MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN SAINS PERMULAAN MELALUI MEDIA PEWARNA DENGAN METODE PERMAINAN WARNA PADA ANAK KELOMPOK A TK AL-HIDAYAH JATI KECAMATAN UDANAWU KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2015/2016

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Program Studi PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri

OLEH:

ARINI MUSTAIDAH

NPM. 14.1.01.11.0535P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2016

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

ARINI MUSTAIDAH
NPM: 14.1.01.11.0535P

Judul:

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN SAINS PERMULAAN MELALUI MEDIA PEWARNA DENGAN METODE PERMAINAN WARNA PADA ANAK KELOMPOK A TK AL-HIDAYAH JATI KECAMATAN UDANAWU KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PG PAUD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 25 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Hanggara Budi Utomo, M.Pd.,M.Psi	Epritha Kurniawati,M.Pd
NIDN. 0720058503	NIDN. 0711029001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

ARINI MUSTAIDAH
NPM: 14.1.01.11.0535P

Judul:

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN SAINS PERMULAAN MELALUI MEDIA PEWARNA DENGAN METODE PERMAINAN WARNA PADA ANAK KELOMPOK A TK AL-HIDAYAH JATI KECAMATAN UDANAWU KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Jurusan PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 9 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Hanggara Budi Utomo, M.Pd.M.Psi: _____
2. Penguji I : Drs. Agus Budianto, M.Pd : _____
3. Penguji II : Epritha Kurniawati, M.Pd : _____

Mengetahui,

Dekan FKIP UN PGRI KEDIRI

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati M.Pd
NIDN.0716046202

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN SAINS PERMULAAN MELALUI MEDIA PEWARNA DENGAN METODE PERMAINAN WARNA PADA ANAK KELOMPOK A TK AL-HIDAYAH JATI KECAMATAN UDANAWU KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2015/2016

ARINI MUSTAIDAH

NPM. 14.1.01.11.0535P

Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan IlMu Pendidikan

Pembimbing I	Pembimbing II
Hanggara Budi Utomo, M.Pd.,M.Psi	Epritha Kurniawati,M.Pd
NIDN. 0720058503	NIDN. 0711029001

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

ARINI MUSTAIDAH: Mengembangkan Kemampuan Sains Permulaan Melalui Media Pewarna Dengan Metode Permainan Warna Pada Anak Kelompok A di TK AL-Hidayah Jati Kecamatan Udanawu Kabupaten Blitar Tahun Ajaran 2015-2016, Skirpsi, Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini, FKIP UN PGRI KEDIRI, 2016.

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pangalaman peneliti bahwa kemampuan sains di Kelompok A TK AL - Hidayah Jati kecamatan Udanawu Kabupaten Blitar belum berkembang optimal. Dalam proses pembelajaran kemampuan sains, guru hanya menggunakan metode pemberian tugas saja sehingga, anak masih cenderung pasif dan anak merasa jenuh serta hanya menjadi penonton, pada akhirnya hasil belajarpun tidak tercapai secara optimal. Permasalahan yang akan dipecahkan dalam penelitian ini adalah Apakah pemanfaatan media pewarna dapat meningkatkan kemampuan sains pada anak Kelompok ATK AL - Hidayah Jati kecamatan Udanawu Kabupaten Blitar? Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak Kelompok A di TK AL - Hidayah Jati Kecamatan Udanawu Kabupaten Blitar Tahun ajaran 2015-2016, yang berjumlah 28 anak yang terdiri dari 16 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Penelitian ini menggunakan instrumen RPPM, RPPH, Lembar Penilaian Anak dan Lembar Observasi Guru. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah bahwa pemanfaatan media pewarna dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan sains pada Anak Kelompok A di TK AL - Hidayah Jati Kecamatan Udanawu Kabupaten Blitar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan sebanyak 3 siklus, diketahui bahwa ketuntasan belajar anak pada siklus I mencapai 57%, pada siklus II mengalami peningkatan mencapai 69%, sedangkan pada siklus III mengalami peningkatan mencapai 84%. Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, disarankan agar guru memilih metode dan media yang menarik dalam mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran kemampuan sains sehingga hasilnya baik dan tidak membosankan. Harapan peneliti, semoga dengan pengalaman peneliti ini dapat bermanfaat bagi rekan- rekan yang terjun di dunia pendidikan.

I. LATAR BELAKANG

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 No. 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya.

Suryanto (2005), Adapun aspek perkembangan yang dikembangkan bagi anak usia pra sekolah yaitu aspek fisik motorik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, kemandirian dan seni serta moral agama. Semua aspek tersebut berhubungan, saling mempengaruhi satu sama lain dan sama-sama bernilai sangat penting. Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan adalah aspek kognitif.

Sesuai observasi yang dilakukan peneliti di TK AL-Hidayah Jati Kecamatan Udanawu Kabupaten Blitar menunjukkan bahwa anak kurang aktif dalam proses belajar sains. Hal ini disebabkan karena guru kurang kreatif dalam mengembangkan pengetahuan sains pada saat proses pembelajaran meskipun guru sudah memberikan peluang anak untuk mengaplikasikan kemampuannya berdasaarkan pengalaman yang diperolehnya, sehinggga mempengaruhi pemahaman konsep sains pada anak menjadi belum optimal. Berdasarkan uraian di atas peneliti bermaksud memecahkan masalah tersebut untuk dikaji melalui suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengambil judul "Mengembangkan Kemampuan Sains Permulaan Melalui Media PewarnaDengan Metode Permainan Warna Pada Anak Kelompok A TK AL-Hidayah Jati Kecamatan Udanawu Kabupaten Blitar".

B. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dengan metode permainan warna melalui media pewarna dapat mengembangkan kemampuan sains permulaan tentang warna pada anak Kelompok A TK Al-Hidayah Jati Kecamatan Udanawu Kabupaten Blitar sebelum dilakukan tindakan dan setelah dilakukan tindakaan.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah tindakan pembelajaran dengan metode

permainan warna melalui media pewarna dapat mengembangkan kemampuan sains permulaan tentang warna pada anak Kelompok A TK AL-Hidayah Kecamatan Udanawu Kabupaten Blitar.

D. Kajian Teori

a. Kemampuan Kognitif

Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini (PAUD) menurut Santrock (2001)kognitif diartikan sebagai kemampuan verbal, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan untuk beradaptasi dan belajar dari pengalaman hidup sehari-hari.

b. Pengertian Kemampuan Sains Pemula

Menurut Nugraha (2005), Kegiatan sains bagi anak dapat mendorong kemampuan kognitifnya. Kegiatan sains yang dikemas dan dirancang dengan apik akan membuat anak membangun pengetahuan yang lebih bermakna, karena sains bagi anak adalah sesuatu yang menakjubkan, sesuatu yang ditemukan dan dianggap menarik serta memberikan pengetahuan atau merangsang anak untuk mengetahui dan menyelidiki sebuah proses/sesuatu. Vessel dalam (Samatowa, 2006)Dari sudut bahasa, sains atau *science* (bahasa Inggris), berasal dari bahasa latin yaitu *Scientia*yang artinya pengetahuan yang tersusun atau terorganisasi secara sistematis.

c. Metode untuk Pengembangan Kemampuan Sains Permulaan

1) Pengertian Metode Eksperimen (Percobaan)

Sebagai seorang pendidik anak TK pemilihan metode pembelajaran yang tepat sebaiknya disesuaikan dengan kemampuan anak dan memperhatikan prinsip-prinsip pendidikan untuk anak usia dini. Metode yang dianggap sesuai dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran diTaman Kanak-kanak (TK) terutama untuk pengembangan kemampuan sains permulaan yang tepat adalah dengan metode Eksperimen (percobaan) dengan menggunakan media pewarna melalui permainan warna.

2) Permainan Warna

Teori Newton dalam (Setyanto, 2009) hubungan antara keduanya sangat terkait, melalui eksperimen mencampur warna memberi kesempatan anak untuk mengenal dan menyebutkan nama warna,

bereksplorasi, memanipulasi, mengulang-ngulang, mempraktekkan, dan mendapatkan pengetahuan baru yang belum diketahui oleh anak sebelumnya. Dengan demikian diharapkan kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui permainan mencampur warna melalui metode eksperimen, karena melalui kegiatan ini memungkinkan anak untuk bereksperimen menemukan pengalaman atau hal-hal baru yang belum mereka ketahui sebelumnya, hal-hal baru itu kemudian akan diaplikasikan diluar dunia bermainnya.

d. Alat dan Bahan Membuat Permainan Warna Untuk Mengembangkan Kemampuan Sains

1) Tissu dapur
2) Gelas Plastik (Transparan) sebanyak 7 gelas
3) Pewarna Makanan (warna merah, warna biru dan warna kuning)
4) Air

e. Langkah-langkah Penggunaan Metode Permainan Warna Untuk Mengembangkan Kemampuan Sains

1. Guru menyiapkan gelas plastik sebanyak 7 gelas dan ditata dengan sejajar agak dekat jaraknya
2. Guru menuang air ke dalam gelas pertama dan terakhir
3. Lalu guru menuang air ke gelas 3 dan ke 5
4. Guru memasukkan pewarna merah ke dalam gelas pertama
5. Lalu memasukkan pewarna biru ke dalam gelas ke 3
6. Kemudian memasukkan pewarna kuning ke dalam gelas ke 5 dan warna merah lagi ke gelas terakhir
7. Guru mengaduk semua air yang sudah diberi pewarna
8. Kemudian guru melipat tisu hingga memebentuk persegi panjang
9. Guru melipat tisukemudian memotong tiap ujungnya
10. Guru memasukkan tisu ke dalam tiap gelas
11. Setelah ½ jam hasil nya adalah air berjalan merambat kegelas kosong lewat tissue dan menciptkan warna baru.
12. Anak-anak diminta untuk mengamati

13. Guru meminta anak untuk menjelaskan hasil eksperimen percampuran warna

Contoh: Warna Merah + Warna Biru = Warna Ungu

Warna biru + Warna Kuning = Warna Hijau

Warna Kuning + Warna Merah = Warna Orange

E. Kerangka Berpikir

Metode eksperimen permainan warna yang digunakan dalam penelitian ini adalah Eksperimen nyata, karena lebih cocok diterapkan pada anak usia dini, dengan metode ini anak diajak langsung untuk melakukan percobaan terhadap objek nyata yang akan diteliti, mencari dan menemukan sendiri berbagai jawaban atas persoalan-persoalan yang dihadapinya dan beberapa manfaat secara langsung yaitu diantaranya: Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Eksperimen Mencampur Warna, Kemampuan kognitif yang diamati dalam penelitian ini adalah kemampuan persepsi, ingatan, mengolah informasi dan memecahkan masalah.

Dalam kegiatan ini anak akan bereksplorasi dan bereksperimen menemukan pengalaman baru dalam hidupnya, melatih anak untuk kritis dengan mau mengemukakan pendapat, pertanyaan serta dapat menjawab pertanyaan secara sederhana sesuai tahap perkembangannya dengan menggunakan berbagai media salah satu bentuk aplikasi dari pembelajaran kognitif anak usia dini adalah permainan mencampurkan warna. Cara penyajian materi dalam pembelajaran metode permainan warna ini dimana anak secara aktif mengalami dan membuktikan sendiri tentang apayang sedang dipelajarinya. Melalui metode ini, anak secara total dilibatkan dalam melakukan sendiri, mengikuti suatu proses, mengikuti suatu objek, menganalisis, membuktikan, dan menarik kesimpulan sendiri tentang suatu objek, keadaan ataupun proses.

Dalam melakukan eksperimen dengan metode permainan warna melalui media warna ini secara tidak langsung anak akan memunculkan tujuan pembelajarannya yaitu diantaranya: Sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak meskipun masih dalam taraf yang paling sederhana; Sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan dasar

meliputi daya cipta, bahasa, dan jasmani anak.

Dengan mencermati paparan teori tersebut di atas, untuk meningkatkan kemampuan sains anak,peneliti mencoba menggunakan Metode Permainan Warna Permulaan melalui media pewarna yang diharapkan akan dapat meningkatkan Kemampuan Sains Pada anak Kelompok A di TK AL-Hidayah Jati Kecamatan Udanawu Kabupaten Blitar. Sehingga hasil penelitian yang didapat adalah semakin jelas bahwa penerapan metode eksperimen permaianan warna permulaan melalui media pewarna dapat meningkatkan kemampuan sains anak kelompok A TK AL-Hidayah Jati Kecamataan Udanawu Kabupaten Blitar.

II. METODE

A. Subjek dan Setting Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada anak Kelompok Adi TK AL-Hidayah Jati Kecamatan Udanawu Kabupaten Blitar. Subjek dalam penelitian ini adalah semua anak didik kelompok A di TK AL-Hidayah Jati Kecamatan Udanawu Kabupaten Blitar yang berjumlah 28 anak yang terdiri dari 12 anak perempuan dan 16 anak laki-laki.

Penelitian ini memilih lembaga tersebut karena peneliti merupakan salah satu pengasuh dilembaga tersebut, serta berdasarkan hasil pengamatan awal diketahui bahwa kurangnya kemampuan kognitif anak dalam kemampuan sains masih relatif rendah.Untuk itu peneliti. mencoba memperbaiki dengan melakukan tindakan pembelajaran melalui media pewarna dengan metode permainan warna permulaan.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini termasuk penelitian diskriptif Karena menggambarkan bagaimaana suatu pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang ingin dicapai, model rancangan yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2008) dengan siklus yang terdiri atas empat komponen, yaitu: 1. Perencanaan; 2. Pelaksanaan; 3. Observasi; dan 4. Refleksi.Keempat komponen tersebut dipandang sebagai satu Siklus. Bentuk-bentuk komponen tersebut tampak seperti disajikan melalui gambar rancangan penelitiaan sebagai berikut ini:

Gambar 3.1 Dessin PTK Model Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Arikunto, 2008)

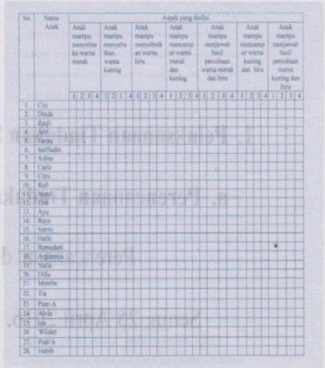
Desain penelitian terdiri dari 3 siklus secara berulang – ulang yang meliputi: siklus I, siklus II dan siklus III.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

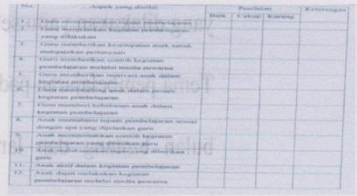
1. Jenis data yang diperlukan
   a. Data tentang kemampuan sains permulaan melalui media pewarna dengan metode permainan warna pada anak Kelompok A di TK AL-Hidayah Jati Kecamatan Udanawu Kabupaten Blitar.
   b. Data tentang proses pembelajaran pada anak Kelompok A di TK AL-Hidayah Jati Kecamatan Udanawu Kabupaten Blitar dikumpulkan dengan teknik unjuk kerja mengggunakan instrumen pedoman observasi.
2. Teknik instrumen yang digunakan

   Data tentang kemampuan sains permulaan melalui permainan warna pada anak Kelompok A di TK AL-Hidayah Jati Kecamatan Udanawu Kabupaten Blitar dikumpulkan dengan Unjuk Kerja.

Tabel 31. Lembar Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Sain Permulaan Anak



Tabel 3.3 Lembar Observasi Guru Dan Anak Dalam Kegiatan Belajar Kemampuan Sains Permulaan



Tabel 3.4 Lembar Penilaian Kemampuan Sains Permulaan Anak

D. Teknik Analisis Data

Teknis analisis data untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (Prosentase yang memperoleh bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I,

tindakan siklus II, dan tindakan siklus III.

Arikunto (2010), penelitian ini menggunakan teknis analisis deskriptif kuantitatif yang dinyatakan dalam sebuah predikat misalnya: Baik, Cukup, Kurang

Langkah-langkah analisis data sebagai berikut:

1. Menghitung prosentase anak yang memperoleh bintang 1, bintang 2, bintang 3, dan bintang 4 dengan rumus: $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

   Keterangan:

   P = Prosentase anak sesuai dengan kemampuan

   f = Jumlah anak sesuai nilai kemampuan

   N = Jumlah anak keseluruhan
2. Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah prosentase anak yang mendapat bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum tindakan dilakukan dengan setelah dilakukan tindakan siklus I, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III.
3. Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah prosentase anak yang mendapat bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum tindakan dilakukaan dengan setelah tindakan siklus 1, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III.

Kriteria Keberhasilan tindakan adalah terjadinya kenaikan ketuntasan belajar (setelah tindakan siklus III ketuntasan belajar mencapai sekurang kurangnya 75%).

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil observasi tindakan pada siklus I didapat hasil bahwa kemampuan sains permulaan pada anak mengalami sedikit peningkatan.Hal ini dibuktikan dari hasil lembar observasi anak dengan mencapai prosentase 57%.Hal ini dikarenakan masih ada beberapa kendala dalam pelaksanaan tindakan dalam siklus I, yaitu adanya anak yang mengganggu teman, anak tidak bisa duduk, dalam kegiatan anak belum fokus. Sedangkan dari data observasi guru yang diperoleh menunjukkan bahwa penjelasan guru masih kurang jelas, guru belum memanfaatkan media pendukung dengan baik.Dari hasil observasi tersebut kemampuan sains permulaan anak belum mencapai target ketuntasan keberhasilan minimal yang sudah ditentukan yaitu 75%, maka diadakan perbaikan-perbaikan pada tindakan siklus II.

Pada siklus II data yang diperoleh dari hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan sains permulaan pada anak mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan pada tindakan siklus II dari hasil observasi anak ini terjadi peningkatan kemampuan sains permulaan anak hingga mencapai 69 % tetapi dari hasil tersebut belum mencapai indikator ketuntasan keberhasilan minimal yang sudah ditentukan yaitu mencapai 75%. Selain itu masih ada beberapa kendala yang terjadi pada siklus II diantaranya masih ada beberapa murid yang tidak bisa duduk dan mengganggu teman, dalam kegiatan masih kurang fokus, anak belum cukup termotivasi. Sedangkan dari hasil observasi guru sudah ada peningkatan hal ini dikarenakan penjelasan guru sudah cukup jelas, guru sudah memanfaatkan media pendukung dengan cukup baik, tetapi masih ada beberapa anak yang belum ikut aktif semua dan belum optimal dalam kegiatan sehingga hasilnya belum mencapai target pencapaian yang diharapkan, sehingga dari hasil observasi tersebut diadakan perbaikan-perbaikan lagi dan dilanjutkan pada tindakan siklus III.

Pada siklus III data yang diperoleh dari hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan sains permulaan pada anak sudah meningkat. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi anak yang telah mencapai 84% melebihi target kriteria ketuntasan minimal yang sudah ditetapkan yaitu mencapai 75%. Hal ini terjadi karena pada siklus III ini anak sudah mulai bisa duduk dengan tenang, anak sudah fokus, anak sudah aktif mengikuti kegiatan permainan warna dengan baik dan adanya motivasi yang diberikan oleh guru maupun peneliti, sehingga sebagian besar anak sudah dapat mengikuti kegiatan permainan warna dengan media pewarna dengan baik. Sedangkan dari hasil obsevasi guru sudah baik, hal ini dikarenakan penjelasan guru sudah jelas, guru sudah memanfaatkan media pendukung yaitu adanya gelas-gelas yang bentuknya lebih menarik dan tissue yang lebih bagus dan hasilnya anak-anak menjadi lebih tertarik dan lebih fokus dalam kegiatan permainan warna dengan media pewarna. Di dalam siklus III ini sebenarnya masih ada beberapa kendala tetapi karena hasilnya sudah memenuhi target ketuntasan minimal bahkan lebih, maka pada penelitian ini tidak perlu diadakan penelitian selanjutnya dan penelitian ini hanya sampai siklus III ini, namun pelaksanaan tindakan

masih perlu terus dilanjutkan sehinggahasilnya dapat dipergunakan sebagai pijakan untuk melakukan penelitian yang lainnya.

Berdasarkan dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan kemampuan sains permulaan dalam kegiatan permainan warna pada anak Kelompok A Di TK AL-Hidayah Jati Kecamatan Udanawu Kabupaten Blitar dapat ditingkatkan melalui media pewarna.Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan hasil rekapitulasi dari siklus I, Siklus II sampai Siklus III yang disajikan pada tabel 4.12 dan grafik 4.13 di bawah ini.

Tabel 4.12 Hasil Penilaian Kemampuan Sains Permulaan Anak Siklus I, Siklus II dan Siklus III

No.	Tindakan	Jumlah yang mendapat ★4	Prosentase
1.	Siklus I	5 anak	57%
2.	Siklus II	8 anak	69%
3.	Siklus III	17 anak	84%

Gambar 4.13 Grafik Rekapitulasi Kemampuan Sain Permulaan Anak Pada Siklus I, II dan Siklus III

Berdasarkan data di atas terjadi kenaikan prosentase dari tindakan siklus I sampai dengan siklus III. Hasil ini dibuktikan dari data pada tindakan siklus I mencapai prosentase sebesar 57%, pada siklus II menjadi prosentase sebesar 69% sehingga mengalami kenaikan sebesar 12% dan pada siklus III menjadi prosentase sebesar 84% sehingga mengalami kenaikan sebesar 15%.

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa prestasi anak didik pada kemampuan sains permulaan dalam kegiatan perwarna melalui media permainan warna meningkat setelah dilakukan tindakan dari siklus I, siklus II sampai siklus III.Dengan demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima.

B. Kendala dan Keterbatasan Penelitian

Dapat disimpulkan bahwa ada beberapa kendala dan keterbatasan penelitian yang dialami dalam penelitian ini yang menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi kurang maksimal, diantaranya:

1. Kendala

Kendala-kendala yang dihadapi dalam penelitian ini adalah hal yang berkaitan dengan adanya beberapa anak yang tidak

bisa duduk, kondisi ruang kelas yang sempit sehingga peneliti dan anak-anak tidak bisa duduk dengan tenang, nyaman serta peneliti dan anak-anak tidak dapat berekpresi dengan bebas karena ruang gerak yang kurang luas dan kondisi kelas juga bising, adanya sarana dan prasarana yang kurang mendukung dalam kegiatan permainan warna.Posisi duduk anak yang memakai meja dan kursi sehingga menyulitkan guru dalam memberikan bimbingan dalam bercerita, serta membuat anak kesulitan untuk mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan permainan warna.

2. Keterbatasan

Sedangkan keterbatasan dalam penelitian ini adalah keterbatasan waktu yang disediakan pihak sekolah karena waktu pada saat penelitian sudah mendekati akhir semester dan penyesuaian tema yang telah diterapkan oleh sekolah. Keterbatasan ini mengakibatkan sulitnya pencarian atau pembuatan media pewarna yang disesuaikan dengan tema yang telah ditentukan oleh sekolah.

C. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data, pembahasan yang dilakukan, dan dari hipotesis tindakan dapat disimpulkan bahwa tindakan pembelajaran dengan metode permainan warna melalui media pewarna dapat mengembangkan kemampuan sains permulaan tentang warna pada anak Kelompok A TK AL-Hidayah Kecamatan Udanawu Kabupaten Blitar.

2.Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, saran yang diajukan dalampenelitian ini meliputi beberapa hal yaitu:

1. Bagi Guru

Guru sebagai pelaksana pendidikan yang terjun langsung dalam kegiatan pendidikan, hendaknya selalu memiliki motivasi untuk mengembangkan serta meningkatkan kemampuan profesinya juga meningkatkan mutu proses belajar mengajar yang dilakukan.Guru dalam menggunakan metode permainan warna, lebih difokuskan pada keterlibatan yang interaktif atau peneliti mengajak anak-anak untuk ikut aktif dan kreatifdalam kegiatan permainan warna.

2. Bagi anak

Anak hendaknya dapat lebih giat dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat menjadi contoh tauladan bagi anak yang lain. Selain itu anak hendaknya selalu memperhatikan segala nasehat yang diberikan oleh gurunya, sehingga nanttinya dapat menjadi orang yang bermanfaat, sesuai dengan apa yang diharapkan dan dicita-citakan bersama.

1. Bagi Lembaga Sekolah

Lembaga sekolah dapat menerapkan dan meningkatkan kemampuan sains permulaanmelalui metode permainan warna pada masing-masing kelompok atau kelas yang adadi Taman Kanak-kanak, agar kemampuan sains permulaan dapat ditanamkan padasemua anak didik.Selain itu dalam penggunaan metode permainan warna, untuk memberikan pelajaran yang bervariatif dan lebih menyenangkan pada anak perlu pertimbangan adanya media yang lain seperti: media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar (media audiovisual), cetak suara, jenis media seperti film bingkai suara (sound Slide) film rangkai suara, film suara dan video kaset.

3. Bagi Peneliti

Bagi Peneliti Lanjutan Penelitian mengenai upaya meningkatkan kemampuan sains permulaan pada anak salah satunya dilakukan melalui metode permainan warna seperti yang dilakukan dalam dalam penelitian ini. Untuk lebih mengetahui peningkatan kemampuan sains permulaan pada anak TK, peneliti lain dapat menggunakan metode dan media yang lain sebagai alternatif metode dan dalam upaya menciptakan pembelajaran yang lebih maksimal.

2. Bagi Orang Tua

Bagi orang tua hendaknya sebagi orang tua harus selalu memberikan rangsangan atau *stimulus* untuk perkembangan anak supaya sesuai dengan kebutuhan anak.

IV. DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

Agung, Prabowo. 2012. *Media Pembelajaran.* http://agung030492. Blogspot. Com/ 2012/06/media audio_14.html (Duakses 23 Desember 2015).

Anggraeni, A. 2012. *Pengguna Media Audio Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Tata Surya.* Skripsi

pada PGSD UPI Bandung: Tidak diterbitkan.

Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara. (Diakses pada tanggal 16 Januari 2016).

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara. (Diakses pada tanggal 17 Januasi 2016).

Arsyad, Azhar. 2002 *Media Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Asrori, M. 2007. *Psikologi Pembelajaran,* Jakarta: CV Wacana Prima. (Diakses pada tanggal 15 Desember 2015)

Bahri, Syaiful. 2006. *Metode Penelitian Eksperimen.* Jakarta: Rineka Cipta.

Bretz, Rudi. 2003. *Makalah Media Pembelajaran.* (Online). Tersedia pada http://mynameisobos.blogspot.com/2013/10/makalah-media-pembelajaran.html. (Diakses tanggal 19 November 2015).

Cangara, Hafied H. 2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi,* PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Djamarah, Bahri. 2000. *Pengembangan Sain Anak Usia Dini.* Surabaya: Usaha Nasional.

Djamarah, Bahri. 2002. *Metode Sains Untuk Anak Usia Dini.* Surabaya: Usaha Nasional.

Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna teori dan kreativitas Penggunaannya,* (edisi ke 2.). Bandung: ITB.

Fatmawati, Triana. 2010. *Mengembangkan Kemampuan Sains Anak Melalui Berbagai Media Permainan Warna Pada Anak Kelompok A di TK DW 2 Gandekan Wonodadi Blitar.* Universitas Terbuka. UP. BJJ.

Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Heini, H dan Molenda, M. 2009. *Pengembangan Media Untuk Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Hery, Asep. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Jamaris, Martini, 2006. *Teori Perkembangan Kognitif Gagne* Grasindo.

Laksono, E.W. 2003. "*Meramalkan Zat Pewarna dengan Pendekatan Partikel dalam Kotak I-*

Dimensi". Cakrawala Pendidikan. 1, (17), 41-42.

Mansyur, Ahmad. 2009. *Metode Penelitian dan Teknik Penulisan Lapangan Karya Ilmiah.* Bandung: Universitas Padjajaran.

Moeslichatoen R. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: PT Asdi Mahasatya.

Morrison, G. 2002. *Dasar-Dasar pendidikan Anak Usia Dini (APUD).* Jakarta: Permata Putri Media.

Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk Melalui Metode Experimen.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Notoatmodjo, Suekidjo. 2003. *Media Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta* (Diakses tanggal 25 Desember 2015).

Nugraha, Ali. 2005. *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini.* Jakarta: DIrjen Dikti Depdiknas.

Nugraha, Ali. 2008. *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini.* Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.

Nugroho, Eko. 2008. *Pengenalan Teori Warna.* Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Palendeng. 2003. *Metode Experimen Dalam Pembelajaran.* Bandung: PT.. Remaja Rosdakarya.

Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: Rineka Cipta. (Diakses pada tanggal 21 November 2015).

Sadiman, Arief dkk. 2002. *Media Pendidikan Pengrtian, Pengembangan dan Pemanfaatannya.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sadiman, Arief dkk. 2006. *Media Pendidikan Pengrtian, Pengembangan dan Pemanfaatannya.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Santrock, John W. 2000. *Perkembangan Anak.* Jakarta: Erlangga. (Diakses tanggal 5 November 2015).

Santrock, John W. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif.* Jakarta: Prenada Group. (Diakses tanggal 5 November 2015).

Santrock, John W. 2010. *Psikologi Pendidikan (Terjemah).* Jakarta: Prenada Group.

(Diakses tanggal 5 November 2015).

Solehuddin. 2003. *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah.* Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Sanyoto, Abdi, S. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain.* Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.

Samatowa, Usman. 2006. *Bagaimana Mebelajarkan IPA di Sekolah Dasar.* Jakarta: Direktorat Pendidikan Nasional.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2006. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: PT Indeks.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2008. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: PT Indeks.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: PT Indeks.

Sudjana. 2002. *Metode Statistika.* Bandung: tarsito. (Diakses pada tanggal 2 Januari 2016).

Sumantri, Suryana. 2001. *Metode Exsperimen.* Bandung: Universitas Padjadjaran. (Diakses tanggal 2 Januasi 2016).

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Suryanto. Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Hikayat Publishing.

Suyanto. 2011. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini.* Jakarta: Universitas Terbuka.

UU No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sisdiknas Anak Usia Dini.* Bandung: Citra Umbara.

Widayati, Eni, (2013). *Penerapan Metode Eksperimen Untuk Mengembangkan Kemampuan Sains Pada Anak Usia Dini di PAUD Al Qoolam Jeblog Kabupaten Blitar*, ilmiah, um. Ac id/indek. Php/ KSDP/ article/view/14025.

Widia, Hastasi. 2007. *Metode Eksperimen Untuk Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Winataputra, Udin. 2009. *Metode Experimen.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Wiriana. 2008. *Perkembangan kognitif pada anak.* (online) (http://www.doctoc.com/docs/20992333/perkembangankognitif-padaanak, (Diakses tanggal 4 November 2015).