

Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Media dan Sumber Belajar TK/RA dengan Metode Demonstrasi di Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal FAI UMSU 2016-2017

Rizka Harfiani

Dosen Fakultas Agama Islam UMSU
(Email : rizkaharfiani311@gmail.com)

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, dengan menggunakan metode demonstrasi dalam merancang, membuat dan menggunakan alat permainan edukatif (APE) bagi anak Raudhatul Athfal (RA)/Taman Kanak-Kanak (TK), yang dapat langsung diaplikasikan dalam proses pembelajaran. APE bagi anak RA/TK merupakan salah satu materi dalam mata kuliah Media dan Sumber Belajar RA/TK. Penguasaan terhadap materi APE bagi anak RA/TK sangat diperlukan, agar mahasiswa sebagai calon guru RA/TK memiliki kompetensi profesional di bidang pendidikan anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Adapun penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah yaitu: 1). Melakukan persiapan terhadap penelitian yang akan dilaksanakan; 2). Merencanakan tindakan yang akan dilakukan selama proses penelitian; 3). Melaksanakan tindakan di kelas sekaligus melakukan observasi atau pengamatan langsung; 4). Refleksi. Subjek penelitian adalah mahasiswa Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA) Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara 2016-2017 semester IIIA yang berjumlah 20 orang. Adapun hasil penelitian ini secara umum menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa semester IIIA PGRA FAI UMSU pada mata kuliah Media dan Sumber Belajar TK/RA materi Alat Permainan Edukatif bagi anak TK/RA dengan menggunakan metode demonstrasi mengalami peningkatan, yaitu pada pra siklus hanya 8 orang mahasiswa yang mendapat nilai tuntas atau mencapai 40%, dan pada siklus I hasil belajar mengalami peningkatan yaitu mencapai 70%, sedangkan pada siklus II mencapai 19 orang mahasiswa yang mendapat nilai tuntas atau mencapai 95%.

Keywords: Hasil Belajar, APE, Metode Demonstrasi

A. PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Mata kuliah *Media dan Sumber Belajar TK/RA* merupakan salah satu mata kuliah yang diajarkan di Fakultas Agama Islam pada Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal. Mata kuliah ini

membutuhkan pemahaman dalam penerapannya, mahasiswa harus memahami media pembelajaran dan sumber belajar yang tepat bagi anak usia dini.

Dalam mata kuliah *Media dan Sumber Belajar TK/RA* mahasiswa dituntut untuk dapat mengetahui

konsep, prinsip, prosedur pengembangan sumber belajar, media sederhana, alat permainan, dan pemanfaatan lingkungan dalam kegiatan belajar di TK dalam rangka mencapai hasil belajar yang bermakna dan sesuai dengan sifat-sifat/karakteristik dan kebutuhan anak. Setelah mempelajari mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu mengidentifikasi kebutuhan sumber belajar, merancang, membuat, menggunakan, mengelola, dan mengevaluasi penggunaan sumber belajar sehingga bermanfaat dalam meningkatkan kualitas kegiatan di TK/RA.¹

Mata kuliah *Media dan Sumber Belajar TK/RA* memiliki empat pokok bahasan, yaitu: *Pertama*, pembahasan mengenai esensi sumber belajar dalam pembelajaran di TK/RA, meliputi hakekat dan cara anak belajar, manfaat sumber belajar, jenis-jenis sumber belajar, dan pengelolaan sumber belajar, yang terdiri dari perencanaan sumber belajar, pengadaan sumber belajar, penyimpanan dan pemeliharaan, serta penggunaan dan evaluasi sumber belajar. *Kedua*, pembahasan

mengenai Media Pembelajaran untuk anak TK/RA, yang meliputi, pengertian dan manfaat media pembelajaran, perencanaan, pembuatan dan penggunaan media pembelajaran. *Ketiga*, pembahasan mengenai Alat Permainan Edukatif (APE) untuk anak TK/RA, meliputi pengertian APE, jenis-jenis APE, syarat-syarat APE, bahan-bahan untuk membuat APE, merancang APE untuk anak TK/RA, serta pembuatan dan penggunaan APE untuk anak TK/RA. *Keempat*, pembahasan mengenai lingkungan sebagai sumber belajar, meliputi, pengertian dan jenis lingkungan sebagai sumber belajar, pembuatan rancangan pemanfaatan lingkungan, prosedur penggunaan lingkungan dan pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar untuk anak TK/RA.

Keberhasilan proses pembelajaran dalam kegiatan pendidikan pada dasarnya dipengaruhi oleh banyak faktor, di antaranya adalah dosen, mahasiswa, lingkungan, kurikulum, strategi, metode dan media pembelajaran yang efektif yang dapat membantu mahasiswa agar dapat belajar secara optimal dan mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mahasiswa. Untuk

¹ Zaman, B., dkk. 2008. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka, h..i

menciptakan pembelajaran yang menarik, dosen harus memilih model, strategi, metode dan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi perkuliahan yang diajarkan.

Keberhasilan suatu perkuliahan sangat tergantung dari kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi perkuliahan tertentu, mahasiswa dikatakan menguasai materi perkuliahan apabila hasil belajar mahasiswa minimal mendapat nilai 75 atau mendapat nilai B. Artinya dalam pelaksanaan perkuliahan pada mata kuliah media dan sumber belajar TK/RA dikatakan berhasil apabila mahasiswa secara individu mendapatkan nilai 75 atau B. Dan dosen dikatakan berhasil mengajarkan mata kuliah media dan sumber belajar TK/RA apabila minimal 85% dari jumlah mahasiswa dalam kelas tersebut mendapat nilai 75.

Berdasarkan pengamatan penulis terhadap kegiatan belajar mengajar di Prodi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal dan menurut informasi dari Ketua Prodi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal. Kondisi yang dialami oleh mahasiswa adalah kesulitan menerima penjelasan yang disampaikan oleh dosen dan

kurangnya pemahaman mahasiswa dalam mengikuti mata perkuliahan Media dan Sumber Belajar TK/RA, yang ditandai dengan sikap, tingkah laku, dan kebosanan dalam mengikuti perkuliahan, yaitu cuek, keluar masuk ruangan perkuliahan, melamun, mencoret-coret kertas, mengantuk, mengerjakan pekerjaan lain, dan mengganggu mahasiswa lain.

Apalagi banyak mahasiswa yang cenderung belum dapat memahami materi *Alat Permainan Edukatif untu Anak TK/RA* yang merupakan salah satu di antara materi perkuliahan Media dan Sumber Belajar TK/RA yang wajib diketahui dan dipahami oleh mahasiswa. Hal ini terlihat dari banyaknya mahasiswa yang belum mampu mengaplikasikan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran di TK/RA.

Berdasarkan kondisi yang dialami oleh mahasiswa di Prodi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal menunjukkan bahwa pemahaman dan hasil belajar dalam mata kuliah Media dan Sumber Belajar TK/RA cenderung kurang maksimal. Salah satu faktor penyebab utama dari kebosanan belajar mata kuliah Media dan sumber belajar TK/RA, bukan karena tidak bermutunya materi yang

disampaikan, akan tetapi banyak disebabkan oleh kegagalan dosen dalam mempergunakan model, strategi, metode, media pembelajaran atau pendekatan yang dipakai.

Berdasarkan hal tersebut, penulis bermaksud memberikan solusi dari rendahnya hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah media dan sumber belajar TK/RA pada materi Alat Permainan Edukatif (APE) untuk anak TK/RA yaitu dengan menggunakan *Metode Demonstrasi*. Dan juga dapat dilakukan dengan dukungan sumber belajar dan media pembelajaran.

Dengan memperhatikan uraian di atas dan dalam rangka mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah media dan sumber belajar TK/RA, maka perlu dilakukan penelitian dengan menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada materi Alat Permainan Edukatif untuk anak TK/RA, karena itu peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul: *“Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Media dan Sumber Belajar TK/RA dengan Metode Demonstrasi di Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal FAI UMSU 2016-2017”*.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana hasil belajar mahasiswa sesudah menggunakan metode Demonstrasi pada mata kuliah media dan sumber belajar TK/RA materi Alat Permainan Edukatif untuk anak TK/RA di Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara?
- b. Bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan metode demonstrasi dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah media dan sumber belajar TK/RA materi Alat Permainan Edukatif untuk anak TK/RA di Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa melalui metode demonstrasi pada mata kuliah media dan sumber belajar TK/RA materi Alat Permainan Edukatif untuk

anak TK/RA di Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sedangkan secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Membantu mahasiswa mengeksplorasi diri dalam mengembangkan kompetensi yang ada pada dirinya.
- b. Membantu mahasiswa dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam mata kuliah media dan sumber belajar TK/RA materi Alat Permainan Edukatif untuk anak TK/RA di Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- c. Membantu mahasiswa mencapai hasil belajar yang memuaskan, khususnya di Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

B. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Hasil Belajar Mahasiswa

2.1.1. Hakikat Hasil Belajar

Belajar dan mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan, yakni tujuan

pengajaran (instruksional), pengalaman (proses), belajar-mengajar, dan hasil belajar. Hasil belajar adalah suatu bentuk hasil dari kegiatan penilaian, yakni suatu tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan-tujuan instruksional telah dapat dicapai atau dikuasai oleh siswa yang diperlihatkan setelah mereka menempuh pengalaman belajar (proses belajar-mengajar).²

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku, dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang di capai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyarakan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa.³

Dari definisi di atas, dapat dipahami bahwa hasil belajar adalah merupakan hasil dan bukti belajar seseorang yang ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan, baik dari salah satu aspek atau beberapa aspek. Karena itu, hasil

² Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, h.2

³ *Ibid*, h.3

belajar yang dimaksud di sini adalah kemampuan yang dimiliki seorang mahasiswa selaku peserta didik setelah menerima perlakuan dari dosen selaku pendidik. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki mahasiswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

2.1.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mahasiswa

Secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang dicapai oleh mahasiswa, di antaranya adalah: *Pertama*, Faktor internal yaitu dari sisi diri peserta didik, terdapat dua hal yang dapat mempengaruhi aktivitas dan hasil belajarnya, yaitu kondisi psikologis dan fisiologis. Kondisi psikologis adalah keadaan jiwa atau ruhaninya. Sedangkan kondisi fisiologis merupakan kondisi fisik, jasmani, atau tubuh peserta didik yang belajar. *Kedua*, Faktor eksternal yaitu segala sesuatu yang berasal dari luar diri peserta didik yang dapat mempengaruhi aktivitas dan hasil belajarnya.

2.1.3. Kategori Hasil Belajar

Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap

dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan kurikulum. Sedangkan *Gagne* membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris. Sedangkan klasifikasi hasil belajar dari *Benyamin Bloom* yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.⁴

2.1.4. Evaluasi Hasil Belajar

Evaluasi hasil belajar adalah suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas daripada sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu untuk membuat suatu keputusan.⁵ Untuk melihat hasil belajar mahasiswa meningkat atau tidak, maka dosen hendaknya melakukan evaluasi terhadap hasil belajar mahasiswa. Karena itu, evaluasi memiliki manfaat di antaranya: 1). Untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diberikan; 2). Untuk mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar

⁴ *Ibid*, h.22

⁵ Arifin, Z. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama.

peserta didik dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan; 3). Untuk mengetahui kecakapan, motivasi, bakat, minat, dan sikap peserta didik terhadap program pembelajaran; 4). Untuk seleksi, yaitu memilih dan menentukan peserta didik yang sesuai dengan jenis pendidikan tertentu; 5). Untuk menentukan kenaikan kelas; 6). Untuk mendiagnosis keunggulan dan kelemahan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran; 7). Untuk menempatkan peserta didik sesuai dengan potensi yang dimilikinya.⁶

Dalam pelaksanaan evaluasi, secara umum tes hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu: *Pertama*, Tes formatif adalah tes yang diadakan sebelum atau selama pelajaran berlangsung. Tes formatif ini mempunyai dua tujuan, yaitu untuk membantu dosen dalam membuat perencanaan dan untuk membantu mahasiswa mengenali segi-segi yang perlu ditangani⁷. *Kedua*, Tes sumatif adalah tes yang diselenggarakan pada akhir seluruh kegiatan belajar

mengajar. Tujuannya adalah untuk memberi tahu dosen dan mahasiswa tentang seberapa jauh yang telah dicapai selama satu triwulan dan selama satu semester⁸.

2.2. Alat Permainan Edukatif (APE) untuk anak TK/RA

2.2.1. Hakikat Alat Permainan Edukatif (APE)

Dunia anak tidak dapat dilepaskan dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan anak bermain menggunakan alat permainan. Oleh karena itu, alat permainan itu tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak.⁹ Alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya. Berbeda dengan alat permainan umumnya, alat permainan edukatif banyak ditemukan di lembaga-lembaga penyelenggaraan program pendidikan anak prasekolah¹⁰.

Alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk

⁶ Iskandar. 2009. *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press.

⁷ Purwanto, M. N. 2005. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosdakarya.

⁸ Rosnita. 2007. *Evaluasi Pendidikan*. Bandung: Ciptapustaka Media.

⁹ Zaman, B. *Op.Cit*, h.6.1

¹⁰ *Ibid*, h.6.3

kepentingan pendidikan¹¹. Berkaitan dengan alat permainan untuk anak TK maka pengertian APE untuk anak TK/RA adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK. Alat permainan edukatif untuk anak TK selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan rentang usia anak TK, yaitu usia 4-5 tahun dan usia 5-6 tahun. APE juga dirancang untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK yaitu aspek fisik (motorik halus dan kasar), emosi, social, bahasa, kognitif, dan moral¹².

2.2.2. Syarat Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Persyaratan alat permainan edukatif adalah: (a) mengandung nilai pendidikan, (b) aman atau tidak berbahaya bagi anak, (c) menarik di lihat dari warna dan bentuknya, (d) sesuai dengan minat

dan taraf perkembangan anak, (e) sederhana, murah dan mudah diperoleh, (f) awet, tidak mudah rusak dan mudah pemeliharaannya, (g) ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak, (h) berfungsi mengembangkan kemampuan anak.¹³

2.2.3. Prinsip Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif tidak harus selalu dibeli ditoko atau dipasar. Pada dasarnya banyak barang-barang yang ada disekitar kita dapat dimanfaatkan atau diolah untuk dijadikan APE. Untuk itu kita harus tau kebutuhan atau tahap-tahap perkembangan anak sehingga kita dapat memanfaatkan barang-barang tersebut menjadi alat bermain yang bermanfaat untuk anak. Alat bermain yang kita sediakan tidak harus berbentuk bagus dan bernilai mahal bahkan barang-barang bekas rumah tangga, pabrik dan kekayaan alam yang ada mengandung nilai pendidikan dapat menjadi fasilitator pada saat anak bermain menggunakan alat-alat tersebut. Prinsip alat bermain adalah (a) menyenangkan bagi anak,

¹¹ Sugianto, M. 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Dirjen PPTA, Depdikbud

¹² Zaman, B. *Op.Cit*, h.6.3-6.4

¹³ Direktorat PAUD. 2003. *Modul Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 tahun*. Jakarta: Dirjen PLS dan Pemuda, Depdiknas, h.i

(b) mendorong munculnya kerjasama/ sosialisasi antar anak, (c) menumbuhkan daya pikir anak, (d) meluaskan pengalaman anak, (e) mendorong anak bersikap kreatif, dan (f) mengandung nilai-nilai agama/spiritual¹⁴.

2.3. Metode Demonstrasi

2.3.1. Pengertian Metode

Demonstrasi

Demonstrasi adalah suatu metode yang digunakan untuk memperlihatkan proses atau cara kerja suatu benda yang berkenaan dengan pelajaran¹⁵. Sedangkan menurut Muhibbin Syah, metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan¹⁶.

Menurut Djamarah dan Zain, metode demonstrasi adalah cara penyajian pembelajaran dengan

meragakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari, baik sebenarnya ataupun tiruan, yang sering disertai dengan penjelasan lisan¹⁷. Tujuan pengajaran menggunakan metode demonstrasi adalah untuk memperlihatkan proses terjadinya suatu peristiwa sesuai materi ajar, cara pencapaiannya dan kemudahan untuk dipahami oleh siswa dalam pengajaran di kelas. Dengan pembelajaran menggunakan metode demonstrasi, maka secara langsung mahasiswa dapat mengamati dan memahami cara membuat dan menggunakan alat permainan edukatif untuk anak TK/RA dalam proses pembelajaran anak usia dini.

2.3.2. Manfaat dan Kelebihan

Metode Demonstrasi

Manfaat metode demonstrasi secara psikologis adalah : (a) perhatian mahasiswa dapat lebih dipusatkan, (b) proses belajar dapat lebih terarah pada materi yang sedang dipelajari, (c) pengalaman dan kesan sebagai hasil pembelajaran lebih melekat dalam diri mahasiswa. Sedangkan kelebihan dari

¹⁴ Salim, N. 2006. *Alat Permainan Edukatif (APE) Bernuansa Agama*. Jakarta: Taman Wijaya Kesuma Masjid Istiqlal, h.5

¹⁵ Djamarah, S.B. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta

¹⁶ Syah, M. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

¹⁷ Djamarah, S.B dan Zain, A. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

metode demonstrasi adalah :

- a. Perhatian mahasiswa dapat dipusatkan pada hal-hal yang dianggap penting oleh dosen sehingga hal yang penting itu dapat diamati secara teliti.
- b. Dapat membimbing mahasiswa ke arah berpikir yang sama dalam satu saluran pikiran.
- c. Ekonomis dalam jam pelajaran dan ekonomis dalam waktu yang panjang dapat diperlihatkan melalui demonstrasi dengan waktu yang pendek.
- d. Dapat mengurangi kesalahan-kesalahan bila dibandingkan dengan hanya membaca atau mendengarkan, karena mahasiswa mendapat gambaran yang jelas dari hasil pengamatan
- e. Karena gerakan dan proses dipertunjukkan, maka tidak memerlukan keterangan-keterangan yang banyak.
- f. Beberapa persoalan yang menimbulkan pertanyaan atau keraguan dapat diperjelas waktu proses demonstrasi¹⁸.

Kaitan dengan materi alat permainan edukatif untuk anak RA/TK, maka kelebihan dari metode demonstrasi: 1). Mahasiswa dapat

langsung mengamati cara pembuatan APE; 2). Mahasiswa dapat langsung mempraktekkan cara penggunaan alat permainan edukatif; 3). Mahasiswa dapat langsung mendemonstrasikan penerapan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran di TK/RA; 4). Dapat mendorong mahasiswa untuk kreatif, inovatif, dan berpartisipasi aktif, sehingga pengetahuan yang diperoleh dapat diterapkan; 5). Dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi hasil belajar mahasiswa.

2.3.3. Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode Demonstrasi

Adapun langkah-langkah pelaksanaan metode demonstrasi dalam mata kuliah media dan sumber belajar TK/RA materi alat permainan edukatif untuk anak TK/RA, terdiri dari tiga kegiatan utama yaitu; (a) pembuatan rancangan APE untuk anak TK/RA, (b) Pembuatan APE untuk anak RA/TK, (c) Penggunaan APE untuk anak RA/TK.

Langkah-langkah *membuat rancangan* APE untuk anak RA/TK :

- Menganalisis kurikulum, aspek pengembangan anak RA/TK
- Menginventarisasi APE yang ada dan mengidentifikasi kebutuhan

¹⁸ Djamarah, S.B. 2008. *Op.Cit.*

- Menyimpulkan APE yang dibutuhkan
- Merencanakan pengadaan dengan cara membuat
- Rencana pembuatan rancangan
- Menyiapkan bahan, alat, desain

Langkah-langkah atau tahapan pembuatan APE untuk anak RA/TK:

- Menyiapkan alat dan bahan
- Membuat desain/sketsa
- Melaksanakan pembuatan

Prinsip yang harus diperhatikan dalam penggunaan APE adalah :

- Berikan kebebasan berekspresi
- Merencanakan waktu dan mengatur tempat bermain
- Memberi rangsangan dan bimbingan dalam melakukan kegiatan
- Memupuk keberanian anak
- Memberi bimbingan dan pembinaan sesuai kemampuan dan taraf perkembangan anak
- Memberi rasa gembira.
- Melakukan pengawasan selama kegiatan¹⁹.

Langkah-langkah pelaksanaan metode demonstrasi di kelas, di antaranya adalah: 1). Memberi penjelasan tentang langkah-langkah/prosedur pelaksanaan kegiatan; 2).

Menyiapkan bahan yang dibutuhkan, baik dari bahan alam maupun dari bahan bekas; 3). Memberikan contoh dan pengarahan cara membuat dan menggunakan alat permainan edukatif bagi anak TK/RA. Beberapa alat permainan edukatif yang dibuat adalah puzzle, boneka tangan dari kertas, boneka dari kain perca, boneka jari, boneka dari bahan alam, kartu huruf, kartu angka dan kartu huruf hijaiyah, telepon kaleng/gelas plastik, botol aroma, botol perasa, balok kardus, dan aneka mainan dari kardus bekas.

C. METODE PENELITIAN

3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara pada mata kuliah Media dan Sumber Belajar RA/TK yang dikhususkan pada materi Alat Permainan Edukatif (APE) untuk anak RA/TK. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Desember 2016. Penentuan waktu ini mengacu kepada kalender akademik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, karena penelitian tindakan kelas memerlukan beberapa siklus yang harus menyesuaikan dengan program pembelajaran.

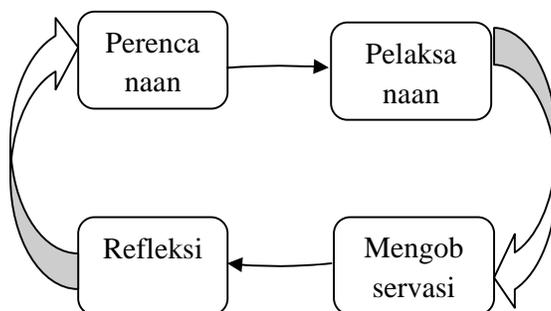
¹⁹ Zaman, B., dkk. 2008. *Op.Cit.*

3.2. Subjek Penelitian

Adapun yang menjadi subjek penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah mahasiswa semester IIIA untuk tahun ajaran 2016-2017 Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Fakultas Agama Islam UMSU yang berjumlah 20 orang, terdiri dari 19 orang perempuan dan 1 orang laki-laki.

3.3. Jenis Penelitian

Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu penelitian yang memberikan tindakan ke pada objek penelitian, yang dilakukan dengan siklus yang berkelanjutan sampai tujuan penelitian tercapai. Prosedur tindakan persiklusnya digambarkan dalam daur ulang skema berikut:



3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah mengamati variabel yang diteliti dengan menggunakan metode

tertentu²⁰. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

- a. Tes, digunakan untuk mendapatkan data mengenai hasil belajar mahasiswa, berupa pemberian tugas, praktek langsung, dan tanya jawab lisan
- b. Dokumentasi, digunakan dalam penelitian ini adalah nilai ujian mata kuliah media dan sumber belajar mahasiswa semester III Program Studi PGRA FAI UMSU. Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kondisi awal mahasiswa.
- c. Observasi, digunakan untuk menilai hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan metode demonstrasi.

Untuk menguji validitas data maka digunakan teknik triangulasi data, yaitu: 1). Triangulasi sumber data, yaitu teknik untuk menguji kebenaran dengan mengacu kebenaran data yang telah di peroleh dari satu informan dengan informan lain. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan data dokumen yang

²⁰ Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

berupa hasil pre test; 2). Triangulasi metode, yaitu teknik yang digunakan untuk menguji kebenaran untuk membandingkan data yang diperoleh; 3). Triangulasi teori, yaitu digunakan dengan menggunakan lebih dari satu teori dalam membahas masalah yang sedang dikaji.

3.5. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses pengorganisasian data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar, sehingga dapat ditemukan tema seperti yang disarankan oleh data”²¹. Dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdapat dua jenis data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis *deskriptif*. Dalam analisis *deskriptif*, ada empat alur kegiatan yang menjadi satu kesatuan yang tidak dapat terpisahkan, yaitu: 1). Pengumpulan data, yaitu mengumpulkan semua data dari lapangan; 2). Reduksi data yaitu, pada teknik ini peneliti melakukan proses pemilahan data yang relevan, penting

dan bermakna mulai dari awal pengumpulan data hingga peneliti melakukan penyusunan laporan penelitian; 3). Penyajian data yaitu, teknik ini memaparkan hasil temuan secara narasi. Penyajian data dilakukan dalam rangka pengorganisasian hasil reduksi dengan cara menyusun secara *naratif* sekumpulan informasi yang telah diperoleh dari hasil reduksi, sehingga data dapat disimpulkan dan selanjutnya dapat diberikan tindakan; 4). Penarikan kesimpulan yaitu, memberikan kesimpulan terhadap hasil penafsiran dan evaluasi. Kegiatan ini mencakup pencarian makna data dan memberi penjelasan. Selanjutnya kemudian dilakukan verifikasi, yaitu pengujian kebenaran, kekokohan dan mencocokkan makna-makna yang muncul dari data²².

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), cara kerjanya diwujudkan dalam beberapa siklus hingga tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan yang di harapkan, artinya penelitian (siklus) akan di hentikan apabila tujuan pembelajaran telah tercapai. Pada setiap siklus terdapat empat kegiatan, yaitu

²¹ Moleong, L. J. 2003. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

²² Huberman, M. B. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.

perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Selanjutnya data hasil penelitian tersebut akan dianalisis sebagai berikut, yaitu: 1). Hasil belajar peserta didik dianalisis dengan menggunakan prinsip konversi lima, yaitu:

93-100	= Sangat Tinggi
84-92	= Tinggi
75-83	= Sedang
74-70	= Cukup
0-69	= Rendah

Kriteria ideal ketuntasan belajar minimal yang ditetapkan Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara mata kuliah Media dan Sumber Belajar RA/TK adalah 75 sedangkan ketuntasan klasikal tercapai bila terdapat 85% mahasiswa yang tuntas belajar.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1.Deskripsi Hasil Penelitian Pra

Tindakan

Jumlah mahasiswa semester IIIA Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Fakultas Agama Islam UMSU berjumlah 20 orang. Setelah dilakukan kegiatan perkuliahan pada mata kuliah media dan sumber belajar

TK/RA pada materi alat permainan edukatif untuk anak TK/RA dalam kegiatan pra siklus, maka untuk menguji pengetahuan awal mahasiswa maka peneliti terlebih dahulu melaksanakan tes dengan mengajukan 5 soal esay kepada mahasiswa mengenai materi alat permainan edukatif untuk anak TK/RA. Dari hasil evaluasi tersebut maka diperoleh nilai hasil belajar mahasiswa tertera dalam tabel berikut:

Tabel I. Hasil Belajar Pra Tindakan

No	Nilai	F	%
1	96-100	0	0.0
2	91-95	0	0.0
3	86-90	2	10.0
4	81-85	3	15.0
5	76-80	3	15.0
6	71-75	1	5.0
7	66-70	3	15.0
8	61-65	4	20.0
9	56-60	2	10.0
10	51-55	1	5.0
11	0-50	1	5.0
Jumlah		20	100.00

Berdasarkan tabel di atas, hasil perkuliahan mahasiswa dalam mata kuliah media dan sumber belajar TK/RA pada materi alat permainan edukatif untuk anak TK/RA dalam penelitian tahap pra tindakan menunjukkan bahwa hanya 8 orang

yang tuntas atau (40%), dengan kriteria ketuntasan minimal yaitu nilai 75, berarti belum memiliki ketuntasan klasikal, karena ketuntasan klasikal baru tercapai apabila 85% mencapai nilai 75.

Untuk memecahkan masalah rendahnya hasil belajar mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Fakultas Agama Islam UMSU, maka diupayakan dengan menggunakan metode demonstrasi.

4.2.Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

4.2.1. Perencanaan

Dengan mengkaji kondisi proses perkuliahan yang terjadi, serta rendahnya hasil belajar mahasiswa. Untuk memperbaiki kelemahan tersebut, maka pada pelaksanaan siklus I dibuat perencanaan yaitu:

- 1) Menyusun Satuan Acara Perkuliahan SAP mata kuliah Media dan Sumber Belajar RA/TK dengan menerapkan Metode Demonstrasi pada materi Alat Permainan Edukatif untuk anak RA/TK.
- 2) Mempersiapkan materi ajar, dengan materi alat permainan edukatif untuk anak RA/TK.
- 3) Menyiapkan media pelajaran yang tepat yang mendukung terhadap pelaksanaan pembelajaran.

- 4) Menyiapkan absensi, laporan pelaksanaan perkuliahan (LPP).
- 5) Menyusun instrumen penelitian:
 - a) Perangkat soal evaluasi hasil belajar mahasiswa.
 - b) Lembar observasi aktivitas mahasiswa, yang bertujuan untuk melihat keadaan aktivitas mahasiswa dalam proses pembelajaran di kelas.
 - c) Lembar angket untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap penggunaan Metode Demonstrasi.

4.2.2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 7 Desember 2016, peneliti memulai siklus I pada pengenalan tentang materi alat permainan edukatif untuk anak RA/TK. Siklus I ini dilakukan 1xTTM atau selama 150 menit (3 SKS). Kegiatan pembelajaran dilakukan sebagai berikut:

1) Kegiatan pendahuluan

- a) Dosen membimbing mahasiswa untuk memulai pembelajaran dengan membaca *basmalah*. Melakukan apersepsi yaitu mengarahkan kesiapan mahasiswa untuk mengikuti pembelajaran kemudian memberikan motivasi

dan informasi kompetensi yang akan dicapai oleh mahasiswa.

- b) Dosen menjelaskan judul materi yang akan dibahas dalam perkuliahan, yaitu materi alat permainan edukatif.
- c) Menyebutkan standar kompetensi dan tujuan dari materi yang akan diajarkan.
- d) Dosen menjelaskan indikator pencapaian keberhasilan pembelajaran yang ingin dicapai, yaitu menjelaskan pengertian, syarat dan prinsip alat permainan edukatif untuk anak RA/TK.

2) *Kegiatan inti*

- a) Dosen memberikan tugas untuk membuat rancangan alat permainan edukatif untuk anak RA/TK, dengan memperhatikan prinsip dan syarat APE, tujuan penggunaan APE, disesuaikan dengan rentang usia anak, mengandung nilai edukatif, dan menentukan aspek perkembangan yang dapat di capai anak melalui alat permainan edukatif yang dirancangnya tersebut.
- b) Setelah itu, dosen mulai memberikan tugas kepada mahasiswa untuk membuat alat permainan edukatif dari alat dan bahan yang telah mereka

persiapkan sesuai dengan ide dan kreatifitas masing-masing mahasiswa;

- c) Dosen memerintahkan kepada mahasiswa untuk membuat narasi tentang tujuan, cara pembuatan dan penggunaan APE untuk anak RA/TK dan aspek perkembangan yang dapat di capai anak.
- d) Mahasiswa mendemonstrasikan rancangan, cara pembuatan dan penggunaan alat permainan edukatif untuk anak RA/TK.

3) *Kegiatan penutup*

- a) Dosen menilai dan memberikan beberapa pertanyaan lisan untuk mengetahui hasil belajar pada materi alat permainan edukatif untuk anak RA/TK.
- b) Dosen membimbing mahasiswa untuk menutup pembelajaran dengan membaca *hamdalah* dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

4.2.3. Hasil Siklus I

Hasil pembelajaran mahasiswa yang telah mendapat perlakuan pembelajaran dengan menggunakan Metode Demonstrasi pada materi alat permainan edukatif untuk anak RA/TK Pada siklus I, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel I. Hasil Belajar Mahasiswa
Pada Siklus I**

No	Nilai	F	%
1	96-100	0	0.0
2	91-95	1	5.0
3	86-90	2	10.0
4	81-85	5	25.0
5	76-80	6	30.0
6	71-75	1	5.0
7	66-70	2	10.0
8	61-65	1	5.0
9	56-60	2	10.0
10	51-55	0	0.0
11	0-50	0	0.0
Jumlah		20	100.00

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah media dan sumber belajar TK/RA pada materi alat permainan edukatif untuk anak TK/RA pada siklus I menunjukkan bahwa 14 orang yang tuntas atau (70%) dan 6 orang mahasiswa yang belum tuntas atau (30%).

Pada siklus I ini, hasil belajar mahasiswa telah mengalami peningkatan, dibandingkan dengan hasil yang didapat pada tahap pra tindakan. Namun demikian, dikarenakan kriteria ketuntasan mahasiswa belum tercapai,

yaitu belum mencapai 85%, maka siklus dilanjutkan ke siklus II.

2.4. Refleksi Hasil Tindakan Siklus I

Refleksi dilakukan untuk menentukan apakah tindakan siklus I harus diulangi atau telah mencapai tingkat keberhasilan. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan selama proses kegiatan pembuatan dan penggunaan alat permainan edukatif untuk anak RA/TK dilaksanakan dengan menggunakan metode demonstrasi.

Berdasarkan hasil tes akhir pada siklus I diperoleh data bahwa mahasiswa yang mendapat nilai tuntas 14 orang mahasiswa atau (70%), dengan demikian kriteria keberhasilan pembelajaran belum mencapai kriteria yang maksimal sebagaimana telah ditetapkan. Karena ketuntasan klasikal tercapai apabila 85% mencapai nilai KKM, yaitu nilai 75.

Dari uraian dan analisis data di atas, peneliti menyatakan bahwa pada tindakan siklus I belum mencapai kriteria yang telah ditentukan yaitu persentase ketuntasan hasil belajar mahasiswa dengan metode demonstrasi belum mencapai ketuntasan, sehingga perlu dilaksanakan tindakan siklus II.

4.3.Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

4.3.1. Perencanaan

Dengan mengkaji refleksi siklus I dan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa, maka perlu dibuat perencanaan siklus II yaitu:

- 1) Menyusun SAP dengan pendalaman materi Alat Permainan Edukatif untuk anak RA/TK dengan metode demonstrasi
- 2) Mempersiapkan materi ajar.
- 3) Menyiapkan media pelajaran
- 4) Menyiapkan absensi, laporan pelaksanaan perkuliahan (LPP).
- 5) Menyusun instrumen penelitian:
 - a) Perangkat soal evaluasi hasil belajar mahasiswa.
 - b) Lembar observasi aktivitas mahasiswa, yang bertujuan untuk melihat keadaan aktivitas mahasiswa dalam proses pembelajaran di kelas.
 - c) Lembar angket untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap penggunaan Metode Demonstrasi.

4.3.2. Pelaksanaan Tindakan

Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 14 Desember 2016, peneliti memulai siklus II dengan lanjutan pendalaman materi yang telah diberikan pada siklus I yaitu

materi APE untuk anak RA/TK, meliputi merancang, membuat dan menggunakan APE untuk anak RA/TK dengan menerapkan metode demonstrasi. Siklus II ini dilakukan dalam 1xTTM atau selama 150 menit (3 SKS). Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II, sama dengan yang dilakukan pada siklus I, yaitu: (1) Kegiatan pendahuluan, (2) Kegiatan inti, dan (3) Kegiatan penutup

4.3.3. Hasil Siklus II

Hasil pembelajaran mahasiswa yang telah mendapat perlakuan pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi pada siklus II, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel III. Hasil Belajar Mahasiswa Pada Siklus II

No	Nilai	F	%
1	96-100	0	0.0
2	91-95	3	15.0
3	86-90	11	55.0
4	81-85	4	20.0
5	76-80	1	5.0
6	71-75	0	0.0
7	66-70	1	5.0
8	61-65	0	0.0
9	56-60	0	0.0
10	51-55	0	0.0
11	0-50	0	0.0
Jumlah		20	100.00

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah media dan sumber belajar RA/TK pada materi alat permainan edukatif untuk anak RA/TK pada siklus II menunjukkan bahwa 19 orang yang tuntas atau (95%) dan 1 orang mahasiswa yang belum tuntas atau (5%).

Pada siklus II ini, hasil belajar mahasiswa telah mengalami peningkatan, dibandingkan dengan hasil yang didapat pada Siklus I. Dengan demikian, dikarenakan kriteria ketuntasan mahasiswa telah tercapai, yaitu telah melebihi 85%, maka siklus di hentikan hanya sampai dengan siklus II saja.

4.3.4. Refleksi Hasil Tindakan Siklus II

Refleksi untuk Siklus II ini dilakukan karena telah mencapai tingkat keberhasilan, yang menunjukkan bahwa proses kegiatan belajar dengan menggunakan metode demonstrasi telah berhasil.

Berdasarkan hasil tes akhir pada siklus II diperoleh data bahwa mahasiswa yang mendapat nilai tuntas 19 orang mahasiswa atau (95%), dengan demikian kriteria keberhasilan pembelajaran telah mencapai kriteria yang maksimal sebagaimana telah

ditetapkan. Karena ketuntasan klasikal tercapai apabila 85% mencapai nilai KKM, yaitu nilai 75.

Dari uraian dan analisis data di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran pada tindakan siklus II telah mencapai kriteria yang telah ditentukan yaitu persentase ketuntasan hasil belajar dengan metode demonstrasi telah mencapai ketuntasan.

4.4. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan paparan data di atas, dapat dikemukakan bahwa temuan secara umum dalam penelitian ini:

- a. Hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal FAI UMSU mengalami peningkatan setelah menggunakan metode demonstrasi, yaitu hasil belajar mahasiswa pada kegiatan pra tindakan hanya 8 orang mahasiswa yang mendapat nilai tuntas atau mencapai 40%. Sedangkan pada siklus I hasil belajar mahasiswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan kegiatan pra tindakan, yaitu mencapai 14 orang mahasiswa yang mendapat nilai tuntas atau mencapai 70%, dan pada siklus II mengalami peningkatan lagi yaitu mencapai 19 orang atau 95%,

dengan demikian kriteria keberhasilan pembelajaran telah mencapai kriteria yang maksimal sebagaimana telah ditetapkan. Karena ketuntasan klasikal tercapai apabila 85% mencapai nilai KKM, yaitu nilai 75.

- b. Pemahaman mahasiswa dalam mata kuliah media dan sumber belajar RA/TK materi alat permainan edukatif untuk anak RA/TK dengan metode demodtrasi, mengalami peningkatan di bandingkan pada tahap pra tindakan, yaitu mencapai 95%.

Dengan demikian melihat hasil tersebut, penelitian tindakan kelas sangat bermanfaat, sehingga setiap pendidik yang ingin meningkatkan kualitas pembelajarannya di kelas maka perlu adanya inovasi yang dilakukan oleh pendidik itu sendiri, baik mengenai strategi yang dipakai atau metode yang diterapkannya apakah sudah tepat atau belum. Hal inilah yang terkadang menjadi kendala bagi dosen di dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, sehingga mahasiswa tidak termotivasi untuk belajar dengan baik di dalam meningkatkan kemampuan atau prestasi belajarnya. Dengan demikian penelitian tindakan kelas ini terbukti telah dapat meningkatkan pemahaman dan hasil

belajar mahasiswa dalam materi alat permainan edukatif untuk anak RA/TKRA/TK di Prodi PGRA FAI UMSU.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan analisis data hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat dikemukakan kesimpulan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- a. Hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam FAI UMSU mengalami peningkatan setelah menggunakan metode demonstrasi, yaitu hasil belajar mahasiswa pada pra tindakan hanya 8 orang mahasiswa yang mendapat nilai tuntas atau mencapai 40%. Sedangkan pada siklus II hasil belajar mahasiswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan kegiatan pra tindakan, yaitu mencapai 14 orang mahasiswa yang mendapat nilai tuntas atau mencapai 70% dan pada siklus II mencapai 19 orang mahasiswa yang mendapat nilai tuntas yaitu mencapai 95%.
- b. Sedangkan pemahaman mahasiswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode

demonstrasi pada mata kuliah media dan sumber belajar RA/TK pada materi alat permainan edukatif untuk anak RA/TK di Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal FAI UMSU menunjukkan kondisi positif dan menggembirakan. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi dan nilai hasil belajar mahasiswa mengalami peningkatan di bandingkan pada tahap sebelum dilakukannya metode demonstrasi.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil uraian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, dan beberapa kesimpulan yang telah diutarakan di atas, ada sejumlah pemikiran yang penulis sarankan yang diharapkan berguna bagi dosen dalam menjalankan fungsinya dan pihak-pihak yang terkait dalam pendidikan, di antaranya:

a. Dengan memperhatikan hakikat dan sifat metode demonstrasi berguna untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mahasiswa, maka disarankan kepada dosen supaya memahami metode pembelajaran dengan meningkatkan kualitas diri, baik dengan cara belajar atau dengan mengikuti pelatihan-pelatihan

peningkatan mutu, untuk kemudian diterapkan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran dan aspek yang tepat.

b. Kepada dosen agar dapat meningkatkan kompetensi dalam mengajar dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sehingga akan ditemukan suatu kondisi belajar yang efektif dan meningkatkan hasil belajar khususnya mahasiswa.

c. Rancangan pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini belum sepenuhnya sempurna, untuk itu bagi dosen lain yang ingin mengimplementasikannya dalam materi yang sama atau pada materi yang lain hendaknya menelaah terlebih dahulu, sehingga dapat menerapkannya dengan lebih baik.

d. Pengambil kebijakan, kiranya selalu mencari solusi untuk meningkatkan kualitas dosen agar mampu mengajar secara profesional dengan memberikan pelatihan-pelatihan secara bertahap dan kontinuitas, sehingga para dosen bisa lebih menguasai model, strategi dan metode belajar yang efektif, juga

- berusaha melengkapi media pembelajaran sehingga memudahkan dosen menyampaikan materi pelajaran.
- e. Dalam rangka mencapai tingkat ketepatan penerapan metode demonstrasi dalam proses pembelajaran yang lebih inovatif, maka penelitian ini perlu dilanjutkan dengan materi dan pelajaran yang berbeda dan kompetensi yang berfokus pada pendalaman pemahaman, dan keluasan wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama.
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Direktorat PAUD. 2003. *Modul Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 tahun*. Jakarta: Dirjen PLS dan Pemuda, Depdiknas, h.i
- Djamarah, S.B. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, S.B dan Zain, A. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Huberman, M. B. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Iskandar. 2009. *Penelitian tindakan kelas*. Ciputat: Gaung Persada Press.
- Moleong, L. J. 2003. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, M. N. 2005. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Rosnita. 2007. *Evaluasi Pendidikan*. Bandung: Ciptapustaka Media.
- Salim, N. 2006. *Alat Permainan Edukatif (APE) Bernuansa Agama*. Jakarta: Taman Wijaya Kesuma Masjid Istiqlal,
- Sugianto, M. 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Dirjen PPTA, Depdikbud
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Syah, M. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Zaman,B., dkk. 2008. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka,