

## HALAMAN PERSETUJUAN PENELITIAN

Judul : **Peningkatan Pengenalan Habitat Melalui Permainan Dadu Bergambar Binatang Di Taman Kanak-Kanak (Tk) Semen Padang**

Nama : Nurzaki

NIM : 58608 / 2010

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Sept 2012

Disetujui Oleh:

**Pembimbing I**



**Dr. Dadan Suryana, M.Pd**  
NIP: 19750503 200912 1001

**Pembimbing II**



**Dra. Hj. Yulsvofriend, M.Pd**  
NIP: 19620730 198803 2002

# **PENINGKATAN PENGENALAN HABITAT MELALUI PERMAINAN DADU BERGAMBAR BINATANG DI TAMAN KANAK-KANAK (TK) SEMEN PADANG**

**Nurzaki**

*Abstrak* Masalah Penelitian adalah pengenalan anak menyebutkan nama binatang dan habitatnya masih kurang. Penelitian bertujuan apakah permainan dadu bergambar binatang dapat meningkatkan pengenalan habitat binatang. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian kelompok B Taman kanak kanak (TK) Semen Padang berjumlah 24 orang. Data diperoleh melalui observasi. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan pengenalan habitat melalui permainan dadu bergambar binatang dengan tolok ukur keberhasilan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan.

**Kata-kata kunci:** *Pengenalan habitat, permainan, dadu bergambar binatang*

## **PENDAHULUAN**

Pengertian dari anak usia dini yaitu “proses pertumbuhan anak dimana kehidupan sianak seluruhnya masih tergantung dalam perawatan orang tuanya atau bisa ditafsirkan anak usia 0-2 tahun” Isawi (1994:11). Sedangkan Hibana (2005: 34) berpendapat lain, beliau mengemukakan bahwa “anak usia dini diartikan masa anak pada usia 0-8 tahun”. Anak usia dini (0 – 8 tahun) adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itulah maka usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik..

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik dalam hal sikap, perhatian, minat dan kemampuannya dalam belajar. Segala yang ia lihat, ia dengar dan ia rasakan akan mengendap dan membangun struktur kepribadian anak. Kekhasan dunia anak mengakibatkan perlunya strategi pembelajaran untuk anak. Usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar atau yang sering disebut dengan masa *golden age*.

Oleh karena itu kesempatan ini hendaknya dimanfaatkan untuk proses belajar anak.

Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang  
e-mail : nurzaki376@yahoo.co.id

Usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Pada usia 3 tahun minat anak terhadap lingkungan umumnya sangat besar. Kemampuan menyerap pengetahuan dari lingkungannya merupakan bagian dari proses yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari terutama konsep Pengenalan habitat dan sains merupakan salah satu dasar bagi pengembangan kemampuan kognitif pada anak

Salah satu upaya yang dilakukan guru adalah menggunakan media belajar atau belajar seraya bermain. Bermain merupakan strategi yang cocok diterapkan di Taman Kanak-kanak. Masa anak di Taman Kanak-kanak adalah masa bermain, untuk itu pengenalan pengenalan habitat dapat dilakukan dengan metode bermain. Karena dengan bermain anak akan merasa senang dalam belajar, tidak ada unsur paksaan dari orang lain, sehingga anak akan mudah menerima suatu pelajaran yang diberikan oleh guru.

Namun dalam kenyataannya dapat dilihat bahwa sampai saat ini di TK Semen Padang kemampuan berhitung dan pengenalan habitat yang dimiliki anak masih rendah, yang disebabkan oleh proses belajar mengajar yang tidak sesuai. Masih banyak guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini menyebabkan kurangnya interaksi guru dan anak. Menjadikan anak pasif, kurang perhatian untuk belajar kreatif dan mandiri.

Untuk mengantisipasi permasalahan tersebut dalam pembelajaran belajar mengajar harus digunakan model pembelajaran yang sesuai. Salah satu metode pembelajaran yang dianggap sesuai yaitu melalui permainan dadu bergambar agar anak dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya dalam hal ini Pengenalan habitat anak.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, ada beberapa masalah-masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut 1) Anak belum mengenal tentang habitat binatang. 2) Cara mengajar guru yang monoton mengakibatkan kemampuan kognitif anak rendah. 3) Sangat minimnya guru dalam menggunakan metode permainan dalam meningkatkan pengenalan habitat anak di Taman Kanak-kanak.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, moral dan sebagainya. Masa kanak-kanak juga masa yang paling penting untuk sepanjang usia hidupnya. Sebab masa kanak-kanak adalah masa pembentukan pondasi dan masa kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya. Sedemikian pentingnya usia tersebut maka memahami karakteristik anak usia dini menjadi mutlak adanya bila ingin memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal.

Pengetahuan atau kognitif adalah salah satu ranah dalam taksonomi pendidikan. Secara umum kognitif diartikan potensi intelektual yang terdiri dari tahapan: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehention*), penerapan (*aplication*), analisa (*analysis*), sintesa (*sinthesis*), evaluasi (*evaluation*). Kognitif berarti persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal). Teori kognitif lebih menekankan bagaimana proses atau upaya untuk mengoptimalkan kemampuan aspek rasional yang dimiliki oleh orang lain. Oleh sebab itu kognitif berbeda dengan teori behavioristik, yang lebih menekankan pada aspek kemampuan perilaku yang diwujudkan dengan cara kemampuan merespons terhadap stimulus yang datang kepada dirinya.

Menurut Piaget dalam Musfiroh(2005:78) mengatakan bahwa anak dapat membangun secara aktif dunia kognitif mereka sendiri. Dalam pandangan Piaget, terdapat dua proses yang mendasari perkembangan dunia individu, yaitu pengorganisasian dan penyesuaian (adaptasi). Piaget memandang bahwa anak memainkan peran aktif di dalam menyusun pengetahuannya mengenai realitas, anak tidak pasif menerima informasi. Selanjutnya walaupun proses berpikir dan konsepsi anak mengenai realitas telah dimodifikasi oleh pengalamannya dengan dunia sekitar dia, namun anak juga aktif menginterpretasikan informasi yang ia peroleh dari pengalaman, serta dalam mengadaptasikannya pada pengetahuan dan konsepsi.

Berhasil tidaknya proses dan hasil suatu bidang pengembangan (terutama sains) bagi anak usia TK dipengaruhi oleh beberapa faktor. Di antara faktor yang fundamental yang turut berpengaruh adalah para pengajar atau pendidik. Agar pembekalan sains pada anak berjalan secara optimal, hendaknya orang-orang yang terlibat dalam pendidikan sains betul-betul memahami hakekat sains secara benar, memahami hakekat anak secara benar, dan tentu saja model dan media pembelajaran yang benar pula.

Aspek kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir termasuk di dalamnya kemampuan memahami, menghafal, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis dan kemampuan mengevaluasi. Menurut Taksonomi Bloom, kemampuan kognitif adalah kemampuan berfikir secara hirarki yang terdiri dari pengenalan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan

beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui berkaitan dengan proses pembelajaran. Proses belajar ini dipengaruhi berbagai faktor dari dalam seperti motivasi dan faktor luar berupa sarana informasi yang tersedia serta keadaan sosial budaya (*Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2003:134*).

Pengetahuan dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi ilmu apabila memenuhi tiga kriteria, yaitu obyek kajian, metoda pendekatan dan bersifat universal. Pengetahuan adalah merupakan hasil “Tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu yang mana penginderaan ini terjadi melalui panca indera manusia yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba yang sebagian besar pengenalan manusia diperoleh melalui mata dan telinga (Notoatmodjo, 2003:23)

Habitat (berasal dari kata dalam bahasa Latin yang berarti menempati) adalah tempat suatu spesies tinggal dan berkembang. Habitat adalah tempat suatu makhluk hidup tinggal dan berkembang biak. Pada dasarnya, habitat adalah lingkungan paling tidak lingkungan fisiknya di sekeliling populasi suatu spesies yang memengaruhi dan dimanfaatkan oleh spesies tersebut.

Perlunya pemahaman mendalam bagi guru Taman Kanak-kanak dalam membangun pengenalan tentang habitat pada anak adalah penting. Guru terlebih dahulu harus memahami inti dari setiap pengenalan tentang habitat yang akan dibangun pada anak. Karena pengenalan tentang habitat di dapat dari interaksi terhadap lingkungan sekitar. Dalam membangun pengenalan tentang habitat pada anak, guru juga harus memperhatikan tahap perkembangan kognitif anak yang sangat mempengaruhi kemampuan anak dalam berpikir. Guru harus memiliki keterampilan dalam membangun pengetahuan sesuai dengan kemampuan berpikir anak.

Perubahan merupakan proses bukan hasil, oleh karena itu dalam membangun pengetahuan tentang habitat pada anak untuk memahami proses sangatlah sulit, karena diperlukan lingkungan yang dapat merangsang perkembangan kemampuan berpikir anak. Membangun pengenalan pada anak sangat berbeda dengan orang dewasa. Membangun pengenalan pada anak haruslah berdasarkan kepada bermain dan permainan. Dengan melalui kegiatan bermain anak-anak dapat mengembangkan berbagai aspek yang diperlukan untuk persiapan masa depan. Bermain antara lain membantu perkembangan tubuh,

perkembangan emosional, perkembangan sosial, perkembangan kognitif dan moral serta kepribadian maupun bahasa. Bermain juga bisa dijadikan media untuk membina hubungan yang dekat antar anak, atau anak dengan orang tua/guru/orang dewasa lainnya sehingga tercipta komunikasi yang efektif.

Pada usia anak di taman kanak-kanak, guru harus memberikan dasar-dasar ilmu pengenalan yang bermanfaat untuk perkembangan diri kelak, baik yang bersifat kurikuler maupun ekstrakurikuler. Selain itu, seorang anak akan menghadapi berbagai tugas perkembangan, seperti belajar menyesuaikan diri dengan teman seusianya, membentuk konsep diri yang baik, mulai mengembangkan peran sosial sesuai gender-nya serta mengembangkan hati nurani, akhlak dan tata nilai pengertian. Pada masa itu pula seorang anak tidak saja membutuhkan bimbingan dari orang tua, tetapi juga guru, tokoh-tokoh masyarakat lainnya dan juga teman-teman. Selain itu, kesempatan untuk memperoleh pengalaman belajar juga memegang peran kritis, tidak seperti ketika berusia balita, dimana pengalaman belajar tersebut dilakukan hanya dengan bantuan orang tua dan orang di sekitar lingkungan terdekatnya.

Salah satu cara anak agar proses belajar mereka memperoleh pengenalan tentang habitat adalah melalui kegiatan bermain sambil belajar. Dengan bermain dan belajar, seorang anak akan memperoleh kesempatan untuk mempelajari berbagai hal baru. Belajar dan bermain bagi mereka juga merupakan sarana dalam mengembangkan berbagai keterampilan sosialnya. Kegiatan bermain dan belajar mereka akan mengembangkan otot dan melatih gerakan motorik mereka di dalam penyaluran energi yang berlebih. Dengan adanya kegiatan belajar dan bermain, seorang anak akan menemukan bahwa merancang suatu hal baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan dan pada akhirnya seorang anak akan menjadi lebih kreatif dan inovatif.

Anak bermain pada dasarnya agar memperoleh kesenangan, sehingga ia tidak akan merasa jenuh. Bermain tidak sekedar mengisi waktu, tetapi merupakan kebutuhan anak seperti halnya makanan, perawatan dan cinta kasih. Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosial (Soetjiningsih, 1995).

Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui aktivitas bermain. Pada usia prasekolah, anak perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain.

Menurut Montololu (2005:115) bahwa manfaat sikap senang bermain bagi anak adalah sebagai berikut :(a) Bermain memicu kreatifitas anak,(b) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak anak,(c) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik bagi anak,(d) Bermain bermanfaat untuk melatih empati,(e) Bermain bermanfaat mengasah panca indera,(f) Bermain sebagai media terapi (pengobatan),(g) Bermain itu melakukan penemuan.

Karena dalam bermain memacu anak untuk menemukan ide-ide serta menggunakan daya khalayaknya dan sekaligus dapat memicu kreativitas anak dan dengan bermain membantu perkembangan kognitif anak dan memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berpikir dengan menentukan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berpikir anak.

Salah satu cara anak agar proses belajar mereka memperoleh pengenalan adalah melalui kegiatan bermain sambil belajar. Dengan bermain dan belajar, seorang anak dapat memperoleh kesempatan untuk mempelajari berbagai hal baru. Bermain dan belajar bagi mereka juga merupakan sarana dalam mengembangkan berbagai ketrampilan sosialnya. Kegiatan bermain dan belajar akan mengembangkan otot dan melatih gerakan motorik mereka di dalam menyalurkan energi mereka yang berlebih. Dengan demikian seorang anak akan menemukan bahwa merancang suatu hal baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan dan pada akhirnya anak akan menjadi lebih kreatif dan inovatif. Media pembelajaran dadu bergambar binatang bertujuan untuk menyebutkan dan menunjukkan hewan-hewan atau binatang sesuai dengan habitatnya kepada anak dengan cara yang menyenangkan.

Mengingat karakteristik anak usia dini adalah belajar dari yang konkret ke abstrak, dari yang sederhana ke yang kompleks dan dari yang mudah ke yang sulit, maka pelaksanaan pembelajaran membedakan, mengidentifikasikan dan menyebutkan ciri-ciri hewan sesuai dengan habitatnya dapat dilakukan dengan menggunakan alat permainan yang dapat mempermudah penyampaian materi kepada anak. Dengan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan penguasaan keterampilan perkembangan kognitif anak melalui gambar bermacam macam hewan, merupakan salah satu contoh konkret dalam mengajarkan materi habitat hewan pada anak usia dini di TK semen Padang.

Alat permainan dadu bergambar berbentuk hewan ini terbuat dari bahan yang tidak membahayakan, dengan warna-warna yang menarik dan gambar-gambar yang menarik, maka diharapkan anak kelompok B TK Semen Padang akan lebih memahami dan

menguasai tentang macam-macam binatang dan habitatnya. Selain itu guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyajikan pelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom actionresearch*). dengan menggunakan pendekatan kualitatif, Arikunto (2002 :11) menjelaskan " tujuan dari penelitian tindakan kelas yaitu memperbaiki mutu praktek pembelajaran di kelas dan berfokus pada kelas atau pada proses pembelajaran yang berlangsung di kelas".Subjek penelitian adalah anak kelompok B di TK Semen Padang,dengan jumlah murid 24 orang yang terdiri dari 12 orang anak laki-laki dan 12 orang anak perempuan. Sedangkan obyeknya adalah penerapan permainan dadu bergambar binatang dalam meningkatkan pengenalan habitat. Dari kondisi awal yang dilakukan terlihat sebahagian besar anak pada kelompok B mengalami kesulitan mengelompokkan binatang berdasarkan habitatnya dan ciri-ciri binatang yang dimaksud.

Prosedur penelitian ini dilaksanakan atas empat tahapan, yaitu: perencanaan,pelaksanaan, observasi/evaluasi, dan refleksi. Tahap Perencanaan, kegiatan yang dilakukan adalah membuat format penilaian, merancang penilaian awal dan akhir,menyiapkan alat dan mediadan membuat lembar hasil observasi dan lembar wawancara.

Tahap Pelaksanaan, dengan kegiatan adalah melaksanakan pembelajaran yang telah direncanakan, mempraktekan kegiatan permainan dadu bergambar binatang sesuai dengan pengetahuan anak, melakukan penilaian, penilaian yang dilakukan adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan umum yang dimiliki anak. Hal ini dapat dibantu oleh guru dengan mengobservasi anak ketika pembelajaran berlangsung.

Tahap observasi dan refleksi, pada tahap ini guru melakukan observiyang dilaksanakan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan.Hasil observasi dibahas oleh peneliti pada akhir siklus sehingga diperoleh gambaran bagaimana dampak penerapan pembelajaran yang telah direncanakan. Hasil pembahasan yang diperoleh merupakan refleksi dari apa telah terjadi selama penerapan tindakan pada setiap siklus. Hal-hal yang menjadi permasalahan pada setiap siklus dipakai sebagai pertimbangan merumuskan perencanaan tindakan pada siklus berikutnya.



Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :lembar observasi, pencatatan lapangan, perekaman, dan dokumentasi. Aspek yang diamati meliputi; 1)Menyebutkan nama binatang yang hidup di hidup di darat, di air dan udara2) Membedakan macam-macam suara binatang darat, di air dan udara.3) Menunjukkan habitat binatang yang hidup di darat, di air dan di udara. 4) Memasangkan gambar sesuai dengan habitatnya

Untuk menentukan bahwa aktifitas anak meningkat maka interpretasi aktifitas belajar anak menurut Arikunto (2006:241) dilambangkan dengan Sangat Tinggi (ST), Tinggi (T) dan rendah (R). Dengan demikian dapat dikategorikan anak yang bernilai sangat tinggi berarti anak yang dikategorikan mampu, anak yang bernilai tinggi anak yang di kategorikan anak yang masih berkembang dan anak yang dikategorikan rendah berarti anak yang perlu bimbingan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, adalah teknik teknik persentase dengan rumus yang dkemukakan oleh (Hariyadi, 2009:24):

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

Dimana:

P : persentase yang diperoleh

F : Frekuensi nilai

N : Jumlah anak

100: Persentas

Kemampuan ini dapat dipersentasekan menurut arikunto dalam kriteria penilaianSangat Tinggi (SR) : 80% - 100%, Tinggi (T) : 61% - 80%, Rendah (R): 21% - 40%.

## **HASIL PENELITIAN**

Setelah peneliti melakukan tes awal untuk melihat kondisi awal penelitian di TK Semen Padang ditemukan bahwa perkembangan pengenalan habitat binatang dan aspek aspek yang berhubungan dengan habitat binatang tersebut masih rendah. Hal ini terlihat bahwa sebagian besar anak di kelompok B mengalami kesulitan ketika mengelompokan binatang dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut warna, bentuk, ukuran dan jenisnya. Menunjuk dan mencari sebanyak banyaknya, binatang yang mempunyai warna, bentuk, ukuran dan ciri-ciri tertentu. Membedakan macam-macam suara binatang dan memasangkan gambar hewan sesuai dengan habitatnya. Dampak yang

peneliti lihat dari hal ini adalah pengenalan tentang habitat mengenai karakteristik binatang masih kurang.

**Deskripsi proses dan hasil pembelajaran siklus pertama.** Siklus pertama dilakukan sebanyak 3 (tiga) kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 29 Mei 2012. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 2 Juni 2012 dan Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Senin tanggal 4 Juni 2012. Adapun topik pembelajaran yang dilaksanakan adalah Menyebutkan nama binatang yang hidup di darat, di air dan udara. Menunjukkan habitat binatang yang hidup di darat, di air dan di udara, Membedakan macam-macam suara binatang Memasangkan gambar sesuai dengan habitatnya

Berdasarkan jumlah anak yang dapat melakukan kegiatan pembelajaran pada siklus I, Berdasarkan pengamatan peneliti, hasil pembelajaran sudah cukup berhasil tapi belum mencapai kriteria ketuntasan minimum yang telah ditetapkan ini terlihat sebagai berikut;

a). Kemampuan anak dapat menyebutkan nama binatang yang hidup di darat, di air dan di udara, kategori sangat tinggi pada Pertemuan I 8,33%, Pertemuan II 8,33% dan Pertemuan III 12,50%. b) Kemampuan anak dapat menunjukkan tempat hidup (habitat) binatang di darat, di air dan di udara, kategori sangat tinggi pada Pertemuan I 4,17%, Pertemuan II 8,33% dan Pertemuan III 16,67%. c) Kemampuan anak membedakan macam-macam suara binatang di darat, di air dan di udara, anak yang sangat tinggi pada Pertemuan I 12,50%, Pertemuan II 16,67% dan Pertemuan III 25,00%. d) Kemampuan anak memasang gambar binatang sesuai dengan habitatnya anak sangat tinggi pada Pertemuan I 16,67%, Pertemuan II 12,50% dan Pertemuan III 33,33%.

Secara rata-rata peningkatan pengenalan tentang habitat di TK Semen Padang sudah menunjukkan kemajuan dari 10,42% pada pertemuan pertama siklus I naik menjadi 11,46% pada pertemuan kedua dan naik lagi menjadi 21,88% pada pertemuan ketiga. Angka ini menunjukkan bahwa 21,88% dari keseluruhan siswa TK Semen Padang kelompok B sudah meningkat pengenalan habitatnya dalam pengenalan tempat hidup binatang tapi masih belum mencapai batas ketuntasan belajar sebesar 75%. Dengan demikian penelitian tindakan kelas ini masih perlu dilakukan dalam upaya peningkatan pengenalan tentang habitat pada kelompok B di TK Semen Padang melalui permainan dadu bergambar binatang.

Ditinjau dari aktifitas guru, pembelajaran pada siklus I sudah berjalan dengan baik. Ada beberapa peneliti baik positif maupun negatif sebagai konsekuensi dari diterapkannya strategi pembelajaran ini. Catatan tentang dampak positif dari tersebut adalah sebagai berikut 1) Melalui Permainan dadu bergambar binatang ini dapat meningkatkan pengenalan habitat dan berhitung anak.2) Kegiatan yang dilakukan dengan pengulangan dengan berbagai variasi dapat menambah motivasi anak untuk lebih giat lagi menggali pengetahuannya.

Selain hal-hal positif yang telah dicapai terdapat pula hal hal negatif yang harus mendapat perhatian guru yang perlu disempurnakan pada siklus selanjutnya yaitu, 1) Jika guru hanya melakukan kegiatan yang berulang-ulang tanpa melakukan inovasi dan variasi pada permainan maka anak menjadi malas dan cepat bosan.2) Jika guru tidak bisa berkeaktifitas dalam melakukan permainan maka anak menjadi tidak bersemangat dalam melakukan permainan

Untuk mengatasi hal tersebut diatas dapat dilakukan hal sebagai berikut; 1) Membimbing dan memberikan motivasi agar sikap positif anak meningkat pada siklus II. 2) Memberikan pujian dan rangsangan setelah melakukan suatu kegiatan pada anak yang nilainya masih rendah, dari observasi yang dilakukan pada siklus I-pertemuan ketiga. 3) Meskipun pembelajaran telah mendapatkan kontribusi yang relatif baik terhadap rata-rata anak, namun sentuhan lain berupa dorongan serta motivasi harus tetap diberikan kepada anak agar anak tidak bosan.4) Memanfaatkan alat permainan yang sudah dikenal anak seperti dadu dalam media pembelajaran, untuk memudahkan penggunaan media pembelajaran.

**Deskripsi proses dan hasil pembelajaran siklus kedua**Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, ternyata belum mencapai kriteria ketuntasan, maka peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II yang dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 7 Juni 2012, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari senin tanggal 11 Juni 2012 dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari kamis tanggal 14 Juni 2012

Secara rata-rata peningkatan pengenalan habitat di TK Semen Padang sudah menunjukkan kemajuan dari 40,63% pada pertemuan pertama siklus II naik menjadi 63,54% pada pertemuan kedua dan naik lagi menjadi 83,33% pada pertemuan ketiga. Angka ini menunjukkan bahwa 83,33% dari keseluruhan siswa TK Semen Padang kelompok B sudah meningkat pengenalan habitatnya dalam pengenalan tempat hidup binatang dan sudah

melebihi batas ketuntasan belajar(KKM) sebesar 75%. Dengan demikian siklus penelitian tindakan kelas ini tidak perlu dilanjutkan lagi karena sudah berhasil meningkatkan pengenalan habitat kelompok B di TK Semen Padang melalui permainan dadu bergambar binatang.

Berdasarkan Perbandingan Kondisi Awal, siklus I dan Siklus II (Anak Kategori Sangat Tinggi) deskripsi data di atas akan diuraikan analisis data sebagai berikut: Anak dapat menyebutkan nama hewan yang hidup di darat, di air dan di udara, pada kondisi awal untuk kategori sangat tinggi tidak ada dengan persentase 00,00%, pada akhir siklus I naik menjadi 12,50%, dan pada akhir siklus II naik menjadi 79,17%. b) Anak dapat menunjukkan tempat hidup binatang di darat, di air dan di udara, pada kondisi awal untuk kategori sangat tinggi dengan persentase 4,17%, pada akhir siklus I naik menjadi 16,67%, dan pada akhir siklus II naik menjadi 87,50%. c) Anak dapat membedakan macam-macam suara binatang, pada kondisi awal untuk kategori sangat tinggi dengan persentase 8,33%, pada akhir siklus I naik menjadi 25%, dan pada akhir siklus II naik menjadi 83,33%. d) Anak dapat memasang gambar binatang sesuai dengan habitatnya, pada kondisi awal untuk kategori sangat tinggi dengan persentase 12,50%, pada akhir siklus I naik menjadi 33,33%, dan pada akhir siklus II naik menjadi 91,67%.

## **PEMBAHASAN**

Hasil observasi upaya peningkatan pengenalan habitat di TK Semen Padang melalui permainan dadu bergambar binatang. 1) Ditinjau dari aktifitas guru pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan berhasil. 2) Peningkatan kemampuan pengenalan tentang habitat melalui permainan dadu bergambar binatang naik, dengan rincian sebagai berikut: a) Menyebutkan nama binatang yang hidup di darat, di air dan di udara terjadi peningkatan pada akhir siklus I 12,50%, dan pada akhir siklus II naik menjadi 79,17%. Peningkatan yang terjadi secara bertahap. Hal ini terjadi karena anak mengulang permainan yang dilakukan secara bervariasi dapat memotivasi anak meningkatkan pengenalan tentang habitat. Hal ini sesuai dengan pendapat Dherni (2005:5-26) yang menyatakan bahwa anak belajar mengenali sesuatu pengetahuan yang baru dengan mendengar dan mengulang-ulang ucapan tersebut. b) Anak dapat menunjukkan tempat hidup binatang di darat, di air dan di udara melalui gambar, pada akhir siklus I 16,67% dan pada akhir siklus II naik menjadi 87,50%. Hal ini sesuai dengan pendapat Aulia (2011:84) yang menyatakan bahwa gambar memiliki kekuatan yang besar dalam merespon otak anak. c) Anak dapat membedakan

macam macam suara binatang, pada akhir siklus I 25%, dan pada akhir siklus II naik menjadi 83,33%. Menurut Rahman (2005:69) strategi dan metode pengajaran yang diterapkan untuk anak usia dini perlu disesuaikan dengan kekhasan yang dimiliki oleh anak. Sebab metode pengajaran yang diterapkan oleh seorang pendidik akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pengajaran. d) Anak dapat memasang gambar binatang sesuai dengan habitatnya, pada akhir siklus I 33,33%, dan pada akhir siklus II naik menjadi 91,67%. Menurut Siswanto (2008:14) melalui permainan kreatif, seorang anak belajar bisa aktif, melakukannya secara sukarela dan tanpa paksaan. Melalui suasana permainan kreatif, anak merasa senang karena diberi kesempatan bereksplorasi. Ketika sedang bermain, anak merasa kan masa permulaan, pertengahan dan akhir. Bermain juga sesuatu yang simbolis, bermakna, dan ada aturannya. e) Secara rata-rata peningkatan pengenalan tentang habitat di TK Semen Padang sudah menunjukkan kemajuan dari 40,63% pada pertemuan pertama siklus II naik menjadi 63,54% pada pertemuan kedua dan naik lagi menjadi 83,33% pada pertemuan ketiga. Angka ini menunjukkan bahwa 83,33% dari keseluruhan siswa TK Semen Padang kelompok B sudah meningkat pengenalan habitatnya dalam pengenalan tempat hidup binatang dan sudah melebihi batas ketuntasan belajar(KKM) sebesar 75%.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penilaian, pengolahan dan analisis data yang telah dilaksanakan dalam penelitian, maka dapat disimpulkan : Permainan dadu bergambar binatang dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan pengenalan habitat di TK Semen Padang. Pada permainan dadu bergambar binatang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan kognitif anak hal ini terlihat pada siklus I pengenalan habitat masih kurang dan meningkat pada siklus II berarti terjadi peningkatan pengenalan habitat setelah dilakukan permainan dadu bergambar binatang. Proses pembelajaran akan berjalan dengan sempurna apabila pelaksanaannya sesuai dengan perencanaan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, profesional guru sangat diperlukan terutama dalam memilih metode, model dan media pembelajaran.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2006. **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta. Bumi Aksara
- Aulia Fadhli, 2011. *Cerdaskan Otak Anak di Usia Emas 0-5 Tahun*. Jakarta. Pustaka Anggrek
- Dhieni, Nurbiana. 2005. **Metode Pengembangan Bahasa**. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hamalik, O. 1994. *Media Pendidikan*, cetakan ke-7. Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bakti.
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta. Prestasi Pustaka Raya
- Hibana S.R, 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Prees.
- Isawi, Abu Abdillah, 1994. *Ensiklopedi Anak, Tanya Jawab tentang Anak A-Z*, Jakarta: Darus Sunah Press
- Montololu, B. E. F., dkk. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Musfiroh, Tadkiroatun. et al. 2005. *Cerita dan perkembangan Anak*. Yogyakarta: Novila.
- Mulyadi, S., 2004. *Bermain dan Kreativitas* (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain). Papas Sinar Sinanti
- Soekidjo Notoatmodjo. 2003. *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta. Rineka Cipta
- Soetjiningsih. 1995. *Tumbuh kembang anak*. Jakarta: EGC.
- Siswanto, Igra. 2008. *Mendidik Anak dengan Permainan Kreatif*. Yogyakarta: Andi Offset
- Sudono, Anggani. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar di TK*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.