

PENERAPAN BERMAIN BOTOL AROMA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGELOMPOKKAN JENIS BUAH BERDASARKAN AROMA PADA ANAK KELOMPOK A TK TUNAS BUANA SURABAYA

**Anik Zulaichah
PG PAUD FIP UNESA**

Abstrak

Keberhasilan proses belajar mengajar di dalam kelas sangat ditentukan oleh strategi pembelajaran, bagaimanapun lengkap dan jelasnya komponen lain, tanpa diimplementasikan melalui strategi yang tepat, maka komponen-komponen tersebut tidak akan memiliki makna dalam proses pencapaian tujuan. Oleh karena itu setiap akan mengajar guru diharuskan untuk menerapkan strategi atau media yang menarik dalam pelaksanaan pembelajaran.

Penelitian ini berdasarkan permasalahan: bahwa hasil studi awal pengembangan kemampuan mengelompokkan benda belum tercapai secara optimal. Praktek pembelajaran yang lebih memaksa pada penguasaan sesuatu dengan cara menghafal. Dalam penelitian ini dapat di rumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimanakah penerapan kegiatan pembelajaran bermain botol aroma sebagai upaya meningkatkan kemampuan mengelompokkan jenis buah berdasarkan aromanya?. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah: Ingin mengetahui mengenai proses pembelajaran bermain botol aroma dalam rangka meningkatkan kemampuan mengelompokkan jenis buah sesuai dengan aromanya pada anak kelompok A TK Tunas Buana Surabaya. Di samping itu tujuan lain dari penelitian ini adalah menambah alternatif media pengajaran kognitif yang sesuai dengan situasi dan kondisi Taman Kanak-Kanak.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (*action research*) sebanyak dua putaran. Setiap putaran terdiri dari empat tahap yaitu: rancangan, kegiatan dan pengamatan, dan refleksi. Sasaran penelitian ini adalah anak kelompok A. Data yang diperoleh berupa hasil lembar observasi dan kegiatan belajar mengajar. Dari hasil analisis didapatkan bahwa prestasi belajar anak mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II yaitu, siklus I (63%) siklus II (87%). Simpulan dari penelitian ini adalah penerapan bermain botol aroma untuk dapat meningkatkan kemampuan mengelompokkan jenis buah berdasarkan aroma pada anak kelompok A TK Tunas Buana Surabaya, serta model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran di taman kanak-kanak.

Kata Kunci : bermain botol aroma, kemampuan mengelompokkan jenis buah berdasarkan aroma

Abstract

The success of teaching and learning process in classroom was determined by learning strategy, even though the components are complete and well, without implementing through appropriate strategy, so that its components will not possess meaning in process of achieving goals. Because of that, each teacher has to teach by implementing strategy or interesting media in learning process.

This research was based on problems that : study results first development was classifying things that unreach optimally. Forcely, learning practice was in mastering thing. This research had problems formula such as : How to implement learning process of playing scent bottle to increase ability in classifying types of fruit based on its smelt? The purpose of this research was eager to know about learning process of playing scent bottle in improving ability classifying types of fruit by its smelt through children in group A at TK Tunas Buana Surabaya. Besides, another purpose of this research was adding alternative of coqnitve learning media which appropriate with situation and condition of Kindergarten.

This research was classroom action research as many as two cycles. Each cycle consists of four steps such as : planning, action, observation, and reflection. The target of this research was children of group A. The data were obtained as observation sheets result and learning study activities. From analysis, it was obtained that children learning process achivement undergoing improved from cycle I till cycle II such as, cycle I (63%) and cycle II (87%). The conclusion of this research was implementation of playing scent bottles can increase the ability in classifying types of fruit based on its smelt in group A TK Tunas Buana Surabaya, thus this learning model has able to be used as learning alternative method in kindergarten.

Keywords: playing scent bottle, ability to classify types of fruit based on its smelt

Pendahuluan

Anak usia TK adalah anak yang berada pada rentang usia dini. Masa usia dini merupakan

masa perkembangan yang sangat penting dan sering disebut *The Golden Years* bagi kehidupan seseorang. Piaget (dalam Yusuf, 2004:4),

menyatakan bahwa setiap anak memiliki struktur kognitif yang disebut *schemata*, yaitu sistem konsep yang ada dalam lingkungannya. Pemahaman tentang obyek tersebut berlangsung melalui proses asimilasi (menghubungkan obyek dengan konsep yang sudah ada dalam pikirannya) dan akomodasi (proses memanfaatkan konsep-konsep dalam pikirannya untuk menafsirkan obyek). Belajar disini dimaknai sebagai proses interaksi anak dengan lingkungannya. Anak belajar dari hal-hal konkret, yakni dapat dilihat, didengar, dibau dan diraba.

Penelitian terakhir dalam perkembangan mental anak usia dini sebagaimana pendapat dari Kurrien Zakiya (2004:10), mengungkapkan kesimpulan bahwa untuk dapat mengembangkan semua jenis konsep di sekeliling mereka, anak-anak tidak hanya membutuhkan pengalaman-pengalaman indera yang banyak. Tetapi juga membutuhkan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan pembentukan konsep tertentu atau proses-proses mental yang merupakan dasar bagi semua olah pikir mereka, salah satunya adalah kemampuan mengklasifikasi/mengelompokkan, efek penting dari pengembangan kemampuan tersebut, tidak hanya membantu anak membentuk dan memperbaiki konsep-konsep yang pernah diperoleh sebelumnya, akan tetapi pada saat yang sama menjadi dasar yang sangat berharga untuk membangun kemampuan-kemampuan mental yang dibutuhkan anak di kemudian hari.

Namun pada kenyataannya berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, yang menunjukkan bahwa hasil studi awal pengembangan kemampuan mengelompokkan benda pada anak kelompok A di TK Tunas Buana Surabaya belum tercapai serta optimal khususnya dalam hal, 1) menyebutkan jenis buah 1 - 3, 2) mengelompokkan jenis buah 1 - 3, 3) membedakan jenis buah 1 - 3, dan 4) mencocokkan jenis buah berdasarkan aroma 1 - 3.

Selama ini proses pembelajaran di TK Tunas Buana belum dapat menyediakan lingkungan pembelajaran yang dapat merangsang pengalaman-pengalaman baru anak dengan melalui penemuan. Praktik pembelajaran yang lebih memaksakan pada penguasaan sesuatu dengan cara menghafal, contohnya dalam mengelompokkan jenis buah, sementara ini anak kelompok A TK Tunas Buana hanya diperkenalkan pengelompokkan jenis buah berdasarkan bentuk dan warna buah melalui gambar mati, sehingga efektifitas keterlibatan panca indera anak hanya berkisar pada penggunaan penglihatan, dan pendengaran saja.

Alasan peneliti menggunakan kegiatan pembelajaran dengan bermain botol aroma, yakni pada dasarnya pekerjaan anak adalah bermain, lewat bermain sesungguhnya anak belajar mengeksplorasi dan merekayasa berbagai hal yang

dapat dilakukannya untuk mentransformasi hal-hal tersebut secara imajinatif. Pada saat yang sama, bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan yang menggiring perhatian serta konsentrasi anak kepada penguasaan sejumlah keterampilan (*skill*) tertentu tanpa mereka sadari (Subinarto, Djoko: 2005:095).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengangkat judul Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, sebagai berikut "Penerapan Bermain Botol Aroma Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengelompokkan Jenis Buah Berdasarkan Aroma Pada Anak Kelompok A TK Tunas Buana".

Rumusan Masalah

Bagaimanakah penerapan kegiatan pembelajaran bermain botol aroma sebagai upaya meningkatkan kemampuan anak mengelompokkan jenis buah berdasarkan aromanya?

Tujuan Penelitian

Ingin mengetahui mengenai proses pembelajaran bermain botol aroma dalam rangka meningkatkan kemampuan mengelompokkan jenis buah sesuai dengan aromanya pada anak kelompok A TK Tunas Buana Surabaya.

Manfaat Penelitian

1. Anak :
Dapat memperoleh pengalaman-pengalaman baru untuk memperjelas konsep-konsep anak, sehingga anak dapat menemukan sendiri pemecahan masalah yang dihadapi berdasarkan penemuan-penemuannya.
2. Guru :
Merupakan wawasan atau masukan tentang strategi pembelajaran baru yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar.

Definisi Istilah, Asumsi, dan Keterbatasan Masalah

Botol aroma, yang dimaksud adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang berisi berbagai macam aroma, untuk mempermudah penyerapan materi pembelajaran mengelompokkan jenis buah sesuai dengan aromanya, misalnya buah nanas, jeruk, jambu, durian dll.

Kemampuan anak dalam memahami pengelompokkan jenis buah, yang merupakan salah satu indikator tingkat capaian perkembangan kemampuan kognitif yang harus dimiliki oleh anak usia dini, sebagai dasar untuk membantu anak membentuk konsep-konsep dan berpikir secara logis, yang di dalamnya termasuk kemampuan membagi benda ke dalam kelompok-kelompok berdasarkan kategori-kategori tertentu, Asumsi adalah anggapan dasar yang menjadi keyakinan

awal kebenaran oleh peneliti. Dalam penelitian ini ada beberapa asumsi diajukan peneliti yaitu :

1. Anak akan lebih paham apabila menggunakan benda yang nyata dari pada bercakap-cakap.
2. Dengan memakai media buah-buahan yang asli akan lebih menstimulasi anak dalam mengenal macam-macam aroma buah.

Luas persoalan yang diteliti yang mencakup proses belajar yang efektif yang dihubungkan dengan:

1. Penerapan konsep pembelajaran dengan menerapkan media botol aroma sebagai upaya mengoptimalkan kemampuan mengelompokkan benda sesuai dengan aroma pada anak usia dini.
2. Pelaksanaan penelitian hanya diperuntukkan pada anak didik kelompok A TK Tunas Buana Surabaya, sebagai subyek penelitian
3. Pelaksanaan observasi terhadap aktivitas guru dan anak didik kelompok A selama proses belajar mengajar berlangsung direncanakan akan dilakukan selama kurang lebih 3 bulan terhitung mulai bulan Juli sampai dengan bulan September di TK Tunas Buana Surabaya tahun pengajaran 2012-2013
4. Hasil penelitian ini diperuntukkan peserta didik kelompok A TK Tunas Buana Surabaya.

Kajian Pustaka

Pengertian Program Kegiatan Bermain Bagi Perkembangan Anak Usia Dini

Bermain adalah kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak, anak tidak perlu dipaksa untuk bermain. Bermain berguna untuk membantu anak-anak memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berfikir maupun perasaan. Bermain memberi anak perasaan menguasai (*mastery*) atau mampu mengendalikan hal-hal yang ada dalam dunianya. Bermain mencakup penggunaan simbol, tindakan atau obyek yang punya arti untuk diri mereka sendiri. Karena bermain tidak terikat pada realitas, maka dimungkinkan bagi anak untuk merubah-ubah minatnya dimana hal ini juga penting dalam perkembangan pemahaman mereka, sama halnya dengan perkembangan kreativitasnya (Sugianto, 1995: 11)

Pada dasarnya, dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting. Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain-main pada umumnya dalam keadaan sakit, jasmaniah ataupun rohaniah. (Montolalu dkk, 2005: 1.2).

Karakteristik Bermain Anak

Beberapa pakar pendidikan menyebut beberapa karakteristik bermain anak, yaitu :

1. Bermain relatif bebas dari aturan-aturan, kecuali anak-anak membuat aturan mereka sendiri
2. Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan itu dalam kehidupan nyata (bermain drama)
3. Bermain lebih memfokuskan pada kegiatan atau perbuatan dari pada hasil akhir atau produknya
4. Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak. (Montolalu, 2005: 1.2)

Arti Bermain Bagi Anak

Melalui bermain, anak sesungguhnya sedang belajar mengeksplorasi dan merekayasa berbagai hal yang dapat dilakukannya untuk mentransformasi hal-hal tersebut secara imajinatif. Pada saat yang sama, bermain menggiring perhatian serta konsentrasi anak kepada penguasaan sejumlah keterampilan (*skill*) tertentu dengan tanpa mereka sadari (Subinarto, 2005: 095).

Berdasarkan pengamatan, pengalaman dan hasil penelitian para ahli (dalam Montolalu dkk, 2005: 1.3), mengemukakan bahwa bermain mempunyai arti penting sebagai berikut:

- Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya.
1. Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya, serta juga minat kebutuhannya.
 2. Memberikan peluang untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku.
 3. Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik.
 4. Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

Manfaat Bermain

Efek penting dari kesesuaian materi yang diberikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak dalam aktivitas bermain, menurut pendapat Subinarto (2005:046), anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan tertekan. Jelaslah bahwa selain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial, emosional dan moral bermain juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan.

Dengan demikian dalam rangka berupaya mencapai hasil pendidikan yang baik di Taman Kanak-kanak (TK), alat permainan edukatif merupakan sarana yang memegang peranan sangat penting. Tanpa alat permainan edukatif yang memadai Taman Kanak-kanak tidak bisa berfungsi

Kotak besar untuk kartu dan botol/tabung

Cara :

Siapkan gambar-gambar pendukung tersebut yang berbentuk kartu Gambar. Simpan obyek yang akan ditebak aromanya secukupnya saja didalam botol yang sudah disediakan.

Langkah-Langkah :

Anak menutup mata, membuka botol dan mencium aroma jenis buah yang disimpan di dalamnya, lalu kemudian menutup kembali botol tersebut. Yakin dengan aroma yang diciumnya, anak membuka mata lalu mengambil kartu dengan gambar yang cocok. Kartu gambar yang dipilih diletakkan di atas botol dengan aroma yang sesuai, kemudian dimasukkan ke dalam kotak yang bergambar jenis buah.

Bermain Merupakan Cara Yang Paling Baik Untuk Mengembangkan Kemampuan Anak

Kegiatan bermain di program pendidikan taman kanak-kanak, yaitu kurikulum 2004 standar kompetensi mendapat porsi yang sesuai dengan pendekatan belajar sambil bermain. Bermain memberikan kontribusi pada semua aspek perkembangan anak baik secara fisik, kognitif, sosial emosional, dan moral serta kreativitas (Montolalu, 2007: 1.10).

Jean Piaget dan Mildret Parten dalam (Montolalu dkk, 2007: 2.23), melihat adanya perkembangan kegiatan bermain dari tingkat sederhana sampai dengan tingkat tinggi dari sudut pandang yang berbeda. Piaget mengemukakan perkembangan bermain dalam hubungannya dengan perkembangan kognitif, sedangkan Parten yang berkaitan dengan perkembangan sosial dan ada tiga tahap perkembangan bermain yaitu tahap eksplosasi, mainan, bermain dan melamun

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

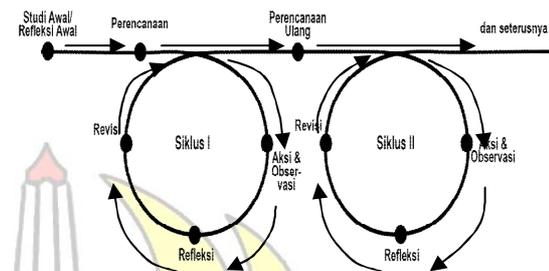
Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau CAR (*Classroom Action Research*). Menurut Arikunto Suharsimi, (2006:89), penelitian ini muncul karena adanya kesadaran pelaku kegiatan yang merasa tidak puas dengan hasil kerjanya. Dengan didasari atas kesadaran sendiri, pelaku yang bersangkutan mencoba menyempurnakan pekerjaannya dengan cara melakukan percobaan yang dilakukan berulang-ulang, prosesnya diamati dengan sungguh-sungguh sampai mendapatkan proses yang dirasakan memberikan hasil yang lebih baik dari semula.

Rancangan Penelitian

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan Kemmis dan Taggart (dalam Sugiarti, 1997:6), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke

siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan.

Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada Gambar 3.1 berikut :



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Riyanto, 2007)

Penjelasan alur diatas adalah :

1. Rancangan/rencana awal, sebelum mengadakan penelitian guru menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk di dalamnya instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran.
2. Kegiatan dan pengamatan, meliputi tindakan yang dilakukan oleh guru sebagai upaya untuk memperoleh data atau mengumpulkan data.
3. Refleksi, guru mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti.
4. Rancangan/rencana yang direvisi, berdasarkan hasil refleksi dari guru membuat rancangan yang direvisi untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.

Subyek, Waktu, Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini, Subyek yang digunakan adalah anak kelompok A TK Tunas Buana Surabaya, 16 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Penelitian ini dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung pada tahun ajaran 2012-2013, terhitung mulai bulan Juli sampai dengan bulan September. Penelitian dilakukan di kelas kelompok A TK Tunas Buana Surabaya dengan alasan utama untuk menghemat pembiayaan penelitian serta waktu penelitian.

Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini berbentuk siklus, yang bertujuan untuk mengungkapkan penyebab masalah dan sekaligus memberikan solusi

terhadap masalah. Upaya tersebut dilakukan secara terkendali dan kolaboratif. Langkah-langkah pokok yang umum ditempuh adalah sebagai berikut :

1. Tahap persiapan
2. Tahap pelaksanaan
3. Tahap observasi
4. Tahap refleksi

Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan guru dalam pengumpulan data berupa Observasi. Dalam penelitian ini guru melakukan observasi dengan menggunakan lembar observasi sebagai instrumennya. Observasi ini bertujuan untuk menilai aktivitas guru dan anak pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menerapkan strategi pembelajaran bermain botol aroma. Sebagai berikut:

1. Teknik Observasi

Dalam penyajian data ini guru menggunakan metode observasi. Metode observasi ini didukung dengan menggunakan lembar observasi sebagai instrumennya. Observasi ini bertujuan untuk menilai aktivitas guru dan anak pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menerapkan strategi pembelajaran bermain botol aroma

2. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi pada penelitian tindakan kelas (PTK) ini, berbentuk *anecdote record*, karya-karya anak yang berupa porto folio, serta foto aktivitas anak selama mengikuti proses pembelajaran melalui penggunaan strategi bermain botol aroma. Studi dokumentasi ini merupakan pelengkap dari penggunaan teknik observasi.

Intrumen Penelitian

1. Lembar Aktifitas Anak

Lembar observasi ini digunakan untuk memantau setiap perkembangan anak dalam kemampuan anak yang menjadi patokan dalam mengukur perkembangan anak dengan menggunakan strategi pembelajaran mengelompokkan jenis buah berdasarkan aroma dengan bermain botol aroma.

2. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar observasi ini disusun untuk memantau perkembangan dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Penguasaan terhadap metode yang sesuai. Serta penguasaan khas dalam menerapkan metode,

lembar observasi ini disusun untuk memantau strategi dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh teman sejawat.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis dengan menentukan rata-rata prosentase tiap aspek yang diamati, dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Prosentase

F = Jumlah Nilai Kemunculan

N = Jumlah aspek yang di amati x Nilai tetinggi (Aqib, dkk 2009: 41).

Anak dinyatakan tercapai (T) jika telah mendapatkan bintang 3 atau 4. Sebaliknya jika anak masih mendapat bintang 1 atau 2, anak dinyatakan tidak tercapai (TT). Penelitian ini dinyatakan berhasil jika nilai ketercapaian anak secara keseluruhan mencapai lebih besar atau sedikit.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Pelaksanaan Siklus I

Tahap Perencanaan

1. Menentukan indikator aspek kemampuan anak khususnya menyebutkan jenis buah 1-3. Mengelompokkan jenis buah 1-3, membedakan jenis buah 1-3 dan mencocokkan jenis buah berdasarkan aroma 1-3.
2. Menjabarkan indikator menjadi kegiatan yang dilaksanakan anak secara kelompok.
3. Indikator sesuai dengan kegiatan belajar mengajar (Rencana Kegiatan Harian).
4. Merumuskan kegiatan penilaian melalui lembar tugas.

Tahap Pelaksanaan

Pertemuan 1 dan pertemuan 2

1. Melakukan apersepsi dan memotivasi anak dengan mengadakan tanya jawab tentang materi pelajaran yang berkaitan dengan kompetensi dasar yang akan dibahas.
2. Menyajikan materi dan tujuan pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif melalui bermain botol aroma.
3. Menyampaikan aturan bermain dengan kegiatan menyebutkan dan mengelompokkan jenis buah 1 - 3.
4. Pengorganisasian bimbingan kepada anak dalam bentuk kelompok.
5. Mengamati sambil mengevaluasi dengan mengajukan pertanyaan tentang menyebut nama buah dan mengelompokkan jenis buah.

6. Remidi, bagi anak yang belum mencapai kriteria keberhasilan disuruh mengulang kembali permainan untuk meningkatkan kemampuan kognitif.
7. Pengayaan, bagi anak yang telah berhasil disuruh melaksanakan dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi.

Tahap Observasi

Dalam observasi ini peneliti melakukan pengamatan sesuai dengan format yang telah dibuat. Hal ini ditujukan untuk mengetahui atau memperoleh gambaran mengenai perkembangan proses pembelajaran yang terjadi di kelas dengan kegiatan bermain botol aroma.

Dari hasil pengolahan data pada siklus I atas dapat diketahui bahwa rendahnya prosentase tingkat pencapaian keberhasilan kegiatan mengelompokkan jenis buah berdasarkan aroma 63% lebih kecil dari prosentasi ketetapan yang dikehendaki disebabkan karena guru kurang memberikan pendekatan terhadap anak. Kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru.

Dari hasil pengamatan menunjukkan bahwa skor nilai rata-rata tingkat keberhasilan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I mencapai prosentase 66%. Rendahnya prosentase pencapaian ini terlihat pada kelemahan atau kekurangan guru dalam aspek pembelajaran yang meliputi : cara guru dalam menyampaikan persepsi pada awal kegiatan belajar mengajar dan cara guru memberikan motivasi pada anak ketika menyelesaikan lembar tugas masih mencapai skor dibawah 3. Dari hasil observasi ini, nilai terendah merupakan kelemahan yang terjadi pada siklus I, kemudian aspek tersebut akan dijadikan sebagai tolak ukur mengadakan tahap refleksi dan revisi pada siklus II.

Keberhasilan pencapaian tingkat perkembangan kemampuan mengelompokkan jenis buah berdasarkan aroma anak yang mencapai 63%, jika dikonversikan dengan pedoman penyekoran, hasil rata-rata capaian perkembangan tersebut dapat dikatakan masih belum mencapai rata-rata standart capaian perkembangan yang telah ditentukan, yakni mencapai 80%. Kendala ketidak berhasilan mencapai standart capaian perkembangan yang telah ditetapkan, disebabkan salah satu dari indikator materi pengamatan, yakni Merujuk pada hasil observasi tingkat capaian perkembangan tersebut, maka disepakati untuk melakukan daur ulang untuk perbaikan proses pembelajaran pada siklus II.

Tahap Refleksi

Situasi pembelajaran yang tercermin pada saat siklus I cenderung gaduh, sebab guru memaksakan anak, menjadikan anak kurang berminat terhadap kegiatan bermain botol aroma,

disamping itu anak-anak lebih asyik berebutan memegang buah, anak lebih cenderung mencicipi buah-buahan. Kondisi pembelajaran yang demikian menjadikan tidak kondusif, anak mengisi waktu luangnya dengan hanya berebutan buah dan botol aroma. Sehingga waktu yang diberikan pada anak tidak mencukupi. Bahkan, waktu 15 menit yang sedianya dipersiapkan untuk digunakan bercakap-cakap (*merefleksi*) hasil aktivitas anak bermain botol aroma digunakan guru untuk menenangkan anak. Dengan demikian skenario pembelajaran pada siklus I yang telah direncanakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tidak dapat berlangsung sebagaimana yang dikehendaki. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, maka peneliti dan kolaborator memutuskan serta merencanakan untuk melakukan perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus II.

Pelaksanaan Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan siklus II mengacu pada hasil refleksi yang telah dilakukan pada siklus I. Bentuk kegiatan pada siklus II dirancang dengan lebih bervariasi, menarik dan menyenangkan serta melibatkan anak secara langsung mulai dari persiapan sampai akhir kegiatan. Rencana yang digunakan sebagai berikut :

1. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
2. Membuat langkah-langkah pembelajaran yang lebih bervariasi.
3. Mengoptimalkan penggunaan alat peraga
4. Mempersiapkan lembar observasi.
5. Mempersiapkan lembar evaluasi.
6. Mempersiapkan permainan yang lebih menarik agar anak dapat terlihat aktif dalam proses pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Dalam tahap ini, peneliti menerapkan persiapan pembelajaran.

Pertemuan 1 dan pertemuan 2

1. Peneliti melakukan apersepsi
2. Peneliti menyampaikan tujuan perbaikan pembelajaran.
3. Dengan menggunakan media dan pembelajaran belajar alat peraga yang menarik.
4. Peneliti memberikan penjelasan materi melalui media pembelajaran dengan kegiatan
5. Peneliti melakukan tanya-jawab kepada anak tentang materi yang disampaikan
6. Peneliti mengarahkan suasana kelas menuju kondisi yang menyenangkan dan berpusat pada anak..
7. Peneliti melakukan evaluasi terhadap hasil belajar anak dengan aktivitas

menyebutkan jenis buah 1-3 dan mengelompokkan jenis buah 1-3.

8. Peneliti memberi pujian dan motivasi terhadap anak.
9. Guru melakukan pengamatan terhadap aktivitas anak selama proses pembelajaran.

c. Tahap Observasi

Dalam tahap observasi ini guru kelompok A melakukan pengamatan sesuai dengan format yang telah dibuat. Hal ini ditujukan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran mengenai perkembangan proses pembelajaran yang terjadi di kelas. Selanjutnya berdasarkan analisis data hasil observasi tingkat capaian perkembangan kemampuan mengelompokkan jenis buah berdasarkan aroma tersebut, guru dibantu observer (teman sejawat) mengamati data hasil observasi yang telah terkumpul, observer memberikan masukan tentang proses pembelajaran. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I rata-rata hampir seluruh anak belum mampu terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena anak belum terbiasa melakukan aktivitas bermain botol aroma.

Dari perolehan siklus II diperoleh data yang menunjukkan tingkat keberhasilan anak selama proses pembelajaran sedang berlangsung dari data tersebut adalah 88%.

Dari pengamatan menunjukkan hasil skor nilai rata-rata tingkat keberhasilan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus II mencapai prosentase 91%. Peningkatan prosentase pencapaian ini terlihat pengamatan tersebut, karena medianya menarik dan berpusat pada anak, serta motivasi yang diberikan peneliti membuat anak senang.

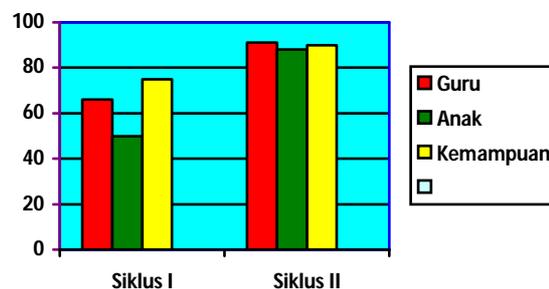
d. Tahapan Refleksi

1. Kinerja guru sangat efektif pada saat penerapan mengelompokkan jenis buah berdasarkan aroma, hal ini terlihat secara jelas bahwa semua langkah-langkah pembelajaran yang tertera pada skenario pembelajaran mampu dilaksanakan dengan baik.
2. Tingkat partisipasi anak terlihat mengalami kemajuan, keinginan anak untuk terlibat aktif mencapai 14 anak dari 16 anak yang hadir saat itu.
3. Media yang digunakan bervariasi dan menarik.

Pembahasan

Peningkatan perkembangan mengelompokkan jenis buah berdasarkan aroma anak dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan yang menggunakan permainan-permainan botol aroma sehingga dapat menarik konsentrasi dan perhatian

anak. Kegiatan didasarkan pada pemecahan pemberian tugas menjadi serangkaian kegiatan secara rutin sehingga kegiatan saling berkesinambungan antara satu dengan yang lain.



Grafik Hasil Rekapitulasi Siklus I dan Siklus II

Grafik menunjukkan peningkatan nilai rata-rata aktifitas guru, aktifitas anak dan kemampuan kognitif anak mulai dari siklus I ke siklus II. Menurut Sujiono (2010:73), bahwa melalui alat permainan dan sumber belajar inilah anak akan bereksplorasi dan bereksperimen dengan bahan yang ada. Salah satu alat permainan yang digunakan pada penelitian ini terkait dengan rendahnya kemampuan anak kelompok A dalam hal mengelompokkan jenis buah berdasarkan aroma yang ditimbulkan, yakni botol aroma.

Simpulan Dan Saran

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasannya dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan kegiatan pembelajaran bermain botol aroma dapat meningkatkan kemampuan mengelompokkan jenis buah berdasarkan aromanya pada anak Kelompok A TK Tunas Buana Surabaya.

Kegiatan bermain botol aroma terbukti dapat meningkatkan proses maupun hasil pencapaian batas penguasaan kompetensi dasar pada pembelajaran mengelompokkan jenis buah berdasarkan aroma dan meningkatkan kemampuan kognitif anak yang dibangun berdasarkan kegembiraan dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menarik minat anak.

B. Saran

1. Kepada guru diharapkan dalam proses pembelajaran untuk menerapkan bermain botol aroma dapat meningkatkan kemampuan mengelompokkan jenis buah berdasarkan aromanya pada anak Kelompok A TK Tunas Buana Surabaya
2. Kepada guru diharapkan dapat mengoptimalkan kemampuan mengelompokkan jenis buah berdasarkan aroma melalui kegiatan bermain botol

aroma di kelompok A TK Tunas Buana Surabaya.

3. Untuk penelitian yang serupa hendaknya dilakukan perbaikan dalam pendekatan dan strategi pembelajaran agar diperoleh hasil yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta:Rineka Cipta
- Aqib, Zainal. 2005. *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Bandung : Penerbit Yrama Widya.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta :Dikti
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta :Dikti
- Kurrien, Zakiya. 2004. *Memberdayakan Anak Belajar*. Surabaya:Plan
- Montolalu B.E.F. dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak* Jakarta:Universitas Terbuka
- Montolalu B.E.F. dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak* Jakarta:Universitas Terbuka
- Nana, Sudjana. 1989. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Perkasa
- Nurani, Sujiono, 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks
- Subinarto, Djoko. 2005. *Jurus Jitu Mengasah Otak si Kecil* Jakarta:Media Inc
- Suharjono. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Pustaka Prestasi.
- Sugianto T, Mayke. 1995. *Bermain, mainan Dan Permainan*
- Sugiarti. 1997. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Proyek PGSM
- Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Susilana dan Cepi. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Wardhani IGAK, 2007, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Universitas Terbuka
- Riyanto Yatim, 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif dan Kuantitatif*. Surabaya : Unesa University Press
- Yusuf LN, Syamsu. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya