

**PENGUNAAN SEDOTAN SEBAGAI MEDIA UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PADA ANAK
KELOMPOK A PADA PAUD COLLIE PUJIE
KABUPATEN BARRU**

Oleh: (Nurhayati)

ABSTRAK

Nurhayati Penggunaan Sedotan Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Anak Kelompok A Pada PAUD Collia Pujie Kabupaten Barru. Penulis dibimbing oleh. Drs.Muh. Haidir M.Kes dan Drs H.M Nasir S M Pd.

Penelitian ini difokuskan pada Cara penggunaan sedotan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Anak Kelompok A Pada PAUD Collia Pujie. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar Anak Kelompok A dengan menerapkan media pembelajaran Sedotan Pada PAUD Collia Pujie. Penelitian dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis. Penelitian Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi yang peneliti sampaikan sendiri kepada warga belajar yang menggambarkan sampel, maka desain penelitian model yang digunakan adalah desain penelitian deskriptif. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik agar menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya.

Hasil penelitian peningkatan kemampuan anak dalam perkembangan anak pada permainan sedotan di kelompok bermain PAUD Collie Pujie kabupaten Barru, diperlukan pembahasan guna menjelaskan dan memperdalam kajian dalam penelitian ini. Pada kondisi awal tergambar kemampuan anak memasukkan sedotan sangat meningkat.

Kata Kunci: Penerapan Sedotan dalam Peningkatan Prestasi PAUD

ABSTRACT

Nurhayati Use of Straws as Learning Media to Improve Learning Achievement in Child Group A At PAUD Collia Pujie Barru District. The author is mentored by. Drs.Muh. Haidir M.Kes and Drs H. Nasir SM Pd.

This research is focused on How to use a straw as a learning media to improve the learning outcomes of Children Group A. In PAUD Collia Pujie. This study aims To find out how much increase the learning outcomes of Group A Children by applying learning media Sedotan In PAIA Collia Pujie. Research can provide both theoretical and practical benefits. Research The type of research used in this study is a classroom action research (PTK) by way of observation, interviews and documentation that researchers submit themselves to the studying residents who draw the sample, then the design of the research medel used is descriptive research design. Based on the above opinion it can be concluded classroom action research is a study conducted to improve student learning outcomes to become better than ever.

The results of research on improving children's ability in children's development on straw play in PAUD Collie Pujie play group Barru district, needed discussion to explain and deepen the study in this research. In the early conditions illustrated the ability of children to enter a straw is greatly increased.

Keywords: *The application of straws in PAUD achievement improvement.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Tantangan terhadap peningkatan mutu pendidikan sebagai tuntutan kehidupan sebagai langkah pencapaian tujuan pendidikan nasional dalam merubah langkah kehidupan setiap individu sebagai bagian masyarakat bangsa Indonesia.

Tujuan dari program kurikulum dapat tercapai dengan baik jika program di desain secara jelas dan aplikatif. Oleh karena itu, guru di pandang agar modernisasi dalam segala bidang. Usaha utama yang dapat di lakukan oleh guru adalah melalui program pendidikan siswa. Dalam melakukan usaha pencapaian tujuan pendidikan di sekolah. Guru sangat berperan penting dalam menggunakan metode dan cara untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Menurut Sadiman (2007:6-7) kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Media Sedotan adalah alat atau sarana yang berupa tabung untuk mentransfer minuman dari wadah kemulut peminum, dengan penerapan kekuatan mengisap dipergunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari komunikator kepada khalayak.

Sedangkan pada Depdikdas (dalam Trianto 2010:79) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk salah satu tipe atau jenis dari pada model pembelajaran terpadu. Konsep-konsep yang bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran sehingga lebih mudah dipahami. Hal ini sesuai dengan tahap berpikir anak yang masih terkait dengan hal-hal yang konkret. Media pembelajaran juga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Dengan menggunakan smedia, selain menyenangkan juga dapat membuat pengalaman belajar lebih bertahan lama karena siswa mengalami secara langsung.

Maka dari itu Peneliti memilih sedotan sebagai media dalam penelitian ini karena sedotan mudah didapat, harganya murah, dekat dengan kehidupan anak serta warnanya yang beragam. Pembelajaran melalui penggunaan media sedotan merupakan alat yang konkret dan efektif untuk meningkatkan kemampuan serta prestasi belajar pada anak.

Dalam pembelajaran tematik penggabungan mata pelajaran harus ada kaitannya satu sama lain. Penggabungan beberapa mata pelajaran

tersebut harus mengacu pada tujuan pembelajaran. Walaupun mungkin terdapat materi pengayaan dalam bentuk contoh aplikasi yang tidak termuat dalam kurikulum. Hasil belajar adalah pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan (Suprijono, 2009:5).

Selanjutnya hasil belajar yaitu suatu hasil yang diperoleh siswa dari proses pengajaran yang nampak dalam bentuk perubahan tingkah laku secara menyeluruh (komprehensi) yang terdiri atas unsur kognitif, efektif, dan psikomotorik secara terpadu pada diri siswa (Sudjana, 2009:37). Kemampuan yang kedua adalah afektif disini mencakup sikap menerima, memberikan tanggapan, nilai, berorganisasi sedangkan kemampuan yang ketiga yaitu psikomotor yang mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, social manajerial dan intelektual. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa dapat dikatakan berhasil dalam belajar apabila ketiga aspek tersebut dapat terlaksana dengan baik dan mendapatkan hasil yang memuaskan. Dengan berpijak pada beberapa persoalan yang ada, maka hal itulah yang mendorong bagi peneliti untuk melakukan penelitian yang membahas tentang "Penggunaan Sedotan Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Anak Kelompok A Pada PAUD Collia Pujie Kabupaten Barru.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan penggunaan sedotan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Anak Kelompok A Pada PAUD Collia Pujie Desa Pancana Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru”?

Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan arah suatu rangkaian kegiatan. Oleh karena itu tujuan penelitian harus ditetapkan terlebih dahulu, dengan maksud supaya kegiatan ini tercapai dalam hasil yang diharapkan serta terlaksana dengan baik dan teratur. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar Anak Kelompok A dengan menerapkan media pembelajaran Sedotan Pada PAUD Collia Pujie Desa Pancana Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru”.

Manfaat Penelitian

Sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini memberikan manfaat pada pembelajaran matematika. Manfaat Penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara Teoritis Penelitian ini dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran Pada Anak Usia Dini terutama pada peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media Sedotan.

2. Manfaat Praktis Penelitian ini dapat Membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, dapat menanamkan kreativitas Guru dalam usaha pembenahan pembelajaran dan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan efektif serta menjadikan mutu sekolah lebih baik.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi Belajar tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena belajar merupakan suatu proses, sedangkan prestasi belajar adalah hasil dari proses pembelajaran tersebut. Bagi seorang anak belajar merupakan suatu kewajiban. Berhasil atau tidaknya seorang anak dalam pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami oleh anak tersebut.

Prestasi Belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang setelah ia melakukan perubahan belajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Prestasi adalah hasil yang telah dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan. Gagne (1985:40) menyatakan bahwa Prestasi Belajar dibedakan menjadi lima aspek, yaitu : kemampuan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap dan keterampilan. Menurut Bloom dalam Suharsimi Arikunto (1990:110) bahwa hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut Drs. H. Abu Ahmadi menjelaskan *Pengertian Prestasi Belajar* sebagai berikut: Secara teori bila sesuatu kegiatan dapat memuaskan suatu kebutuhan, maka ada kecenderungan besar untuk mengulanginya. Sumber penguat belajar dapat secara ekstrinsik (nilai,

pengakuan, penghargaan) dan dapat secara ekstrinsik (kegairahan untuk menyelidiki, mengartikan situasi).

Disamping itu siswa memerlukan/ dan harus menerima umpan balik secara langsung derajat sukses pelaksanaan tugas (nilai raport/nilai test) (Psikologi Belajar Drs.H Abu Ahmadi, Drs. Widodo Supriyono 151).

Definisi diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian prestasi belajar ialah hasil usaha bekerja atau belajar yang menunjukan ukuran kecakapan yang dicapai dalam bentuk nilai. Sedangkan *prestasi belajar* *hasil usaha belajar* yang berupa nilai-nilai sebagai ukuran kecakapan dari usaha belajar yang telah dicapai seseorang, prestasi belajar ditunjukan dengan jumlah nilai raport atau test nilai sumatif. Prestasi belajar siswa adalah kecakapan yang sesungguhnya atau hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar pada periode tertentu. Menurut Purwadarminto (dalam Yulita, 2008) prestasi belajar adalah hasil yang dicapai sebaik-baiknya menurut kemampuan anak pada waktu tertentu terhadap hal-hal yang dikerjakan atau dilakukan. Prestasi Belajar Siswa adalah hasil yang dicapai seseorang dalam penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan dalam pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan tes angka nilai yang diberikan oleh guru.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada banyak pendapat mengemukakan tentang pengertian hasil belajar. Menurut Djamarah (2010:105) menyatakan bahwa :“Suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya”. Menurut Hamalik ,2011:33 menyatakan bahwa : Hasil belajar dalam kelas harus dapat dilaksanakan kedalam situasi diluar sekolah. Dengan kata lain, murid dapat mentransfer hasil belajar itu ke dalam situasi-situasi yang sesungguhnya didalam masyarakat”. Sedangkan menurut Sudjana (2010:3) menyatakan bahwa: Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seperti telah dijelaskan dimuka. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup kognitif, afektif, dan psikomotoris”. Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan mengenai hasil belajar yaitu memberikan interpretensi yang berbeda tentang prestasi belajar sesuai dari sudut pandang mereka melihatnya. Namun secara umum mereka sepakat bahwa hasil belajar adalah “hasil” dari suatu kegiatan.

Secara garis besar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar seorang siswa digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Menurut Ahmadi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah :

1. Faktor internal, merupakan faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah (fisiologi) 11 W.S. Winkel, Psikologi Pengajaran, (Yogyakarta: Media Abadi, 2004), baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya. Faktor psikologis yang terdiri atas faktor intelektual misalnya kecerdasan dan bakat, serta faktor non-intelektif yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi dan penyesuaian diri. Faktor kematangan fisik maupun psikis.
2. Faktor Eksternal, adalah faktor dari luar individu. Kedua faktor tersebut mempunyai arti yang sangat penting dalam rangka membantu siswa dalam mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya. Dan yang tergolong dalam faktor eksternal adalah : faktor sosial yang terdiri atas lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat dan lingkungan kelompok. Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian. Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, dan iklim. Faktor lingkungan spiritual atau keamanan. Ranah-Ranah Pembelajaran Menurut Bloom, bentuk perilaku sebagai tujuan yang harus dirumuskan dapat digolongkan ke dalam tiga klasifikasi atau tiga domain (bidang), yaitu:

a) Domain kognitif, Tim Pengembang MKDP, Kurikulum dan Pembelajaran, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), Domain kognitif adalah tujuan pendidikan yang berhubungan dengan kemampuan intelektual dan kemampuan memecahkan masalah. Domain kognitif menurut Bloom terdiri dari enam tingkatan, yaitu :

- 1) Pengetahuan (Knowledge), Pengetahuan (Knowledge) adalah kemampuan mengingat dan kemampuan mengungkapkan kembali informasi yang sudah dipelajarinya (recall). yakni mengetahui tentang hal-hal khusus, peristilahan, fakta-fakta khusus, prinsip-prinsip dan kaidah-kaidah. Kemampuan pengetahuan ini merupakan kemampuan taraf yang paling rendah.
- 2) Pemahaman (comprehension), Pemahaman adalah kemampuan untuk memahami suatu objek atau subjek pembelajaran. Kemampuan untuk memahami akan mungkin terjadi manakala didahului sejumlah pengetahuan (Knowledge). Oleh sebab itu, pemahaman tingkatannya lebih tinggi daripada pengetahuan. Pemahaman bukan hanya sekedar mengingat fakta, tetapi berkenaan dengan kemampuan menjelaskan, menerangkan, menafsirkan, atau kemampuan menangkap makna atau arti suatu konsep.

- 3) Penerapan (aplication), Penerapan adalah kemampuan untuk menggunakan konsep, prinsip, prosedur pada situasi tertentu.

Kemampuan menerapkan merupakan tujuan kognitif yang lebih tinggi tingkatannya dibandingkan dengan pengetahuan dan pemahaman. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan mengaplikasika suatu bahan pelajaran yang sudah dipelajari seperti teori, rumus-rumus, dalil, hukum, konsep, ide dan lain sebagainya ke dalam situasi baru yang konkret.

- 4) Analisis, Analisis adalah kemampuan menguraikan atau memecah sustu bahan pelajaran ke dalam bagian-bagian atau unsur-unsur serta hubungan antar bagian bahan itu. Analisis merupakan tujuan pembelajaran yang kompleks yang hanya mungkin dipahami dan dikuasai oleh siswa yang telah dapat menguasai kemampuan memahami dan menerapkan. Analisis berhubungan dengan kemampuan nalar.

- 5) Sintesis, Sintesis adalah kemampuan untuk menghimpun bagian- bagian ke dalam suatu keseluruhan yang bermakna, seperti merumuskan tema, rencana atau hubungan abstrak dari berbagai informasi yang tersedia. Sintesis merupakan kebaikan dari analisis. Kalau analisisa mampu menguraikan menjadi bagian-bagian, maka sintesis adalah kemampuan

menyimpan unsur atau bagian-bagian menjadi sesuatu yang utuh.

6) Evaluasi, Evaluasi adalah tujuan yang paling tinggi dalam domain kognitif. Tujuan ini berkenaan dengan kemampuan membuat penilaian terhadap sesuatu berdasarkan maksud atau kriteria tertentu serta kemampuan untuk memberikan suatu keputusan dengan berbagai pertimbangan dan ukuran-ukuran tertentu. Penguasaan kognitif diukur dengan menggunakan tes lisan dikelas atau berupa tes tulis. Ranah kognitif juga dapat diukur dengan menggunakan portofolio.

b) Domain afektif, Domain afektif berkenaan dengan sikap, nilai-nilai, dan apresiasi. Domain ini merupakan bidang tujuan pendidikan kelanjutan dari domain kognitif. Domain afektif memiliki tingkatan, yaitu :

1) Penerimaan Penerimaan adalah sikap kesadaran atau kepekaan seseorang terhadap gejala, kondisi, keadaan atau suatu masalah. Seseorang memiliki perhatian yang positif terhadap gejala-gejala tertentu manakala mereka memiliki kesadaran tentang gejala, kondisi atau objek yang ada.

2) Merespons, Merespons atau menanggapi ditunjukkan oleh kemauan untuk menyelesaikan tugas tepat waktu, kemauan

untuk mengikuti diskusi, kemauan untuk membantu orang lain dan sebagainya.

3) Menghargai Tujuan ini berkenaan dengan kemauan untuk memberi penilaian atau kepercayaan kepada gejala atau objek tertentu.

4) Mengorganisasi Tujuan yang berkenaan dengan organisasi ini berkenaan pengembangan nilai ke dalam sistem organisasi tertentu, termasuk hubungan antar nilai dan tingkat prioritas nilai-nilai itu.

5) Karakteristik Nilai Tujuan ini adalah mengadakan sintesis dan internalisasi sistem nilai dengan pengkajian secara mendalam, sehingga nilai-nilai yang dibangunnya itu dijadikan pandangan (falsafah) hidup serta dijadikan pedoman bertindak dan berperilaku. Ada beberapa skala yang digunakan untuk mengukur sikap:

- Skala likert, Skala ini disusun dalam bentuk suatu pernyataan dan diikuti oleh 5 respon yang menunjukkan tingkatan, misal : SS : sangat setuju S : setuju TB : tidak berpendapat TS : tidak setuju STS : sangat tidak setuju.
- Skala Pilihan Ganda Bentuknya seperti soal bentuk pilihan ganda.

- Skala Thurstone Merupakan skala mirip skala buatan likert, karena merupakan suatu instrumen yang jawabannya menunjukkan tingkatan.
- Skala Guttman Berupa tiga atau empat buah pernyataan yang masing-masing harus di jawab “ya” atau “tidak”.
- Semantic Differential Mengukur konsep-konsep untuk tiga dimensi yaitu baik – tidak baik, kuat – lemah dan cepat-lambat atau aktif-pasif.
- Pengukuran Minat.

c) Domain Psikomotor, Domain psikomotor adalah tujuan yang berhubungan dengan kemampuan, keterampilan atau skill seseorang. Ada tujuh tingkatan yang termasuk dalam domain ini :

- 1) Persepsi (perception), Persepsi merupakan kemampuan seseorang dalam memandang sesuatu yang dapat dipertanyakan.
- 2) Kesiapan (set), Kesiapan merupakan berhubungan dengan kesediaan seseorang untuk melatih diri tentang keterampilan tertentu yang direfleksikan dengan perilaku-perilaku khusus.

- 3) Meniru (imitation), Meniru adalah kemampuan seseorang dalam mempraktikkan gerakan-gerakan sesuai dengan contoh yang diamatinya.
- 4) Membiasakan (Habitual), Membiasakan merupakan kemampuan seseorang untuk mempraktikkan gerakan-gerakan tertentu tanpa harus melihat contoh.
- 5) Menyesuaikan (Adaptation), Menyesuaikan merupakan kemampuan beradaptasi gerakan atau kemampuan itu sudah disesuaikan dengan keadaan situasi dan kondisi yang sudah ada.
- 6) Menciptakan (Organization), Menciptakan merupakan kemampuan seseorang untuk berkreasi dan mencipta sendiri suatu karya. Tes untuk mengukur aspek psikomotorik adalah tes yang dilakukan untuk mengukur penampilan atau perbuatan atau kinerja (performance) yang telah dikuasai siswa. Contoh tes penampilan atau kinerja diantaranya yaitu:
 - a) Tes tertulis, b) Tes identifikasi, dan c) Tes simulasi.

Pengertian Media Sedotan

Peneliti memilih sedotan sebagai media dalam penelitian ini karena sedotan mudah didapat, harganya murah, dekat dengan

kehidupan anak serta warnanya yang beragam. Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti "perantara" atau "pengantar", yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Jadi, dalam pengertian yang lain, media adalah alat atau sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Sedangkan Pengertian dari Sedotan adalah sebuah tabung yang dimaksudkan untuk mentransfer minuman dari wadah ke mulut peminum, dengan penerapan kekuatan mengisap. Sedotan yang paling awal berbentuk cekungan batang rumput dan benar-benar terbuat dari rumput / jerami. Sebuah tabung plastik tipis (seperti polypropylene dan polystyrene) atau bahan lain, lurus atau dengan engsel seperti akordeon, itu digunakan oleh salah satu ujung di mulut dan lain di akhir minum. Tindakan itu mengurangi tekanan udara di mulut, lalu kekuatan tekanan atmosfer minuman sampai jerami.

Jadi dapat disimpulkan pengertian dari Media Sedotan adalah Alat atau Sarana yang berupa tabung untuk mentransfer minuman dari wadah ke mulut peminum, dengan penerapan kekuatan mengisap

dipergunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari komunikator kepada khalayak.

Adapun Tujuan dari Pembelajaran dengan menggunakan Media Sedotan adalah :

1. Untuk Meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam proses belajar mengajar.
2. Untuk Memberikan pengalaman pembelajaran yang baru bagi siswa.
3. Dapat Membiasakan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan memotivasi siswa untuk kreatif.
4. Memotivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

Media Pembelajaran

Media Pembelajaran secara umum adalah alat bantu *proses belajar mengajar*. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, Sperasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan. Sedangkan menurut Briggs

(1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut National Education Associaton(1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Posisi media pembelajaran. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Dalam dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran seringkali menggunakan prinsip Kerucut Pengalaman, yang membutuhkan media seperti buku teks, bahan belajar yang dibuat oleh guru dan “audio-visual.

Penggunaan media pembelajaran Sedotan (Drinking Straws) sangatlah mudah, yaitu hanya dengan memasukkan sedotan sesuai dengan nilai angka yang akan kita hitung kemudian masukkan atau ambil sedotan lagi sesuai dengan nilai angka yang digunakan sebagai angka penambah, pengurang, pengali ataupun pembaginya.

Persiapkan sedotan dan kantong bilangan yang akan digunakan untuk melakukan operasi hitung. Kelebihan yaitu Membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik, Membantu guru untuk bisa menyampaikan suatu konsep pembelajaran yang abstrak menjadi sebuah situasi yang nyata, Memantapkan pengetahuan siswa dalam memahami nilai tempat suatu bilangan dan Membantu siswa untuk menyelesaikan masalah operasi hitung dengan cara yang sistematis.

Kerangka Berfikir

Penggunaan media konkret merupakan salah satu penunjang keberhasilan dalam menyampaikan materi pembelajaran, sebab dengan adanya media konkret mampu merespon peserta didik dalam memahami konsep-konsep materi yang akan disampaikan. Dalam hal ini media konkret salah satu media yang mudah diterapkan oleh tenaga pendidik sebab media konkret ini tidak akan terlalu sulit untuk

menyampaikan materi khususnya pada mata pelajaran. Media konkret yang sederhana mampu untuk dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Pada penggunaan media konkret ini tenaga pendidik hanya memerlukan beberapa ide untuk membuat media konkret ini sesuai dengan materi yang diajarkan khususnya pada Penggunaan Sedotan Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Anak.

This document was created using
Solid Converter
To remove this message, purchase the product at
<http://www.SolidDocuments.com/>

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk melakukan perbaikan-perbaikan terhadap sistem, isi, dan kompetensi atau situasi pembelajaran dengan menguji cobakan suatu ide ke dalam praktik dan situasi nyata dalam proses belajar mengajar di kelas dengan harapan kegiatan tersebut dapat meningkatkan hasil proses belajar mengajar.

Sedangkan menurut Kunandar (2010 :41) menyatakan bahwa: “Penelitian tindakan kelas PTK (*Classroom Action Research*) memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran belajar apabila diimplementasikan dengan baik dan benar”. Jenis penelitian ini melalui siklus, dimana masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu :

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan tindakan
3. Observasi
4. Refleksi

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik agar menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya.

Tempat dan Waktu Pelaksanaan

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD ColliQ Pujie Desa Pancana Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru, keadaan kelas sudah kondusif, penempatan sudut pembelajaran yang rapi, dan ruang kelasnya yang luas, sehingga dapat mendukung kelancaran jalannya penelitian yang dilakukan di dalam kelas.

2. Waktu penelitian antara bulan Februari sampai dengan bulan September 2017, peneliti melakukan tahapan-tahapan penelitian mulai dari perencanaan, periakuan dan pengamatan, serta refleksi.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah Siswa Kelompok A Pada PAUD ColliQ Pujie Desa Pancana Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru yang berjumlah 20 Orang Anak, yang terdiri dari 12 Orang Laki-laki dan 8 Orang Perempuan.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam pelaksanaan pengumpulan data Penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Observasi

Menurut Zainal (2012:153) menyatakan bahwa : Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu. Selanjutnya menurut Purwanto (2010:149) menyatakan bahwa :“Observasi ialah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung”.

Sedangkan menurut Sudjana (2012:84) menyatakan bahwa: Observasi atau pengamatan sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu atau pun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa observasi adalah suatu pengamatan yang dilakukan oleh orang untuk mengetahui kondisi dan situasi yang telah terjadi disuatu

tempat yang tertentu. Karena dengan menggunakan observasi seseorang akan mendapatkan data-data yang diperlukannya untuk melakukan penelitian.

2. Wawancara

wawancara secara mendalam adalah wawancara secara intensif dengan keperluan peneliti yang berkaitan dengan kejelasan masalah yang dijawab secara intensif dengan keperluan peneliti. Sebelum mengadakan wawancara terlebih dahulu dipersiapkan garis-garis besar wawancara berdasarkan fokus penelitian. Dalam kaitan antusias anak usia dini kelompok belajar collie pujie kabupaten baru. Pertanyaan pertama masih bersifat umum tentang bagaimana kabar informan, kegiatan apa saja yang diikuti atau bercerita tentang usaha-usaha apa yang dilakukan sekarang, kemudian memusat pada topik pertanyaan tentang antusias, dikembangkan lebih dalam topik tersebut dan terus diperdalam sehingga peneliti betul-betul menemukan jawaban dari topik tersebut. Penentuan informan dalam penelitian ini dengan memilih orang yang dianggap mengetahui secara jelas tentang keikutsertaannya mengikuti pembinaan dan yang paling lama bergabung serta yang baru saja bergabung dengan meminta informasi dari pimpinan lembaga. Dalam setiap mengadakan wawancara peneliti

menggunakan buku catatan, setelah itu ditulis ulang dalam format catatan lapangan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi : dokumen yang dijadikan sumber data berupa piala, piagam, karya seni kerajinan, foto-foto. Studi dokumen yang dimaksudkan adalah mempelajari dokumen-dokumen tersebut. Dokumen yang dipelajari adalah yang mengandung data informasi yang terkait dengan pertanyaan penelitian, terutama dokumen resmi, peraturan, pedoman kerja, program-program struktur organisasi, aturan-aturan intern, jumlah Anak usia dini yang masih beroperasi laporan-laporan kegiatan lainnya.

4. Tes

Menurut Anastasi, (Sudijono, 2012: 66) menyatakan bahwa : Tes adalah alat pengukur yang mempunyai standar yang objektif sehingga dapat digunakan secara meluas, serta dapat betul-betul digunakan untuk mengukur dan membandingkan keadaan psikis atau tingkah laku individu.

Menurut Goodenough, (Sudijono:66/67) menyatakan “Tes adalah suatu tugas atau serangkaian tugas yang diberikan kepada individu atau sekelompok individu, dengan maksud untuk

membandingkan kecakapan mereka, satu dengan yang lain".Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa tes adalah untuk menguji kemampuan seseorang dengan memberikan tugas atau pun tanya jawab terhadap peserta didik.

Metode penelitian pada dasarnya yang dipergunakan untuk memecahkan masalah penelitian. Penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan bagi penulis sendiri untuk memperoleh hasil belajar yang baik serta memuaskan. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B PAUD Collie Puji Kabupaten Barru. Dengan jumlah murid 20 orang, anak laki-laki 12 orang dan anak perempuan 8 orang. Penelitian ini akan dilakukan secara bersiklus, yang dimulai dari kondisi awal kemudian siklus pertama dan lanjut siklus kedua dengan Prosedur dari penelitian yang akan peneliti lakukan terdiri empat tahap penting Penelitian tindakan kelas menurut Arikunto(2006:16) adalah: a) perencanaan, b) pelaksanaan, c) pengamatan, d) refleksi. Jika dalam siklus I belum berhasil dan meningkat, peneliti akan melakukan perbaikan kegiatan pembelajaran berdasarkan hal-hal yang belum dicapai pada siklus I. Pada siklus II ini akan dilakukan sama dengan siklus I yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan,

dan refleksi. Dalam penelitian ini data dikumpulkan melalui teknik observasi dan dokumentasi. Data dianalisis dalam persentase dengan menggunakan rumus oleh Hariyadi (2009:24).

Metode tes digunakan dengan alat penilaian berbentuk tes. Karena berbagai pertimbangan antara lain tujuan kegiatan anak TK, metode tes jarang sekali digunakan. Namun tidak tertutup kemungkinan guru menggunakan metode tes ini.

Terdapat dua jenis tes, yaitu tes standard dan tes buatan guru. Tes standar terdiri dari tes intelegensi, minat, bakat kepribadian atau yang lainnya. Tes itu dihasilkan melalui prosedur yang panjang. Penggunaan tes standard tersebut hanya oleh orang-orang yang memiliki kualifikasi yang dituntut dalam penggunaan tes itu. Kalau guru ingin mengetahui potensi yang berhubungan dengan intelegensi atau lainnya itu, guru harus meminta bantuan ahlinya (psikolog anak). Guru hanya menggunakan hasil tes untuk lebih mengenali anak.

Tes buatan guru dapat dihasilkan oleh guru, termasuk guru TK. Menurut Soemartini (2000) dalam mengembangkan tes ini, guru harus memilih secara cermat butir-butir pertanyaan yang berkaitan dengan tujuan yang hendak dicapai.

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

Keterangan :

P = Persentase aktivitas

F = Frekuensi aktivitas yang dilakukan anak

N = Jumlah anak dalam suatu kelas

This document was created using
Solid Converter
To remove this message, purchase the product at
<http://www.SolidDocuments.com/>

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Gambaran Profile PAUD Collie Pujie

1. Profile PAUD Collia Pujie

Penelitian dilaksanakan di Paud Collia Pujie yang berada di dusun Coppeng- Coppeng Desa Pancana Kecamatan Tanete Trilaut Kabupaten Barru. Paud Collia Pujie berada di Pingir Jalan Poros Barru. Sarana dan prasarana yang dimiliki meliputi 1 ruang kantor, 2 ruang kelas, 1 ruang dapur, 2 kamar mandi, 1 ruang gudang, halaman yang luas, memiliki berbagai macam APE luar dan APE dalam. Sarana pembelajaran di kelas cukup baik dan lengkap sesuai dengan kebutuhan dan usia anak. Program sekolah sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran yaitu pemeriksaan kesehatan umum dan gigi serta pemberian makanan sehat bagi anak. Kegiatan ekstrakurikuler meliputi: drumband, menari dan tahfidzul qur'an. Jumlah guru 4 orang dan 1 orang karyawan.

2. Visi, Misi dan Tujuan Satuan Paud

- a. Visi Kelompok Bermain Paud Colliq Pujie adalah menciptakan siswa yang aktif, kreatif, dan Mandiri.
- b. Misi Kelompok Bermain Paud Colliq Pujie adalah melaksanakan pembelajaran pusat pada anak, memberikan

kegiatan pembelajaran aktif, kreatif dan mandiri, orang tua sebagai patner mendidik Anak yang sholeh sesuai perkembangan anak, melakukan bimbingan pengasuhan pembelajaran yang terbaik bagi Anak.

c. Tujuan Kelompok Bermain Paud Colliq Pujie adalah mewujudkan anak Yg sehat jujur senang belajar dan mandiri, muwujudkan anak yang mampu merawat dan peduli terhadap diri sendiri, teman dan lingkungan sekitarnya, menjadikan anak yang mampu berpikir, berkomunikasi, bertindak produktif dan kreatif yang melalui bahasa, musik, karya dan gerakan sederhana.

d. Karesteristik kurikulum Kelompok Bermain Paud Colliq Pujie disusun dengan mengutamakan nilai- nilai islami sebagai dasar untuk pengembangan karakter peserta didik. Niali- nilai karakter yang dikembangkan antara lain: kejujuran, kepemimpinan, kreativitas. Penerapan nilai- nilai dilakukan melalui pembiasaan rutin yang diterapkan selama anak berada disatuan PAUD COLLIQ PUJIE. Dalam mengelola kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan partisipatif, PAUD COLLIQ PUJIE menerapkan model pembelajaran sentra dimana kelompok anak dalam satu hari bermain dalam satu sentra yang didalamnya berisi berbagai aktivitas sebagai

pemenuhan densitas main. Sentra yang disiapkan adalah sentra persiapan, sentra bahan alam, sentra balok, sentra seni dan sentra agama. Untuk kelompok usia 4-6 tahun bermain disentra persiapan sebanyak 1-2 kali dalam seminggu membantu Kematangan keaksaraan anak.

3. Struktur Keperguruan Satuan Lembaga

Struktur Keperguruan Paud Collig Pujie

Ketua Lembaga Collig Pujie Muh. Hanaping	
Kepala Sekolah KB Nurhayati	Tenaga Administrasi Fatmawati
Guru Kelompok A Syahribanong	Guru Kelompok B Ernawati S. Pdi

1) Ketua Lembaga Paud Collig Pujie bertanggung Jawab dalam:

- Pengembangan pendidikan di KB Paud Collig Pujie
- Bekerja sama dengan berbagai pemangku kebijakan dalam rangka optimalisasi sumber belajar dan sumber dana,dst.

2) Kepala KB Paud Collig Pujie bertanggung jawab:

- Pengembangan program KB Paud Collig pujie
- Mengkoordinasikan guru dan melakukan administrasi KB
- Melakukan evaluasi dan pembinaan terhadap kinerja guru kelompok Bermain
- Melakukan evaluasi terhadap program pembelajaran dikelompok bermain.

3) Guru bertanggung jawab dalam :

- a. Menyusun rencana pembelajaran
- b. Mengelola pembelajaran sesuai dengan kelompoknya
- c. Mencatat perkembangan anak
- d. Penyusun pelaporan perkembangan anak.
- e. Melakukan kerja sama dengan orang tua dalam program parenting.

4) Tenaga Administrasi bertanggung jawab

- a. Memberikan pelayanan administrasi kepada guru, orang tua dan peserta didik.
- b. Memperlancar administrasi penerimaan peserta didik
- c. Mengelola sarana dan prasarana kelompok bermain
- d. Mengelola keuangan

5) Alamat dan peta lokasi satuan lembaga paud

Paud colliq pujie terletak di Jln. Sultan Hasanuddin No. 11,
Coppeng-Coppeng Desa Pancana Kecamatan Tanete Rilau
Kabupaten Barru provinsi Sulawesi Selatan.

6) Status Satuan lembaga paud

Paud colliq pujie merupakan satuan paud yang dikelola dengan manajemen berbasis masyarakat, telah memiliki izin operasional dari Dinas Pendidikan Kabupaten Barru nomor 421.9/892/DP-PLS/2012 untuk program kelompok bermain.

Hasil Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B Taman Kanak-kanak PAUD Collie Pujie. Dengan jumlah murid 20 orang, anak laki-laki 12 orang dan anak perempuan 8 orang.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan bagi penulis sendiri untuk memperoleh hasil belajar yang baik serta memuaskan. Metode penelitian pada dasarnya yang dipergunakan untuk memecahkan masalah penelitian. Penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian tindakan kelas.

Penelitian ini akan dilakukan secara bersiklus, yang dimulai dari kondisi awal kemudian siklus pertama dan lanjut siklus kedua dengan Prosedur dari penelitian yang akan peneliti lakukan terdiri empat tahap penting Penelitian tindakan kelas menurut Arikunto (2006:16) adalah: a) perencanaan, b) pelaksanaan, c) pengamatan, d) refleksi.

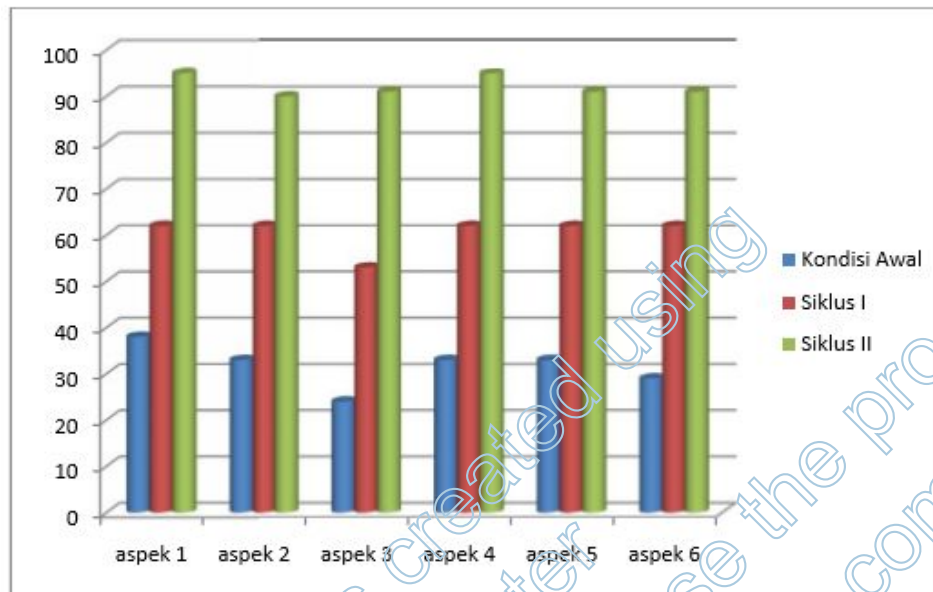
Jika dalam siklus I belum berhasil dan meningkat, peneliti akan melakukan perbaikan kegiatan pembelajaran berdasarkan hal-hal yang belum dicapai pada siklus I. Pada siklus II ini akan dilakukan sama dengan siklus I yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dalam penelitian ini data dikumpulkan melalui teknik observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II pada kemampuan anak membaca mengenal huruf terjadi peningkatan mulai dari kondisi awal, Siklus 1 dan Siklus II.

Tabel 1. Hasil Observasi peningkatan kemampuan anak mengenal huruf di Taman Kanak-kanak Collie Pujie Pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II (nilai sangat tinggi dan tinggi)

No	Apek Yang diamati	Kondisi Awal	Siklus 1	Siklus 2	Keterangan
1.	Anak Mampu Bermain sedotan	8	12	20	Meningkat
	%	38	62	95	
2.	Anak Mampu Memasukkan sedotan satu warna	7	13	20	Meningkat
	%	33	62	99	
3.	Anak Mampu Membedakan Warna Sedotan	5	15	20	Meningkat
	%	24	53	91	
4.	Anak mampu memasukkan sedotan 2 warna	7	13	20	Meningkat
	%	33	62	95	
5.	Anak mampu memasukkan sedotan 3 warna	7	13	20	Meningkat
	%	33	62	95	
6.	Anak mampu memasukkan dan membedakan sedotan ukuran yang sama	6	14	22	Meningkat
	%	29	62	91	

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dan grafik dibawah ini :



Berdasarkan hasil tabel dan grafik hasil observasi mulai dari kondisi awal, Siklus I dan Siklus II, dapat kita lihat peningkatan dalam beberapa aspek peningkatan kemampuan memasukkan Sedotan melalui permainan sedotan yaitu :

Aspek 1 anak mampu membaca gambar, pada kondisi awal adalah 38%, pada siklus I menjadi 62% dan siklus II meningkat menjadi 95%. Persentase peningkatan dari kondisi awal pada siklus satu yaitu 24% dan dari siklus I kepada siklus II yaitu naik 33%. Aspek 2 anak mampu membedakan warna pada sedotan, pada kondisi awal adalah 35%. Peningkatan dari kondisi awal pada siklus satu yaitu 24% dan dari siklus I kepada siklus II yaitu naik 33%.

Persentase peningkatan dari kondisi awal kepada siklus satu yaitu 24% dan dari siklus kepada siklus II yaitu naik 38%. Aspek 3 anak

mampu membedakan 2 warna , pada kondisi awal adalah 24%, pada siklus I menjadi 53% dan siklus II meningkat menjadi 91%. Persentase peningkatan dari kondisi awal sampai siklus I yaitu 29%, dan dari siklus I sampai siklus II naik menjadi 38%. Aspek 4 anak mampu vocal pada kata, pada kondisi awal adalah 33%, pada siklus I menjadi 57% dan siklus II meningkat menjadi 95%.

Persentase peningkatan dari kondisi awal kepada siklus satu yaitu 24% dan dari siklus I kepada siklus II yaitu naik 38%. Aspek 5 anak mampu membedakan 3 warna pada Sedotan , pada kondisi awal adalah 33%, pada siklus I menjadi 62% dan siklus II meningkat menjadi 90%. Persentase peningkatan dari kondisi awal kepada siklus satu yaitu 29% dan dari siklus I kepada siklus II yaitu naik 28%. Aspek 6 anak mampu membedakan warna dan ukuran sedotan yang ukurn berbeda , pada kondisi awal adalah 29%, pada siklus I menjadi 62% dan siklus II meningkat menjadi 91%. Persentase peningkatan dari kondisi awal kepada siklus satu yaitu 33% dan dari siklus I kepada siklus II yaitu naik 29%.

Pembahasan

Hasil penelitian peningkatan kemampuan anak dalam perkembangan anak pada permainan sedotan di Taman Kanak-kanak PAUD Collie Pujie kabupaten Barru, diperlukan pembahasan guna menjelaskan dan memperdalam kajian dalam penelitian ini. Pada kondisi awal tergambar kemampuan anak memasukan sedotan sangat meningkat.

Sebagian besar anak kelompok bermain di PAUD Collie Pujie masih banyak yang belum mengenal huruf, membedakan warna dan ukuran sedotan.

Jika diamati lebih lanjut hal ini disebabkan karena penerapan metode yang sangat tepat, pemanfaatan media, alat peraga dan kegiatan bermain. Berdasarkan kondisi awal ini, peneliti melakukan tindakan dengan menerapkan permainan membedakan warna dan ukuran sedotan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna dan membedakan ukuran.

Menurut Sudono (1995:7) alat permainan adalah sebuah alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya, Sudono juga mengatakan bahwa alat permainan adalah semua benda yang digunakan anak dalam kegiatan belajar mengajar dapat secara

teratur, lancar, efektif, dan efisien, sehingga pendidikan Taman-kanak dapat tercapai.

Menurut Tanaka dalam Sudono (1995:8) menyatakan bahwa alat permainan yang tujuan penggunaannya dipersiapkan harus bervariasi. Dengan adanya alat permainan yang bervariasi anak akan lebih terlatih dan merasa sangat senang.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan adalah sebuah alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermain yang penggunaannya dipersiapkan harus bervariasi agar anak merasa senang dalam kegiatan pembelajaran.

Pada tindakan penelitian siklus I kegiatan pembelajaran telah menggunakan media berupa sedotan warna dan sedotan berbeda ukuran. Dari tindakan siklus I terlihat peningkatan kemampuan untuk setiap aspek yang diamati namun peningkatannya masih stabil dan sudah mencapai KKM yaitu 75%, karena masih ada anak yang masih kurang bisa memasukkan sedotan dengan warna yang tepat. Maka penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Pada siklus II peneliti melakukan pembelajaran yang lebih memotivasi anak dengan memberi sedotan dalam ukuran berbeda agar menarik bagi anak.

Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan dapat dijabarkan keberhasilan penggunaan permainan menguraikan kata sebagai berikut ;

Aspek 1 anak mampu memasukan sedotan, pada kondisi awal adalah 38%, pada siklus I menjadi 62% dan siklus II meningkat menjadi 95%. Aspek 2 anak mampu membedakan warna sedotan satu warna, pada kondisi awal adalah 33%, pada siklus I menjadi 57% dan siklus II meningkat menjadi 95%. Aspek 3 anak mampu memasukan sedotan 2 warna, pada kondisi awal adalah 24%, pada siklus I menjadi 53% dan siklus II meningkat menjadi 91%. Aspek 4 anak mampu memasukan sedotan 3 warna, pada kondisi awal adalah 33%, pada siklus I menjadi 57% dan siklus II meningkat menjadi 95%. Aspek 5 anak mampu membedakan beberapa warna dan ukuran sedotan, pada kondisi awal adalah 33%, pada siklus I menjadi 62% dan siklus II meningkat menjadi 90%. Aspek 6 anak mampu membedakan warna dan ukuran yang sama yang diperintahkan , pada kondisi awal adalah 29%, pada siklus I menjadi 62% dan siklus II meningkat menjadi 91%.

Berdasarkan hasil dari uraian diatas dapat jelaskan dimana untuk setiap aspek yang jumlah persentase keberhasilan bisa melampau batas minimum KKM yaitu 75%. Hal ini menunjukan bahwa penelitian ini berhasil.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu : Kemampuan anak memasukan sedotan di PAUD Collie Pujie masih stabil , untuk memotivasi dan meningkatkan rendahnya kemampuan anak dalam memasukan sedotan maka dilakukan tindakan salah satunya melalui permainan sedotan warna warni , dunia anak adalah bermain. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan potensi yang ada pada anak. melalui bermain, anak akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan, permainan sedotan warna warni dan sedotan berbeda ukuran akan dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal warna dan bentuk ukuran pada anak, dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II, kemampuan membaca anak mengenal warna dapat meningkat dengan menggunakan permainan sedotan warna warni dan ukuran berbeda. kelompok Bermain paud collie pujie, pelaksanaan permainan sedotan dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna dan membedakan ukuran benda , pelaksanaan permainan sedotan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menngenal warna dan ukuran pada benda yang mempunyai warna yang sama,misal : bola, baju dll.

Saran

Berdasarkan hasil pemuan peneliti, maka penulis memberikan saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang : Agar pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi anak,sebaiknya guru harus lebih kreatif dalam merancang pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan, Guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang kondusif, nyaman untuk memotivasi dan meningkatkan kreativitas anak dan pembelajaran, pemilihan dan penerapan sebuah metode yang tepat dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, sangat mempengaruhi untuk tercapainya proses pembelajaran, guru PAUD diharapkan dapat menggunakan permainan menguraikan kata dalam pembelajaran sebagai salah satu alternative untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal warna dan permainan sedotan, diharapkan peneliti yang lain dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang peningkatan kemampuan anak mengenal warna dan ukuran melalui metode dan media yang lain, dan diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan dan untuk menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, suharsimi. 2006. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. Depdiknas. 1996. *Metodik khusus pengembangan bahasa di TK*. Jakarta.

Depdiknas.2000. *Metode pengembangan kemampuan mengenal warna Permainan sedotan sebagai media pengenalan warna dan ukuran benda*. Jakarta.

Muliawan, jasa unggul. 2009. *Manajemen play group dan TK*. Yogyakarta: Diva press. Sudono, Anggani. 1995. *Alat permainan dan sumber belajar*. TK. Jakarta.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada media group