

## PENGUNAAN REAL OBJECT DAPAT MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SAINS ANAK USIA 5-6 TAHUN

Lathipah Hasanah

PIAUD, Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Bani Saleh  
Jl. M. Hasibuan No. 68 Margahayu Bekasi  
[lathipah.hasanah@staibanisaleh.ac.id](mailto:lathipah.hasanah@staibanisaleh.ac.id)

**Abstrak:** Penelitian ini mendeskripsikan proses dan hasil pembelajaran menggunakan media realia yang dapat meningkatkan minat belajar sains. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data melalui catatan lapangan, lembar observasi, catatan wawancara, dan catatan dokumentasi. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui persentase peningkatan minat belajar sains anak setelah tindakan dengan menggunakan media realia. Berdasarkan data kuantitatif tersebut, diperkuat dengan temuan data kualitatif bahwa penggunaan media realia dapat meningkatkan minat belajar sains anak.

**Kata kunci:** Minat belajar sains, media realia, penelitian tindakan

**Abstract:** This research was to explain the process and learning outcomes of using the real objects which can improve interest learning of science. The data analysis technique used in this research are a qualitative and quantitative analysis. Qualitative analysis was conducted on data collected through field note, observer sheet action, interview note, and documentation record. Analysis of quantitative data using a calculation of how much percentage increase interest learning of science children after the action through using real objects. Based on the data quantitative research, data qualitative research show that learning using the real objects may improve interest learning of science.

**Keywords:** Interest learning of science, real objects, action research

### PENDAHULUAN

Pembelajaran sains dalam kaitannya dengan anak usia dini seharusnya menitikberatkan pada proses pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran sains pada anak usia dini berkaitan dengan fenomena yang terjadi di kehidupan sekitar anak dan menekankan pada proses menemukan pengetahuannya sendiri, sehingga diharapkan anak mulai menyadari bahwa penjelasan yang diterima perlu dikembangkan dan dicari pembuktiannya. Oleh karena itu, terlebih dahulu diperlukan minat belajar sains pada diri anak, supaya anak dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran sains.

Agar pembelajaran sains menyenangkan bagi anak, maka terlebih dahulu anak harus mempunyai minat yang besar pada pembelajaran tersebut. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-undang Sistem Pendidikan

Nasional Tahun 2003 Pasal 36 bahwa kurikulum yang diterapkan dalam setiap jenjang pendidikan harus memperhatikan potensi, kecerdasan dan minat peserta didik, mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, dan dinamika perkembangan global. Dengan demikian dalam tataran pendidikan anak usia dini, pembelajaran yang akan diberikan haruslah dapat menarik minat peserta didik dalam belajar sehingga akan memudahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Seorang anak dikatakan memiliki minat belajar yang besar jika anak tersebut terlibat aktif dalam proses pembelajaran, memusatkan perhatian, memiliki semangat, memiliki perasaan senang, dan kepuasan terhadap kegiatan atau pembelajaran yang sedang dilakukan. Oleh karena itu, minat belajar mempunyai pengaruh yang besar dalam belajar karena bila bahan pelajaran

yang dipelajari tidak sesuai dengan minat anak, maka anak tersebut tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik anak dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, minat belajarsains anak belum optimal. Tidak adanya Indikator-indikator yang menimbulkan minat belajar sains pada anak seperti, pemusatan perhatian, memiliki perasaan senang, keterterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran, memiliki semangat, dan kepuasan terhadap kegiatan atau pembelajaran yang sedang dilakukan.

Salah satu bentuk inovasi yang dapat guru lakukan adalah dalam bentuk penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan minat sains pada anak adalah media realia. Media realia merupakan media yang berasal dari benda-benda *real* atau nyata yang dekat dengan anak sehingga anak tidak merasa canggung atau asing dengan media yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Media realia yang didapat dari benda-benda nyata dapat meningkatkan minat belajar sains dengan memberikan pengalaman nyata untuk anak. Pembelajaran yang berkesan pada anak juga bergantung pada kreativitas guru dalam memilih media realia untuk mampu melibatkan seluruh indra anak baik penglihatan, pendengaran, gerak, dan hati anak dalam proses pembelajaran. Hal ini tentunya akan menumbuhkan minat belajar di dalam diri anak serta anak dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Hurlock mendeskripsikan bahwa minat adalah sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila seseorang melihat bahwa sesuatu akan menguntungkan, hal ini kemudian akan mendatangkan kepuasan (Hurlock 2005: 114). Dengan demikian, dalam kaitannya dengan pembelajaran anak usia dini, minat memiliki peran penting karena akan berpengaruh pada pencapaian suatu prestasi dan mengarahkan anak pada suatu kegiatan belajar berdasarkan rasa

senang atau tidak senang, dan puas atau tidak puas.

Belajar adalah proses perubahan perilaku yang terjadi melalui proses stimulus dan respon yang bersifat mekanis (Semiawan 2002: 3). Itu berarti belajar merupakan suatu proses sebab-akibat. Sebab berinteraksi dengan sumber-sumber atau objek belajar maka berakibat kepada perubahan tingkah laku seseorang.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dideskripsikan bahwa yang dimaksud dengan minat belajar adalah suatu kecenderungan untuk selalu memperhatikan, disertai rasa senang, merasa tertarik, dan kegairahan yang tinggi dalam belajar. Oleh karena itu, dalam pembelajaran anak tidak hanya dituntut untuk memahami materi pelajaran yang diberikan, tetapi anak juga dituntut untuk memiliki perhatian, kesenangan, terlibat aktif, semangat, serta kepuasan dalam melakukan proses pembelajaran.

Kata sains berasal dari bahasa latin *scientia* yang berarti pengetahuan (*knowledge*) (Nugraha 2005: 3). Sains merupakan pengetahuan yang mempelajari, menjelaskan, dan menginvestigasi fenomena alam dengan segala aspeknya yang bersifat empiris. Pembelajaran sains memberikan pengalaman langsung dan kegiatan praktis untuk mengembangkan kemampuan dasar anak agar mampu memahami dan membaca gejala alam secara alamiah.

Carin dan Sund mengemukakan pendapatnya mengenai hakikat sains, "*Science is the system of knowing about the universe through data are collected by observation and controlled experimentation*" (Arthur & Sund 2002: 4). Berdasarkan pendapat tersebut, sains merupakan sistem tentang pengetahuan alam semesta yang diperoleh melalui pengumpulan data dengan observasi dan eksperimen terkontrol. Definisi tersebut menjelaskan bahwa pengetahuan tentang alam semesta dapat diperoleh dengan melakukan pengamatan dan percobaan dengan benda nyata. Melalui kegiatan tersebut, maka akan memperoleh data-data yang dapat digunakan untuk menjelaskan hasil pengamatan dan percobaannya yang

berkaitan dengan segala sesuatu yang ada di alam semesta.

Pembelajaran sains bagi anak usia dini sangatlah penting karena anak didorong untuk mengenal lingkungan sekitarnya. Hal tersebut didukung oleh pernyataan yang disampaikan oleh Brewer, "*Science in early childhood education is encouraging children to explore their environment and reflect on their observation and discoveries*" (Brewer 1992: 321). Sains dalam pendidikan anak usia dini adalah mendorong anak untuk mengeksplorasi lingkungannya serta merefleksikan hasil pengamatan dan penemuannya. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa pembelajaran sains yang diberikan kepada anak sejak dini mendorong anak untuk menjadi pembelajar yang aktif dengan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya melalui pengamatan dan percobaan yang dilakukan dengan benda nyata, serta melatih anak untuk merefleksikan apa yang telah mereka peroleh.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dideskripsikan bahwa minat belajar sains adalah kecenderungan anak untuk tertarik belajar, memiliki rasa senang, keinginan untuk belajar, semangat untuk belajar, kepuasan dalam belajar, dan adanya perhatian saat belajar yang ditimbulkan dari proses pembelajaran sains yang dirangkum dalam materi percobaan sains sederhana.

Selanjutnya, media adalah sarana untuk menyampaikan suatu informasi dari suatu sumber, dimana sarana disini dapat berupa apa saja yang dapat memberikan atau menjadi sumber informasi. Hal yang senada juga diungkapkan oleh Smaldino, Lowther dan Russel, yang mengungkapkan bahwa media merupakan bentuk jamak dari perantara (medium), yang merupakan sarana komunikasi pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima (Smaldino & Russel 2011: 7). Dari pernyataan tersebut, yang dapat menjadi media atau perantara ialah apa saja yang dapat membantu guru untuk menyampaikan informasi kepada anak, media ini dapat berupa benda, peristiwa maupun manusia.

Senada dengan hal tersebut, Ruis mengungkapkan bahwa "*Media real objects*

*as contrasted with other media are not substituted by the artificial objects or event*" (Ruis 2009: 5). Pendapat tersebut mengandung arti bahwa media realia tidak dapat digantikan dengan benda buatan atau suatu peristiwa. Hal tersebut menunjukkan bahwa media realia haruslah sebuah benda nyata yang dapat diraba, dilihat, dirasakan oleh anak, serta memberikan pengalaman langsung bagi anak.

Pengalaman langsung yang diberikan kepada anak akan mempengaruhi keefektifan proses pembelajaran karena dapat dinikmati anak secara visual. Zaman mengemukakan bahwa media realia merupakan alat bantu visual dalam pendidikan yang memberikan pengalaman langsung kepada anak (Zaman & Elyawati 2010: 36). Pengalaman langsung yang diberikan kepada anak akan berdampak positif pada minat anak terhadap sebuah materi pembelajaran.

Penggunaan media realia memiliki manfaat bagi anak maupun guru. Byrd mengemukakan "*Realia help provide direct purposeful experience, which is at the bottom of Dale's cone of experience. Therefore they are ideal for introducing students to a new subject. They give real life meaning to otherwise abstracts words*". Pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media realia membantu memberikan pengalaman langsung kepada anak. Media realia sangat ideal untuk memperkenalkan anak terhadap subjek baru dan membantu memperjelas makna yang sebenarnya untuk kata-kata yang bersifat abstrak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dideskripsikan bahwa media realia merupakan objek nyata atau benda sebenarnya yang berasal dari lingkungan sekitar anak. Penggunaan media realia membuat pembelajaran akan lebih bermakna karena anak dapat mengalaminya langsung dengan meraba, melihat, dan mendengarnya serta dapat merangsang terjadinya proses belajar, mempercepat penguasaan pengetahuan, dan keterampilan.

## **METODE**

Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan (*action research*). Penelitian tindakan atau yang lebih dikenal dengan *action research*, pada prinsipnya dimaksudkan untuk mengembangkan keterampilan atau untuk memecahkan suatu permasalahan di kelas (Handini 2012: 20). Hal ini ditegaskan oleh McNiff bahwa dasar utama dari metode ini adalah untuk perbaikan dan peningkatan layanan profesional pendidik dalam menangani proses belajar mengajar dengan melakukan berbagai tindakan alternatif dalam memecahkan persoalan pembelajaran. Dalam hal ini peneliti atau guru melakukan sesuatu yang arah dan tujuan penelitiannya sudah jelas, yaitu demi kepentingan peserta didik dalam memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Dalam penelitian tindakan terdapat dua aktivitas yang dilakukan secara simultan, yaitu aktivitas tindakan (*action*) dan aktivitas penelitian (*research*) (Arikunto 2006: 106). Kedua aktivitas tersebut dapat dilakukan orang yang sama atau orang yang berbeda yang bekerja sama secara kolaboratif.

Desain intervensi tindakan/rancangan siklus penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart. Prosedur kerja dalam penelitian tindakan menurut Kemmis dan Taggart dalam Arikunto, meliputi tahap-tahap sebagai berikut : (a) perencanaan (*planning*), (b) tindakan (*acting*), (c) observasi (*observing*), (d) refleksi (*reflecting*), kemudian dilanjutkan dengan perencanaan ulang (*replanning*), tindakan, observasi, dan refleksi untuk siklus berikutnya, begitu seterusnya sehingga membentuk suatu spiral.

Penelitian ini menganalisis cara peningkatan minat belajar sains anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan media realia di TKIT Al-Ikhlas Bekasi. Sumber data dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 5-6 tahun di TK B Al-Ikhlas, Bekasi yang merupakan sumber data primer yang berjumlah 15 orang, kepala sekolah yang dapat memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran di sekolah, dan kolaborator yang terlibat dalam penelitian yaitu guru kelas yang bernama Ibu Hj. Tati Nurhayati, S.Pd.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini dideskripsikan dalam bentuk penyajian data secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif untuk melihat persentase kenaikan pada setiap siklusnya. Sedangkan data kualitatif untuk menganalisis data yang diperoleh melalui catatan lapangan, catatan wawancara, dan catatan dokumentasi di lapangan. Berikut ini merupakan deskripsi data kuantitatif mengenai minat belajar sains anak melalui penggunaan media realia.

Sebelum peneliti melaksanakan siklus I, peneliti melakukan persiapan prapenelitian, yaitu mencari dan mengumpulkan data awal minat belajar sains anak yang akan diteliti melalui observasi langsung dan diskusi dengan guru kelas. Berdasarkan hasil observasi minat belajar sains anak pada prapenelitian menunjukkan bahwa minat belajar sains anak usia 5-6 tahun di TK B Al-Ikhlas belum optimal. Saat peneliti melakukan observasi, terlihat tidak adanya Indikator-indikator yang menimbulkan minat belajar sains pada anak seperti, pemusatan perhatian, memiliki perasaan senang, keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran, memiliki semangat, dan kepuasan terhadap kegiatan atau pembelajaran yang sedang dilakukan. Hal tersebut terlihat saat pembelajaran sains berlangsung, yaitu ada anak yang terlihat mengantuk, mengobrol dengan temannya saat guru menjelaskan, sebagian anak terlihat tidak bersemangat, dan sebagian anak terlihat masih pasif, belum ada interaksi aktif antara guru dengan anak, dan anak dengan guru. Dalam proses belajar mengajar guru cenderung sebagai pusat pembelajaran, sedangkan anak hanya mendengarkan materi. Bahkan ada anak ada salah seorang anak yang terlihat bermain sendiri di sudut ruangan saat guru menjelaskan pelajaran. Kondisi-kondisi tersebut ditanggapi oleh guru dengan memarahi dan menghukum anak yang bersangkutan.



Gambar 1. Anak mengantuk saat pembelajaran sains



Gambar 4.2. Anak mengobrol saat pembelajaran sains

Menurut pemantauan peneliti saat melakukan observasi, ada beberapa faktor yang menyebabkan

kurangnya minat belajar sains pada anak-anak di TK B yakni: *faktor pertama*, adanya target pencapaian terhadap seluruh anak untuk mampu membaca, menulis dan berhitung sehingga materi pelajaran sains cenderung dijadikan bahan untuk anak belajar menulis; *faktor kedua*, monotonnya guru dalam menggunakan metode pembelajaran; *faktor ketiga*, penggunaan media yang kurang variatif, sehingga pembelajaran sering disampaikan secara abstrak atau hanya dalam bentuk ucapan saja tanpa ada bukti nyata dari apa yang dijelaskan oleh guru; dan *faktor keempat*, guru cenderung sebagai pusat pembelajaran (*Teacher Centered*) dan anak hanya mendengarkan materi. Metode ceramah dan tanya jawab masih sering digunakan ketika menyampaikan materi sehingga anak cepat merasa jenuh dan bosan.

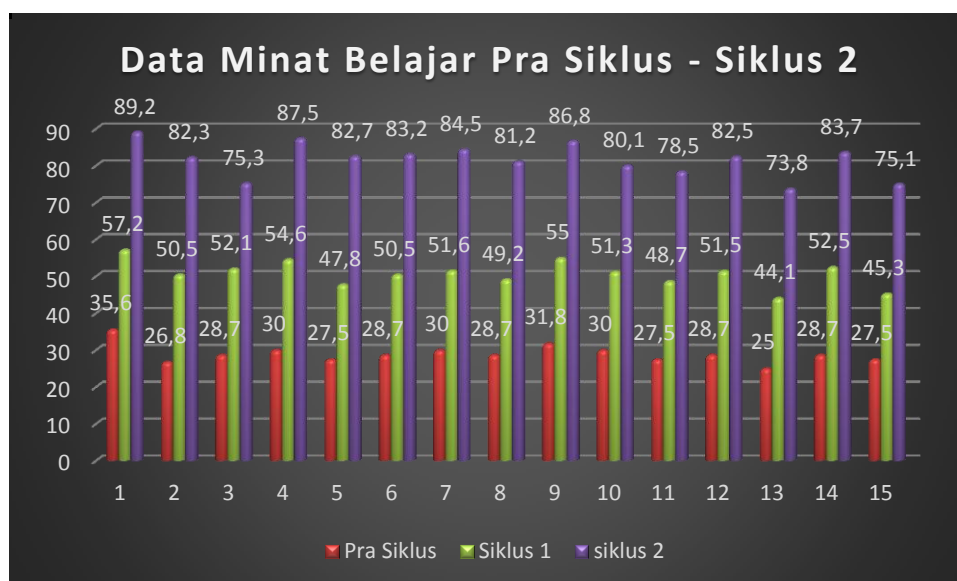
Tabel 1. Data Hasil Minat Belajar Sains Melalui Penggunaan Media Realia di TK A Al-Ikhlash, Bekasi

No. Responden	Persentase			Peningkatan Persentase	Peningkatan Persentase	Jumlah Peningkatan Persentase Keseluruhan
	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 1	Siklus 2	
1	35.6%	57.2%	89.2%	21.6%	32%	53.6%
2	26.8%	50.5%	82.3%	23.7%	31.8%	55.5%
3	28.7%	52.1%	75.3%	23.4%	23.2%	46.6%
4	30%	54.6%	87.5%	24.6%	32.9%	57.5%
5	27.5%	47.8%	82.7%	20.3%	34.9%	55.2%
6	28.7%	50.5%	83.2%	21.8%	32.7%	54.5%
7	30%	51.6%	84.5%	21.6%	32.9%	54.5%
8	28.7%	49.2%	81.2%	20.5%	32%	52.5%
9	31.8%	55%	86.8%	23.2%	31.8%	55%
10	30%	51.3%	80.1%	21.3%	28.8%	50.1%
11	27.5%	48.7%	78.5%	21.2%	29.8%	51%
12	28.7%	51.5%	82.5%	22.8%	31%	53.8%
13	25%	44.1%	73.8%	19.1%	29.7%	48.8%
14	28.7%	52.5%	83.7%	23.8%	31.2%	55%
15	27.5%	45.3%	75.1%	17.8%	29.8%	47.6%
<b>Rata-rata</b>	<b>29.1%</b>	<b>50.7%</b>	<b>81.8%</b>	<b>21.6%</b>	<b>31.1%</b>	<b>52.7%</b>

Berikut ini merupakan visualisasi data pra siklus, siklus 1 sampai siklus 2

minat belajar sains anak usia 5-6 tahun di TK B Al-Ikhlash:

**Grafik 1. Data Minat Belajar Sains Anak Usia 5-6 Tahun TK B Al-Ikhlash, Bekasi Pra Siklus , Siklus 1, hingga Siklus 2**



Berdasarkan perbandingan persentase minat belajar sains anak usia 5-6 tahun pada pra siklus dengan data pada siklus siklus 2 terjadi peningkatan minat belajar sains anak sebesar 52,7% setelah diberikan tindakan penggunaan media realia. Kenaikan ini telah mencapai target penelitian sebesar 71% dan persentase kenaikan terpantau signifikan karena adanya peningkatan secara terus menerus.

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus 1, persentase kenaikan diperoleh sebesar 21,6% dan siklus 2 persentase kenaikan diperoleh sebesar 31,1%. Jadi persentase kenaikan seluruhnya dari pra siklus hingga siklus 2 sebesar 52,7%. Hal ini memiliki makna bahwa telah terjadi peningkatan persentase yang signifikan dari minat belajar sains anak pada pra penelitian hingga siklus 2.

Hasil analisis data kualitatif membuktikan bahwa penggunaan media realia dapat meningkatkan minat belajar sains anak. Proses pelaksanaan pembelajaran sains menggunakan media realia baik yang dilakukan oleh guru maupun anak menunjukkan adanya kenaikan. Hal tersebut terlihat dari hasil observasi pamanatau tindakan yang menunjukkan bahwa guru telah

melaksanakan seluruh aktifitas pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dibuat. Sedangkan keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh anak juga mengalami kenaikan. Pada akhir pertemuan siklus I terlihat bahwa peningkatan minat belajar sains anak mencapai 50,7% dan meningkat di akhir siklus II menjadi 81,8%.

Prinsip-prinsip pembelajaran dalam penggunaan media realia telah dilaksanakan dengan baik oleh guru maupun anak. Telah adanya kesesuaian media realia dengan pembelajaran yang sedang berlangsung, baik secara materi, tujuan metode dan kondisi pembelajar. Guru juga telah memperhatikan bentuk dan ukuran media realia yang sesuai dengan pembelajaran, tidak memberikan penjelasan yang terlalu panjang, serta mengeksplor media realia agar anak dapat sebanyak mungkin belajar dengan media realia. Hal-hal tersebut dapat membuat anak antusiasme, menaruh perhatian, dan memiliki ketertarikan dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang berdampak pada meningkatnya minat belajar sains anak. Seseorang dikatakan berminat jika memiliki perhatian yang tersembunyi serta motivasi yang mendorong untuk

memberikan perhatian kepada seseorang atau suatu aktivitas.

Penggunaan media realia juga dapat membangun latar pengetahuan anak, memperjelas kata-kata yang abstrak, dan membangun makna pada suatu pembelajaran. Anak usia dini dalam memahami suatu penjelasan atau sebuah peristiwa yang terjadi tidak bisa hanya secara verbal atau lisan saat guru atau orang tua menjelaskan. Namun anak memerlukan suatu alat bantu yang dapat membantu anak untuk membentuk sebuah pemahaman baru. Pengalaman langsung yang diberikan kepada anak akan mempengaruhi keefektifan proses pembelajaran karena dapat dinikmati anak secara visual. Hal tersebut dapat dilihat ketika anak melakukan percobaan sains dengan tema kejadian alam (gunung meletus). Anak kesulitan memahami makna tentang kejadian alam serta proses kejadian alam tersebut. Namun, dengan menggunakan media realia yang dihadirkan langsung di dalam kelas dan dapat diraba serta dirasakan oleh anak, anak tidak hanya mengetahui tentang proses dari kejadian alam namun anak dapat memahami sekaligus mempraktekannya secara langsung. Sehingga anak mendapatkan pengalaman baru dan dapat membantu anak untuk membentuk sebuah pemahaman baru.

Media realia adalah benda-benda nyata yang digunakan di dalam kelas untuk membangun latar belakang pengetahuan. Hal tersebut berarti, penggunaan media realia dimaksudkan agar anak mendapat pengalaman langsung terhadap tema atau materi yang diberikan.

Salah satu fokus yang ingin dicapai dengan menerapkan penggunaan media realia ini adalah membangkitkan rasa perhatian, kesenangan, keterlibatan aktif, semangat, serta kepuasan. Salah satu strategi untuk mencapai fokus tersebut adalah menerapkan penggunaan media realia dalam kegiatan percobaan sains sederhana. Aktifitas pembelajaran pada kegiatan ini mampu meningkatkan antusiasme dan minat anak dalam belajar. Pada pra siklus terlihat anak cenderung pasif, tidak fokus, mengobrol dengan teman,

dan ada anak yang melakukan kegiatan sendiri karena guru hanya menggunakan buku untuk menjelaskan materi sains. Namun saat proses kegiatan belajar sains menggunakan media realia anak menjadi sangat aktif, bersemangat, serta memiliki perhatian yang tinggi ketika pelaksanaan tindakan berlangsung. Hal ini dikarenakan media realia dapat dihadirkan secara langsung, sehingga anak dapat melihat, meraba, merasakan dan hal tersebut dapat menarik perhatian anak. Dalam proses pembelajaran, pengalaman langsung yang dialami anak akan lebih bermakna dan dapat menimbulkan ketertarikan pada diri anak. Oleh karena itu, penggunaan media realia sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini, bahwa anak akan mampu menyerap informasi dengan adanya benda konkret.

## **PENUTUP**

Proses pelaksanaan pembelajaran sains menggunakan media realia baik yang dilakukan oleh guru maupun anak menunjukkan adanya kenaikan. Hal tersebut terlihat dari hasil observasi pemanatau tindakan yang menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan seluruh aktifitas pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dibuat. Berdasarkan penelitian didapatkan beberapa tindakan guru yang dapat meningkatkan minat belajar sains anak, diantaranya: a) Menggunakan benda nyata, b) Memberi motivasi, c) Memberi stimulasi, d) Memberi contoh, e) Memberi permasalahan dan pertanyaan.

Pembelajaran sains dengan menggunakan media realia dapat meningkatkan minat belajar anak. Hal ini dapat dilihat pada saat pra siklus, minat belajar sains anak pada setiap aspeknya sebesar 29.1%. Setelah diberikan tindakan pada siklus I rata-rata minat belajar sains anak pada setiap aspeknya mencapai 50.7%. Kemudian setelah diberikan tindakan pada siklus II minat belajar sains anak pada setiap aspeknya meningkat menjadi 81.8%. Hal ini berarti telah mencapai target penelitian sebesar 71%. Berdasarkan hasil persentase tersebut,



didapatkan hasil bahwa penggunaan media realia dalam kegiatan pembelajaran sains dapat mendorong anak untuk: a) Memiliki perhatian saat pembelajaran sains, b) Merasa senang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran sains, c) Terlibat aktif dalam proses kegiatan sains yang ditunjukkan

dengan berbagi tugas atau peran saat melakukan percobaan, d) Semangat dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran sains, dan e) Kepuasan anak yang tergambar dari ekspresi bangga saat berhasil menyelesaikan percobaan sains menggunakan media realita.

## REFERENSI

- A, Carin Atur & Robert B Sund. *Teaching Science Through Discovery*. Columbus Ohio: Merryl Publishing Company, 2002.
- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Brewer, Jo Ann. *Intorduction to Early Childhood Preschool through Primary. Grades*, USA: Allyn and Bacon, 1992.
- Handini, Myrnawati Crie. *Metodologi Penelitian untuk Pemula*. Jakarta: FIP Press, 2012.
- Hurlock, Elizabeth. B. *Perkembangan Anak* Jilid II. Jakarta : Erlangga, 2005.
- Nugraha, Ali. *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, 2005.
- Ruis. *Instructional Media*. Jakarta: Ministry of National Education, 2009.
- Semiawan, Conny R. *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*. Jakarta: Prenhallindo, 2002.
- Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther, James D. Russel, *Instructional Technology & Media For Learning Edisi Kesembilan*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Suhendar, Tatang. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2009.
- Zaman, Badru & Cucu Elyawati. *Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung : UPI, 2010.