

JUSIE

(Jurnal Sosial dan Ilmu Ekonomi)

Volume III, Nomor 02, November 2018 – April 2019

Peningkatan Hasil Pembelajaran Sains melalui Permainan Tabung Teka-teki pada Kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lima Puluh Kota

Penulis : Deli Yusni

Sumber : Jurnal Sosial dan Ilmu Ekonomi, Volume III, Nomor 02, November 2018 – April 2019

Diterbitkan oleh : Jurusan PIPS FKIP UMMY Solok

Peningkatan Hasil Pembelajaran Sains melalui Permainan Tabung Teka-teki pada Kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lima Puluh Kota

Deli Yusni

TK Kemala Bhayangkari 10, Kabupaten Lima Puluh Kota

Email : deliyusni1@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by a lack of interest in Group B2 children in TK Negeri Pembina Lima Puluh Kota Kecamatan Harau in participating science learning about the five senses so that there was a need for improvement. The purpose of this Classroom Action Research is to describe the improvement in the results of science learning about the five senses in the TK Negeri Pembina Lima Puluh Kota. The type of the research carried out was classroom action research with the subject of research of students in the TK Negeri Pembina Lima Puluh Kota in Group B2, which were consisted of 15 pupils using the Puzzle Tube Educational Tool. The technique used in collecting data in the form of observation, and the format of the results of interviews, test, then processed by percentage techniques. This classroom action research was conducted in two cycles. The results of the study in the first cycle of improvement in learning outcomes have not reached 75%, then continued in the second cycle where the increase in children's learning outcomes becomes more increasing. So the results of the average rate of children exceed the minimum completeness criteria that have been set. Thus it can be concluded that the efforts of researchers to improve children's learning outcomes in learning science about the senses. After the actions taken from cycle I and cycle II can be achieved.

Keywords: *Learning Outcomes, Puzzle Tube Games*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat anak Kelompok B2 di TK Negeri Pembina Lima Puluh Kota Kecamatan Harau dalam mengikuti pembelajaran sains tentang panca indra sehingga perlu adanya upaya perbaikan. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk mendeskripsikan/menggambarkan tentang peningkatan hasil pembelajaran sains tentang panca indra di TK Negeri Pembina Lima Puluh Kota. Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian murid-murid di TK Negeri Pembina Lima Puluh Kota pada Kelompok B2 yang berjumlah 15 orang dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif Tabung Teka teki. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi, dan format hasil wawancara, penilaian anak, selanjutnya diolah dengan teknik persentase. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian pada siklus I peningkatan hasil belajar belum mencapai 75 %, maka dilanjutkan pada siklus II dimana peningkatan hasil belajar anak menjadi lebih meningkat. Sehingga hasil rata-rata tingkat keberhasilan anak melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa upaya peneliti untuk meningkatkan hasil belajar anak dalam pembelajaran sains tentang panca indra setelah dilakukan tindakan dari siklus I dan siklus II dapat tercapai.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Permainan Tabung Teka Teki*

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak adalah masa penuh eksplorasi, saat itu ia mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, senang bertanya, membongkar, memasang, membentuk, mencampur, mengaduk, meraba, mencium, merasakan dan lain-lainnya. Anak-anak biasanya mengulang-ulang kegiatan yang menyenangkan tersebut. Rasa penuh ingin tahu inilah yang merupakan potensi dalam pembelajaran sains yang harus dikembangkan baik oleh pendidik maupun orang tua.

Pengembangan pembelajaran sains pada anak usia TK mempunyai peran yang sangat penting dalam membantu meletakkan dasar kemampuan dan pembentukan sumber daya manusia yang diharapkan. Kita menyadari bahwa Indonesia termasuk negara yang mempunyai kategori indeks angka pembangunan sumber daya manusia (*Human Development Indeks*) rendah dibandingkan dengan negara lain. Salah satu penyebabnya adalah karena penguasaan dasar-dasar sains yang kurang diminati anak.

Pengembangan pembelajaran sains di Taman Kanak-kanak dikembangkan melalui kegiatan bermain, karena masa kanak-kanak adalah masa bermain sebagaimana prinsip belajar di TK, yaitu "belajar melalui aktivitas bermain". Carson dalam Nugraha (2005:14) menyatakan bahwa sains bagi anak-anak adalah "segala sesuatu yang menakjubkan, sesuatu yang ditemukan dan dianggap menarik serta memberikan pengetahuan atau merangsangnya untuk mengetahui dan menyelidikinya". Benyamin S. Bloom dalam Tim MKDK Universitas Negeri Padang (2006:216) mengklasifikasikan hasil belajar atas tiga ranah (*taxonomy*) yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional yang tercantum dalam Undang-Undang sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003; "Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang bertanggung jawab".

Ranah kognitif merupakan hasil belajar yang bersifat intelektual, atau pengetahuan yang terdiri atas enam aspek yang memiliki tingkat kesulitan yang berjenjang, yaitu : pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Dua tingkat pertama dikatakan tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk ranah kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri atas lima aspek, yaitu : penerimaan, jawaban atau reaksi penilaian, organisasi dan internalisasi. Ranah psikomotor berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri atas enam aspek yaitu : gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan *perceptual*, keharmonisan atau ketetapan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan *interpretative*.

Pembelajaran sains sangat terkait dengan pengembangan kemampuan ketiga ranah yang telah dibahas diatas, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Terkait dengan aspek kognitif, maka mengacu pada teori perkembangan kognitif yang disampaikan oleh Robert Stenberg dalam Sujiono (2004:15) bahwa kognitif adalah "proses berfikir, mengatasi pengalaman atau masalah baru dan penyesuaian terhadap situasi yang dihadapi", maka pembelajaran Sains di TK yang terpenting bukannya menyerap pengetahuan sebanyak-banyaknya, melainkan bagaimana anak dapat mengingat dan mengendapkan pengalaman yang diperoleh, serta bagaimana ia menggunakan konsep dan prinsip yang dipelajarinya itu dalam lingkup kehidupannya atau belajarnya. Jika anak diharapkan menguasai konsep-konsep terkait dengan Sains, maka guru harus memfasilitasi mereka dalam menguasainya melalui observasi, membaca buku, diskusi, eksperimen atau media yang relevan.

Dari segi afektif pembelajaran Sains sangat memberikan pengaruh yang mendalam dalam kehidupan anak, karena dimensi afektif tidak dapat melekat kuat sebagai suatu dampak pembelajaran apabila disajikan hanya melalui verbal saja. Dalam pembelajaran Sains anak terlibat langsung dalam perilaku nyata dan banyak memberikan kesempatan untuk mengekspresikan emosi pada dunianya, sehingga nilai afeksi yang dikembangkan merupakan suatu pola perilaku yang benar-benar diwujudkan dalam perbuatan. Dengan intensitas dan frekuensi yang sesuai proporsinya, maka nilai-nilai afeksi akan menjadi bagian dari perilaku dan ekspresi anak. Ketika guru membimbing pembelajaran sains, perasaan anak berkembang tentang apa yang dipelajarinya. Hal ini penting untuk membangun sikap positif terhadap Sains, sekolah serta membangun hubungan dengan orang lain dan alam sekitar. Dalam konteks belajar, kejadian-kejadian inilah yang lazim disebut "anak belajar dari kehidupannya", maka tugas guru

dalam hal ini sebagai mana yang disampaikan Abruscado dalam Nugraha (2005:39) adalah "memfasilitasi anak dengan menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan, bermakna dan menyentuh anak sehingga dapat menumbuhkan kembangkan afeksi anak secara positif".

Dari segi perkembangan psikomotorik, biasanya mengarah pada kemampuan anak untuk dapat menggerakkan tubuh dan bagian-bagiannya. Kemampuan ini yang akan digunakan anak dalam memanipulasi lingkungannya. Dalam memanipulasi lingkungan diperlukan koordinasi antara pikiran (*mind*) dan kesanggupan tubuh untuk melakukannya (motorik halus dan kasar), maka pembelajaran sains melibatkan anak melalui aktivitasnya yang akan membantu meningkatkan keterampilan motorik halus dan juga motorik kasar.

Dari uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa peran guru untuk memfasilitasi terjadi perkembangan ketiga ranah (kognitif, afektif dan psikomotorik) sangat penting. Untuk itu guru dituntut mempunyai kreatifitas yang tinggi dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif, sehingga anak tertarik, pembelajaran menyenangkan dan potensi anakpun tergali secara maksimal, tentunya tidak cukup dengan media yang menarik saja tetapi diiringi dengan metode yang tepat.

Permasalahan kurangnya media pembelajaran yang menarik merupakan masalah klasik yang dihadapi guru. Hal ini disebabkan kurangnya kreatifitas guru yang berdampak pada kurangnya minat anak dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran sains, karena pembelajaran sains selalu terkait dengan media untuk bereksplorasi. Keterbatasan media pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan sains menyebabkan belum teroptimalkannya potensi anak. Anak kurang berminat dan cepat bosan saat pembelajaran sains, anak cenderung melakukan kegiatan yang berkaitan dengan menulis dan berhitung, anak tidak merasa belajar apabila pada hari itu tidak ada menulis dan berhitung, ini sebuah kesalahpahaman tentang konsep belajar.

Berkaitan dengan pembelajaran sains terutama tentang panca indra, berdasarkan pengamatan secara umum anak-anak TK Negeri Pembina Lima Puluh Kota belum banyak yang mengenal tentang perabaan, penciuman, pengecap, membedakan warna serta yang lainnya. Penulis merasa hal tersebut merupakan kegagalan dalam pengorganisasian pembelajaran. Padahal betapa pentingnya pengorganisasian pembelajaran yang benar karena akan berdampak positif pada anak baik jangka pendek maupun angka panjang, yaitu bagi kehidupan anak kelak, sebagaimana Solehudin dalam Nugraha (2005:37) menyatakan "pengalaman-pengalaman masa kecil merupakan indikator kehidupan dimasa depannya, kegiatan-kegiatan masa kecil seseorang, merupakan simulasi bagi kehidupan dewasanya". Betapa banyak kerugian anak apabila guru tidak berusaha mengoptimalkan perkembangannya melalui pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM), diusianya yang sedang siap merespon stimulus apa saja yang diterima, karena rentang masa inilah yang merupakan fase kehidupan "*golden age*" bagi anak.

Oleh karena itu, penulis berusaha untuk membuat media pembelajaran yang menarik untuk anak dalam pembelajaran sains terutama yang berkaitan dengan panca Indra dengan melakukan penelitian tindakan kelas. Media pembelajaran yang dibuat penulis disebut Tabung Teki-Teki. Dengan media pembelajaran ini diharapkan anak senang bermain (bermain yang bermakna) sehingga melatih dan merangsang fungsi alat indranya terutama indra penciuman, peraba dan pengecap. Anak bereksplorasi dan menemukan sendiri pengalaman-pengalaman barunya dengan menggunakan media pembelajaran Tabung Teki-Teki. Anak bermain dengan indra penciuman, peraba dan pengecap dengan mata ditutup dan menceritakan pengalaman yang ia dapatkan. Dalam permainan penciuman anak membedakan bermacam-macam bau antara lain: bau parfum, bau minyak angin dan lainnya, dalam permainan perabaan anak membedakan bermacam-macam perabaan antara lain meraba pasir, tepung, kapas dan lainnya, dalam permainan pengecap anak membedakan macam-macam rasa, antara lain rasa gula, kopi, asam, melalui permainan ini anak juga mengenal bentuk geometri, warna dan angka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tentang peningkatan hasil pembelajaran sains melalui permainan tabung teki teki.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data guna memperoleh kebenaran dalam penelitian ini adalah dengan cara observasi, sebagai mana menurut Arikunto dkk (2006:127) bahwa observasi adalah "kegiatan pengamatan atau pengambilan data untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran". Subjek Penelitian adalah anak TK Negeri Pembina Lima Puluh Kota Kelompok B2 yang berjumlah 15 orang yang terdiri dari 8 laki-laki dan 7 perempuan. Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina Lima Puluh Kota yang beralamat di Jalan Gor Singa Harau Jorong Sarilamak Kecamatan Harau. Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah lembar observasi, pedoman wawancara, dan studi dokumentasi.

Data yang telah dikumpulkan dengan teknik presentasi, yaitu membandingkan yang muncul dari keseluruhan anak yang hadir dikalikan 100%. Untuk melihat kecenderungan yang data, data ditampilkan dalam bentuk tabel dan diolah secara deskriptif. Data yang diperoleh selama proses pembelajaran diolah dengan teknik presentasi yang dikemukakan oleh Hariyadi (2009:4). Hasil pengamatan dinilai untuk setiap pertemuan, berdasarkan jumlah presentase anak yang terlihat dalam hasil pembelajaran dengan rumus :

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

Keterangan :

P = Angka Presentase

F = Frekuensi yang akan dicari presentasinya

N = Jumlah anak dalam 1 kelas

Sedangkan untuk menentukan bahwa peningkatan hasil pembelajaran sains melalui tabung teka-teki tentang panca indra meningkat, maka interpretasi hasil belajar anak berdasarkan kriteria yang ditentukan oleh Ermawati (dalam Depdiknas, 2007 : 43) :

Tabel 1. Kriteria Hasil Belajar

Interval	Kriteria
76% - 100%	Sangat Baik (SB)
56% - 75%	Baik (Baik)
26% - 55%	Cukup (Cukup)
0% - 25%	Kurang (Kurang)

Sumber: Depdiknas (2007:43)

Indikator keberhasilan dalam penelitian peningkatan hasil pembelajaran Sains melalui permainan tabung teka-teki adalah 75% pembelajaran Sains anak meningkat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Siklus I

Hasil pengamatan pembelajaran sains melalui permainan tabung teka-teki dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Pengamatan Peningkatan Hasil Pembelajaran Sains melalui Permainan Tabung Teki-teki (Sebelum Tindakan)

No	Indikator	Jumlah Anak 15 Orang							
		Nilai							
		SB		B		C		K	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Membedakan bermacam-macam rasa	0	0	1	6	4	26	10	66
2	Membedakan bermacam-macam perabaan	0	0	2	13	5	33	8	53
3	Membedakan bermacam-macam pembauan	0	0	1	6	4	26	10	66
4	Mengenal bentuk-bentuk geometri	0	0	2	13	5	33	8	53

5	Mengenal warna	0	0	1	6	4	26	10	66
6	Mengurutkan angka dari yang kecil ke yang besar dan sebaliknya	0	0	2	13	5	33	8	53
	Nilai Rata-rata	0	0	1,5	7,83	4,5	29,5	9	59,5

Sumber: Olahan Data Primer Tahun 2018

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata hasil pembelajaran sains melalui permainan tabung teka-teki pada kondisi awal yaitu, anak memperoleh nilai sangat baik 0%, nilai baik 9,5%, nilai cukup 29,5%, dan yang memperoleh nilai kurang 59,5%. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa pada umumnya Pembelajaran sains melalui permainan tabung teka teki masih rendah.

2. Hasil Siklus I

Siklus I terdiri dari tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 19 Agustus 2015, pertemuan kedua, Senin, 24 Agustus 2015, pertemuan ketiga Kamis, 03 September 2015.

Tabel 3. Hasil Pengamatan Pembelajaran Sains melalui Permainan Tabung Teki-teki Pertemuan 1 Siklus I

No	Indikator	Jumlah Anak 15 Orang							
		Nilai							
		SB		B		C		K	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Membedakan bermacam-macam rasa	0	0	2	13	3	20	10	66
2	Membedakan bermacam-macam perabaan	0	0	2	13	6	40	7	46
3	Membedakan bermacam-macam pembauan	0	0	1	6	5	33	9	60
4	Mengenal bentuk-bentuk geometri	0	0	2	13	5	33	8	53
5	Mengenal warna	0	0	2	13	3	20	10	66
6	Mengurutkan angka dari yang kecil ke yang besar dan sebaliknya	0	0	2	13	5	33	8	53
	Nilai Rata-rata	0	0	1,83	11,83	4,5	29,83	8,66	57,33

Sumber: Olahan Data Primer Tahun 2018

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata hasil pembelajaran sains melalui permainan tabung teka-teki pada pertemuan 1 Siklus 1, yaitu, anak memperoleh nilai sangat baik 0%, nilai baik 11,83%, nilai cukup 29,83%, dan yang memperoleh nilai kurang 57,33%. Keberhasilan anak-anak terlihat pada jumlah rata-rata anak yang memperoleh nilai rendah mulai berkurang.

Tabel 4. Hasil Pengamatan Pembelajaran Sains melalui Permainan Tabung Teki-teki Pertemuan 2 Siklus I

No	Indikator	Jumlah Anak 15 Orang							
		Nilai							
		SB		B		C		K	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Membedakan bermacam-macam rasa	0	0	3	20	4	26	8	53
2	Membedakan bermacam-macam perabaan	0	0	2	13	7	46	6	40
3	Membedakan bermacam-macam pembauan	0	0	2	13	5	33	8	53
4	Mengenal bentuk-bentuk geometri	0	0	3	20	6	40	6	40
5	Mengenal warna	0	0	3	20	4	26	8	53

6	Mengurutkan angka dari yang kecil ke yang besar dan sebaliknya	0	0	2	13	6	40	7	46
Nilai Rata-rata		0	0	2,5	16,5	5,33	35,16	7,16	47

Sumber: Olahan Data Primer Tahun 2018

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata hasil pembelajaran sains melalui permainan tabung teka-teki pada pertemuan 2 Siklus 1 yaitu, anak memperoleh nilai sangat baik 0%, nilai baik 16,5%, nilai cukup 35,16%, dan yang memperoleh nilai kurang 47%.

Tabel 5. Hasil Pengamatan Pembelajaran sains melalui Permainan Tabung Teki-teki Pertemuan 3 Siklus I

No	Indikator	Jumlah Anak 15 Orang							
		Nilai							
		SB		B		C		K	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Membedakan bermacam-macam rasa	0	0	3	20	5	33	7	46
2	Membedakan bermacam-macam perabaan	0	0	2	13	8	53	5	33
3	Membedakan bermacam-macam pembauan	0	0	2	13	6	40	7	46
4	Mengenal bentuk-bentuk geometri	0	0	3	20	7	46	5	33
5	Mengenal warna	0	0	3	20	5	33	7	46
6	Mengurutkan angka dari yang kecil ke yang besar dan sebaliknya	0	0	2	13	8	53	5	33
Nilai Rata-rata		0	0	2,5	16,5	6,5	43	6	39,5

Sumber: Olahan Data Primer Tahun 2018

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata hasil pembelajaran sains melalui permainan tabung teka teki pada pertemuan 3 Siklus 1 yaitu, anak memperoleh nilai sangat baik 0%, nilai baik 16,5%, nilai cukup 43 %, dan yang memperoleh nilai kurang 39,5%.

Pada akhir siklus I dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan rencana;
- 2) Anak dapat menebak macam-macam bau, rasa, dan perabaan melalui tabung teka-teki.

a. Pengamatan

Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, maka peneliti menyimpulkan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Anak tertarik mengikuti permainan tabung teka teki tentang panca indra;
- 2) Anak sudah mulai berani melakukan permainan menebak bau, rasa, dan perabaan;
- 3) Anak sudah mulai bekerja sama dengan temannya melakukan permainan.

b. Hasil Wawancara Anak

Hasil perhitungan dari wawancara anak dengan 6 (enam) buah pertanyaan yang diajukan terhadap anak yang bertujuan untuk mengetahui pendapat anak tentang permainan tabung teka-teki tentang panca indra. Pertanyaan yang diajukan pada anak dapat membantu peneliti dalam menelaah beberapa hal negatif yang menyebabkan pelaksanaan tindakan belum mencapai kondisi optimal. Untuk melihat hasil wawancara yang diperoleh dari setiap anak dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Hasil Wawancara Anak pada Siklus I (Setelah Tindakan)

No	Pertanyaan	Jawaban	Alasan
1	Mampukah anak membedakan bermacam-macam rasa	5 orang anak menjawab ya (34%) 10 orang anak menjawab tidak (66%)	- Karena anak senang mencoba macam-macam rasa dengan tabung teka teki - Karena ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan
2	Mampukah anak membedakan bermacam-macam perabaan	5 orang anak menjawab ya (34%) 10 orang anak menjawab tidak (66%)	- Karena anak senang mencoba meraba dengan tabung teka teki - Karena ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan
3	Mampukah anak membedakan bermacam-macam pembauan	4 orang anak menjawab ya (26%) 11 orang anak menjawab tidak (74%)	- Karena anak senang mencoba bau dengan tabung teka teki - Karena ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan
4	Mampukah anak mengenal bentuk-bentuk geometri	5 orang anak menjawab ya (34%) 10 orang anak menjawab tidak (66%)	- Karena anak senang mengenal bentuk geometri dengan tabung teka teki - Karena ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan
5	Mampukah anak mengenal warna	4 orang anak menjawab ya (26%) 11 orang anak menjawab tidak (74%)	- Karena anak senang mengenal warna dengan tabung teka teki - Karena ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan
6	Mampukah anak mengurutkan angka dari yang kecil ke yang besar dan sebaliknya	5 orang anak menjawab ya (34%) 10 orang anak menjawab tidak (66%)	- Karena anak senang dapat mengurutkan angka dengan tabung teka teki - Karena ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan

Sumber: Olahan Data Primer Tahun 2018

c. Hasil Penilaian

Hasil penilaian anak diperoleh dari tiga kali pertemuan pada kelompok B2 kemudian dihitung hasil rata-rata penilaian anak secara keseluruhan yang dijadikan aspek penilaian keberhasilan tindakan pada siklus I. Dari ketuntasan hasil pembelajaran sebagaimana uraian diatas dapat disimpulkan bahwa walaupun terdapat peningkatan pada sebagian besar indikator namun peningkatan tersebut belum signifikan, karena belum mencapai ketuntasan minimal yang ditetapkan, yaitu minimal 75% dari jumlah anak yang ada. Untuk itu perlu ada perbaikan dan dilanjutkan pada siklus kedua.

d. Analisis Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan penilaian dalam upaya meningkatkan pembelajaran sains melalui permainan teka-teki pada setiap indikator yang ada, peneliti menyimpulkan bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus I sudah ada perubahan dari sebelum tindakan, tetapi belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75% terlihat dari :

- 1) Peningkatan pembelajaran sains tentang panca indra dari hasil wawancara tentang membeda-bedakan bermacam-macam rasa naik menjadi 34%, membeda-bedakan macam-macam perabaan naik menjadi 34%, membedakan macam-macam bau naik menjadi 26%, mengenal bentuk geometri naik menjadi 34%, mengenal warna naik menjadi 26%, dan mengurutkan angka dari yang kecil ke yang besar dan sebaliknya naik menjadi 34%.

- 2) Peningkatan pembelajaran sains tentang panca indra dari hasil observasi:
- Membedakan bermacam-macam rasa terjadi peningkatan dari 6% pada kondisi awal, menjadi 20% pada pertemuan 3 siklus 1.
 - Membedakan bermacam-macam perabaan tetap dari 13% pada kondisi awal dan pertemuan 3 siklus 1.
 - Membedakan bermacam-macam pembauan terjadi peningkatan dari 6% pada kondisi awal, menjadi 13% pada pertemuan 3 siklus I.
 - Mengenal bentuk-bentuk geometri terjadi peningkatan dari 13% pada kondisi awal, menjadi 20% pada pertemuan 3 siklus 1.
 - Mengenal warna terjadi peningkatan dari 6% pada kondisi awal, menjadi 20% pada pertemuan 3 siklus 1.
 - Mengurutkan angka dari yang kecil ke yang besar dan sebaliknya tetap dari 13% pada kondisi awal dan pertemuan 3 siklus 1.

Berdasarkan analisis diatas penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus I sudah berjalan baik, ada hal-hal yang perlu diperhatikan guru :

- Masih ada anak yang malas mengikuti kegiatan permainan tabung teka-teki tentang panca indra.
- Dari hasil wawancara anak kurang menyukai kegiatan, karena kondisi anak yang masih ragu-ragu dan tidak konsentrasi.

Untuk mengatasi hal tersebut dilakukan hal-hal sebagai berikut :

- Memotivasi dan membimbing anak untuk bersemangat mengikuti permainan agar pada siklus II anak lebih termotivasi dan bersemangat
- Mendampingi anak secara individual terutama bagi anak-anak yang mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan.
- Merangsang pembelajaran dengan lebih memperhatikan kondisi anak.

3. Hasil Siklus II

Tabel 7. Hasil Pengamatan Pembelajaran Sains Melalui Permainan Tabung Teki-teki Pertemuan 1 Siklus II

No	Indikator	Jumlah Anak 15 Orang							
		Nilai							
		SB		B		C		K	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Membedakan bermacam-macam rasa	2	13	3	20	5	33	5	33
2	Membedakan bermacam-macam perabaan	1	6	3	20	4	26	7	46
3	Membedakan bermacam-macam pembauan	3	20	3	20	2	13	7	46
4	Mengenal bentuk-bentuk geometri	2	13	2	13	4	26	7	46
5	Mengenal warna	3	20	3	20	2	13	7	46
6	Mengurutkan angka dari yang kecil ke yang besar dan sebaliknya	2	13	2	13	4	26	7	46
	Nilai Rata-rata	2,17	14,17	2,67	17,67	3,50	22,83	6,67	43,83

Sumber: Olahan Data Primer Tahun 2018

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata hasil pembelajaran sains melalui permainan tabung teka teki pada pertemuan 1 Siklus II yaitu, anak memperoleh nilai sangat baik 14,17%, nilai baik 17,67%, nilai cukup 22,83%, dan yang memperoleh nilai kurang 43,83%. Keberhasilan anak-anak terlihat pada jumlah rata-rata anak yang memperoleh nilai rendah mulai berkurang.

Tabel 8. Hasil Pengamatan Pembelajaran Sains melalui Permainan Tabung Teki-teki Pertemuan 2 Siklus II

No	Indikator	Jumlah Anak 15 Orang							
		Nilai							
		SB		B		C		K	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Membedakan bermacam-macam rasa	3	20	4	26	5	33	3	20
2	Membedakan bermacam-macam perabaan	2	13	4	26	5	33	4	26
3	Membedakan bermacam-macam pembauan	4	26	4	26	3	20	4	26
4	Mengenal bentuk-bentuk geometri	3	20	3	20	5	33	4	26
5	Mengenal warna	4	26	4	26	3	20	4	26
6	Mengurutkan angka dari yang kecil ke yang besar dan sebaliknya	3	20	3	20	5	33	4	26
	Nilai Rata-rata	3,17	20,83	3,67	24,00	4,33	28,67	3,83	25,00

Sumber: Olahan Data Primer Tahun 2018

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata hasil pembelajaran sains melalui permainan tabung teka teki pada pertemuan 2 Siklus II yaitu, anak memperoleh nilai sangat baik 20,83%, nilai baik 24%, nilai cukup 28,67%, dan yang memperoleh nilai kurang 25%.

Tabel 9. Hasil Pengamatan Pembelajaran Sains melalui Permainan Tabung Teki-teki Pertemuan 3 Siklus II

No	Indikator	Jumlah Anak Orang							
		Nilai							
		SB		B		C		K	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Membedakan bermacam-macam rasa	7	46	5	33	3	20	0	0
2	Membedakan bermacam-macam perabaan	5	33	4	26	5	33	1	6
3	Membedakan bermacam-macam pembauan	6	40	4	26	3	20	2	13
4	Mengenal bentuk-bentuk geometri	8	53	5	33	2	13	0	0
5	Mengenal warna	6	40	4	26	3	20	2	13
6	Mengurutkan angka dari yang kecil ke yang besar dan sebaliknya	8	53	5	33	2	13	0	0
	Nilai Rata-rata	6,67	44,17	4,5	29,5	3	19,83	0,83	5,33

Sumber: Olahan Data Primer Tahun 2018

Berdasarkan tabel rekapitulasi siklus II, terlihat rata-rata hasil pembelajaran sains melalui permainan tabung teka-teki pada pertemuan 3 Siklus II yaitu, anak memperoleh nilai sangat baik 44,17%, nilai baik 29,5%, nilai cukup 19,83%, dan yang memperoleh nilai kurang 5,33%. Dengan arti kata nilai sangat baik + nilai baik + nilai cukup menghasilkan 93,50% dikategorikan bahwa penelitian berhasil, dengan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Angka tersebut telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 75%.

Pada akhir siklus II dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan rencana;
- 2) Anak dapat menebak macam-macam bau, rasa, dan perabaan melalui tabung teka-teki.

a. Pengamatan

Hasil pengamatan siklus II pertemuan 1 dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 9. Hasil Pengamatan Pembelajaran Sains melalui Permainan Tabung Teki-teki Pertemuan 1 Siklus II

No	Indikator	Jumlah Anak 15 Orang							
		Nilai							
		SB		B		C		K	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Membedakan bermacam-macam rasa	2	13	3	20	5	33	5	33
2	Membedakan bermacam-macam perabaan	1	6	3	20	4	26	7	46
3	Membedakan bermacam-macam pembauan	3	20	3	20	2	13	7	46
4	Mengenal bentuk-bentuk geometri	2	13	2	13	4	26	7	46
5	Mengenal warna	3	20	3	20	2	13	7	46
6	Mengurutkan angka dari yang kecil ke yang besar dan sebaliknya	2	13	2	13	4	26	7	46
	Nilai Rata-rata	2,17	14,17	2,67	17,67	3,50	22,83	6,67	43,83

Sumber: Olahan Data Primer Tahun 2018

Berdasarkan Tabel 9 hasil pertemuan 1 Siklus II terlihat :

- a) Membedakan bermacam-macam rasa yang memperoleh nilai sangat baik ada 2 orang dengan persentase 13%, nilai baik ada 3 orang dengan persentase 20%, nilai cukup 5 orang dengan persentase 33%, dan yang memperoleh nilai kurang sebanyak 5 orang dengan persentase 33%.
- b) Membedakan bermacam-macam perabaan yang memperoleh nilai sangat baik ada 1 orang dengan persentase 6%, nilai baik ada 3 orang dengan persentase 20%, nilai cukup 4 orang dengan persentase 26%, dan yang memperoleh nilai kurang sebanyak 7 orang dengan persentase 46%.
- c) Membedakan bermacam-macam pembauan yang memperoleh nilai sangat baik ada 3 orang dengan persentase 20%, nilai baik ada 3 orang dengan persentase 20%, nilai cukup 2 orang dengan persentase 13%, dan yang memperoleh nilai kurang sebanyak 7 orang dengan persentase 46%.
- d) Mengenal bentuk-bentuk geometri yang memperoleh nilai sangat baik ada 2 orang dengan persentase 13%, nilai baik ada 2 orang dengan persentase 13%, nilai cukup 4 orang dengan persentase 26%, dan yang memperoleh nilai kurang sebanyak 7 orang dengan persentase 46%.
- e) Mengenal warna yang memperoleh nilai sangat baik ada 3 orang dengan persentase 20%, nilai baik ada 3 orang dengan persentase 20%, nilai cukup 2 orang dengan persentase 13%, dan yang memperoleh nilai kurang sebanyak 7 orang dengan persentase 46%.
- f) Mengurutkan angka dari yang kecil ke yang besar dan sebaliknya yang memperoleh nilai sangat baik ada 2 orang dengan persentase 13%, nilai baik ada 2 orang dengan persentase 13%, nilai cukup 4 orang dengan persentase 26%, dan yang memperoleh nilai kurang sebanyak 7 orang dengan persentase 46%.

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata hasil pembelajaran sains melalui permainan tabung teka teki pada pertemuan 1 Siklus II yaitu, anak memperoleh nilai sangat baik 14,17%, nilai baik 17,67%, nilai cukup 22,83%, dan yang memperoleh nilai kurang 43,83%. Keberhasilan anak-anak terlihat pada jumlah rata-rata anak yang memperoleh nilai rendah mulai berkurang.

Tabel 10. Hasil Pengamatan Pembelajaran Sains melalui Permainan Tabung Teki- teki Pertemuan 2 Siklus II

No	Indikator	Jumlah Anak 15 Orang							
		Nilai							
		SB		B		C		K	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Membedakan bermacam-macam rasa	3	20	4	26	5	33	3	20
2	Membedakan bermacam-macam perabaan	2	13	4	26	5	33	4	26
3	Membedakan bermacam-macam pembauan	4	26	4	26	3	20	4	26
4	Mengenal bentuk-bentuk geometri	3	20	3	20	5	33	4	26
5	Mengenal warna	4	26	4	26	3	20	4	26
6	Mengurutkan angka dari yang kecil ke yang besar dan sebaliknya	3	20	3	20	5	33	4	26
	Nilai Rata-rata	3,17	20,83	3,67	24,00	4,33	28,67	3,83	25,00

Sumber: Olahan Data Primer Tahun 2018

Berdasarkan tabel 10 hasil pertemuan 2 Siklus II terlihat :

- Membedakan bermacam-macam rasa yang memperoleh nilai sangat baik ada 3 orang dengan persentase 20%, nilai baik ada 4 orang dengan persentase 26%, nilai cukup 5 orang dengan persentase 33%, dan yang memperoleh nilai kurang sebanyak 3 orang dengan persentase 20%.
- Membedakan bermacam-macam perabaan yang memperoleh nilai sangat baik ada 2 orang dengan persentase 13%, nilai baik ada 4 orang dengan persentase 26%, nilai cukup 5 orang dengan persentase 33%, dan yang memperoleh nilai kurang sebanyak 4 orang dengan persentase 26%.
- Membedakan bermacam-macam pembauan yang memperoleh nilai sangat baik ada 4 orang dengan persentase 26%, nilai baik ada 4 orang dengan persentase 26%, nilai cukup 3 orang dengan persentase 20%, dan yang memperoleh nilai kurang sebanyak 4 orang dengan persentase 26%.
- Mengenal bentuk-bentuk geometri yang memperoleh nilai sangat baik ada 3 orang dengan persentase 20%, nilai baik ada 3 orang dengan persentase 20%, nilai cukup 5 orang dengan persentase 33%, dan yang memperoleh nilai kurang sebanyak 4 orang dengan persentase 26%.
- Mengenal warna yang memperoleh nilai sangat baik ada 4 orang dengan persentase 26%, nilai baik ada 4 orang dengan persentase 26%, nilai cukup 3 orang dengan persentase 20%, dan yang memperoleh nilai kurang sebanyak 4 orang dengan persentase 26%.
- Mengurutkan angka dari yang kecil ke yang besar dan sebaliknya yang memperoleh nilai sangat baik ada 3 orang dengan persentase 20%, nilai baik ada 3 orang dengan persentase 20%, nilai cukup 5 orang dengan persentase 33%, dan yang memperoleh nilai kurang sebanyak 4 orang dengan persentase 26%.

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata hasil pembelajaran sains melalui permainan tabung teka teki pada pertemuan 2 Siklus II yaitu, anak memperoleh

nilai sangat baik 20,83%, nilai baik 24%, nilai cukup 28,67%, dan yang memperoleh nilai kurang 25%.

Tabel 11. Hasil Pengamatan Pembelajaran Sains melalui Permainan Tabung Teki-teki Pertemuan 3 Siklus II

No	Indikator	Jumlah Anak Orang							
		Nilai							
		SB		B		C		K	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Membedakan bermacam-macam rasa	7	46	5	33	3	20	0	0
2	Membedakan bermacam-macam perabaan	5	33	4	26	5	33	1	6
3	Membedakan bermacam-macam pembauan	6	40	4	26	3	20	2	13
4	Mengenal bentuk-bentuk geometri	8	53	5	33	2	13	0	0
5	Mengenal warna	6	40	4	26	3	20	2	13
6	Mengurutkan angka dari yang kecil ke yang besar dan sebaliknya	8	53	5	33	2	13	0	0
Nilai Rata-rata		6,67	44,17	4,5	29,5	3	19,83	0,83	5,33

Sumber: Olahan Data Primer Tahun 2018

Berdasarkan tabel 11 hasil pertemuan 3 Siklus II terlihat :

- Membedakan bermacam-macam rasa yang memperoleh nilai sangat baik ada 7 orang dengan persentase 46%, nilai baik ada 5 orang dengan persentase 33%, nilai cukup 3 orang dengan persentase 20%, dan tidak ada yang memperoleh nilai kurang.
- Membedakan bermacam-macam perabaan yang memperoleh nilai sangat baik ada 5 orang dengan persentase 33%, nilai baik ada 4 orang dengan persentase 26%, nilai cukup 5 orang dengan persentase 33%, dan yang memperoleh nilai kurang sebanyak 1 orang dengan persentase 6%.
- Membedakan bermacam-macam pembauan yang memperoleh nilai sangat baik ada 6 orang dengan persentase 40%, nilai baik ada 4 orang dengan persentase 26%, nilai cukup 3 orang dengan persentase 20%, dan yang memperoleh nilai kurang sebanyak 2 orang dengan persentase 13%.
- Mengenal bentuk-bentuk geometri yang memperoleh nilai sangat baik ada 8 orang dengan persentase 53%, nilai baik ada 5 orang dengan persentase 33%, nilai cukup 2 orang dengan persentase 13%, dan tidak ada yang memperoleh nilai kurang.
- Mengenal warna yang memperoleh nilai sangat baik ada 6 orang dengan persentase 40%, nilai baik ada 4 orang dengan persentase 26%, nilai cukup 3 orang dengan persentase 20%, dan yang memperoleh nilai kurang sebanyak 2 orang dengan persentase 13%.
- Mengurutkan angka dari yang kecil ke yang besar dan sebaliknya yang memperoleh nilai sangat baik ada 8 orang dengan persentase 53%, nilai baik ada 5 orang dengan persentase 33%, nilai cukup 2 orang dengan persentase 13%, dan tidak ada yang memperoleh nilai kurang.

Berdasarkan tabel rekapitulasi siklus II, terlihat rata-rata hasil pembelajaran sains melalui permainan tabung teka teki pada pertemuan 3 Siklus II yaitu, anak memperoleh nilai sangat baik 44,17%, nilai baik 29,5%, nilai cukup 19,83%, dan yang memperoleh nilai kurang 5,33%. Dengan arti kata nilai sangat baik + nilai baik + nilai cukup menghasilkan 93,50% dikategorikan bahwa penelitian berhasil, dengan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Angka tersebut telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 75%.

Pada akhir siklus II dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan rencana;
- 2) Anak dapat menebak macam-macam bau, rasa, dan perabaan melalui tabung teka-teki.

b. Hasil Wawancara Anak

Untuk melihat hasil wawancara yang diperoleh dari setiap anak dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 10. Hasil Wawancara Anak pada Siklus II (Setelah Tindakan)

No	Pertanyaan	Jawaban	Alasan
1	Mampukah anak membedakan bermacam-macam rasa	12 orang anak menjawab ya (80%) 3 orang anak menjawab tidak (20%)	- Karena anak senang mencoba macam-macam rasa dengan tabung teka teki - Karena ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan
2	Mampukah anak membedakan bermacam-macam perabaan	10 orang anak menjawab ya (67%) 5 orang anak menjawab tidak (33%)	- Karena anak senang mencoba meraba dengan tabung teka-teki - Karena ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan
3	Mampukah anak membedakan bermacam-macam pembauan	11 orang anak menjawab ya (74%) 4 orang anak menjawab tidak (26%)	- Karena anak senang mencoba bau dengan tabung teka teki - Karena ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan
4	Mampukah anak mengenal bentuk-bentuk geometri	5 orang anak menjawab ya (34%) 10 orang anak menjawab tidak (66%)	- Karena anak senang mengenal bentuk geometri dengan tabung teka teki - Karena ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan
5	Mampukah anak mengenal warna	12 orang anak menjawab ya (80%) 3 orang anak menjawab tidak (20%)	- Karena anak senang mengenal warna dengan tabung teka teki - Karena ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan
6	Mampukah anak mengurutkan angka dari yang kecil ke yang besar dan sebaliknya	10 orang anak menjawab ya (67%) 5 orang anak menjawab tidak (33%)	- Karena anak senang dapat mengurutkan angka dengan tabung teka teki - Karena ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan

Sumber : Olahan Data Primer Tahun 2018

c. Hasil penilaian anak

Dari ketuntasan hasil pembelajaran sebagaimana uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pada indikator yang dikembangkan secara signifikan, karena telah mencapai ketuntasan minimal yang ditetapkan,yaitu minimal 75% dari jumlah anak yang ada.Dengan kata lain penelitian yang penulis lakukan dalam meningkatkan pembelajaran sains tentang panca indra dengan permainan tabung teka-teki telah berhasil.

d. Analisis Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil observasi wawancara dan penilaian dalam upaya peningkatan pembelajaran sains tentang panca indra dengan permainan tabung teka-teki diperoleh hasil sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran sains tentang panca indra anak meningkat melalui permainan tabung teka teki.
- 2) Kemampuan membedakan bermacam-macam rasa meningkat (sangat baik)
- 3) Kemampuan membedakan bermacam-macam perabaan meningkat (sangat baik)

- 4) Kemampuan membedakan bermacam-macam pembauan meningkat (sangat baik)
- 5) Kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri meningkat (sangat baik)
- 6) Kemampuan mengenal warna meningkat (sangat baik)
- 7) Kemampuan mengurutkan angka dari yang kecil ke yang besar dan sebaliknya meningkat (sangat baik)

Berdasarkan data tersebut, diambil suatu keputusan bahwa permainan tabung teka-teki tentang panca indra dikelompok B2 TK Negeri Pembina Limapuluh kota dalam tindakan telah dapat memenuhi capaian optimal yang telah ditetapkan. Untuk itu penelitian ini sudah cukup memadai sampai siklus II.

B. Pembahasan

Berdasarkan observasi hasil pembelajaran sains yang dilakukan sebanyak dua siklus selama enam kali pertemuan dapat diketahui bahwa permainan tabung teka-teki tentang panca indradapat meningkatkan hasil pembelajaran sains di TK Negeri Pembina Lima Puluh Kota. Panca indrasebagaimana yang telah dicobakan oleh peneliti merupakan perpaduan antara metode pembelajaran menyenangkan dengan media pembelajaran yang inovatif.

Peningkatan hasil pembelajarn sains yang terjadi dari siklus pertama dan kedua dikarenakan stimulus yang diberikan guru sudah tepat. Sehingga terjadi korelasi yang signifikan antara stimulus yang berupa permainan tabung teka-tekidengan peningkatan hasil pembelajaran sains. Sebagaimana aliran koneksionisme (*connectionism*) oleh Thorndike dalam Tim MKDK(2006:3) mengatakan bahwa"belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon".Dalam hal ini stimulus guru yang berupa permainan dan media pembelajaran yang menarik berdampak pada pembelajaran dan perasaan yang lebih senang.

Hal ini juga sesuai dengan Montessori dalam Sujiono dkk (2004:24) mengatakan bahwa" masa usia kanak-kanak merupakan masa peka terhadap segala stimulus yang diterimanya melalui panca indranya".Penggunaan media pembelajaran untuk mempermudah pemahaman konsep sangat efektif, sebagaimana pendapat Johan Amos dalam Rahadi (2003:11) mengatakan bahwa "tidak ada sesuatu dalam akal pikiran manusia tanpa terlebih dulu melalui penginderaan". Dari sini dapat kita simpulkan pentingnya media pembelajaran untuk menjembatani materi pembelajaran melalui fungsi indranya.Media pembelajaran tabung teka-tekiuntuk pembelajaran sains sangat dirasakan manfaatnya. Anak mengalami pembelajaran yang bermakna sehingga anak antusias dalam proses pembelajaran, untuk mengeksplorasi fungsi indranya. Dengan metode permainan yang menarik akan meningkatkan hasil pembelajarannya.

KESIMPULAN

Pengembangan pembelajaran sains pada anak usia TK mempunyai peran yang sangat penting dalam membantu meletakkan dasar kemampuan dan pembentukan sumber daya manusia yang unggul, terutama bidang sains. Sains bagi anak-anak adalah segala sesuatu yang menakjubkan, sesuatu yang ditemukan dan dianggap menarik serta memberikan pengetahuan atau merangsangnya untuk mengetahui dan menyelidikinya. Untuk itu dengan metode permainan potensi tersebut akan tersalur sesuai dengan masa perkembang anak, yaitu masa bermain. Salah satu upaya yang dilakukan adalah menciptakan suasana belajar yang kondusif dengan menggunakan metode yang variatif dan menyenangkan serta menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Dengan metode permainan yang menggunakan media pembelajaran tabung teka-tekidapat meningkatkan hasil pembelajaran sains di TK Negeri Pembina Lima Puluh Kota.Hal ini dapat kita lihat peningkatan yang sangat signifikan dari siklus pertama yang dilanjutkan siklus kedua.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas. 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak dan Raudlatul Athfal*. Jakarta : Dirjen Manajemen Dikdasmen
- Depdiknas 2003. *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Depdiknas
- Fauziah, Dewi Utama. *Pengembangan Model Berorientasi Life Skill di TK DA SD Kelas Rendah*. Jakarta: Depdiknas & Indonesia Heritage Foundation.
- Irianto, Agus dkk. 2009. *Bahan ajar proses Proses Pembelajaran*. Padang: UNP Depdiknas
- Nugraha, Ali. 2005. *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Rahadi, Aristo. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Sujiono, Yuliani Nuraini, dkk. 2004. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sudono, Anggani. 2000. *Alat Permainan dan Sumber Belajar*. Jakarta: Grasindo
- Tim MKDK (2006). *Bahan Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Padang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang