



Meningkatkan Daya Imajinasi Anak Untuk Mempercepat Pengenalan Warna Dasar Pada Permainan Sains Melalui Permen Warna Di PAUD Bersehati Manado

Mozes Wullur
Mario Erick Wantah
Joice Singkoh

Prodi PG-Paud, FIP, Universitas Negeri Manado

mozeswullur@unima.ac.id

mariowantah@unima.ac.id

joicesingkoh@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan pengamatan awal di PAUD Bersehati Manado, ditemukan bahwa kemampuan daya imajinasi anak dalam pengenalan warna dasar masih kurang disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya penerapan model pembelajaran guru yang kurang memperhatikan kemampuan mengenal warna dasar pada permainan sains melalui permen warna. Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan bagaimana meningkatkan daya imajinasi anak untuk mempercepat pengenalan warna dasar pada permainan sains melalui permen warna di PAUD Bersehati Manado. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian adalah Siklus I terdapat 3 anak dari 7 yang dinyatakan berhasil karena mereka telah menunjukkan perkembangan kemampuan mengenal warna dasar pada permainan sains melalui permen warna, dengan demikian hasil belajar anak pada siklus I hanya mencapai 43% dengan target 80%, sehingga penelitian tindakan kelas dinyatakan perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Pada Siklus II ini, terdapat 7 anak dari 7 anak yang di kelompokkan berhasil karena telah menunjukkan kemampuan bekerja sama dengan baik, dengan hasil sekitar 100% dengan target 80% yang berhasil, sehingga penelitian tindakan kelas dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya.

Kata Kunci : Daya imajinasi, pengenalan warna dasar

Abstract

Based on preliminary observations at PAUD Bersehati Manado, it was found that the ability of children's imagination in recognizing basic colors was still lacking due to several factors, including the application of teacher learning models that did not pay attention to the ability to recognize basic colors in science games through colored candy. The research objective was to describe how to increase children's imagination to accelerate the introduction of basic colors in science games through colored candy at PAUD Bersehati Manado. This research method uses classroom action research methods. The results of the study were that in Cycle I there were 3 children out of 7 who were declared successful because they had shown the development of the ability to recognize basic colors in science games through colored candy, thus the learning

outcomes of children in cycle I only reached 43% with a target of 80%, so that classroom action research otherwise it needs to be continued in the next cycle. In Cycle II, there were 7 out of 7 children who were grouped as successful because they had shown the ability to work well together, with results of about 100% with a target of 80% that was successful, so that the classroom action research was declared successful and did not need to be continued in the next cycle.

Keywords : Imagination, basic color recognition

PENDAHULUAN

Metode pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang mempengaruhi berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Adanya unsur lingkungan anak membuat kegiatan pembelajaran di rumah kini juga disampaikan dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran yang mengkaitkan antara materi yang dipelajari anak di rumah dengan lingkungan atau pengalaman yang dialami anak di lingkungan sekitarnya. Penggunaan berbagai metode pembelajaran diharapkan akan membuat anak dapat lebih memahami materi yang diterimanya di rumah dan mampu mengaplikasikannya dalam dunia nyata anak.

Menurut pengamatan peneliti, ditemukan bahwa kemampuan daya imajinasi anak dalam pengenalan warna dasar masih kurang disebabkan karena media dan metode yang digunakan guru belum dapat menstimulasi anak dalam kemampuan mengenal warna.

Dari permasalahan yang telah dipaparkan di atas, perlu suatu upaya untuk dapat menemukan cara yang tepat untuk meningkatkan daya imajinasi dengan kemampuan anak mempercepat mengenal warna dalam permainan sains. Bagaimana meningkatkan daya imajinasi anak untuk mempercepat pengenalan warna dasar pada permainan sains melalui permen warna di PAUD Bersehati Manado? Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana

meningkatkan daya imajinasi anak untuk mempercepat pengenalan warna dasar pada permainan sains melalui permen warna di PAUD Bersehati Manado.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif dan partisipatif dengan melibatkan mahasiswa sebagai peneliti dan guru kelas PAUD Bersehati Manado sebagai kolaborator sekaligus pengajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan daya imajinasi anak untuk mempercepat pengenalan warna dasar pada permainan sains melalui permen warna di PAUD Bersehati Manado.

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus. Setiap siklus terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, serta refleksi titik. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Jumlah siklus yang dipakai sesuai dengan tercapainya indikator keberhasilan yang sudah ditentukan.

Dalam penelitian ini sebagai subjek adalah siswa atau peserta didik PAUD Bersehati Manado. Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Bersehati Manado yang beralamat di Jl. Veteran Kompleks Pasar Bersehati. Penelitian ini akan dilaksanakan pada tanggal 14-22 September 2020. Dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan langkah-langkah dalam setiap siklusnya. Jika

sudah tercapai sesuai dengan indikator keberhasilan maka penelitian tersebut dinyatakan selesai. Secara sistematis ada 4 langkah yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini seperti Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi/ Pengamatan. Refleksi. Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian difokuskan pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus I dan siklus II dengan mengikuti 4 tahap penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Dengan dilaksanakannya penelitian tindakan kelas, dengan materi pembelajaran pengenalan warna dasar pada permainan sains melalui permen warna, dan menggunakan metode pembelajaran pemberian tugas, di PAUD Bersehati Manado Tahun Pembelajaran 2020/2021 ternyata membawa hasil yang memuaskan.

Hasil belajar anak pada pembelajaran siklus I terdapat 4 anak mendapat tanda bintang tiga, dan 3 anak mendapat tanda bintang empat yang menunjukkan bahwa mereka telah menunjukkan peningkatan dalam berimajinasi mengenal warna dasar. Untuk anak-anak ini, meskipun mereka telah menunjukkan peningkatan dalam mengenal warna dasar, namun mereka masih membutuhkan bimbingan guru.

Dalam penelitian ini anak yang mendapat tanda bintang tiga dinyatakan daya imajinasinya masih perlu ditingkatkan lagi pada siklus kedua. Dalam hal ini terdapat 4 anak dari 7 anak yang masih perlu ditingkatkan lagi daya imajinasinya dalam berimajinasi mempercepat mengenal warna dasar. Kemudian hasil belajar pada anak yang mendapat tanda

bintang 4 dinyatakan berhasil mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus I. Dengan demikian terdapat 3 anak dari 7 anak yang dinyatakan berhasil karena anak-anak ini telah menunjukkan adanya peningkatan daya imajinasi dalam pengenalan warna dasar pada permainan sains melalui permen warna. Dengan demikian hasil capaian belajar anak hanya sekitar 43% dari target 80%, sehingga penelitian tindakan kelas perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Hasil belajar anak pada pembelajaran siklus II tidak terdapat anak mendapat tanda bintang tiga dan terdapat 7 anak mendapat tanda bintang empat yang artinya ketujuh anak tersebut telah menunjukkan bahwa mereka telah menunjukkan peningkatan dalam berimajinasi untuk mempercepat pengenalan warna dasar melalui permen warna.

Anak yang mendapat bintang empat dinyatakan berhasil dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus II. Dengan demikian terdapat 7 anak dari 7 anak yang dinyatakan berhasil, karena dapat meningkatkan daya imajinasi untuk mempercepat pengenalan warna dasar pada permainan sains melalui permen warna. Karena itu hasil belajar anak adalah 100% dari target 80% yang berhasil, sehingga penelitian tindakan kelas siklus II dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya

KESIMPULAN

Hasil belajar anak pada pembelajaran siklus I terdapat 4 anak mendapat tanda bintang tiga, dan 3 anak mendapat tanda bintang empat yang menunjukkan bahwa mereka telah menunjukkan peningkatan dalam mengenal warna dasar. Untuk anak-

anak ini, meskipun mereka telah menunjukkan peningkatan berimajinasi dalam mempercepat pengenalan warna dasar melalui permen warna, namun mereka ini masih membutuhkan bimbingan guru.

Hasil belajar anak pada pembelajaran siklus II terdapat 0 anak mendapat tanda bintang tiga dan terdapat 7 anak mendapat tanda bintang empat yang artinya ketujuh anak tersebut telah menunjukkan bahwa mereka telah menunjukkan peningkatan berimajinasi dalam mempercepat pengenalan warna dasar melalui permen warna. Pengenalan warna dasar pada permainan sains melalui permen warna dapat meningkatkan daya imajinasi anak.

Guru dapat menggunakan Metode Ceramah, Tanya Jawab dan Pemberian Tugas karena disamping mudah menggunakannya juga dapat mendorong anak-anak untuk fokus dalam kegiatan belajarnya, serta membuat suasana kelas menjadi tenang dan anak-anak tidak saling mengganggu satu sama lain dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhipura, A. A. N. (2001). *Pengembangan Model Layanan Bimbingan Berbasis Nilai Budaya Lokal untuk Meningkatkan Kreativitas Anak*. Tesis Magister pada PPS UPI Bandung
- Jamaris, M (2006) *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman kanak- kanak* (Pedoman bagi orang tua dan guru). Jakarta: PT. Grasindo.
- Madya, Suwarsih. 2007. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.

Mudjiono. 2005. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Rusminiati, (2007). Pengembangan pendidikan kewarganegaraan SD. Jakarta: Depdiknas.