

PENINGKATAN RASA INGIN TAHU MELALUI PERMAINAN KOTAK MISTERI DI TK IMMANUEL PONTIANAK

Juliana, Muhamad Ali, Dian Miranda

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Untan

Email : juls.goei@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan rasa ingin tahu melalui pembelajaran dengan permainan kotak misteri pada anak usia 4–5 tahun di TK Immanuel. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Subjek penelitian ini adalah guru dan anak-anak kelompok A1 yang berjumlah 20 orang anak. Hasil analisis data menunjukkan bahwa: 1. Perencanaan pembelajaran dikategorikan “baik” karena guru dapat merencanakan materi pembelajaran sesuai dengan tema/sub tema, pemilihan media yang tepat, serta aspek yang akan ditingkatkan. 2. Pelaksanaan pembelajaran dikategorikan “baik” karena langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru berdasarkan perencanaan yang telah dibuat meliputi pijakan lingkungan, pijakan sebelum bermain, pijakan saat bermain dan pijakan setelah bermain. 3. Peningkatan rasa ingin tahu dikategorikan “sangat baik” karena hasil peningkatan mencapai angka 80%-90%.

Kata Kunci: Rasa Ingin Tahu, Permainan, Kotak Misteri

Abstract: This research aims to determine the increasing of curiosity through the game of mystery box lesson for kids in 4-5 age at Immanuel Kinder Garten. The research method that used is deskriptif method. The subjects of this research are teacher and 20 students in A1 group. The results of the data analysis showed that: 1. The lesson plan categorized ‘good’ because the teacher can plan the lesson based on the theme/sub theme, right tools, and the aspects that want to be increased. 2. The lesson implementation categorized ‘good’ because the teacher can implement the lesson based on the lesson plan like the environment step, replay step, play time step, and evaluation step. 3. The increasing of curiosity categorized ‘very good’ because the result shows 80%-90%.

Keywords: Curiosity, Game, Mystery box

Anak-anak usia dini penuh dengan rasa ingin tahu yang besar, namun dalam kenyataannya anak-anak usia 4-5 tahun di kelompok A1 TK Immanuel menunjukkan rasa ingin tahu yang biasa-biasa saja atau kurangnya rasa ingin tahu terhadap sesuatu hal yang diperlihatkan/disampaikan guru. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan, terlihat bahwa dari 20 orang anak di kelas hanya sekitar 7 orang anak yang lebih aktif menunjukkan rasa ingin tahunya, hal ini terlihat dari reaksi atau respon anak dengan bertanya, mengamati, dan bertekun menyelidiki benda-benda yang diberikan. Kalau dipersentasekan hanya sekitar 35 % saja hasil yang tercapai dalam kegiatan pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian tindakan kelas untuk mengetahui sampai sejauh mana rasa ingin tahu yang dimiliki oleh anak-anak, sehingga digunakanlah media permainan kotak misteri dalam pembelajaran untuk meningkatkan rasa ingin tahu anak usia 4–5 tahun di TK Immanuel Pontianak.

Rasa ingin tahu adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara alamiah seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar (Mustari, 2014). Ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar (Wibowo, 2012). Rasa ingin tahu ditunjukkan lewat: merespon/bereaksi secara positif terhadap hal-hal baru dengan cara mendekati benda, mengambilnya, memperhatikan, memeriksa, dan bermain-mainkan/mengutak-atik benda yang diberikan. Keinginan untuk mengetahui sesuatu hal secara lebih mendalam dengan bertanya tentang benda-benda yang dilihatnya. Mengamati serta penuh perhatian menyelidiki dan bertekun memeriksa atau mencari tahu tentang benda yang diberikan dengan mencoba memasang/menggunakan benda-benda tersebut dengan benar.

Mussen (dalam Fadlillah, 2014), mendefinisikan permainan dalam beberapa kriteria: permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan. Permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subjektif dan tidak mempunyai tujuan praktis. Permainan merupakan hal yang spontan dan sukarela, dipilih secara bebas oleh pemain. Permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain.

Permainan kotak misteri yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu aktifitas bermain yang kreatif dan menyenangkan bagi anak dalam hal meningkatkan rasa ingin tahu melalui media kotak misteri. Kotak misteri sendiri merupakan sebuah kotak yang berbentuk segi empat dengan ukuran panjang 25 cm, lebar 25 cm dan tinggi 25 cm yang dibungkus dengan kertas kado berwarna-warni. Benda-benda kemudian dimasukkan ke dalam kotak misteri dan kotak akan diberikan kepada anak-anak. Oleh anak-anak, kotak misteri tersebut kemudian dipegang, diamati dan dibuka. Benda-benda yang ada didalam kotak misteri kemudian dikeluarkan. Di sinilah anak-anak akan mengemukakan rasa ingin tahunya tentang benda-benda yang telah dikeluarkan lewat merespon/bereaksi secara positif, mengetahui lebih mendalam dengan bertanya, mengamati dan penuh perhatian menyelidiki dengan memasang/menggunakan benda-benda yang ada sambil dipantau oleh guru. anak-anak akan merespon/bereaksi dengan mengambil, memeriksa, dan bermain-mainkan/mengutak-atik benda-benda yang dikeluarkan dari dalam kotak misteri tersebut untuk meningkatkan rasa ingin tahu

anak. Seperti yang diungkapkan dalam teori belajar Jerome S. Bruner (dalam Wilis Dahar, 2011), mengatakan, cara penyajian enaktif maksudnya cara belajar melalui tindakan. Seseorang belajar tentang dunia melalui respon atau aksi-aksi terhadap suatu objek. Dalam memahami dunia sekitarnya anak menggunakan keterampilan dan pengetahuan motorik seperti meraba, memegang, mencengkram, menyentuh, menggigit, dan sebagainya. Anak-anak harus diberi kesempatan bermain dengan berbagai bahan/alat pembelajaran tertentu agar dapat memahami bagaimana bahan/alat itu bekerja.

Kemudian setelah itu anak-anak akan memperlihatkan keinginan untuk mengetahui lebih banyak/mendalam dengan bertanya tentang benda-benda yang dikeluarkan dari kotak misteri untuk memuaskan rasa ingin tahu anak. Anak bertanya menggunakan bahasa yang sederhana seperti dalam teori cara belajar Bruner yaitu cara penyajian simbolis. Cara penyajian simbolis menggunakan kata-kata atau bahasa. Bahasa adalah pola dasar simbolik, anak menyampaikan pemahamannya dalam bentuk kata-kata atau kalimat-kalimat (Wilis Dahar, 2011).

Selanjutnya anak akan mengamati dan bertekun menyelidiki dengan penuh perhatian terhadap benda-benda yang dikeluarkan dari kotak misteri dengan mencoba memasang/menggunakan benda-benda tersebut dengan benar sehingga rasa ingin tahu anak terjawab. Di sini anak yang menemukan sendiri jawaban atas cara memasang/menggunakan benda-benda dengan benar tanpa bantuan atau bimbingan dari guru, seperti yang diungkapkan dalam teori belajar penemuan (Discovery Learning) sesuai dengan model belajar dari Jerome S. Bruner (dalam Willis Dahar, 2011), belajar penemuan adalah pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia dan dengan sendirinya memberikan hasil paling baik. Berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna.

Adapun tujuan dari permainan kotak misteri ini bagi anak-anak usia dini adalah sebagai berikut: untuk menarik dan merangsang minat belajar anak. Meningkatkan dan mengembangkan rasa ingin tahu anak. Memperjelas penyampaian bahan pelajaran kepada anak agar lebih mudah dipahami. Mengatasi sifat pasif pada anak didik menjadi lebih aktif dalam proses belajar mengajar di kelas.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, dimana masalah dan penyelesaian masalah diungkapkan secara terperinci dalam bentuk uraian. Subjek dalam penelitian ini adalah guru yang mengajar di Taman Kanak-kanak Immanuel Pontianak dan anak-anak usia 4-5 tahun di kelompok A1 tahun ajaran 2014/2015, dengan jumlah anak sebanyak 20 anak yang terdiri dari 9 orang anak laki-laki dan 11 orang anak perempuan. Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang digali dari sumber data langsung melalui percakapan atau tanya jawab. Wawancara dilakukan kepada guru kelas/teman sejawat (Satori dan Aan, 2013). Dokumentasi berupa video, foto ataupun hasil gambar dalam proses belajar mengajar di kelas. Analisis data dihitung dengan menggunakan rumus persentase. Untuk memperoleh nilai

persentase dari hasil penilaian maka jumlah skor yang diperoleh dibagi dengan jumlah responden dikali 100% (Arikunto, 2010) sebagai berikut:

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah anak}} \times 100 \%$$

Rumus diatas digunakan untuk mengetahui peningkatan keberhasilan anak dalam proses pembelajaran. Anak dikatakan memiliki kompetensi pada proses pembelajaran apabila telah mencapai $\geq 80 \%$.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di Taman Kanak-kanak Immanuel Pontianak yang beralamat di Jalan Gajah Mada No.250 Kecamatan Pontianak Selatan. Taman Kanak-kanak Immanuel berada dibawah naungan Yayasan Gereja Protestan Kampung Bali yang berdiri pada tahun 1976 dengan izin Pendirian No.040/Kep/76.

Dari hasil penelitian ini diperoleh data sebagai berikut, perencanaan pembelajaran dengan permainan kotak misteri untuk peningkatan rasa ingin tahu. Tabel 1 dibawah ini merupakan hasil rekapitulasi dari intrumen penilaian kemampuan guru merencanakan pembelajaran (IPKG I) untuk siklus 1 dan siklus 2 dengan 4 pertemuan.

Tabel 1
Rekapitulasi Perencanaan Pembelajaran

Keterangan	Nilai
Menentukan tema, indikator, hasil belajar serta mengorganisasikan materi, alat dan sumber	3,5
Pengorganisasian kegiatan	3,5
Merencanakan penilaian	3,5
Rara-rata	3,5

Dari tabel 1 diatas dapat dijelaskan bahwa perencanaan pembelajaran permainan kotak misteri untuk meningkatkan rasa ingin tahu anak usia 4–5 tahun di Taman Kanak-kanak Immanuel Pontianak menunjukkan peningkatan dan mendapatkan skor rata-rata 3,5 yang artinya aspek perencanaan pembelajaran dalam penilaian “baik” karena guru sudah mengadakan banyak perubahan seperti pada tema dan sub tema, media pembelajaran, menyusun RKH, dan menyiapkan lembar penilaian. Dalam 4 pertemuan dengan 2 siklus selalu dilakukan perubahan tema dan sub temanya supaya pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan dapat merangsang rasa ingin tahu pada anak-anak. Selain itu penggunaan media pembelajaran dengan media kotak misteri dan benda-benda yang dimasukkan ke dalam kotak misteri juga selalu diganti/divariasi dalam setiap pertemuan supaya anak-anak tidak bosan. Guru juga sudah menyusun RKH untuk setiap pertemuan dan memperbaiki/menambah kekurangan dari RKH yang dibuat supaya rencana kegiatan dapat dilakukan dengan lebih efektif serta menyiapkan lembar penilaian

untuk menilai sampai sejauh mana rencana yang telah dibuat sehingga dapat diperbaiki apabila pada kenyataannya ditemukan masalah/kendala.

Pelaksanaan pembelajaran dengan permainan kotak misteri untuk peningkatan rasa ingin tahu. Tabel 2 dibawah ini merupakan hasil rekapitulasi dari instrumen penilaian kemampuan guru melaksanakan pembelajaran (IPKG II) untuk siklus 1 dan siklus 2 dengan 4 pertemuan.

Tabel 2
Rekapitulasi Pelaksanaan Pembelajaran

Keterangan	Nilai
Menentukan kegiatan pembelajaran	3,33
Mengelola interaksi kelas	3,25
Melaksanakan penilaian	3,5
Rata-rata	3,36

Dari tabel 2 diatas dapat dijelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran permainan kotak misteri untuk meningkatkan rasa ingin tahu anak usia 4–5 tahun di Taman Kanak-kanak Immanuel Pontianak menunjukkan peningkatan dan mendapatkan skor rata-rata 3,36 yang artinya aspek pelaksanaan pembelajaran dalam penilaian “baik” karena dalam pelaksanaan di lapangan sudah dilakukan banyak perbaikan dan perubahan kegiatan pembelajaran dalam setiap pertemuan, misalnya menentukan kegiatan pembelajaran di setiap pertemuan. Pada siklus 1 pertemuan 1 kegiatan pembelajaran yang kurang menarik rasa ingin tahu anak telah diperbaiki dengan pergantian kelompok, penggantian media/alat pembelajaran, interaksi anak dan guru di dalam kelas dimana anak-anak lebih mendominasi kegiatan pembelajaran dibandingkan guru. Guru banyak memantau dan mengarahkan anak sambil memberikan penilaian kepada masing-masing anak dalam lembar pencatatan.

Peningkatan rasa ingin tahu setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan permainan kotak misteri dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3
Rekapitulasi Hasil Peningkatan Rasa Ingin Tahu

Keterangan	Nilai
Anak merespon/bereaksi dengan mengambil, memeriksa dan memainkan/mengutak-atik benda-benda	90 %
Anak memperlihatkan keinginan mengetahui lebih banyak/mendalam dengan bertanya.	80 %
Anak mengamati dan bertekun menyelidiki benda-benda dengan mencoba memasang/menggunakan benda-benda tersebut dengan benar.	95 %

Tabel 3 diatas ini merupakan hasil rekapitulasi dari instrumen observasi anak untuk siklus 1 dan siklus 2 dengan 4 pertemuan. Untuk lebih jelasnya akan dijelaskan sebagai berikut. Anak merespon/bereaksi dengan mengambil, memeriksa dan bermain-mainkan/mengutak-atik benda-benda yang dikeluarkan dari kotak misteri mengalami peningkatan maksimal menjadi 90% (gabungan kategori BSH dan BSB). Disini dapat dilihat bahwa hampir semua anak sudah mau terlibat untuk merespon/bereaksi terhadap isi dari kotak misteri dengan penuh semangat, rasa ingin tahu anak yang membuat anak memiliki inisiatif sendiri untuk merespon/bereaksi terhadap kotak misteri itu sendiri. Selain itu faktor motivasi dari teman yang aktif juga membuat teman yang lebih pasif mau terlibat untuk merespon/bereaksi dengan mengutak-atik benda-benda yang dikeluarkan dari kotak misteri. Anak memperlihatkan keinginan untuk mengetahui lebih banyak/mendalam dengan bertanya tentang benda-benda yang dikeluarkan dari kotak misteri dan mengalami peningkatan maksimal menjadi 80% (gabungan kategori BSH dan BSB). Dapat dilihat bahwa sebagian besar anak-anak sudah memiliki inisiatif sendiri untuk bertanya tentang benda yang mereka lihat/pegang/mainkan. Anak semakin ingin tahu saat mereka sudah memegang dan melihat sendiri benda-benda yang dikeluarkan dari kotak misteri sehingga timbul pertanyaan tentang benda-benda yang mereka dapatkan. Faktor motivasi dari teman yang lebih aktif bertanya juga mendorong teman yang tadinya pasif mulai mau bertanya. Tidak hanya kepada guru tapi juga bertanya kepada teman sendiri.

Anak mengamati dan bertekun menyelidiki dengan penuh perhatian terhadap benda-benda yang dikeluarkan dari kotak misteri dengan mencoba memasang/menggunakan benda-benda tersebut dengan benar dan mengalami peningkatan maksimal menjadi 95% (gabungan kategori BSH dan BSB). Disini terlihat bahwa semua anak sangat ekspresif dalam mengungkapkan rasa ingin tahu mereka. Anak begitu bangga saat bisa memasang/menggunakan/memakai benda-benda yang mereka keluarkan dari kotak misteri dengan benar. Bahkan mereka mencoba mempraktekkannya sendiri kepada teman-temannya tanpa bantuan guru. Rasa ingin tahu anak menjadi terpuaskan saat mereka berhasil memasang/memakai/menggunakan benda-benda yang dikeluarkan dari kotak misteri dengan benar.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 25 Mei 2015 sampai dengan tanggal 9 Juni 2015 pada kelompok A1 di TK Immanuel Pontianak. Penelitian ini membahas tentang penggunaan pembelajaran dengan permainan kotak misteri untuk meningkatkan rasa ingin tahu pada anak usia 4–5 tahun di Taman Kanak-kanak Immanuel Pontianak. Penelitian ini melalui beberapa tahap yaitu:

Menyusun perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran yang baik hendaknya mengandung komponen sebagai berikut: topik bahasan, tujuan pembelajaran (kompetensi dan indikator), materi pelajaran, kegiatan pembelajaran, alat/media yang dibutuhkan, dan evaluasi hasil belajar sesuai dengan pendapat Moore (dalam Majid, 2013).

Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan kotak misteri untuk meningkatkan rasa ingin tahu pada anak usia 4–5 tahun di Taman Kanak-kanak Immanuel Pontianak dikategorikan “baik”. Hal ini dapat tercapai karena peneliti sudah melakukan perbaikan perencanaan dari siklus 1 ke siklus 2. Perencanaan pembelajaran dilakukan dengan memilih tema/sub tema yang dekat dan disukai oleh anak. Setelah itu baru menyusun rencana kegiatan harian yang memuat kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, hasil pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran. Supaya peneliti dapat menilai anak, juga disiapkan lembar penilaian anak dan media yang akan digunakan yaitu kotak misteri dan benda-benda yang akan dimasukkan ke dalam kotak misteri.

Perencanaan pembelajaran yang dibahas akan dimulai dari perencanaan pembelajaran di siklus 1 pertemuan 1. Dalam siklus 1 pertemuan 1 ini kelemahan terdapat pada alokasi waktu permainan dan cara mengorganisasikan anak dalam permainan sesuai kelompok bermain. Tema/sub tema yang dipilih sudah disukai anak hanya media yang masih kurang maksimal. Selanjutnya pada siklus 1 pertemuan 2 mendapat perbaikan dalam hal alokasi waktu dengan penambahan waktu bermain, membaur anak dalam kelompok bermain di setiap pertemuan, memperbaiki langkah-langkah dalam permainan, mengganti sub tema dan menyediakan media yang lebih maksimal bagi semua anak.

Kemudian pada siklus 2 pertemuan 1 perencanaan pembelajaran mendapat perbaikan perencanaan pembelajaran dengan mengganti tema/sub tema, semakin memaksimalkan media yang digunakan, langkah-langkah permainan semakin teratur, alokasi waktu sudah sesuai, tetap membaur anak dalam kelompok setiap kali pertemuan dan tetap memotivasi anak untuk aktif dan kreatif. Akhirnya pada siklus 2 pertemuan 2 perencanaan pembelajaran dilakukan penggantian sub tema, mengecilkan kelompok bermain dari 4 kelompok menjadi 2 kelompok karena anak-anak sudah saling termotivasi, yang awalnya pasif sudah mulai aktif dalam permainan. Media yang disediakan sudah maksimal bagi semua anak, alokasi waktu semakin baik dan langkah-langkah permainan yang sudah dipahami anak.

Selanjutnya menyusun tahapan pelaksanaan pembelajaran. Tahapan-tahapan kegiatan pembelajaran yaitu: kegiatan awal adalah kegiatan pendahuluan dimaksudkan untuk memberikan motivasi kepada siswa, memusatkan perhatian, dan mengetahui apa yang telah dikuasai siswa berkaitan dengan bahan yang akan dipelajari. Kegiatan inti adalah kegiatan utama untuk menanamkan, mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan berkaitan dengan bahan kajian yang bersangkutan. Kegiatan inti mencakup: penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi/bahan ajar dengan menggunakan pendekatan/metode, sarana dan alat/media yang sesuai, pemberian bimbingan bagi pemahaman siswa dan melakukan pemeriksaan/pengecekan tentang pemahaman siswa. Penutup adalah kegiatan yang memberikan penegasan atau kesimpulan dan penilaian terhadap penguasaan bahan kajian yang diberikan pada kegiatan inti (Majid, 2013).

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan kotak misteri untuk meningkatkan rasa ingin tahu anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak Immanuel Pontianak dikategorikan “baik” karena pelaksanaan pembelajaran telah

mengalami banyak perbaikan dan perubahan. Pada siklus 1 pertemuan 1 pelaksanaan pembelajaran masih mengalami kelemahan dalam hal cara mengaplikasikan permainan kotak misteri dan penggunaan kotak misteri dalam permainan. Penjelasan cara melaksanakan permainan masih kurang maksimal, pembagian kelompok bermain yang tidak seimbang, belum dapat memotivasi anak dan belum memberi kesempatan kepada anak untuk mengadakan evaluasi.

Selanjutnya di siklus 1 pertemuan 2 pelaksanaan pembelajaran mulai dapat terlaksana dengan lebih baik dalam hal penyampaian tema/sub tema kepada anak, membaur kembali kelompok bermain anak di siklus 1 pertemuan 2 menjadi kelompok baru, dan guru memberi banyak kesempatan kepada anak untuk bertanya. Kemudian pada siklus 2 pertemuan 1 pelaksanaan pembelajaran semakin berjalan dengan baik karena tema/sub tema semakin menarik perhatian anak, penggunaan media dan permainan kotak misteri juga berjalan semakin teratur, tetap membaur kelompok bermain anak menjadi kelompok baru, pemberian aturan main dalam permainan kotak misteri sudah disampaikan dengan jelas, dan anak-anak melaksanakan permainan kotak misteri dengan senang. Akhirnya pada siklus 2 pertemuan 2 pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan dengan baik, guru mengecilkan lagi kelompok bermain anak dari 4 kelompok menjadi 2 kelompok, semua anak terlibat aktif dalam permainan kotak misteri, guru memberi banyak kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan kotak misteri, media dan permainan kotak misteri sudah maksimal bagi semua anak dan anak-anak sangat menikmati permainan kotak misteri yang dilakukan.

Yang terakhir adalah mengevaluasi ada tidaknya peningkatan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Peningkatan rasa ingin tahu setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan menggunakan permainan kotak misteri pada anak usia 4–5 tahun di Taman Kanak-kanak Immanuel Pontianak. Adapun aspek-aspek yang diamati dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Rasa ingin tahu anak yang ditunjukkan lewat merespon/bereaksi dengan mengambil, memeriksa dan memainkan-mainkan/mengutak-atik benda-benda yang dikeluarkan dari kotak misteri.

Pada siklus 1 pertemuan 1, rasa ingin tahu anak-anak belum menunjukkan hasil yang memuaskan karena rasa ingin tahu anak masih rendah, anak masih kurang mengerti akan cara permainan kotak misteri dan pembagian kelompok bermain anak yang kurang seimbang. Kemudian penelitian dilanjutkan ke siklus 1 pertemuan 2, rasa ingin tahu anak-anak sudah mulai menunjukkan adanya peningkatan walaupun masih sedikit. Ini dikarenakan anak-anak mulai mengerti cara permainan kotak misteri, rasa ingin tahu anak mulai terstimuli dan pembagian kelompok bermain yang lebih merata.

Selanjutnya pada siklus 2 pertemuan 1, rasa ingin tahu anak-anak di tahap ini sudah menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Ini dikarenakan anak-anak dapat memainkan permainan yang merangsang rasa ingin tahu mereka dengan baik dan anak aktif mengeksplor rasa ingin tahu mereka lewat merespon/bereaksi dengan mengambil, memeriksa, dan memainkan-mainkan benda-benda yang dikeluarkan dari kotak misteri.

Akhirnya di siklus 2 pertemuan 2, rasa ingin tahu anak dalam hal merespon/bereaksi dengan mengambil, memeriksa dan memainkan-mainkan benda

yang dikeluarkan dari kotak misteri menunjukkan peningkatan yang maksimal. Hal ini dikarenakan rasa ingin tahu anak sudah terstimuli dengan baik lewat permainan yang dilakukan. Rasa ingin tahu anak yang memperlihatkan keinginan untuk mengetahui lebih banyak/mendalam dengan bertanya tentang benda-benda yang dikeluarkan dari kotak misteri. Pada siklus 1 pertemuan 1, rasa ingin tahu anak-anak belum menunjukkan hasil yang memuaskan karena rasa ingin tahu anak masih rendah, anak masih kurang mengerti akan cara permainan kotak misteri, pembagian kelompok bermain anak yang kurang seimbang dan belum ada keinginan anak untuk mengetahui lebih mendalam dengan bertanya tentang benda-benda yang dikeluarkan dari kotak misteri.

Kemudian penelitian dilanjutkan ke siklus 1 pertemuan 2, rasa ingin tahu anak-anak sudah mulai menunjukkan adanya peningkatan walaupun masih sedikit. Ini dikarenakan anak-anak mulai mengerti cara permainan kotak misteri, rasa ingin tahu anak mulai terstimuli dan anak mulai mau bertanya lebih mendalam serta pembagian kelompok bermain yang lebih merata dimana anak yang aktif mulai mempengaruhi anak yang pada mulanya pasif. Selanjutnya pada siklus 2 pertemuan 1, rasa ingin tahu anak-anak sudah menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Dikarenakan anak-anak dapat memainkan permainan yang merangsang rasa ingin tahu mereka dengan baik dan anak aktif mengeksplor rasa ingin tahu dengan bertanya tentang benda-benda yang dikeluarkan dari kotak misteri. Akhirnya di siklus 2 pertemuan 2, rasa ingin tahu anak yang memperlihatkan keinginan untuk mengetahui lebih banyak/mendalam dengan bertanya tentang benda-benda yang dikeluarkan dari kotak misteri menunjukkan peningkatan yang maksimal. Hal ini dikarenakan rasa ingin tahu anak sudah terstimuli dengan baik lewat permainan yang dilakukan dan anak mau bertanya untuk memuaskan rasa ingin tahunya.

Rasa ingin tahu anak yang ditunjukkan lewat mengamati dan bertekun menyelidiki penuh perhatian terhadap benda-benda yang dikeluarkan dari kotak misteri dengan mencoba memasang/menggunakan benda-benda tersebut. Pada siklus 1 pertemuan 1, rasa ingin tahu anak-anak belum menunjukkan hasil yang memuaskan karena rasa ingin tahu anak masih rendah, anak masih kurang mengerti akan cara permainan kotak misteri dan pembagian kelompok bermain anak yang kurang seimbang. Kemudian penelitian dilanjutkan ke siklus 1 pertemuan 2, rasa ingin tahu anak-anak sudah mulai menunjukkan adanya peningkatan walaupun masih sedikit. Ini dikarenakan anak-anak mulai mengerti cara permainan kotak misteri, rasa ingin tahu anak mulai terstimuli dan pembagian kelompok bermain yang lebih merata. Selanjutnya pada siklus 2 pertemuan 1, rasa ingin tahu anak-anak sudah menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Ini dikarenakan anak-anak dapat memainkan permainan yang merangsang rasa ingin tahu mereka dengan baik dan anak aktif mengeksplor rasa ingin tahu mereka lewat mengamati dan bertekun menyelidiki penuh perhatian terhadap benda-benda yang dikeluarkan dari kotak misteri dengan mencoba memasang/menggunakan benda-benda tersebut.

Akhirnya di siklus 2 pertemuan 2, rasa ingin tahu anak yang ditunjukkan lewat mengamati dan bertekun menyelidiki penuh perhatian terhadap benda-benda yang dikeluarkan dari kotak misteri dengan mencoba memasang/menggunakan

benda-benda tersebut menunjukkan peningkatan yang maksimal. Hal ini dikarenakan rasa ingin tahu anak sudah terstimuli dengan baik lewat permainan yang dilakukan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka secara umum hasil penelitian untuk meningkatkan rasa ingin tahu melalui pembelajaran dengan permainan kotak misteri pada anak usia 4–5 tahun di Taman Kanak-kanak Immanuel Pontianak dapat disimpulkan telah tercapai dan dikategorikan “baik”. Dalam hal ini rasa ingin tahu anak semakin meningkat mencapai $\geq 80\%$ untuk gabungan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB). Peningkatan ini dapat terjadi karena anak-anak terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran dan menggunakan media langsung. Kegiatan pembelajaran juga dilakukan berulang-ulang dengan 2 siklus dan 4 pertemuan sehingga anak-anak menjadi sangat antusias dan bersemangat sekali dalam mengungkapkan rasa ingin tahunya melalui pembelajaran dengan permainan kotak misteri.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat peneliti sarankan kepada guru antara lain: (1) guru sebaiknya menggunakan berbagai macam media langsung, disesuaikan dengan tema/sub tema pembelajaran dalam proses belajar mengajar untuk menumbuhkan rasa ingin tahu anak. (2) guru menyiapkan rencana pembelajaran dengan sebaik mungkin dan melaksanakan rencana pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang sudah dibuat. (3) agar dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak, maka Guru dapat membiarkan anak menemukan sendiri jawaban atas keingintahuan anak melalui media langsung yang digunakan, disini guru menjadi pemantau/pembimbing anak untuk mendapatkan jawaban atas rasa ingin tahu mereka.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Dahar, Willis. 2006. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Fadlillah, dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Majid, Abdul. 2013. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mustari, Muhamad. 2014. *Nilai Karakter, Refleksi untuk Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Satori, Djam'an dan Aan Komariah. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Wibowo, Agus. 2012. *Pendidikan Karakter, Strategi membangun karakter bangsa ber peradaban*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.