



**PENGGUNAAN MEDIA PATUNG 4
DIMENSI DALAM PEMBELAJARAN
MEWARNAI UNTUK
MENINGKATKAN KETAHANAN
BELAJAR DAN KECERDASAN ANAK
USIA DINI**

Muh Shofiyuddin

Universitas Islam Nahdlatul Ulama, Jepara,
Indonesia
muh_shofiyuddin@unisnu.ac.id

Ana Rahmawati

Universitas Islam Nahdlatul Ulama, Jepara,
Indonesia
anarahmawati@unisnu.ac.id

Abstract: *THE USING OF 4-DIMENSIONAL SCULPTURE MEDIA IN COLORING LEARNING TO IMPROVE LEARNING RESILIENCE AND EARLY CHILDHOOD INTELLIGENCE. Teaching young learners, such as learning in Roudlotul Athfal, must be applied creatively and totality because of uncertain condition of children's psychological. "Anak Usia Dini" learning is mostly conducted by playing and imagining because their most activities are playing. Because of that researchers basically conducted this research using 4 dimensional sculpture media on learning material of color and shape. This study aims to determine the effectiveness of 4 dimensional sculptures as a media of learning can stimulate the spirit of learning and intelligence of children. The method used in this study is descriptive. The data collection techniques used are observation, interview and documentation. From the condition of learners before treatment using 4 dimensional sculptures is known that only 1 learner or 3% got the score with a good category. While 97% others got the score with enough and less category. It shows the low spirit and intelligence of learners in*

learning. After treatment results show a significant increase of 13 students or 43% got the score with good category and 67% others still in the enough and less category. From these results, it can be concluded that the learning of "Anak Usia Dini" by using 4-dimensional sculpture media can attract learners and improve resilience in learning and stimulate their intelligence.

Keywords: *Young learners; 4 dimensional sculpture media; spirit and intelligence*

Abstrak: Mengajar anak usia dini, seperti pembelajaran di Roudlotul Athfal harus dilakukan dengan kreatif dan totalitas sebab kondisi psikologi anak masih belum menentu. Pembelajaran Anak Usia Dini lebih banyak dilakukan dengan bermain dan berimajinasi karena kecenderungan mereka suka bermain. Permasalahan yang sering terjadi ialah sulitnya mengarahkan anak usia dini agar selalu bersemangat sehingga dapat merangsang ketahanan belajar dan kecerdasan anak. Atas dasar itu peneliti melakukan penelitian menggunakan media patung 4 dimensi pada pembelajaran materi warna dan bentuk. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektivan patung 4 dimensi sebagai media pembelajaran dapat merangsang semangat ketahanan belajar dan kecerdasan anak. Metode yang digunakan yaitu deskriptif. Adapun teknik pengumpulan data penelitian ini berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Dari kondisi peserta didik sebelum *treatment* menggunakan patung 4 dimensi diketahui bahwa hanya ada 1 peserta didik atau 3% yang memperoleh nilai dengan kategori baik. Sedangkan 97% lainnya mendapatkan nilai dengan kategori cukup dan kurang. Hal itu menunjukkan rendahnya semangat dan kecerdasan siswa dalam pembelajaran. Adapun setelah *treatment* hasil menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan yaitu 13 peserta didik atau 43% mendapatkan nilai dengan kategori baik dan 67% lainnya masih dalam kategori cukup dan kurang. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Anak Usia Dini dengan menggunakan media patung 4 dimensi dapat menarik minat peserta didik dan meningkatkan ketahanan belajar serta merangsang kecerdasan mereka.

Kata kunci: Roudlotul athfal; patung 4 dimensi; ketahanan belajar dan kecerdasan

A. Pendahuluan

Taman Kanak-kanak (TK) yang merupakan tempat belajar formal pertama yang digunakan oleh anak-anak. Kurikulum dan sistem pembelajaran di RA tentunya lebih fokus pada berbagai bentuk pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini. “Bagi anak-anak, bermain merupakan kebutuhan yang sangat penting dan berpengaruh pada aspek fisik dan psikologis sehingga berpengaruh juga pada tinggi rendahnya prestasi anak-anak” (Mursid, 2015). Hal ini disebabkan oleh daya pikir dan aktivitas peserta didiknya yang masih berada pada taraf dunia bermain sehingga menjadi guru RA merupakan sebuah tantangan tersendiri bagi para pengajar.

Seorang guru RA dituntut untuk menjadi seorang pendidik yang tidak hanya pintar dalam bidang keilmuan maupun penyampaian pesan, namun seorang guru RA diwajibkan untuk dapat menjadi pendidik yang mempunyai kreativitas yang tinggi. Seorang guru RA harus bisa mengikuti dan menyelami perasaan dan cara berfikir peserta didiknya. Hal ini dilakukan supaya pesan yang disampaikan oleh gurur dapat terekam dan diterima oleh pesertadidik dengan maksimal. Sebagai salah satu cara yang digunakan di RA yaitu menggunakan media yang menarik bagi anak-anak. Sebagaimana dikatakan oleh Mursid (Mursid, 2015) bahwa alat permainan yang dapat digunakan untuk mencapai manfaat yang optimal diantaranya adalah alat yang menarik baik dari segi warna maupun bentuknya. Dengan cara tersebut, para peserta didik dapat fokus dan memperhatikan apa yang disampaikan oleh gurunya.

Media pembelajaran menduduki fungsi yang sangat strategis di dalam proses pembelajaran, tidak hanya berfungsi memudahkan guru dan anak didik dalam proses pembelajaran namun media pembelajaran yang tepat juga dapat dimanfaatkan untuk mengasah ataupun menstimulasi kecerdasan anak didik. Dalam artikel ini penulis mengemukakan salah satu manfaat media pembelajaran patung 4 dimensi yang memberi manfaat ganda bagi anak didik.

Kegiatan mewarnai bukan hanya bentuk kegiatan yang dilakukan semata-mata untuk mengisi waktu kosong anak,

bahkan kegiatan tersebut merupakan salah satu kegiatan yang sangat penting bagi anak. Mewarnai merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak-anak. Dengan mewarnai anak dapat menuangkan beragam imajinasi dalam diri anak tersebut. Hasil dari kegiatan tersebut dapat menunjukkan seberapa tinggi kreatifitas dan juga suasana hati dari anak tersebut.

Berikut beberapa manfaat mewarnai bagi anak; 1) Sebagai salah satu media mengekspresikan diri, mewarnai dapat mengungkapkan perasaan diri, 2) Membantu mengenalkan anak pada perbedaan warna, anak dapat memadukan warna sehingga anak dapat berkreasi, 3) Sewaktu anak memegang krayon otomatis hal ini akan melatih anak untuk menggenggam dan mengontrol pensil ditangannya, 4) Membantu anak untuk melatih kemampuan berkoordinasi yaitu koordinasi antara tangan dan mata, 5) Membantu dalam meningkatkan kinerja otot tangan dan juga mengembangkan kemampuan motorik anak, 6) Dengan mewarnai dapat meningkatkan konsentrasi anak meski banyak aktifitas lain disekitarnya, dan 7) Dengan mewarnai dapat melatih anak untuk mengenal garis batas pada gambar yang di warnainya.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran di RA untuk menarik minat dan konsentrasi anak usia dini, yaitu patung. Patung yang pada awalnya merupakan sebuah hasil karya seni yang terbuat dari batu melalui proses pahat, dewasa ini paradigma patung sudah tidak hanya difungsikan sebagai pajangan dari hasil karya seni. Dalam pembelajaran di RA, patung dapat difungsikan sebagai mainan maupun media mewarnai yang sangat menarik minat peserta didik sehingga dapat merangsang ketahanan belajar dan kecerdasan anak.

1. Rumusan Masalah

- a. Apakah media patung 4 dimensi dapat meningkatkan ketahanan belajar peserta didik pada pembelajaran materi warna dan bentuk?
- b. Apakah media patung 4 dimensi dapat meningkatkan kecerdasan peserta didik pada pembelajaran materi warna dan bentuk?

2. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui pengaruh media patung 4 dimensi terhadap peningkatan ketahanan belajar peserta didik pada pembelajaran materi warna dan bentuk.
- b. Untuk mengetahui pengaruh media patung 4 dimensi terhadap peningkatan kecerdasan peserta didik pada pembelajaran materi warna dan bentuk.

B. Pembahasan

1. Media Pembelajaran

Media berasal dari kata medium yang dapat didefinisikan sebagai perantara komunikasi dari pengirim kepada penerima (Heinich, 2002) media juga bisa disebut sebagai alat yang berfungsi untuk peyampai pesan (Bovee, 1997). Proses belajar mengajar ialah sebuah proses komunikasi atau penyampaian pesan dari pengantar kepada penerima. Pesan tersebut dapat berisi tentang ajaran yang dapat dituangkan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi yang berbentuk verbal ataupun non verbal (Daryanto, 2011). Berdasarkan definisi tersebut media dapat bermanfaat sebagai berikut; 1) mengatasi keterbatasan dari ruang, waktu, tenaga maupun daya indra, 2) pesandapat diperjelas agar tidak terkesan verbalistik, 3) Membangkitkan minat belajar peserta didik, dan 4) anak dapat belajar mandiri dengan mandiri.

Adapun definisi belajar menurut Hamalik (Hamalik, 2008) belajar ialah sebuah perubahan tingkah laku yang disebabkan karena adanya latihan dan juga pengalaman. Hal ini berarti belajar haruslah dilaksanakan secara sengaja, kemudian dirancang secara terstruktur agar proses belajar serta hasilnya dapat dikontrol dengan cermat. Sedangkan Baharudin (Baharudin, 2010) berpendapat bahwa belajar adalah proses manusia untuk mencapai kompetensi tertentu, ketrampilan maupun sikap. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan caraseorang untuk merubah sikap dan pengetahuan dengan kegiatan pembelajaran. Belajar ialah bentuk kegiatan psikis dan mental yang juga dapat menghasilkan perubahan pemahaman, keterampilan dan juga sikap yang bersifat konstan dan berbekas.

Pembelajaran ialah sebuah kombinasi yang tersusun dari unsure manusia, fasilitas, ataupun perlengkapan serta prosedur yang antara satu dengan yang lain saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri (Hamalik, 2008). Adapun pengertian lain dari pembelajaran ialah sebuah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswanya dalam proses belajar mengajar untuk memperoleh dan memproses sebuah ilmu pengetahuan, ketrampilan maupun sikap (Dimiyati, 1999). Perbedaan yang menonjol di sini ialah Hamalik menitik beratkan pada sarana prasarana sebagai pendukung dalam proses pembelajaran. Sedangkan Dimiyati menitik beratkan pada pengetahuan serta sikap dalam proses pembelajaran tersebut.

Dengan demikian pengertian media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi untuk menyampaikan materi dari komunikator kepada komunikan dengan tujuan memberikan rangsangan sehingga bisa mempersamakan pengalaman dan juga bisa menimbulkan persepsi yang sama dalam sebuah kegiatan belajar mengajar untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Adapun Intidari media pembelajaran ialah sebuah sarana/alat untuk mempermudah sebuah proses pembelajaran. Yaitu mempermudah sesuatu yang rumit dan sulit dalam pengajaran menjadi mudah bagi peserta didik.

Media pembelajaran bisa diklasifikasikan menjadi media cetak, audio cetak, audio, komputer, objek fisik, visual gerak, audiovisual gerak, manusia, dan lingkungan. Berikut pengelompokan media pembelajaran menurut Anderson (Anderson, 1976):

PENGGUNAAN MEDIA PATUNG 4 DIMENSI...

Tabel 1. Pengelompokan Media Belajar

No.	Golongan Media Pembelajaran	Contoh
1.	Cetak	gambar, leaflet, brosur Modul, buku pelajaran,
2.	Audio	Telepon, Siaran radio,
3.	Audio cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahantertulis
4.	Obyek fisik	Specimen, Benda nyata, model,
5.	Computer	ICT (<i>information and communication technology</i>), CBI (<i>pembelajaran berbasis computer</i>),
6.	Proyeksi visual diam	film bingkai, Overhead transparansi (OHT),
7.	Proyeksi audio visual diam	Film bingkaibersuara
8.	Audio visual gerak	Film gerak bersuara, televisi, video NCD,
9.	Visual gerak	Film yang bisu
10.	Manusia dan lingkungan	Laboran,guru, pustakawan,

Dilihat dari pengelompokan media pembelajaran di atas,maka pengembangan media interaktif masuk pada kelompok media obyek fisik yaitu pengembangan media berbentuk benda nyata yang berupa patung empat dimensi.

2. Patung Empat Dimensi Sebagai Media Mewarnai

Patung empat dimensi ini merupakan jenis alat permainan edukatif (APE) yang memang dirancang untuk kepentingan pendidikan (Mayke Sugiato, 1995). Patung empat dimensi ini digunakan sebagai media pembelajaran di TK yang bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas dan mengasah perkembangan pada anak TK. Alat permainan edukatif ini digunakan untuk mengasah atau menstimulasi kecerdasan motorik halus dan kretifitas dalam bidang seni lukis. Karena pada umumnya anak TK sangat tertarik dengan pembelajaran mewarnai yang biasanya

di aplikasikan dalam media buku gambar, namun pengembangan media pembelajaran ini akan mengalihkan kreatifitas anak dari yang hanya mewarnai saja menjadi membuat patung (berkreasi) yang dilanjutkan dengan melukis pada patung tersebut.

3. Merangsang Kecerdasan Anak Dengan Mewarnai

Aktivitas yang biasa dilakukan rutin oleh anak di Taman Kanak-kanak adalah mewarnai. Karena aktivitas mewarnai sudah menjadi bagian dari kehidupan anak-anak, kegiatan ini bukan hanya sebagai kegiatan yang dilakukan untuk mengisi waktu kosong anak, namun juga sebagai aktualisasi diri pada anak dalam bidang seni. Apalagi media yang dipakai untuk diwarnai anak adalah patung empat dimensi yang merupakan hasil buatan anak sendiri, maka akan semakin terlihat imajinasi serta pikiran anak.

Menurut Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi S. (Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi S, 2010) “Kegiatan mewarnai dapat mengajak anak bagaimana mengarahkannya pada kebiasaan-kebiasaannya dalam mewarnai secara spontan menjadi kebiasaan menuangkan warna yang bernilai pendidikan”.

Adapun alat warna yang biasa digunakan dalam mewarnai, ialah: pensil warna, spidol warna, cat minyak, cat air, serta crayon (pastel). Diantara alat tersebut, Philip Berril (Philip Berril, 2009) “memilih crayon sebagai alat gambar yang lebih menyenangkan, karena selain murah, dan mudah digunakan”. Tidak hanya cat air yang dapat digunakan sebagai alat untuk mewarnai pada media patung, karena rayon, spido juga dapat dipakai untuk mewarnai diatas patung tersebut.

Anak memiliki kemampuan yang berbeda dalam keterampilan mewarnai, ada yang dapat mewarnai dengan menggunakan kombinasi warna dengan berbagai variasi, ada pula yang mewarnai satu objek namun yang dipakai hanya satu warna saja. Hal tersebut dapat peneliti temukan dalam aktivitas mewarnai di RA. Hal tersebut terjadi mungkin dikarenakan kurangnya pengajaran mewarnai yang bervariasi dan menarik, seperti halnya: dalam menggunakan efek gradasi warna, sehingga cenderung membebaskan anak mewarnai dengan cara mandiri.

4. Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut “Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa TK Budi Rahayu Yogyakarta” oleh Diah Mariana tahun 2014, fungsi dari penelitian tersebut untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran edukatif dalam bentuk puzzle di TK Budi Rahayu Yogyakarta. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian penulis yaitu dalam sama-sama dalam bentuk media pembelajaran. Adapun perbedaannya yaitu objek fisiknya berupa puzzle namun penulis objek fisiknya berupa patung empat dimensi serta melalui patung empat dimensi tersebut dapat menstimulasi kecerdasan motorik halus anak.

Kemudian penelitian “Analisis kemampuan Mewarnai Menggunakan Pastel pada anak usia 5-6 tahun di TK Sirajuddin”. Oleh hardiyanti, Sri lestari dan Desni Yuniar. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menganalisis kemampuan anak dalam mewarnai adapun persamaannya ialah sama berhubungan dengan kegiatan mewarnai pada anak, dan yang membedakannya dengan penelitian ini ialah penggunaan media pembelajaran empat dimensi dalam menstimulasi kecerdasan anak.

5. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif yaitu dengan cara mendeskripsikan fenomena, peristiwa dan kejadian yang ada baik yang alamiah maupun hasil rekayasa manusia. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian inialah pendekatan kualitatif yaitu dengan cara mengumpulkan data dari anak didik. Teknik pengumpulan data dari penelitian ini ialah berupa 1) observasi (pengamatan) dengan melihat kegiatan membuat patung dan mewarnai dalam kemampuan memvariasikan warna serta kerapian dalam mewarnai, 2) wawancara langsung terhadap guru serta 3) dokumentasi. Adapun alat pengumpulan data dalam penelitian ini ialah pedoman dari wawancara, lembar observasi, catatan dari lapangan serta teknik analisis data.

6. Hasil

Data yang telah diperoleh dari hasil treatment perlu dibahas untuk digunakan sebagai dasar untuk menunjukkan keefektivan media patung 4 dimensi pada pembelajaran mewarnai di Raudlatu Athfal. Pengujian ini digunakan untuk mengetahui keefektivan media tersebut dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

a. Keefektifan Penggunaan Media Patung 4 dimensi sebagai Media Mewarnai di Raudlatu Atfal

Proses pembelajaran menggunakan media Patung 4 dimensi dikategorikan berhasil. Setelah dilakukan proses uji coba, angka yang didapat adalah 85% dari 30 jumlah peserta didik memperoleh hasil rata-rata 80. Hasil tersebut menunjukkan keberhasilan penggunaan media mewarnai patung 4 dimensi dalam pembelajaran. Deskripsi mengenai keefektifan tersebut juga dideskripsikan dalam proses pembelajaran dan hasil penggunaan media Patung 4 dimensi sebagai media mewarnai.

b. Proses Pembelajaran Menggunakan Media Mewarnai Patung 4 Dimensi

Faktor internal dan eksternal pembelajaran nampak pada proses pembelajaran mewarnai dengan menggunakan media patung 4 dimensi. Dengan menggunakan media yang menarik dan kreatif menjadikan peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam proses pembimbingan mewarnai, guru mengawali proses pembelajaran dengan salam. Dilanjutkn dengan Mengkondisikan peserta didik supaya siap untuk mengikuti pembelajaran. Pengkondisian yang dimaksud adalah dengan apersepsi terhadap materi yang akan diajarkan, yaitu mewarnai. Selanjutnya, guru menjelaskan cara mewarnai menggunakan media patung 4 dimensi. Hal ini dilakukan, karena Media Patung 4 dimensi yang digunakan sebagai media pembelajaran. Pada tahapan berikutnya yaitu praktik mewarnai dengan menggunakan mediapatung 4 dimensi. Pada proses pembelajaran tersebut, peserta didik tampak antusias untuk memperhatikan guru dan mengikuti pembelajaran.

PENGGUNAAN MEDIA PATUNG 4 DIMENSI...

Peserta didik sangat antusias memperhatikan penjelasan guru dan tidak terlihat lagi peserta didik yang ramai sendiri ataupun bermain dengan peserta didik yang lain. Ketika guru menunjukkan media patung 4 dimensi peserta didik terlihat sangat tertarik memperhatikan bentuk media patung yang menyerupai benda nyata sehingga mereka lebih serius mengikuti tahapan-tahapan yang disampaikan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa media patung 4 dimensi tidak hanya menarik bagi siswa untuk digunakan sebagai media mewarnai namun juga sebagai media bermain siswa. Media patung 4 dimensi juga dapat mengubah perilaku dan sikap peserta didik menjadi lebih baik dalam mengikuti proses pembelajaran. Perubahan ini tampak pada perilaku yang tidak malas-malasan dalam belajar atau pun ramai dengan temannya.

c. Peserta Didik Praktik Mewarnai Menggunakan Media Patung 4 dimensi

Dari hasil observasi pembelajaran dapat dideskripsikan bahwa keberanian peserta didik untuk aktif bertanya dan mempraktikkan cara mewarnai media patung 4 dimensi dengan bimbingan guru. Dari 85% peserta didik terlihat sangat menikmati aktivitas mewarnai, khususnya dengan menentukan bagian-bagian dan warna apa yang akan digunakan untuk mewarnainya.

d. Kondisi Pra-Treatment

Pada kondisi awal dalam pembelajaran dilakukan dengan menggunakan teknik klasikal atau konvensional. Pada tahap ini, peneliti melakukan tes pada materi bentuk yaitu pemahaman peserta didik pada materi bentuk. Setelah pemberian test berupa bentuk, dilanjutkan dengan test warna. Pada penggunaan warna mayoritas peserta didik juga belum begitu bagus dalam pewarnaan. Adapun hasil keterampilan peserta didik dalam menjawab materi bentuk dan warna pra-pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Perolehan Nilai Tiap Aspek pada Pra-Treatment

No	Aspek Penilaian	Jumlah	Nilai Rata-rata
1	Warna	1580	54 <i>Cukup</i>
2	Bentuk	1660	
Jumlah siswa		30	

Berdasarkan tabel 2. diketahui bahwa nilai keterampilan peserta didik pada materi warna dan bentuk masih tergolong rendah. Hal itu disebabkan peserta didik kurang termotivasi dalam belajar sehingga materi yang disampaikan oleh guru tidak terlalu diperhatikan oleh peserta didik. Mereka cenderung bermalas-malasan dan bermain di dalam kelas saat proses pembelajaran. Hal ini juga disebabkan media yang digunakan untuk menyampaikan materi warna yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran tidak menarik atau cenderung konvensional yaitu dengan menggunakan buku gambar. Begitu juga dengan materi bentuk. Hasil dari masing-masing aspek dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) Warna

Penilaian untuk warna berjumlah enam warna yang terdiri warna primer dan warna sekunder. Hasil tes pada aspek warna dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Perolehan Nilai Aspek Warna

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	Rata-rata Nilai
1	Sangat baik	9-10	3	10%	175:30=5,8 <i>Cukup</i>
2	Baik	7-8	7	24%	
3	Cukup	5-6	10	33%	
4	Kurang	0-4	10	33%	
		Jumlah	30	100%	

Dari tabel 3. diketahui bahwa hanya 3 peserta didik atau 10% saja dari tiga puluh peserta didik yang memperoleh nilai

PENGGUNAAN MEDIA PATUNG 4 DIMENSI...

sangat baik. Hal ini masih jauh dari jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai kurang, yaitu 33% atau 10 peserta didik termasuk dalam kategori belum tuntas atau lulus dalam materi warna. Sedangkan sisanya yaitu 23% atau 7 peserta didik sudah memahami pada materi warna.

2) Bentuk

Penilaian pada aspek bentuk ini lebih fokus pada bagian-bagian tubuh hewan. Untuk data lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Aspek Materi Bentuk

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	Rata-rata Nilai
1	Sangat baik	9-10	0	0	123:30=4.1 <i>Kurang</i>
2	Baik	7-8	1	3%	
3	Cukup	5-6	15	50%	
4	Kurang	0-4	14	47%	
		Jumlah	30	100%	

Dari tabel 4. dapat dijelaskan bahwa ada 1 peserta didik atau hanya sekitar 3% yang memperoleh nilai dengan kategori baik. Sedangkan 15 peserta didik atau 50 % dari peserta didik mendapatkan nilai dengan kategori cukup. Selanjutnya ada 14 peserta didik atau 47% dari peserta didik masih mendapatkan nilai dengan kategori belum tuntas dalam pembelajaran atau dengan kategori kurang.

e. Kondisi Pascapembelajaran

Kondisi setelah treatment, yaitu peserta didik setelah diberi pembelajaran materi warna dengan menggunakan media patung 4 dimensi. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media patung 4 dimensi yang sudah dibuat dan dikondisikan dengan skenario terbaru dengan penyesuaian penggunaan media patung 4 dimensi. Teknik yang dimaksud tidak lagi berupa klasikal atau konvensional. Dalam tahap ini, peneliti melakukan tes pada pemahaman materi warna dan bentuk. Hasil

keterampilan peserta didik dalam menjawab materi warna dan bentuk pasca treatment adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Perolehan Nilai Tiap Aspek pada Pasca-Treatment

No	Aspek Penilaian	Jumlah	Persentase	Nilai Rata-rata
1	Warna	2070	69,00 %	71 <i>Baik</i>
3	Bentuk	2200	73,33 %	
Jumlah siswa		30		

Berdasarkan tabel 5. dapat jelaskan bahwa setelah peserta didik diberi materi warna dengan menggunakan media patung 4 dimensi. Dengan menggunakan media tersebut peserta didik dapat termotivasi sehingga materi yang disampaikan oleh guru diperhatikan dan dapat dipahami oleh peserta didik dengan lebih baik. Keberhasilan ini dapat dilihat pada hasil nilai rata-rata yang telah diujikan menjadi 71 dengan kategori baik. Hal ini disebabkan adanya penggunaan media yang digunakan guru untuk menerangkan materi warna pada saat proses pembelajaran tergolong menarik dan tidak konvensional. Adapun, Hasil dari masing-masing aspek dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Warna

Warna yang digunakan berjumlah enam warna yang terdiri dari warna primer dan warna sekunder. Hasil tes pada aspek warna dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Perolehan Nilai Aspek Warna

No	Kategori	Rentan g Nilai	Freku ensi	Perse ntase	Rata-rata Nilai
1	Sangat baik	9-10	10	33%	175:30=5,8 <i>Cukup</i>
2	Baik	7-8	7	23%	
3	Cukup	5-6	7	24%	
4	Kurang	0-4	6	20%	
		Jumlah	30	100%	

PENGGUNAAN MEDIA PATUNG 4 DIMENSI...

Tabel 6 menunjukkan bahwa hanya 20% atau 6 peserta didik saja dari tiga puluh peserta didik yang memperoleh nilai kurang. Tentunya hal ini sangat bagus dengan jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai sangat baik yaitu 10 peserta didik atau 33% yang sudah tuntas dalam materi warna.

2) Bentuk

Penilaian pada aspek bentuk ini lebih fokus pada bagian-bagian tubuh hewan. Untuk data lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Aspek Materi Bentuk

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Perse ntase	Rata-rata Nilai
1	Sangat baik	9-10	13	43%	123:30= 4.1 <i>Kurang</i>
2	Baik	7-8	7	23%	
3	Cukup	5-6	6	20%	
4	Kurang	0-4	4	14%	
		Jumlah	40	100%	

Dari hasil analisis dari tabel 7. dapat dijelaskan bahwa terdapat 13 peserta didik atau sekitar 43% yang mendapatkan nilai dengan kategori baik. Nilai dari 7 peserta didik atau 23 % masuk pada kategori baik. Sedangkan selebihnya, yaitu 4 peserta didik atau 13% peserta didik masih mendapatkan nilai dengan kategori belum tuntas atau dengan kategori kurang.

7. Pembahasan

Keefektifan pembelajaran pada materi warna dan bentuk dengan menggunakan media pembelajaran patung 4 dimensi merupakan prestasi dalam pengembangan media yang dipadukan dengan serangkaian kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran materi warna membutuhkan bimbingan yang intensif. Hasil pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan media patung 4 dimensi untuk materi warna dan bentuk mampu menghasilkan: (1) suasana pembelajaran yang baik sehingga meningkatkan ketahanan

belajar; (2) materi yang berkesan dan dapat menjadikan ingatan jangka lama bagi peserta didik; (3) mewujudkan suasana yang humanis pada proses pembelajaran; dan (4) peran guru menjadi model yang ideal dalam pembelajaran. Empat indikasi keefektifan media patung 4 dimensi menyebabkan meningkatnya hasil belajar untuk materi *warna dan bentuk*.

a. Model Pembelajaran Menyenangkan Meningkatkan Ketahanan Belajar

Pembelajaran yang menarik dan kreatif sangat dibutuhkan dalam pembelajaran khususnya pada anak usia dini. Pembelajaran tersebut disebut juga dengan Fresh Moment. Konsep pembelajaran fresh movement dapat diwujudkan dalam berbagai variasi. Diantaranya yaitu dengan kejutan-kejutan atau menayangkan hal yang tidak biasa dilihat peserta didik. Kondisi ini cenderung diminati oleh peserta didik.

Ketertarikan terhadap hal merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Sebagai penunjang pembelajaran, perlu adanya adopsi terhadap unsur-unsur penting dalam proses pembelajaran dan memang perlu diwujudkan dalam bentuk apapun. Tentunya, hal tersebut tentunya bertujuan untuk meningkatkan ketahanan dan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Untuk mencapai tujuan belajar, peserta didik membutuhkan ketahanan fisik dan psikis. Fisik yang dimaksud adalah hubungan hal yang sedang dipelajari dengan tubuh seseorang yang sedang melakukan atau mengikuti pembelajaran. Sedangkan psikis berhubungan erat dengan minat, mental, dan kecerdasan. Kondisi tersebut pada internal peserta didik ini dapat diwujudkan berdasarkan minat positif peserta didik terhadap proses pembelajaran. Chatib (2011:33) menyatakan bahwa pemertahanan suasana yang menyenangkan digambarkan dalam gelombang alfa pada otak peserta didik.

Ketangguhan atau ketahanan suasana pembelajaran yang diciptakan oleh media pembelajaran ini tentunya masih memerlukan peran guru. Atmosfir yang sengaja dirancang dihubungkan dengan materi faktanya memerlukan seorang pendampingan. Peserta didik tidak akan merasa tertarik, jika

tidak ada stimulus berupa pengantar. Hal tersebut memiliki kesan yang hangat atau rasa perhatian guru yang ditunjukkan kepada peserta didik yang memerlukan semangat untuk mulai berkarya.

b. Materi yang Berkesan Menjadikan Ingatan Jangka Panjang bagi Peserta Didik

Ketahanan semangat peserta didik dalam proses memahami materi berperan sangat penting atas keberhasilan proses pembelajaran. Pendidik berusaha menjaga ketahanan peserta didik dalam menyimak dan memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran atas pengaruh daya tarik bentuk dan warna yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Efek-efek yang diperoleh dengan pembelajaran tersebut adalah rasa gembira dan riang peserta didik. Ekspresi tersebut adalah wujud nyata sebuah hasil atas usaha menciptakan suasana bahagia di tengah-tengah proses pembelajaran materi warna dan bentuk. Hasil pembentukan karakter pada peserta didik dalam pembelajaran ini diharapkan dapat memicu dan meningkatkan produktivitas mereka menjadi peserta didik yang kritis dan teliti.

c. Mewujudkan Suasana Humanis dalam Proses Pembelajaran

Kegiatan praktik adalah wujud atau bentuk dari kegiatan humanis dengan cara memberi kesempatan kepada peserta didik melakukan sebuah aktifitas secara langsung tentang apa yang dipelajari. Prinsip pemberian penghargaan kepada pribadi peserta didik masih berlaku dalam proses pembelajaran. Hal itu menunjukkan bahwa peserta didik ingin dihargai atas apa yang dilakukannya. Wujud penghargaan ini diantara adalah mendengarkan pendapatnya, diperhatikan hasil karyanya, mendapatkan nilai dan sebagainya. Memberi penguatan memotivasi, mengarahkan, imajinasi, mengoreksi, menilai, dan memberi solusi adalah pekerjaan pendampingan bagi peserta didik.

d. Peran Sangat Penting dalam Pembelajaran

Kegiatan guru dalam proses pengajaran materi warna dan bentuk dapat dimasukkan dalam media pembelajaran yang menarik. Adapun yang dimaksud adalah (a) memberi penguatan

pada materi yang disampaikan, (b) mendampingi peserta didik dalam menentukan warna yang sesuai dengan bentuk yang ada, (c) mengarahkan peserta didik untuk menyesuaikan dan menyelesaikan apa yang menjadi arahan guru, (d) mengoreksi, (e) menilai, dan (f) memberi solusi kepada peserta didik atas masalah atau kesulitan yang dihadapi.

Enam aspek tersebut memang tidak mudah diadopsi oleh guru ke dalam suatu media pembelajaran. Namun peran guru dalam mendampingi dan berupaya mewujudkan hal tersebut sangatlah menjadi sebuah keniscayaan.

C. Simpulan

Hasil penelitian atas penggunaan media pembelajaran pada materi warna dan bentuk dengan menggunakan media patung 4 dimensi merupakan sebuah upaya mengubah paradigma dan suasana yang terasa sulit dalam kegiatan pembelajaran selama ini menjadi lebih baik. Model pembelajaran menggunakan acuan bentuk nyata sederhana diindikasikan bahwa media tersebut dapat dioperasikan oleh semua guru. Bahkan, media ini dapat dikembangkan dengan mudah oleh para pengajar sehingga dapat menciptakan suasana yang lebih menarik dan menyenangkan. Dari pemaparan tersebut, hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut; 1) media mewarnai patung 4 dimensi dibuat berdasarkan pertanyaan yang diberikan dalam bentuk angket. Hasil tersebut digunakan sebagai cerminan ideal atas media yang akan dibuat. Penyesuaian media dengan kecenderungan hasil angket diperoleh bahwa implementasinya dapat menyebabkan peserta didik dan guru merasa nyaman dalam menggunakan media yang dirangkai, 2) adapun prinsip dan ciri terbentuk berdasarkan bagaimana kecenderungan kebutuhan media pembelajaran tersebut. Kegiatan ini sangat berguna untuk perkembangan dalam pembuatan media yang berisi materi berbeda. Prinsip dari pembuatan media tersebut terdiri 2 bagian, yaitu mengungkap a) substansi; b) penyajian; dan c) bentuk, dan 3) media patung 4 dimensi sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi warna dan bentuk. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan pada setiap aspek pembelajaran.

PENGUNAAN MEDIA PATUNG 4 DIMENSI...

Saran

Media pembelajaran patung empat dimensi ini tidak berwujud statis. Oleh karenanya, media semacam ini sangat perlu dikembangkan di dalam materi pembelajaran, bahkan pada materi pembelajaran yang lain, sehingga peserta didik mampu menikmati pembelajaran yang menyenangkan. terbentuknya suasana humanis dalam setiap proses pembelajaran adalah harapan yang perlu dikembangkan oleh setiap guru.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bovee, C. (1997). *Business Communication Today*. New York: Prentice Hall.
- Danim S., (1995). *Media Komunikasi Pendidikan, Pelayanan Profesional Pembelajaran Dan Mutu Hasil Belajar* Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Diah Mariana. (2014). "Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa TK Budi Rahayu Yogyakarta". Skripsi PG PAUD UNY.
- Heinich, R. et al. (2002). *Instructional media and technology for learning, 7th edition*. New Jersey: Prentice Hall, Inc. diakses dengan <http://books.google.co.id>.
- Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi S. (2010). *seni Ketrampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pramita, E.W. (2010). *Dahsyatnya Otak Anak Usia Emas*. Yogyakarta: Interprebook.
- Sugiyono. (2008). *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rosdakarya.