga Penelitian IKIP Bandung

Gunawan. (1996) *Peningkatan Mutu Proses Belajar Mengajar Sekolah Dasar*. Bandung: CV Siger Tengah

Hasan Hamid.(1996) *Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial Buku 1 dan 2 IPS*. IKIP Bandung

Hasan. (1998) *Petunjuk Guru Ilmu Pengetahuan Sosial 3 SD Kelas IV*. Jakarta Depdikbud

Jarolimek. John (1993) *Social Studies in Elementary Education (9th Ed.)* New York Mc. Millan Publishing Co. Ltd.

Kosasih Djahiri (1984) *Pengajaran Studi Sosial / IPS Dasar-dasar Pengertian Metodologi Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. LPPP-IPS: FKIS-IKIP Bandung

Komara. (2002). *Strategi Belajar Tuntas di Sekolah Dasar*. Bandung.CV Media Imtaq

Kasihani Kasbolah.(1998) *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, Malang Depdikbud-Dirjen PT. Proyek PSD.

Koesnadi.(2003). *Pengembangan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Model Inkuiri Dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Tesis:tidak diterbitkan.

Moediono.(1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.Depdikbud;PT. Balai Pustaka

Meleong J/ Lexy (2000) *Metode Penelitian*

Kualitatif. Bandung: Remaja Rosda karya Muslim Asep. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*, Bandung: CV Fokus Media

Mulyasa E. (2001) *Pembinaan dan Pengembangan Pendidikan di Sekolah Dasar*. Bandung; CV Geger Sunten

Sumaatmaja. Nursid.(1984). *Metodologi Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung; PT. Alumni

Schunke.GM. (1988). *Elementary Social Studies: Knowing, Doing, Caring*. New York Mc. Millan Publishing Co. Ltd.

Suarna Al Muchtar. (1991) *Pengembangan Kemampuan Berpikir dan Nilai Dalam Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Disertasi Fakultas Pasca Sarjana IKIP Bandung.

S. Djojo. (1992) *Pendidikan IPS I* Jakarta: Depdikbud

Soekamto (1997). *Teori Belajar dan Model-model Pembelajaran*. Jakarta; PAUPPAI

Somantri Nurman (2001) *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung.



Pengembangan Model Pembelajaran Membaca Berbasis Pemrosesan Informasi Anak Usia Dini di TK Pertiwi Kampar

Wida Rianti

Dosen S1 PGSD STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai Riau

ABSTRAK

Penelitian ini adalah mengembangkan model pembelajaran membaca berbasis pemrosesan informasi. Pengembangan model pembelajaran membaca berbasis pemrosesan informasi ini dilandasi oleh teori pemrosesan informasi. Secara umum model pemrosesan informasi terdiri dari tiga tahap yaitu pemrosesan, penyimpanan, dan pemanggilan kembali informasi dari otak. Dalam memproses informasi bacaan diperlukan pengetahuan awal yang dimiliki siswa. Sering seseorang siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, yang salah satu penyebabnya karena pengetahuan baru yang didapatkan dari bacaan tidak terjadi hubungan dengan pengetahuan yang sebelumnya. Dalam hal membaca, pengetahuan awal menjadi sangat penting bagi siswa dalam memahami isi bacaan. Pada tahap pemrosesan informasi diperlukan tindakan pembelajaran berupa motivasi, perhatian, pemahaman, kemampuan berpikir induktif, dan kemampuan menemukan konsep. Pemrosesan informasi terjadi juga dalam kegiatan membaca yaitu dengan cara mensurvey, mengajukan pertanyaan atas isi bacaan, membaca detail bacaan, dan menemukan pokok-pokok informasi bacaan. Model penelitian ini adalah penelitian R & D, Penelitian pengembangan model pembelajaran membaca di sekolah dasar 002 Kabupaten Kampar.

Kata Kunci: Model pembelajaran, pemrosesan informasi

PENDAHULUAN

Hampir setiap guru memikirkan bagaimana meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemikiran itu sering disampaikan di berbagai pertemuan seperti seminar, workshop, forum Kelompok Kerja Guru (KKG) atau dalam pelatihan-pelatihan profesional. Kualitas proses dan hasil pembelajaran juga masih perlu ditingkatkan. Begitu juga halnya dalam pembelajaran membaca. Dikatakan demikian, karena membaca sangat penting dalam kehidupan, terutama dalam kehidupan yang serba modern. Banyak hal yang memerlukan

aktivitas membaca sebagai sarana utama dalam mendapatkan informasi. Wawasan seseorang akan dapat dibaca melalui kemampuannya mengungkapkan gagasan, baik secara lisan maupun tertulis. Wawasan yang luas antara lain diperoleh melalui kegiatan membaca. Itu sebabnya proses dan hasil pembelajaran membaca perlu dioptimalkan mulai dari Usia dini (TK) Secara umum, ada empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Membaca sebagai salah satu keterampilan berbahasa, juga memerlukan latihan agar kecepatan dan ketepatannya dalam menangkap pesan tertulis dan tersirat dalam teks dapat ditingkatkan.

Selain latihan, ada faktor lain yang turut memengaruhi kecepatan dan ketepatan membaca antara lain, afektif (minat dan motivasi), kognitif, dan tujuan (aplikatif). Selain itu, kecepatan dan ketepatan membaca juga tergantung pada kematangan kognisi dan neurologi anak. Anak tidak akan mungkin mampu membaca sebelum neuro-biologinya memungkinkannya (Dardjowidjajo, 2003).

Hasil riset PISA (*Programme for International Student Assessment*; 2003) menunjukkan bahwa kemampuan siswa Indonesia khususnya membaca umumnya rendah. Dalam hal kemampuan literasi membaca siswa Indonesia juga jauh tertinggal. Sebanyak 31% siswa Indonesia hanya memiliki kemampuan literasi membaca sangat terbatas. Keterbatasan ini mencakup ketidakmampuan mengenal tema bacaan dan intibacaan, kesulitan mencari informasi implisit dan ketidakmampuan mengaitkan informasi bacaan dengan pengetahuan yang dimiliki. Hanya 6% siswa Indonesia yang memiliki kemampuan untuk mencari gagasan utama bacaan, mengintegrasikan, mengontraskan, dan membandingkan bagian bagian bacaan, memahami informasi dari bacaan dengan rinci, dan memahami informasi bacaan dengan rinci, dan memahami kaitan antara pilihan informasi. (Riset PISA *Programme For Internasional Student Assessment*; 2003).

Penulis memiliki pengalaman yang sama. Tetapi sebaliknya, jika pembaca tidak di kenyataan tersebut mengisyaratkan bahwa keterampilan membaca sebagai salah satu keterampilan berbahasa merupakan keterampilan pokok yang terus menerus diperlukan. Keterampilan membaca merupakan salah satu dari empat ketrampilan berbahasa yang perlu dilatihkan dan ditumbuhkembangkan sejak Usia dini. Dengan keterampilan membaca, tiap orang akan memasuki dunia keilmuan yang penuh pesona, memahami khasanah kearifan yang banyak hikmah dan mengembangkan berbagai keterampilan lainnya yang amat

berguna untuk kelak menjadi sukses dalam hidup. Aktivitas membaca yang terampil akan membuka jendela pengetahuan yang luas, gerbang kearifan yang dalam dan lorong keahlian yang lebar di masa depan (Gie dalam Widyamartaya, 1992:10). Keterampilan membaca sangat penting bagi semua pelajar karena banyak kegiatan belajar adalah membaca. Berbagai mata pelajaran dapat dikuasai pelajar melalui kegiatan membaca. Ilmu yang tersimpan dalam buku harus digali dan dicari melalui kegiatan membaca. Keterampilan membaca menentukan hasil penggalan ilmu itu. Karena itu dapat kita katakan keterampilan membaca sangat diperlukan dalam dunia modern (Hendri, 1987:135).

KAJIAN PUSTAKA

a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Para ahli mendefinisikan belajar sesuai aliran filsafat yang dianutnya, diantara lain dikemukakan oleh Walker (dalam Riyanto, 2008) belajar adalah suatu perubahan dalam pelaksanaan tugas yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman. Sedangkan menurut Winkel (1996:53), belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai, dan sikap.

Cronbach (dalam Edi, 2005:12) menyatakan bahwa belajar itu merupakan perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Menurut Cronbach bahwa belajar yang baik adalah dengan mengalami sesuatu melalui pancaindra. Menurut Gagne (dalam Riyanto, 2002) bahwa belajar merupakan suatu peristiwa yang terjadi di dalam kondisi-kondisi tertentu yang dapat diamati, diubah, dan dikontrol.

Berdasarkan uraian teoritik tentang belajar dan pembelajaran yang dikemukakan di atas, terdapat perbedaan konsep antara kedua istilah tersebut. Perbedaannya terletak pada proses dan hasil perbuatan yang dilakukan. Artinya, belajar lebih terfokus kepada perubahan perilaku berpikir, bertindak, dan bersikap sebagai hasil dari pemahamannya terhadap sesuatu yang diperoleh melalui pengetahuan dan pengalaman seseorang berinteraksi dengan sumber belajar. Sedangkan pembelajaran lebih terfokus pada proses interaksi semua komponen pembelajaran (guru, siswa, materi, media, sarana, metode, sumber belajar, dan fasilitas lainnya) untuk mencapai tujuan belajar.

Kemampuan *membaca kritis* merupakan kemampuan pembaca untuk mengolah bahan bacaan secara kritis dan menemukan keseluruhan makna bahan bacaan, baik makna tersurat, maupun makna tersirat. Mengolah bahan bacaan secara kritis artinya, dalam proses membaca seorang pembaca tidak hanya menangkap makna yang tersurat (makna baris-baris bacaan, atau *Reading The Lines*), tetapi juga menemukan makna antar baris (*Reading Between The Lines*), dan makna di balik baris (*Reading Beyond The Lines*). Yang perlu diajarkan dalam membaca kritis antara lain keterampilan (1) menemukan informasi faktual (detail bacaan), (2) menemukan ide pokok yang tersirat, (3) menemukan unsur urutan, perbandingan, sebab akibat yang tersirat, (4) menemukan suasana (*mood*) (5) membuat kesimpulan, (6) menemukan tujuan pengarang, (7) memprediksi (menduga) dampak, (8) membedakan opini dan fakta, (9) membedakan realitas dan fantasi, (10) mengikuti petunjuk, (11) menemukan unsur propaganda, (12) menilai keutuhan dan keruntutan gagasan, (13) menilai kelengkapan dan kesesuaian antar gagasan, (14) menilai kesesuaian antara judul dan isi bacaan, (15) membuat kerangka bahan bacaan, dan (16) menemukan tema karya sastra (Depdiknas, 2009 dan Nurhadi, 2004:59).

b. Proses Belajar Menurut Pandangan Teori Pemrosesan Informasi

Belajar terjadi sebagai akibat interaksi antara siswa dengan lingkungannya (Gagne, dalam Abdillah, 1988:39). Belajar itu terjadi bila penampilan siswa itu telah berubah. Misalnya, pada suatu saat seorang siswa tidak dapat menunjukkan dengan benar ketika ditanya "Manakah yang namanya kompas?" Kalau kemudian ditunjukkan padanya benda yang namanya kompas, maka siswa telah diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan objek belajar (lingkungan). Ketika diajukan lagi pertanyaan kepada siswa tersebut, ia dapat menjawab nama benda yang dimaksud. Dengan cara pengamatan seperti ini, terjadi *perubahan* padaperilaku siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa proses belajar telah

Gagne (dalam Abdillah, 1988:42) menggambarkan proses belajar dengan delapan fase, seperti yang terlihat pada gambar berikut ini. Walaupun proses-proses belajar ini tidak dapat diobservasi langsung, dapat dipengaruhi oleh lingkungan siswa. Pengaruh lingkungan inilah yang dimaksud dengan "situasi belajar" dalam praktik pengajaran, di mana guru memberi faktor-faktor eksternal tertentu yang dapat mempengaruhi proses-proses belajar. Jadi, guru menciptakan peristiwa-peristiwa tertentu untuk mempengaruhi motivasi siswa, perhatiannya, atau proses-proses yang lain sehingga terwujud keseluruhan kegiatan belajar (Gagne, dalam Abdillah, 1988:43).

1) Fase Motivasi (*Motivation Phase*)

Motivasi memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Untuk peningkatan proses belajar, diperlukan motivasi terutama dengan *motivasi insentif*, yaitu sejenis motivasi yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan belajar dan mendapatkan hadiah karena pencapaiannya itu.

Motivasi insentif disebut dengan berbagai istilah, misalnya, "motif berprestasi", "effectance" dan "dorongan untuk menguasai." Beberapa ahli psikologi memandangnya sebagai dorongan manusiawi yang penting, dan secara luas terlibat dalam perilaku manusia (Gagne, dalam Abdillah, 1988:43).

Motivasi bisa ditumbuhkan dengan membangun dalam diri siswa suatu proses yang dinamakan pengharapan (ekspektansi), yakni suatu antisipasi "hadiah" yang akan dia peroleh bila ia dapat mencapai tujuan-tujuan tertentu (Eates, 1972). Dalam proses belajar, suatu ekspektansi dapat dibangkitkan dengan mengkomunikasikan kepadanya insentif atau tujuan yang dimaksud; ekspektan; adalah apa yang dia harapkan terjadi sebagai hasil kegiatan belajarnya.

2) Fase Pemahaman (*Apprehending Phase*)

Siswa yang sudah termotivasi mestinya menerima rangsangan (stimulasi) yang akan membawanya pada peristiwa penting belajar dan selanjutnya rangsangan itu disimpannya dalam ingatan. Dengan kata lain, siswa harus *mengikuti* bagian-bagian dari stimulasi yang cocok dengan tujuan belajarnya. Bila ia mendengarkan ceramah, ia harus menangkap maknanya sebagai suatu rangkaian kalimat dan bukan irama atau aksan bicaranya. Bila ia membaca buku, dia harus menangkap makna yang tertulis dalam buku itu dan bukan jenis huruf dan tata bahasa buku tersebut.

3) Fase Pemerolehan (*Acquisition Phase*)

Begitu situasi eksternal diperhatikan dan ditanggapi, berlangsunglah proses belajar. Fase pemerolehan mencakup apa yang disebut "peristiwa penting belajar", yakni suatu saat di mana beberapa kesatuan pengetahuan yang baru terbentuk dimasukkan ke dalam ingatan jangka panjang.

4) Fase Peningkatan (*Retention Phase*)

Sesuatu yang dipelajari itu, setelah melalui proses penyandian, kini memasuki *gudang ingatan* jangka panjang. Gagne menjelaskan ciri-ciri fase ini sebagai berikut: (a) apa-apa yang dipelajari tersimpan di dalam suatu bentuk yang permanen, tetap intens selama bertahun-tahun seperti tersimpan dalam suatu pita magnetik ajaib, (b) beberapa hal yang dipelajari mungkin "memudar" sedikit demi sedikit sejalan dengan berlalunya waktu. Pernyataan ini muncul dari kenyataan bahwa kebanyakan kita sedikit demi sedikit kehilangan ingatan setelah bertahun-tahun menyimpan apa yang kita pelajari, (c) gudang ingatan mungkin mengalami "pencampuran", dalam arti ingatan yang baru mengaburkan (atau, mungkin menghapus) yang terlebih dahulu karena mereka bercampur-baur (Adam, dalam Gagne, 1975). Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa kapasitas gudang ingatan jangka panjang itu sangat besar. Kapasitas gudang ingatan jangka panjang dapat diisi selama hidup manusia. Jadi, gudang ingatan itu benar-benar tidak terbatas kapasitasnya.

5) Fase Ingatan/Pengungkapan (*Recall Phase*)

Proses yang berlangsung selama fase ini disebut pengungkapan-kembali (*retrieval*) informasi yang telah disimpan, bila ada rangsangan. Gudang ingatan dibongkar dan hal yang dipelajari diungkapkan kembali, sehingga dapat "diambil". (Gagne, 1975 dalam Abdillah 1988:53). Proses pengungkapan kembali bisa dipengaruhi oleh rangsangan dari luar. Isyarat-isyarat untuk pengungkapan kembali bisa dikemukakan dalam bentuk komunikasi verbal kepada pelajar. Misalnya, dalam usaha "mencoba mengingatkan" seorang siswa dapat diberi pertanyaan tentang apa yang telah dipelajarinya. Hal ini merupakan bentuk

rangsangan dari luar supaya pengungkapan kembali dapat terjadi pada diri siswa.

6) Fase Generalisasi (*Generalization Phase*)

Inti dari fase ini adalah siswa mampu menggunakan hasil pembelajaran untuk keperluan tertentu (Rusman, 2011:140). Dengan kata lain, harus terjadi *penggeneralisasian* hasil belajar. Mengingat apa yang telah dipelajari dan mengaplikasikannya pada konteks baru yang berbeda disebut *transfer of learning*, atau disingkat *transfer* (Gagne, dalam Abdillah, 1988:55). Transfer belajar merupakan tujuan belajar di sekolah. Pembelajaran haruslah mencakup cara-cara yang menjamin kemungkinan transfer belajar dalam konteks yang seluas mungkin. Penggunaan hasil belajar dapat diartikan sebagai pengungkapan kembali hasil belajar yang dapat dipakai dalam berbagai macam konteks yang praktis (Gagne, 1975).

7) Fase Penampilan (*Performance Phase*)

Fase penampilan dalam proses belajar merupakan perwujudan perilaku individu sebagai hasil pembelajaran (Ruman, 2011:140). Pada gambar.....ditunjukkan bahwa pembangkit respon mengorganisasi respon-respon siswa dan mendorongnya untuk memperlihatkan penampilan yang mencerminkan hasil-hasil belajarnya. Bagi siswa, penampilan nyata merupakan cara terbaik untuk meyakinkan dirinya bahwa proses belajar telah terjadi. Dengan cara ini dia memperoleh kepuasan karena melihat hasil belajarnya sendiri. Seorang siswa yang telah memahami isi suatu bacaan, maka ia tanpa ragu-ragu dapat menceritakan kembali isi bacaan tersebut. Dalam proses pembelajaran membaca, penampilan punya arti penting bagi guru untuk melihat pemahaman siswa dalam membaca. Ketika siswa telah dapat menampilkan kembali isi (menceritakan kembali, mendemonstrasikan, atau mendramatisasikan) bacaan yang

dibacanya, maka dapat dikatakan bahwa proses membaca telah terjadi.

8) Fase Umpan Balik (*Feedback Phase*)

Begitu siswa memperlihatkan penampilan baru sebagai hasil belajar (membaca), ia mengetahui bahwa tujuan yang ditetapkan telah tercapai. Siswa memperoleh informasi berupa umpan balik dari hasil belajar yang telah dicapainya. "Umpan balik informasional" inilah yang oleh banyak teori belajar dianggap sebagai inti dari proses yang *reinforcement*. Proses ini sangat penting dalam proses belajar. Dikatakan demikian karena *reinforcement* berfungsi dalam proses belajar sebagai memperkuat pengharapan yang dibangun selama fase motivasional dan pada fase umpan balik. Terjadinya proses *reinforcement* itu pada siswa bukan karena adanya imbalan, melainkan karena antisipasi terhadap *imbalan dikukuhkan*. Pentingnya fase motivasional dalam belajar diberi tekanan lagi pada proses *reinforcement*. Siklus belajar ditutup dengan *reinforcement*. Harapan yang dibentuk selama fase motivasional ditutup dengan umpan balik yang memperkuat harapan tersebut (Gagne, Dalam Abdillah, 1988:58).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and developmental/R&D*) yang ditujukan untuk mendapatkan model pengembangan pembelajaran membaca di sekolah TK. Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang banyak digunakan untuk memecahkan masalah praktis di dunia pendidikan. Menurut Soadhi (2005:164) penelitian pengembangan adalah proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Hal ini senada dikemukakan oleh Borg & Gall

(1983: 772) bahwa penelitian dan pengembangan pendidikan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Menurut Sugiyono (2006:407) penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan pengertian tersebut, maka langkah-langkah penelitian dan pengembangan dilakukan secara bertahap, pada setiap bertahap yang akan dilakukan selalu mengacu pada hasil bertahap sebelumnya hingga pada akhirnya diperoleh suatu model pembelajaran membaca yang baru. Penelitian ini terdiri dua tahap yaitu studi pendahuluan (prapenelitian) dan penelitian eksperimen. Tahap pertama adalah studi pendahuluan yang terdiri dari studi kepustakaan, survey lapangan, dan pengembangan model pembelajaran membaca di sekolah dasar.

Setting penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di TK Kecamatan kampar Kabupaten Solok, Provinsi Sumatera Barat. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2011/2012. Pemilihan lokasi tempat penelitian ini didasarkan atas hasil observasi peneliti ditemukan bahwa (1) di sekolah ini masalah pembelajaran membaca masih dilaksanakan secara konvensional, (2) hasil belajar membaca siswa belum mencapai KKM yang ditetapkan, (3) di sekolah ini telah melaksanakan KTSP dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, (4) Kecamatan Kubung merupakan wilayah kerja peneliti, (5) sekolah di sini mempunyai guru-guru yang cukup profesional, (6) di sekolah ini pada umumnya memiliki fasilitas berupa buku teks, media, dan fasilitas belajar yang memadai.

Populasi dan Sampel. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa tk kamparkampar bang kinang tahun pelajaran 2011/2012 dengan kategori sekolah kelompok tinggi (*high level*) dan kelompok

rendah (*low level*). Kategori ini ditentukan berdasarkan peringkat nilai rerata Ujian Nasional (UN) untuk tiga mata pelajaran bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, dan Matematika pada tahun pelajaran 2010/2011. Populasi penelitian ini tersebar di 40 sekolah paud tk pertiwi di kampar . Berikut persebaran populasi TK di kampar. Sampel penelitian adalah siswa kelas BTK pertiwi pada kategori sekolah kelompok tinggi (*high level*) dan sekolah kelompok rendah (*low level*) di Kecamatan Kubung. Teknik penarikan sampel yang digunakan adalah teknik acak bertingkat (*stratified random sampling technique*). Untuk mendapatkan sekolah pada kelompok tinggi (*high level*) dan sekolah kelompok rendah (*low level*) yang akan dijadikan sampel penelitian didasarkan atas ranking tertinggi dan terendah dari perolehan nilai rerata Ujian Nasional tahun pelajaran 2010/2011. Berdasarkan ranking tersebut diambil dua TK pada kategori sekolah kelompok tinggi (*high level*) dan dua TK pada kategori sekolah kelompok rendah (*low level*).

Langkah Pengembangan Model Pembelajaran Membaca Berbasis Pemrosesan Informasi (MPM-BPI)

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian ini, prosedur pengembangan model pembelajaran membaca di TK berbasis pemrosesan informasi dilakukan dengan mengadopsi model ADDIE yang terdiri lima tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. (Dick & Carey, 1999; Steven, 2000; Molenda, 2003; Chuck Castagnolo, 2009; Wikipedia, 2007). Masing-masing tahap tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1. Menganalisis Proses Pembelajaran (*analysis*)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan (*need Analysis*) proses pembelajaran membaca di TK yang berlangsung saat ini, khususnya pada pembelajaran membaca pemahaman. Sasaran analisis adalah persiapan pembelajaran, pelaksanaan proses yang meliputi kegiatan awal, inti dan kegiatan penutup, evaluasi hasil belajar,

dan tindak lanjut hasil evaluasi yang dilakukan guru. Kegiatan ini dilakukan dengan memberikan angket kepada guru berskala Likert 1-5. Hasil angket ini diolah untuk menentukan kualitas pembelajaran membaca di paud tk . Berdasarkan analisis data angket tersebut ditentukan kebutuhan pembelajaran membaca yang perlu dikembangkan.

2. Mendesain Model MPM-BPI (*design*)

Berdasarkan analisis pembelajaran di atas, ditentukan permasalahan yang ada dan permasalahan mana yang perlu disempurnakan, diperbaiki, dan dikembangkan sehingga dapat dijadikan dasar dalam mendesain model pembelajaran membaca berbasis pemrosesan informasi yang diperkirakan cocok diterapkan dalam proses pembelajaran membaca di TK.

3. Mengembangkan Model MPM-BPI (*development*)

Draf model yang telah didesain, selanjutnya, dikembangkan menjadi model pembelajaran membaca berbasis pemrosesan informasi yang layak diterapkan di TK. Model pembelajaran membaca yang telah disusun itu diuji konsistensi internalnya oleh pakar pembelajarannya itu terdiri dari satu orang dosen Jurusan Bahasa Indonesia UNP. Konsistensi internal juga diuji validasinya oleh praktisi, dalam hal ini guru TK. Terakhir dilakukan implemetasi model dalam bentuk eksperimen. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kesesuaian isi, kelayakan dan kepraktisan konsep model pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan adalah angket berskala Likert 1-5. Model pembelajaran membaca berbasis pemrosesan informasi yang telah disempurnakan, selanjutnya dikembangkan ke dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

4. Mengimplementasikan Model MPM-BPI (*implementation*)

Pada tahap ini, model pembelajaran membaca berbasis pemrosesan informasi yang telah dikembangkan dan divalidasi, diimplementasikan dalam proses pembelajaran membaca di sekolah dasar. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui efektifitas penerapannya terhadap hasil belajar membaca. Implentasi model dilakukan melalui penelitian eksperimen kuasi (*quasi-experimental design*). Disain eksperimen yang digunakan adalah desain *faktorial group design* kategori 2x2.

5. Mengevaluasi Implementasi Model MPM-BPI (*evaluation*)

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi terhadap proses dan hasil pembelajaran model pembelajaran membaca berbasis pemrosesan informasi pada pembelajaran membaca di sekolah TK

Instrumen Penelitian. Instrumen penelitian pengembangan model pembelajaran membaca berbasis pemrosesan informasi adalah angket, lembar observasi, wawancara, dan tes kemampuan membaca pemahaman. Berikut dijelaskan spesifikasi masing-masing instrumen tersebut.

1. Angket

Angket disusun dalam skala Likert 1-5 dengan deskripsi yaitu: 1 = Tidak Pernah,

2 = Jarang, 3 = Kadang-Kadang, 4 = Sering, 5 = Selalu. Angket akan digunakan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran membaca pemahaman di sekolah dasar sebelum diterapkan model pemrosesan informasi. Selain angket untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran membaca, juga disusun angket untuk mengukur validitas model pembelajaran membaca berbasis pemrosesan informasi oleh pakar dan praktisi.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini disusun mengikuti langkah-langkah sebagai berikut (1) menyusun kisi-kisi sesuai indikator dan subindikator yang ditetapkan, (2) menyusun pernyataan sesuai dengan kisi-kisi yang telah dibuat.

Penyusunan angket dilakukan dengan saksama sehingga setiap butir pernyataan memiliki validasi konstruk yang baik.

Kisi-kisi angket meliputi aspek persiapan/perangkat pembelajaran membaca, pelaksanaan pembelajaran membaca yang terdiri dari kegiatan awal, inti, dan kegiatan penutup. Sedangkan kisi-kisi angket untuk validasi model pembelajaran membaca berbasis pemrosesan informasi meliputi kesesuaian isi, kelayakan, dan kepraktisan.

2. Lembar Observasi

Lembar Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam penggunaan model pembelajaran membaca berbasis pemrosesan informasi pada kelas eksperimen. Aspek yang diamati adalah persiapan mengajar, kegiatan awal, inti, dan kegiatan penutup. Setiap aspek pengamatan dikembangkan indikator yang sesuai dan dapat mengungkapkan proses pembelajaran membaca berbasis pemrosesan informasi.

Di samping itu, lembar observasi juga digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa pada pembelajaran membaca secara konvensional pada kelas kontrol. Aspek dan indikator pengamatan dikembangkan sesuai dengan konsep dan teori pembelajaran konvensional. Jadi, ada dua lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi untuk kelas eksperimen dan lembar observasi untuk kelas kontrol.

3. Tes Kemampuan Membaca

Tes kemampuan membaca disusun berdasarkan kemampuan membaca pemahaman. Alasan memilih kemampuan ini karena kemampuan ini sudah dipelajari dan sesuai dengan SK/KD mata pelajaran membaca di paud.

Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Ada dua angket yang digunakan dalam penelitian ini. Pertama, angket untuk mendapatkan data tentang pelaksanaan proses pembelajaran membaca di TK saat ini. Angket

ini ditujukan kepada guru kelas B pada tk pertiwi sampel. Kedua, angket untuk mengetahui validitas internal model pembelajaran membaca berbasis pemrosesan informasi (MPM-BPI). Angket ini ditujukan kepada validator yaitu pakar materi dan pakar pembelajaran.

2. Observasi

Observasi digunakan untuk mendapatkan data tentang aktivitas guru dan siswa dalam penerapan model pembelajaran membaca berbasis pemrosesan informasi (MPM-BPI) dan model konvensional. Observasi juga digunakan untuk mencatat prosesi pembelajaran pada tahap uji coba terbatas model MPM-BPI.

3. Tes Kemampuan Membaca

Tes kemampuan membaca digunakan untuk mendapatkan data tentang kemampuan membaca siswa kelas V yang diajar dengan model MPM-BPI dan model konvensional baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

4. Wawancara

Wawancara digunakan untuk memperkuat data observasi yaitu tentang pelaksanaan pembelajaran membaca saat ini. Wawancara juga digunakan untuk mendapatkan data tentang respon guru dan siswa tentang model MPM-BPI yang dikembangkan.

Teknik Analisis Data Data hasil pengisian angket pelaksanaan pembelajaran membaca di TK diolah secara statistik dengan teknik tabulasi dengan menentukan skor total, skor rerata, skor ideal dan persentase tingkat pencapaian responden. Tingkat pencapaian responden dihitung dengan rumus:

$$\text{Tingkat Pencapaian} = \frac{\text{Skor rata-rata}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Dengan kriteria sebagai berikut (Arikunto, 1998)

90 - 100 %	= Sangat Baik
80 - 89 %	= Baik
65 - 79 %	= Cukup
55 - 65 %	= Kurang
< 54 %	= Rendah

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data tentang hasil belajar membaca untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah Anava 2 jalur. Apabila terjadi efek sederhana yang berlawanan, maka berarti adanya interaksi antara model pembelajaran membaca berbasis pemrosesan informasi (MPM-BPI) dengan hasil belajar membaca. Untuk melihat efek interaksi atau efek sederhana (*simple effect*) dilanjutkan dengan uji Tuckey. Uji Tuckey digunakan untuk menentukan perbedaan keunggulan antara model pembelajaran membaca berbasis pemrosesan informasi (MPM-BPI) dengan model konvensional (Kirk, 1992:116).

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian teoritik tentang belajar dan pembelajaran yang dikemukakan di atas, terdapat perbedaan konsep antara kedua istilah tersebut. Perbedaannya terletak pada proses dan hasil perbuatan yang dilakukan. Artinya, belajar lebih terfokus kepada perubahan perilaku berpikir, bertindak, dan bersikap sebagai hasil dari pemahamannya terhadap sesuatu yang diperoleh melalui pengetahuan dan pengalaman seseorang berinteraksi dengan sumber belajar. Sedangkan pembelajaran lebih terfokus pada proses interaksi semua komponen pembelajaran (guru, siswa, materi, media, sarana, metode, sumber belajar, dan fasilitas lainnya) untuk mencapai tujuan belajar.

Kemampuan *membaca kritis* merupakan kemampuan pembaca untuk mengolah bahan bacaan secara kritis dan menemukan keseluruhan makna bahan bacaan, baik makna

tersurat, maupun makna tersirat. Mengolah bahan bacaan secara kritis artinya, dalam proses membaca seorang pembaca tidak hanya menangkap makna yang tersurat (makna baris-baris bacaan, atau *Reading The Lines*), tetapi juga menemukan makna antar baris (*Reading Between The Lines*), dan makna di balik baris (*Reading Beyond The Lines*). Yang perlu diajarkan dalam membaca kritis antara lain keterampilan (1) menemukan informasi faktual (detail bacaan), (2) menemukan ide pokok yang tersirat, (3) menemukan unsur urutan, perbandingan, sebab akibat yang tersirat, (4) menemukan suasana (*mood*) (5) membuat kesimpulan, (6) menemukan tujuan pengarang, (7) memprediksi (menduga) dampak, (8) membedakan opini dan fakta, (9) membedakan realitas dan fantasi, (10) mengikuti petunjuk, (11) menemukan unsur propaganda, (12) menilai keutuhan dan keruntutan gagasan, (13) menilai kelengkapan dan kesesuaian antar gagasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adler and Doren. *How to Read a Book*. Saduran, Budi Prayitno, 1986. "Cara Membaca Buku dan Memahaminya". Jakarta: Pantja Simpati.
- Anderson, Paul S. 1972. *Language Skill in Elementary Education*. New York: Macmillan Publishing Co., Inc.
- Ary, Donald., Jacobs, LC., dan Razavieh, A. Tanpa tahun. 1982. *Introduction to Research in Education*. Terjemahan Arief Furchan "Pengantar Penelitian dalam pendidikan". Surabaya: Usaha Nasional.
- Asnimar, 2008. "Peningkatan Minat Baca dan Pemahaman Bacaan melalui Diversifikasi Bahan Bacaan Berdasarkan Tingkat Perkembangan Siswa Kelas VIII SMPN 18 Padang; Tesis. Padang: UNP

- Bandura, Albert. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs. New Jersey: Printice Hall, Inc.
- Borg, Walter, R & Gall, Meredith, D. 1983. *Educational Research: An introduction*. New York: Longman Inc.
- Budiningsih, Asri. 2005. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : Rineka Cipta
- Burden, PR. Dan Byrd, DM. 1999. *Method for Effective Teaching*. Boston: Allyn and Bacon.
- Campbell, Donal T dan Stanley, Julian C. 1966. *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Research*. Chicago: Rand Menally & Company.
- Cruickshank, Donald R dan Associates. 1980. *Teaching is Tough*. London : Prentice, Hall, Inc, Englewood Cliifs, New Jersey.
- Chuck, Castagnolo. 2008. Article Sources; <http://www//acticebase.com>. diakses tanggal 29 Maret 2011.
- Dardjowidjojo, S. 2003. *Psikolinguistik; Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta.



Hubungan Penerapan Bahasa Indonesia dengan Pengembangan Kepribadian Peserta Didik PAUD Kualu Ceria

Nurmalina

Dosen S1 PG-PAUD STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai Riau

ABSTRAK

Pendidikan merupakan faktor penting dalam membentuk individu yang berkualitas. Anak-anak Indonesia tidak boleh tertinggal dengan bangsa lainnya di dunia. Salah satu kebijakan pemerintah di sektor pendidikan yang mendukung pendidikan sepanjang hayat adalah diakuinya pendidikan anak usia dini (PAUD). Pada pendidikan Anak Usia Dini inilah kepribadian seorang anak dibentuk, oleh karena itu pendidikan yang diberikan kepada Anak Usia Dini sebenarnya harus mendapatkan perhatian khusus dari pemerintah, baik penyelenggaraannya, pendidiknya, ataupun fasilitas yang mendukung pendidikan tersebut agar tercipta generasi-generasi yang memiliki kepribadian baik. Berbahasa Indonesia yang baik dan benar mempunyai beberapa konsekuensi yang terkait dengan pemakaiannya sesuai dengan situasi dan kondisi. Pada kondisi tertentu, yaitu pada situasi formal penggunaan bahasa Indonesia yang benar menjadi prioritas utama. Metode adalah teknik-teknik yang digeneralisasikan dengan baik agar dapat diterima atau digunakan secara sama dalam satu disiplin, praktek, atau bidang disiplin dan praktek (Hebert Bisno, 1969). Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif, yaitu suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku yang dapat diamati dari subjek itu sendiri. Dari hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan Bahasa Indonesia yang Baik mampu mengembangkan kepribadian peserta didik di PAUD KUALU CERIA Kisaran Barat bisa dikatakan sudah cukup baik. Terbukti dari hasil riset yang menunjukkan hasil positif disetiap pertanyaan maupun pengamatan yang dilakukan penulis. Dari hasil penelitian ini dapat juga disimpulkan bahwa, bahasa Indonesia mampu sebagai pengembang kepribadian seorang peserta didik. Terbukti dari hasil pengamatan patokan khusus peneliti yang menunjukkan rata-rata yang cukup baik. Saya mengharapkan setelah dilakukannya riset mini ini, pembaca dapat mencontoh dan meningkatkan penerapan penggunaan bahasa Indonesia yang baik guna meningkatkan hasil belajar seperti di PAUD KUALU CERIA.

Keywords: Pengembangan, Kepribadian, Peserta Didik

PENDAHULUAN

Pendidikan telah menjadi kebutuhan pokok bagi manusia. Pendidikan merupakan faktor penting dalam membentuk individu yang

berkualitas. Anak-anak bangsa Indonesia tidak boleh tertinggal dengan bangsa lainnya di dunia. Oleh karena itu, pendidikan sejak dini harus ditanamkan kepada mereka. Pendidikan anak

pada usia dini sangat diperlukan, karena pada tahap tersebut sistem pengajaran akan mempengaruhi tingkah laku dan pola pikir anak. Rasa keingintahuan anak akan timbul jika ia menemukan sesuatu hal yang baru dan menarik sehingga anak cenderung ingin mencoba hal baru tersebut. Pada saat itulah seorang anak perlu bimbingan yang tepat.

Salah satu kebijakan pemerintah di sektor pendidikan yang mendukung pendidikan sepanjang hayat adalah diakuinya pendidikan anak usia dini (PAUD). Paud adalah pendidikan yang cukup penting dan bahkan menjadi landasan kuat untuk mewujudkan generasi yang cerdas dan kuat. PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Pada pendidikan Anak Usia Dini inilah kepribadian seorang anak dibentuk oleh karena itu pendidikan yang diberikan kepada Anak Usia Dini sebenarnya harus mendapatkan perhatian khusus dari pemerintah, baik penyelenggaraannya, pendidiknya, ataupun fasilitas yang mendukung pendidikan tersebut agar tercipta generasi-generasi yang memiliki kepribadian baik.

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Ia memiliki karakteristik yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa serta akan berkembang menjadi manusia dewasa seutuhnya. Dalam hal ini anak merupakan seorang manusia atau individu yang memiliki pola perkembangan dan kebutuhan tertentu yang berbeda dengan orang dewasa. Anak memiliki berbagai potensi yang harus dikembangkan. Meskipun pada umumnya memiliki pola perkembangan yang sama, tetapi ritme

perkembangannya akan berbeda satu sama lainnya karena pada dasarnya anak bersifat individual.

KAJIAN PUSTAKA

Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional yang berfungsi sebagai alat komunikasi mempunyai peran sebagai penyampai informasi. Kebenaran berbahasa akan berpengaruh pada kebenaran informasi yang disampaikan. Berbahasa Indonesia yang baik dan benar mempunyai beberapa konsekuensi yang terkait dengan pemakaiannya sesuai dengan situasi dan kondisi. Pada kondisi tertentu, yaitu pada situasi formal penggunaan bahasa Indonesia yang benar menjadi prioritas utama. Penggunaan bahasa seperti ini sering menggunakan bahasa baku. Kendala yang harus di hindari dalam pemakaian bahasa baku antara lain disebabkan oleh adanya gejala bahasa seperti interferensi, integrasi, campur kode, alih kode dan bahasa gaul yang tanpa disadari sering digunakan dalam komunikasi resmi. Hal ini mengakibatkan bahasa yang digunakan menjadi tidak baik.

Berbahasa yang baik dapat di tempatkan pada kondisi resmi atau pada pembicaraan santai dengan mengikuti kaidah berbahasa Indonesia di dalamnya.

Menurut Hibana S Rahman (2004: 4) anak usia dini mengalami suatu proses perkembangan yang fundamental dalam arti bahwa pengalaman perkembangan pada masa usia dini dapat memberikan perkembangan yang membekas dan berjangka lama sehingga melandasi proses perkembangan anak selanjutnya. Ia memiliki sejumlah potensi baik potensi fisik-biologis, kognisi maupun sosio-ekonomi. Ia adalah individu yang sedang mengalami proses perkembangan sangat pesat serta merupakan pembelajar yang aktif dan energik.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang memberikan pengasuhan, perawatan dan pelayanan kepada anak usia lahir sampai 6 tahun. pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan

kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki sekolah dasar dan kehidupan tahap berikutnya.

Tujuan umum Pendidikan Anak Usia Dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Sedangkan berdasarkan tujuan aspek didaktik psikologis tujuan pendidikan di Pendidikan Anak Usia Dini yang utama adalah:

- Menumbuh kembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan agar mampu menolong dirinya sendiri, yaitu mandiri dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri seperti mampu meraawat dan menjaga kondisi fisiknya, mampu mengendalikan emosinya dan mampu membangun hubungan dengan orang lain.
- Meletakkan dasar-dasar tentang bagaimana seharusnya belajar (*learning how to learn*).

Hal ini sesuai dengan perkembangan paradigma dunia pendidikan melalui empat pilar pendidikan yang dicanangkan UNESCO, yaitu *learning to know, learning to do, learning to be dan learning to live together* yang dalam implementasinya dalam lembaga PAUD dilakukan melalui pendekatan *learning by playing*, belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) serta menumbuh-kembangkan keterampilan hidup (*life skill*) sederhana sedini mungkin.

Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini Program kegiatan bermain pada pendidikan anak usia dini memiliki sejumlah fungsi yaitu :

- a) Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya.
- b) Mengenalkan anak dengan dunia sekitar.
- c) Mengembangkan sosialisasi anak
- d) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, dan

- e) Memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya.

Pendidikan usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak.

Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya. Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan pada lembaga pendidikan anak usia dini seperti : Kelompok Bermain, Taman Penitipan Anak, Satuan Padu Sejenis maupun Taman Kanak-Kanak sangat tergantung pada sistem dan proses pendidikan yang dijalankan.

Di lingkungan pendidikan seperti di PAUD KUALU CERIA, pendidik dan tenaga kependidikan hendaknya menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar sehingga dapat menjadi contoh bagi peserta didik yang masih berusia rata (4 – 5) tahun. Pendidik dan tenaga kependidikan memiliki andil yang besar untuk mengajarkan bahasa Indonesia sehingga akan menciptakan etika komunikasi yang baik. Setelah itu peserta didik akan memiliki nilai kesopanan berbicara dan tingkah laku yang terpuji. Penggunaan bahasa yang baik dapat mempermudah dalam menyampaikan informasi atau pendapat yang diinginkan. orang lain akan mengerti apa yang dimaksud dan tujuan kita.

Dalam kehidupan sehari-hari seharusnya menggunakan tata bahasa yang baik supaya terbiasa untuk berkomunikasi lebih efektif. Adanya bahasa gaul juga dapat mempengaruhi etika seseorang dalam berkomunikasi. Masyarakat sekarang lebih cenderung menggunakan baha gaul dibandingkan dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Mulai lunturnya kecintaan kepada bahasa Indonesia adalah hal yang harus dihindari. Pengaruh dari lingkungan masyarakat dalam penggunaan bahasa gaul ini juga dapat mempengaruhi peserta didik PAUD KUALU CERIA, bahkan dalam hal ini masyarakat sangat berpengaruh terhadap perkembangan

kepribadian peserta didik, karena peserta didik lebih terpengaruh dengan masyarakat luar jika tidak mendapat perhatian dengan siapa dia bergaul dan sebagainya. Oleh sebab itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai peranan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dengan perkembangan kepribadian peserta didik PAUD KUALU CERIA.

Kepribadian menurut Koetjaraningrat adalah beberapa ciri watak yang diperlihatkan seseorang secara lahir konsisten dan konsekuen dalam bertingkah laku, sehingga individu memiliki identitas khusus yang berbeda dengan orang lain.

Menurut Cuber kepribadian adalah gabungan keseluruhan sifat-sifat yang tampak dan dilihat oleh seseorang. Menurut Yinger kepribadian adalah keseluruhan perilaku dari seseorang individu dengan sistem kecenderungan tertentu yang berinteraksi dengan serangkaian situasi.

Faktor pembentuk kepribadian sebagai berikut.

- a) Pembawaan / warisan biologis.
- b) Lingkungan Fisik/Alam
- c) Faktor Sosial.
- d) Faktor Kelompok.

Media Sosialisasi Pembentuk

Kepribadian :

- a) Keluarga
- b) Sekolah
- c) Teman Sepermainan.
- d) Sosialisasi di lingkungan kerja.
- e) Sosialisasi melalui media massa.
- f) Masyarakat secara umum.

Tahap pembentukan Kepribadian
sebagai berikut.

- a) Persiapan/ Preparatory stage.
- b) Tahap Meniru/Play Stage
- c) Tahap Sikap Bertindak/Gama Stage
- d) Tahap Penerimaan Norma
Kolektif/Generalized Other

METODE PENELITIAN

Metode adalah teknik-teknik yang digeneralisasikan dengan baik agar dapat

diterima atau digunakan secara sama dalam satu disiplin, praktek, atau bidang disiplin dan praktek (Hebert Bisno, 1969). Metode adalah cara menerapkan prinsip-prinsip logis terhadap penemuan, pengesahan dan penjelasan kebenaran (Almadk, 1939). Pengertian Deskriptif Kualitatif yaitu suatu prosedur penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang dapat diamati. "sama halnya pendekatan yang dilakukan Arif Furchan, Pendekatan Kualitatif, yaitu suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku yang dapat diamati dari subjek itu sendiri.

Menurut Kasiran dalam buku Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif, penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat atau memiliki karakteristik bahwa datanya dinyatakan dalam keadaan kewajaran atau sebagaimana adanya (*natural setting*) dengan tidak diubah dalam bentuk simbol atau bilangan, sedangkan perkataan penelitian pada dasarnya berarti rangkaian kegiatan atau proses pengungkapan rahasia atau sesuatu yang belum diketahui dengan menggunakan cara bekerja atau metode yang sistematis, terarah dan dapat dipertanggungjawabkan.

Deskriptif kualitatif yang diatas, penelitian memutuskan untuk menggunakan metode tersebut untuk meneliti karena sesuai dengan judul artikel. Kesesuaian yang penulis maksud adalah kesesuaian metode tertulis berupa pengamatan dan ucapan berupa wawancara. Dilakukan riset mini ini, penulis diharapkan dapat mengetahui seberapa besarkah peranan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dengan perkembangan kepribadian peserta didik di PAUD Kualu Ceria Desa Kualu Nenas, Kampar, Riau.

PEMBAHASAN

Kepribadian menurut Barus (2013) adalah sifat dan tingkah laku khas seseorang yang membedakannya dengan orang lain, integrasi karakteristik dari struktur-struktur, pola

tingkah laku, minat, pendirian, kemampuan dan potensi yang dimiliki oleh seseorang, segala sesuatu mengenai diri seseorang. Jadi dapat disimpulkan bahwa kepribadian adalah keseluruhan cara seseorang individu bereaksi dan berinteraksi dengan individu lain. Kepribadian paling sering dideskripsikan dalam istilah sifat yang bisa di ukur yang ditunjukkan oleh seseorang.

Peranan Bahasa Indonesia Dalam Pengembangan Kepribadian Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, karena bahasa merupakan alat komunikasi manusia dalam kehidupan sehari-hari (Barus, 2013). Bahasa termasuk media komunikasi maka bahasa merupakan cermin kepribadian seseorang artinya melalui bahasa seseorang dapat diketahui kepribadiannya atau karakternya (Pranowo, 2009: 3). Dengan demikian, bahasa merupakan salah satu bidang yang memegang peranan penting untuk membentuk karakter seseorang.

Peranan bahasa Indonesia bagi peserta didik PAUD KUALU CERIA Kisaran Barat sangatlah penting terutama untuk bertutur baik itu lisan maupun tulisan, sehingga mampu membantu anak untuk membentuk karakternya. Prawono mengungkapkan bahwa berbahasa secara baik, benar dan santun dapat menjadi kebiasaan yang dapat membentuk kepribadian seseorang menjadi lebih baik (2009:8). Oleh sebab itu, penerapan penggunaan bahasa Indonesia yang baik oleh pendidik dan tenaga kependidikan PAUD KUALU CERIA sangat diperlukan guna mengembangkan kepribadian peserta didik. Karena peserta didik cenderung meniru apa yang dilakukan oleh pendidik dan tenaga kependidikan yang ada disekitarnya.

Langkah dan Hasil Penelitian

Langkah awal untuk mengetahui bagaimana peranan penggunaan bahasa Indonesia sebagai pengembang kepribadian/karakter objek yang akan diteliti adalah dengan wawancara. Dengan wawancara peneliti dapat mengetahui secara lisan

bagaimana gambaran kepribadian objek, dan bagaimana penggunaan bahasa Indonesia yang digunakan oleh pendidik dan tenaga kependidikan sehari-harinya, hal ini dilihat dari seberapa besar pengetahuan si objek mengetahui Bahasa Indonesia dan bagaimana si objek bertutur bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Langkah yang kedua yaitu dengan cara pengamatan. Pengamatan yang dimaksud adalah memantau tata Bahasa Pendidik dan Tenaga Kependidikan dalam melaksanakan pembelajaran atau diluar waktu pembelajaran. Langkah ini juga merupakan langkah terakhir untuk mengetahui kepribadian objek yang diteliti. Saya mengambil sampel dari 5 dari 8 tenaga pendidik dan tenaga kependidikan yang ada di PAUD KUALU CERIA tersebut. Saya mengajukan 5 pertanyaan kepada pendidik. Dan mengambil sampel 10 dari 25 peserta didik dan memberikan 5 pertanyaan kepada peserta didik. Kemudian saya mengambil nilai tengah 7 dari 10 peserta didik mengakui dan menyetujui bahwa bahasa Indonesia berperan dalam pengembangan kepribadian peserta didik.

Setelah menyelesaikan wawancara kepada tenaga pendidik dan tenaga kependidikan, maka dapat menggambarkan bagaimana sebenarnya peranan bahasa Indonesia dalam pengembangan kepribadian/karakter peserta didik di PAUD KUALU CERIA. Setelah menggunakan metode wawancara, selanjutnya melakukan metode pengamatan untuk mengamati siswa yang telah diwawancarai tersebut, apakah jawaban para siswa tersebut sesuai dengan apa yang dijawabnya ketika wawancara.

Pengamatan ini dilakukan ketika proses belajar mengajar. Dengan mengamati tata bahasa yang digunakan oleh tenaga pendidik dan tenaga kependidikan dan bahasa yang digunakan oleh peserta didik. Saya dapat mengambil kesimpulan dari metode pengamatan yaitu, hasil dari metode wawancara tidak berbeda jauh dengan hasil metode pengamatan.

Hasilnya adalah 7 dari 10 peserta didik mampu menirukan bahasa Indonesia yang baik sesuai dengan apa yang diterapkan oleh tenaga pendidik dan tenaga kependidikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan Bahasa Indonesia yang Baik mampu mengembangkan kepribadian peserta didik di PAUD KUALU CERIA Kisaran Barat bisa dikatakan sudah cukup baik. Terbukti dari hasil riset yang menunjukkan hasil positif disetiap pertanyaan maupun pengamatan yang dilakukan penulis.

Dari hasil penelitian ini dapat juga kita simpulkan bahwa, bahasa Indonesia mampu sebagai pengembang kepribadian seorang peserta didik. Terbukti dari hasil pengamatan patokan khusus peneliti yang menunjukkan rata-rata yang cukup baik. Saya mengharapkan setelah dilakukannya riset mini ini, pembaca dapat mencontoh dan meningkatkan penerapan penggunaan bahasa Indonesia yang baik guna meningkatkan hasil belajar seperti di PAUD KUALU CERIA.

RUJUKAN

- Barus, Sanggup, 2013. *Pendidikan Bahasa Indonesia* : Unimed Press
- Ghembie. 2010. *Pengaruh Bahasa Indonesia- Terhadap Kepribadian*.<http://ghembie109.blogspot.com/2010/11/pengaruh-bahasaindonesia-terhadap.html>. Akses 9 November 2015.
- Lionkiki. 2013. *Pengertian Kepribadian*.
<http://temukanpengertian.blogspot.com/2013/09/pengertiankepribadian>. Akses 5 Desember 2015
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Sutikno, Sobry. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok:Holistica.

*Retraction Notice***RETRACTED:** Upaya Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak melalui Kegiatan Melambungkan dan Menangkap dengan Berbagai Media Anak Usia Dini di TK Al- Fajar Pekanbaru

Melvi Lesmana Alim

STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai

melvilesmanaalim@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Upaya Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak melalui Kegiatan Melambungkan dan Menangkap dengan Berbagai Media Anak Usia Dini di TK Al-Fajar Pekanbaru” Vol 2, No 2, pp. 79-89, December 2016,

RETRACTED

Following a rigorous, carefully concerns and considered review of the article published in Jurnal Obsesi to article entitled “Upaya Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak melalui Kegiatan Melambungkan dan Menangkap dengan Berbagai Media Anak Usia Dini di TK Al- Fajar Pekanbaru” Vol 2, No 2, pp. 79-89, December 2016,

This paper has been found to be in violation of the Jurnal PAUD Tambusai Publication principles and has been retracted.

The article contained redundant material, the editor investigated and found that the paper published in Jurnal Obsesi, Vol. 1, No. 2, pp. 1-11, december 2015.

The document and its content has been removed from Jurnal PAUD Tambusai, and reasonable effort should be made to remove all references to this article.

Copyright © 2017 Jurnal PAUD Tambusai.

All rights reserved.



Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka di Kelompok B TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya

Oleh:

Astuti

Prodi Pendidikan Matematika STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai Riau

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak mengenal konsep bilangan melalui metode kartu angka pada kelompok B di TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya. Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah anak dan guru kelompok B tahun pelajaran 2013/2014 dengan jumlah anak sebanyak 20 orang. Sedangkan yang menjadi objek adalah kemampuan anak mengenal konsep bilangan melalui permainan kartu angka. Tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu : 1) Perencanaan/Persiapan tindakan, 2) Pelaksanaan Tindakan, 3) Observasi, dan. 4) Refleksi. Sumber data penelitian ini adalah kelompok B , guru dan dokumen. Pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan kelompok B TK Aisyiyah Pulau Payung kecamatan Rumbio Jaya Kabupaten Kampar.

ABSTRACT

This study by low background backs children's ability to recognize the concept of numbers. The purpose of this study was to determine the increase in the ability of the child to know the concept of numbers through the method of card numbers in group B at TK Aisyiyah Payung Island Rumbio Jaya subdistrict. As the subjects in this study were children and teachers in group B in the academic year 2013/2014 the number of children of 20 people. While the object is the child's ability to know the concept of numbers through the game card numbers. The stages are passed in classroom action research, namely: 1) Planning / Preparation action, 2) Implementation Actions, 3) observation, and. 4) Reflection. The data source of this research are group B, teachers and documents. Collecting data using observation, testing and documentation. Data analysis using descriptive techniques percentage. The results showed that the method scorecards can improve the ability to know the concept of group B TK Aisyiyah number Umbrella Island districts Rumbio Jaya Kampar.

Kata kunci : metode permainan, kartu angka, konsep bilangan

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (TK) lebih ditujukan untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk hidup di lingkungan masyarakatnya, kegiatan pembelajaran juga ditujukan untuk mempersiapkan diri untuk masuk sekolah dasar (SD). Jadi, upaya pengembangan anak pada usia dini lebih ditujukan untuk mengembangkan anak secara utuh, menyeluruh, yaitu untuk mengoptimalkan perkembangan sosial, intelektual, bahasa, emosi, dan fisik anak.

Keberhasilan pendidikan anak usia dini merupakan landasan bagi keberhasilan pendidikan pada jenjang berikutnya. Usia dini merupakan “usia emas” bagi seseorang, usia emas yang dimaksudkan adalah apabila seseorang pada masa itu mendapat pendidikan yang tepat, maka ia memperoleh kesiapan belajar yang baik yang merupakan salah satu kunci utama bagi keberhasilan belajarnya pada jenjang pendidikan berikutnya.

Usia dini merupakan usia emas untuk menyerap berbagai informasi orang tua dan tenaga pendidik harus memberikan materi yang dekat dengan kehidupan dan lingkungan anak yang terefleksi dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Tujuan umum pendidikan TK adalah mengembangkan bekerja sendiri pada anak melalui permainan. Pada dasarnya kemampuan untuk bekerja sendiri pada anak muncul dalam dorongan untuk bermain, menyanyi dan bekerja (pekerjaan) tangan dalam proses pendidikannya, lebih dominan memakai daya fantasi anak. Prinsip yang dipakai adalah urutan berjenjang, dimulai dari yang mudah kemudian berlanjut pada yang lebih sukar.

Kondisi yang dianjurkan para pakar pendidikan untuk melejitkan kecerdasan logis-matematis adalah menjadikan anak mencintai matematika. Mencintai matematika bagi anak-anak dengan pendekatan permainan matematika sesuai dengan tujuan kurikulum pendidikan matematika TK/RA, yaitu:

1. Kemampuan kognitif, yaitu anak dapat mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-10
 2. Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda
 3. Mengetahui konsep matematika sederhana, yaitu penambahan dan pengurangan
 4. Menggabungkan dua kumpulan benda
- Berdasarkan pengamatan penulis tahun ajaran 2014/2015 masih terdapat 75% anak yang rendah kemampuannya dalam mengenal konsep bilangan seperti pada kegiatan pembelajaran membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan alat bantu batu (kerikil) masih terdapat anak yang salah dalam mengurutkan bilangan. Hal ini disebabkan antara lain pembelajaran yang dilaksanakan guru tentang konsep bilangan di TK, menggunakan metode pembelajaran yang kurang variatif.

Fakta yang lain di kelompok B TK Aisyiyah Pulau Payung adalah rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambangnya. Dengan kata lain, hasil yang di capai oleh anak dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan dan lambangnya belum maksimal sesuai dengan apa yang di diharapkan. Hal ini disebabkan oleh rendahnya minat dan semangat belajar anak pada pembelajaran yang diterapkan. Faktor minat dan semangat belajar seorang anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambangnya turut berpengaruh terhadap kemampuan perkembangannya pada bidang pengembangan yang lain, seperti: kognitif, fisik, motorik dan seni.

Di sisi lain, guru menemui kendala dalam pembelajaran ketika mengenalkan konsep bilangan dan lambangnya kepada anak, perhatian anak sangat kurang. Anak-anak gelisah dan tidak tahan duduk dalam waktu belajar berlangsung. Dengan kata lain, anak-anak tidak mempunyai konsentrasi yang baik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, guru harus mengamati anak dengan cermat dan menentukan kemampuan, kebutuhan, minat dan cara belajar masing-masing anak. Proses

belajar terjadi karena adanya interaksi antara pemikiran anak dan pengalamannya dengan bahan-bahan ajar, gagasan-gagasan, dan orang-orang yang ada di sekitarnya. Pengalaman-pengalaman ini harus cocok dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan anak yang sedang berkembang.

Berbagai cara yang telah diupayakan dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan dan lambangnya ini misalnya dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, pembimbingan anak, pemberian tugas namun pada kenyataannya hasil belajar yang dicapai anak masih rendah. Hal ini dapat dibuktikan bahwa anak-anak belum mampu mengingat konsep bilangan dan lambangnya pada saat kegiatan pembelajaran.

Untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan dan lambangnya, maka peneliti mencoba menggunakan strategi pembelajaran melalui kegiatan kartu angka. Hal ini dapat menarik minat dan semangat belajar anak mengenal konsep bilangan dan lambangnya. Setiap konsep bilangan dan lambangnya yang dipelajari, disertai gambar yang menarik lalu menyampaikan atau mengenalkannya kepada anak. Anak menjadi terkesan dan bersemangat dalam belajar. Dengan demikian, anak mudah mengingat setiap konsep bilangan dan lambangnya yang dipelajari. Diharapkan setelah semua konsep bilangan dan lambangnya dikenal, memudahkan anak untuk menghitung pada waktu yang akan datang. Kartu angka

Sehubungan dengan hal tersebut, maka penulis termotivasi untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul: "Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Di Kelompok B TK Aisyiyah Pulau Payung".

Hakikat Bilangan

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbol ataupun lambang yang mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang. Proses belajar-mengajar

mempunyai makna dan pengertian yang lebih luas dari pada pengertian mengajar. Dalam proses belajar-mengajar tersirat adanya satu kesatuan yang tak berpisahkan antara anak yang belajar dan guru yang mengajar.

Proses belajar mengajar bilangan harus memperhatikan karakteristik matematika. Sumarno (2002: 2) mengemukakan beberapa karakteristik yaitu: materi matematika menekankan penalaran yang bersifat deduktif, materi matematika bersifat hierarkis dan terstruktur dan dalam mempelajari matematika dibutuhkan ketekunan, keuletan serta rasa cinta terhadap matematika. Karena materi matematika bersifat hierarkis dan terstruktur maka dalam belajar matematika tidak boleh terputus-putus dan urutan materi harus diperhatikan. Artinya, perlu mendahulukan belajar tentang konsep matematika yang mempunyai daya bantu terhadap konsep matematika yang lain. Salah satu upaya untuk pengenalan terhadap konsep bilangan dan lambangnya dalam pembelajaran di TK adalah melalui bermain.

Kesenangan anak dalam penguasaan konsep berhitung dapat dimulai dari diri sendiri ataupun akibat rangsangan dari luar seperti permainan-permainan dalam pesona matematika (permainan tebak-tebakan, kantong pintar dan mencari jejak). Ciri-ciri yang memadai bahwa anak sudah menyenangi permainan berhitung antara lain:

- 1) Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas permainan berhitung.
- 2) Anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman.
- 3) Anak mulai menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya secara spontan.
- 4) Anak mulai membanding-bandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada disekitarnya.
- 5) Anak mulai menjumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada disekitarnya tanpa disengaja.

Konsep bilangan itu sendiri merupakan permulaan pengenalan dalam matematika atau salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak dalam pembelajaran matematika adalah mengenal lambang bilangan. Pemahaman konsep bilangan pada anak usia dini pada awalnya dimulai dengan benda-benda kongkrit yang bisa dilihat, dihitung dan diurutkan.

Spencer dalam (Hamzah, 2006:129), menguraikan kemampuan sebagai karakteristik yang menonjol dari seorang individu yang berhubungan dengan kinerja yang efektif dalam suatu pekerjaan atau situasi. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (2000:169), pengertian berhitung permulaan adalah mengerjakan hitungan (menjumlah, mengurang dan sebagainya). Pengertian kemampuan adalah kesanggupan, kekuatan untuk melakukan sesuatu.

Kemampuan sangat erat terkait dengan anak sebagai individu yang mempunyai konsep diri, penghargaan terhadap diri sendiri (*self esteem*), dan mengatur diri sendiri (*self regulation*). Anak memahami tuntutan lingkungan terhadap dirinya, dan penyesuaian tingkah lakunya.

Dilihat dari kemampuan anak suatu kelas cenderung heterogen. Sebab setiap kelas akan mengikuti gejala normal yaitu terdiri dari anak yang pandai, sedang dan kurang pandai. Efek dan kondisi kelas yang demikian ini dilihat dari segi kemampuan terhadap kemampuan kognitif dan efektif masih banyak menjadi pertentangan dari para ahli. Pengelompokan berdasarkan kemampuan akan kurang tepat jika dilihat secara paedagogis.

Berdasarkan pengertian kemampuan berhitung di atas, dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Pengenalan Bilangan

Proses belajar mengajar bilangan harus memperhatikan karakteristik matematika. Materi matematika bersifat hierarkis dan terstruktur maka dalam belajar matematika tidak boleh terputus-putus dan urutan materi harus diperhatikan. Artinya, perlu mendahulukan belajar tentang konsep matematika yang mempunyai daya bantu terhadap konsep matematika yang lain. Salah satu upaya untuk pengenalan terhadap konsep bilangan dan lambangnya dalam pembelajaran di TK adalah melalui metode kartu angka.

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (2002:150), bilangan diartikan sebagai satuan dalam sistem matematis yang abstrak dan dapat diunitkan, ditambah atau dikalikan. Wahyudin dan Sudrajat (2003:42), mengemukakan bahwa bilangan yang lebih besar dari nol disebut bilangan positif dan bilangan yang lebih kecil dari nol disebut bilangan negatif.

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh seseorang guru dalam upaya pengenalan (deteksi) dini sampai sejauh mana kegiatan permainan berhitung dapat diberikan kepada anak. Pengenalan dini perlu dilakukan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar karena belum menguasai konsep berhitung. Sebagai contoh terdapat banyak kasus di mana berhitung di jalur matematika seolah-olah menjadi yang menakutkan bagi anak.

Hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam proses pembelajaran anak di kelas adalah:

- a. Apabila ada anak yang cepat menyelesaikan tugas yang diberikan guru, hal ini menunjukkan bahwa anak tersebut telah siap untuk diberikan permainan berhitung dengan kesulitan yang lebih tinggi.
- b. Apabila anak menunjukkan tingkah laku jenuh, diam, acuh tak acuh atau mengalihkan perhatian pada hal lain, hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi masalah kesulitan belajar pada anak. Itu berarti, anak membutuhkan perhatian atau perlakuan yang lebih mendalam dari guru untuk mengatasi

masalah kesulitan belajar pada anak tersebut.

Permainan Kartu Angka

a. Pengertian Kartu Angka

Permainan kartu angka merupakan pembelajaran anak usia dini yang berguna untuk memudahkan anak belajar memahami sesuatu yang mungkin sulit atau menyederhanakan sesuatu yang kompleks. Dalam Depdikbud (1997: 15) pengertian kartu angka adalah kartu yang digunakan untuk mengetahui suatu angka dan benda. Dalam pengembangan kecerdasan majemuk, kartu angka dibuat salah satu sisi bertuliskan angkanya saja, sedangkan satu sisinya bergambarkan jumlah benda sesuai angka dari angka tersebut.

Memahami konsep bilangan pada anak merupakan salah satu kemampuan yang harus dicapai dalam pembelajaran anak usia dini, maka melalui upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan, diharapkan dapat meminimalisir kemungkinan-kemungkinan anak belum dapat mengenal angka dan bilangan saat melanjutkan ke pendidikan selanjutnya, untuk itu dengan memanfaatkan media guru diharapkan lebih kreatif merencanakan kegiatan belajar.

Oleh karena itu sulitnya memahami konsep bilangan ditunjukkan seorang anak berusia 5-6 tahun memerlukan bimbingan dan dampingan oleh guru. Guru sangat berperan aktif dalam membantu anak untuk dapat memahami konsep suatu bilangan. Hal ini dapat dilakukan oleh guru melalui kegiatan yang menyenangkan bagi anak, misalnya melalui berbagai permainan yang berkaitan dengan bilangan.

Guru dapat menciptakan berbagai permainan yang dapat mendorong anak untuk belajar menguasai konsep bilangan. Pembelajaran dapat dilakukan di dalam kelas, yang penting anak merasa senang dan tertarik dengan kegiatan yang dilaksanakannya yang di dalamnya memuat kemampuan untuk menguasai konsep bilangan. Untuk itu penggunaan media yang tepat dapat menubuhkan minat anak dalam

belajar mengenal konsep bilangan, salah satunya dengan menggunakan media bermain kartu angka bergambar.

Seperti yang dikemukakan oleh Sutikno, (2007: 6) Bermain kartu angka sangat membantu anak dalam memanfaatkan potensi kedua belah otaknya. Adanya interaksi yang luar biasa antara kedua belahan otak dapat memicu kreativitas yang memberikan kemudahan dalam proses memahami konsep angka dan bilangan. Terbiasanya anak menggunakan dan mengembangkan potensi kedua otaknya, akan dicapai peningkatan beberapa aspek, yaitu konsentrasi, kreativitas, dan pemahaman sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan berhitung.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan kartu angka merupakan media visual yang tidak dapat diproyeksikan yang berisi bahan ajar berupa gambar dan angka yang terbuat dari lembaran kertas dimana salah satu sisinya bergambarkan jumlah benda satu sampai dengan sepuluh.

b. Cara Membuat Media Kartu Angka

Metode kartu angka merupakan salah satu contoh metode sederhana. Metode pembelajaran sederhana adalah metode pembelajaran yang dapat di rancang, dikembangkan dan dibuat sendiri oleh guru. Metode pembelajaran untuk anak usia dini haruslah dirancang dan direncanakan dengan baik sehingga keberadaan metode tersebut dapat memotivasi anak untuk belajar lebih rajin.

Menurut Depdiknas (2008: 137) alat dan bahan untuk membuat kartu angka adalah gunting/cutter, spidol/cat air, crayon, pensil, penggaris, kertas/karton/kertas warna, ampelas kayu/plastik perekat, lem UHU/Takol. Cara membuatnya yaitu pertama, gunting kertas/karton/kertas warna dengan ukuran 5 x 5 cm sejumlah 10 lembar. Kedua, tuliskan lambang bilangan/angka 1 sampai dengan 10 dengan spidol/cat air/crayon.

Ketiga, berilah garis tepi pada kertas dengan spidol. Keempat, potonglah ampelas kayu/plastik perekat sejumlah 10

lembar, dengan ukuran 1,5 cm x 1,5 cm, kemudian tempelkan pada bagian belakang setiap kartu angka tersebut.

c. Langkah-Langkah Pelaksanaan Kartu angka Pujiati (2003: 19) mengemukakan bahwa bentuk permainan kartu bilangan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Anak dikelompokkan dalam kelompok-kelompok kecil masing-masing beranggotakan 2-4 anak. Setiap putaran permainan diikuti oleh semua kelompok.
- 2) Waktu setiap putaran lebih kurang 10 menit.
- 3) Guru menunjukkan salah satu kartu yang merupakan hasil atau jawaban dari suatu pertanyaan atau hasil perkalian.

Anak mencari dan memilih kartu anak yang berupa jawaban dari pertanyaan yang sesuai dan cocok dengan kartu guru.

METODE

Jenis penelitian penelitian tindakan kelas (*Class Room/ Based Action Research*) dengan peningkatan unsur rancangan untuk memungkinkan diperolehnya gambaran keefektifan tindakan yang dilakukan. Menurut Arikunto (2009: 2), penelitian tindakan kelas secara harfiah yaitu penelitian itu sendiri mempunyai arti yaitu suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. Tindakan yaitu sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk anak. Kelas adalah sekelompok anak yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan prosedur penelitian yang digunakan untuk proses agar data mempunyai makna untuk menjawab masalah penelitian ini dan menguji hipotesis. Tindakan analisis tersebut dilakukan

secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase.

Analisis data yang dilakukan secara deskriptif bertujuan untuk menggambarkan data tentang kemampuan anak selama proses belajar, kemudian dikategorikan dalam klasifikasi sangat baik, baik, kurang baik. Menurut (Sudjono, 2009:43), adapun dalam proses pengolahan data untuk melihat peningkatan persentase hasil tindakan digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Nilai yang sedang dicari persentasenya

F = Jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar

N = Skor maksimum dari tes tersebut
100% = Bilangan tetap

HASIL PENELITIAN

Kemampuan anak sebelum tindakan fakta menunjukkan masih banyak kemampuan anak mengenal konsep bilangan yang dibawah KKM yang ditentukan.

Tabel 1. Belajar Anak Mengenal Konsep Bilangan Kelompok B

Nilai	Ketuntasan	Jumlah Anak	Persentase (%)
< 70	Belum Tuntas	14	70%
≥ 70	Tuntas	6	30%
Jumlah		20	100%

Sumber : Data Hasil Tes, 2014

Berdasarkan tabel 1 di atas, terlihat jelas perbandingan antara anak yang mencapai ketuntasan mengenal konsep bilangan (KKM ≥70) adalah sebanyak 6 anak (30%) dengan anak yang belum mencapai ketuntasan berhitung sebanyak 14 anak (70%) anak.

1. Siklus I

Tabel 2. Belajar Anak Mengenal Konsep Bilangan Kelompok B

Nilai	Ketuntasan	Jumlah Anak	Persentase (%)
< 70	Belum Tuntas	9	45%
≥ 70	Tuntas	11	55%
Jumlah		20	100%

Sumber : Data Hasil Tes, 2014

Berdasarkan tabel 2 di atas, terlihat jelas perbandingan antara anak yang mencapai ketuntasan mengenal konsep bilangan (≥ 70) adalah sebanyak 11 anak (55%) dengan anak yang belum mencapai ketuntasan mengenal konsep bilangan sebanyak 9 anak (45%) anak.

Hal ini berarti tujuan penelitian secara klasikal belum 75% mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum yang telah ditetapkan yaitu 70. Untuk itu melalui penelitian ini peneliti akan memperbaiki kegagalan yang dialami anak melalui Penelitian Tindakan Kelas dengan melakukan tindakan pada siklus kedua.

2. Siklus II

Dari hasil pelaksanaan pada siklus I ternyata belum mencapai tujuan penelitian maka peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II yang dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama pada tanggal 18 Maret 2014 dan pertemuan kedua tanggal 25 Maret 2014.

Tabel 3. Hasil Belajar Anak Mengenal Konsep Bilangan Kelompok B

Nilai	Ketuntasan	Jumlah Anak	Persentase (%)
< 70	Belum Tuntas	4	20%
≥ 70	Tuntas	16	80%
Jumlah		20	100%

Sumber : Data Hasil Tes, 2014

Berdasarkan tabel 3 di atas, terlihat jelas perbandingan antara anak yang mencapai ketuntasan mengenal konsep bilangan (≥ 70) adalah sebanyak 16 anak (80%)

dengan anak yang belum mencapai ketuntasan mengenal konsep bilangan sebanyak 4 anak (20%) anak.

Hal ini berarti ketuntasan belajar anak kelompok B TK Aisyiyah Pulau Payung secara klasikal telah 75% mencapai kriteria yang telah ditetapkan yaitu 70. Untuk itu peneliti tidak perlu melakukan tindakan pada siklus berikutnya, karena sudah jelas hasil belajar anak telah mencapai target yang telah ditetapkan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian Peningkatan Kemampuan anak mengenal konsep bilangan melalui metode kartu angka di TK Aisyiyah Pulau Payung khususnya pada kelompok B, diperlukan pembahasan guna menjelaskan dan memperdalam kajian dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil refleksi menunjukkan adanya perubahan kemampuan belajar anak kelompok B TK Aisyiyah Pulau Payung yang signifikan setelah pembelajaran memahami konsep bilangan diupayakan dengan menggunakan metode kartu angka yang berupa permainan kartu bilangan. Hal ini nampak pada tabel 4 tentang perbandingan distribusi skor yang diperoleh dari keadaan prasiklus, siklus I dan siklus II berikut ini :

Tabel 4. Perbandingan Distribusi Nilai Antara Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Nilai	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
	F	%	F	%	F	%
50	5	25%	1	5%	-	-
60	9	45%	8	40%	4	20%
70	5	25%	8	40%	9	45%
80	1	5%	3	15%	5	25%
90	-	-	-	-	2	10%
100	-	-	-	-	-	-
Jumlah	20		20		20	
Ketuntasan	30%		55%		80%	

Sumber : Data Hasil Tes, 2014

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan kenaikan besarnya nilai minimal yakni pada prasiklus dan siklus I 50 meningkat menjadi 60. Nilai maksimal pun juga mengalami

kenaikan dari 80, naik menjadi 90 pada siklus II. Jumlah anak terbanyak 5 % memperoleh nilai maksimal 80 pada prasiklus, begitu pula pada siklus I sejumlah 15% anak memperoleh nilai yang tinggi 80, dan pada siklus II sejumlah 25 % anak memperoleh nilai 80. Capaian nilai baik pada prasiklus, siklus I dan siklus II sama yakni 80, dengan persentase yang fluktuatif. Jadi pemberian tindakan penggunaan metode kartu angka, dapat meningkatkan kemampuan memahami konsep bilangan anak kelompok B melalui kenaikan nilai minimal dan kenaikan nilai maksimal. Begitu pula ketuntasan anak juga mengalami kenaikan yang tajam yakni dari 30 %, meningkat menjadi 55 % dan meningkat lagi 80 %.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan memahami konsep bilangan kelompok B TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya Kabupaten Kampar, sebelum ada perbaikan pembelajaran (tindakan) menunjukkan kemampuan memahami konsep bilangan yang rendah. Hal ini ditunjukkan adanya ketuntasan mengenal konsep bilangan sebesar 30 % yang berada di bawah nilai < 70, dan skor tertinggi 80 dan skor terendah 50. Kemampuan mengenal konsep bilangan anak meningkat setelah ada perbaikan pembelajaran melalui metode kartu angka untuk kemampuan mengenal konsep bilangan, yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai menjadi 55 % pada siklus I dan 80 % pada siklus II.

Saran

Setelah melaksanakan penelitian tindakan kelas ini, dan bertitik tolak dari kesimpulan dan pembahasan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, berkaitan dengan penerapan permainan kartu angka yang telah dilaksanakan peneliti mengajukan beberapa saran yakni:

1. Untuk guru agar menjadikan permainan kartu angka ini sebagai salah satu strategi

yang digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Kepada peneliti selanjutnya, agar meneliti lebih dalam lagi tentang permainan kartu angka ini. Salah satunya harus bisa menggunakan waktu dengan sebaik-baiknya, dan harus bisa membimbing anak yang lamban dalam belajar, kemudian harus mempersiapkan semua keperluan yang akan digunakan oleh peneliti seperti media.
3. Kepada kepala sekolah agar bisa menjadikan strategi ini sebagai salah satu alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi .2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Paraktik*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Amirul, Adi.2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung : Pustaka Setia.
- Djamarah, Syaiful .2006. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Depdiknas .2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka.
- Fauziddin, M. 2014. *Pembelajaran PAUD Bermain Cerita Menyanyi Secara Islami Islami*. Bandung. PT. Remaja Rosda Karya
- Hartati, Sofiah. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hamzah .2006. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Hasnan .2007. *Meningkatkan Prestasi Belajar*.
.Online.
<http://hasmansulawesi01.blogspot.co.id/meningkatkan-prestasi-belajar.html>. diakses 23 April 2011.
- Mulan, Riyanto .1996. *Dasar-Dasar Statistik Deskriptif*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Pujiati, R. 2003. *Matematika 5B(Menurut KBK)*. Jakarta: Nurul Fikri.

- Purwanto, Ngalim .2008. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Jakarta : Rosdakarya.
- Riduwan .2011. *Belajar Mudah Penelitian Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Jakarta : Alfabeta.
- Roestiyah . 2001. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Rosyad, Aminudin .2002. *Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta : Bumi Aksara
- Sudijono, Anas .2004. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Takdiroutun, Masfuroh. 2005. *Bermain sambil belajar dan mengasah kecerdasan*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.