

Relationship of Parenting with Child Interpersonal Intelligence in Wonokerto Village, Lumajang Regency

Yessy Nur Endah Sary

STIKes Hafshawaty Pesantren Zainul Hasan

Abstract

Parenting is a pattern of interaction between parents and children or can be said to be the attitude or behavior of parents when interacting with children, including how to apply the rules, teach values or norms, give attention and love and show good attitudes and behaviors so that they become role models for their children. The purpose of this study was to analyze the relationship of parenting parents with children interpersonal Intelligence in Wonokerto, Lumajang. The research design used Correlational analytical. The Samples are 44 kindergarten students with using total sampling. The data analysis with Spearman Rank. The results of the relationship analysis of parenting parents with kindergarten interpersonal intelligence obtained that the practice of the majority parenting is authoritarian parenting as much as 20 (45.5%). Interpersonal intelligence of kindergarten children is a good majority of 40 (90.9%). The conclusion of this study is that there is a relationship between parenting pattern with children interpersonal Intelligence in Wonokerto, Lumajang.

Keywords: *Parenting Pattern, Interpersonal Intelligence*

Abstrak

Pola asuh merupakan pola interaksi antara orang tua dan anak atau bisa dikatakan perilaku orang tua saat berinteraksi dengan anak, termasuk cara penerapan aturan, mengajarkan nilai atau norma, memberikan perhatian dan kasih sayang serta menunjukkan sikap dan perilaku baik sehingga dijadikan panutan bagi anaknya. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis hubungan pola asuh orang tua dengan kecerdasan interpersonal anak di Desa Wonokerto Kabupaten Lumajang. Desain penelitian *analitik korelasional*. Sampel 44 murid TK dengan menggunakan total sampling. Analisis dengan *Spearman Rank*. Hasil analisis hubungan pola asuh orang tua dengan kecerdasan interpersonal anak TK diperoleh bahwa penerapan pola asuh mayoritas adalah pola asuh otoriter sebanyak 20 (45,5%). Kecerdasan interpersonal anak TK mayoritas baik sebanyak 40 (90,9%). Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecerdasan interpersonal anak di Desa Wonokerto Kabupaten Lumajang

Kata Kunci: *Pola Asuh, Kecerdasan Interpersonal.*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉Corresponding author :

Address : Probolinggo, Jawa Timur

Email : yessynurendahsari@gmail.com

ISSN [2356-1327](#) (Print)

ISSN [2549-8959](#) (Online)

PENDAHULUAN

Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama sebelum anak memperoleh pendidikan di sekolah, pada keluargalah anak pertama kalinya belajar. Keluarga tidak hanya sebagai penerus keturunan saja, tetapi juga pembentuk kepribadian anak (Theresia, 2009). Orang tua bertanggung jawab terhadap pola asuh yang diberikan kepada anak sehingga berpengaruh terhadap kecerdasan anak baik kecerdasan personal, kecerdasan interpersonal dan kecerdasan intrapersonal.

Kecerdasan interpersonal merupakan yang paling penting dalam kehidupan manusia karena disini manusia mampu memelihara hubungan dengan manusia lainnya secara efektif, sehingga keberhasilan hidup seseorang sangat bergantung pada kecerdasan interpersonalnya. Kecerdasan interpersonal penting karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa menyendiri (Muslihuddin, 2008).

Pada tahun 2015 di Kabupaten Lumajang total anak usia 4-6 tahun sebanyak 724 anak, dari data tersebut baru 605 anak yang sudah tercatat di setiap sekolah TK di Lumajang, total yang tidak sekolah TK 119 anak, beberapa faktor yang jadi penyebab mereka tidak sekolah antara lain kurangnya kesadaran orang tua dengan pendidikan TK, jarak rumah ke tempat sekolah yang terlalu jauh, di tinggal orang tua kerja keluar negeri dan ada juga yang sudah pindah tempat tinggal di luar kabupaten.

Berdasarkan data yang diperoleh di desa Wonokerto Kecamatan Gucialit Kabupaten Lumajang, tercatat 92 anak usia 4-6 tahun dan yang terdaftar di pendidikan TK sebanyak 87 anak, 21 murid TK A dan 23 murid TK B dipendidikan TK Dharma Wanita Desa Wonokerto Kecamatan Gucialit Kabupaten Lumajang.

Banyak antara murid TK tersebut yang jarang masuk, karena orang tuanya lebih mengutamakan kepentingan yang lain daripada pendidikan anaknya, sehingga murid TK tersebut kurang bisa menerima pembelajaran, dari penilaian pelaporan

yang di dapat seperti nilai-nilai agama dan moral sebesar 100% MB (Mulai Berkembang), Fisik motorik sebesar 100 % BSH (Berkembang Sesuai Harapan), Kognitif sebesar 86 % BSH (Berkembang Sesuai Harapan), bahasa sebesar 80% Mulai Berkembang (MB), Sosial-emosional sebesar 100% Mulai Berkembang (MB). Akan tetapi untuk penilaian bahasa masih ada sebagian murid yang masih kurang memahami bahasa Indonesia maka dari itu gurunya mengajar dengan mencampur kata-kata dengan bahasa daerah, terdapat juga murid yang pendiam ketika pembelajaran berlangsung namun ketika bermain mereka aktif, dari berbagai sikap murid tersebut faktanya banyak orang tua ketika di rumah membiarkan apa yang anaknya ingin lakukan tanpa memikirkan dampaknya, para orang tua jarang untuk menegur atau menasehati anaknya, karena sebagian orang tua menggunakan pola asuh permisif karena kurang memahami mengenai pola asuh yang tepat bagi kecerdasan interpersonal anaknya.

Urutan perkembangan emosi yang paling baik ditinjau dari tipe pola asuh orang tua yaitu pola asuh demokratis, pola asuh otoriter dan pola asuh permisif. Mengembangkan pola asuh secara benar untuk anak sejak dini merupakan hal yang penting dengan perkembangan kecerdasan interpersonal dan mental anak. Perkembangan kecerdasan interpersonal anak sangat tergantung pada lingkungan keluarga. Pola asuh orang tua menjadi faktor dominan dalam pembentukan kecerdasan interpersonal anak. Seharusnya anak TK mendapat perhatian dan pengasuhan yang layak dari orang tua. Sehingga sebaiknya orang tua lebih memahami tentang hubungan pola asuh yang diterapkan dengan kecerdasan interpersonal anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain *cross sectional*. Populasi adalah seluruh murid TK Dharma Wanita yang meliputi 44 murid TK A dan B. Sampel adalah semua (44 murid) TK Dharma Wanita

Wonokerto Kecamatan Gucialit Lumajang. Teknik sampling dengan *total sampling*. Instrument yang digunakan berupa angket tertutup, untuk variabel pola asuh orang tua dan variabel kecerdasan interpersonal. Pengolahan data dengan *editing, coding, scoring, tabulating, entry data dan cleaning*. Analisis univariat menggunakan distribusi frekuensi. Analisis bivariat menggunakan *spearman rank*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Analisis Univariat

Data Umum

1. Karakteristik responden berdasarkan usia

Tabel 1 Distribusi responden berdasarkan hubungan pola asuh orang tua terhadap kecerdasan interpersonal anak di TK Dharma Wanita Desa Wonokerto Kecamatan Gucialit Kabupaten Lumajang.

Usia	Frekuensi (f)	Persentase (%)
3-4 Tahun	22	50
5-6 tahun	22	50
Total	44	100

Berdasarkan tabel 1 diatas didapatkan sebagian besar usia responden 3-4 tahun sebanyak 22 anak (50 %) dan 5-6 tahun sebanyak 22 anak (50 %).

2. Karakteristik responden berdasarkan kelas

Tabel 2 Distribusi responden berdasarkan hubungan pola asuh orang tua terhadap kecerdasan interpersonal anak di TK Dharma Wanita Desa Wonokerto Kecamatan Gucialit Kabupaten Lumajang.

Kelas	Frekuensi (f)	Persentase (%)
TK A	21	47,7
TK B	23	52,3
TOTAL	44	100

Berdasarkan tabel 2 diatas didapatkan bahwa kelas responden terbanyak adalah TK B dengan jumlah 23 responden (52,3%).

Data Khusus

1. Karakteristik responden berdasarkan pola asuh orang tua.

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Pola Asuh Orang Tua di TK Dharma Wanita Desa Wonokerto Kecamatan Gucialit Kabupaten Lumajang.

Pola Asuh	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Demokratis	20	45,5
Otoriter	19	43,2
Permisif	5	11,4
Penelantar	0	0
Total	44	100

Berdasarkan tabel 3 diatas didapatkan sebagian besar pola asuh yang diterapkan oleh orang tua adalah otoriter dengan jumlah 20 responden (45,5%)

2. Karakteristik responden berdasarkan kecerdasan interpersonal anak

Tabel 4 Distribusi Kecerdasan Interpersonal Anak di TK Dharma Wanita Desa Wonokerto Kecamatan Gucialit Kabupaten Lumajang.

Kecerdasan interpersonal	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Kurang	0	0
Cukup	4	9,1
Baik	40	90,9
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 4 diatas didapatkan sebagian besar kecerdasan interpersonal responden adalah baik dengan jumlah 40 responden (90,9%)

Tabulasi Silang

Tabel 5 Distribusi Frekuensi Hubungan Pola Asuh Orang tua Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak di TK Dharma Wanita Desa Wonokerto Kecamatan Gucialit Kabupaten Lumajang.

Pola Asuh	Kecerdasan Interpersonal					
	Cu kup		Baik		Jumlah	
	f	%	f	%	f	%
Permisif	5	11	0	0	5	11
Otoriter	0	0	20	46	20	45
Demokratis	0	0	19	43	19	43
Jumlah	5	11	39	89	44	100
ρ value= 0,000 α =0,05						

Berdasarkan tabel 5 di atas di dapatkan data sebagian besar katagori pola asuh orang tua terhadap kecerdasan interpersonal anak adalah demokratis yaitu sebanyak 20 responden (46%)

Analisis Bivariat

Dari hasil analisis statistik uji *spearman rank* dengan bantuan software Program SPSS For windows dari hasil uji korelasi tersebut didapatkan bahwa nilai $\rho=0,000$ dengan tingkat signifikan 0,05 ($\rho \leq 0,05$) sehingga dapat dinyatakan bahwa ada hubungan hubungan pola asuh orang tua terhadap kecerdasan interpersonal anak.

PEMBAHASAN

Pola Asuh Orangtua di TK Dharma Wanita Desa Wonokerto Kecamatan Gucialit Kabupaten Lumajang.

Dari hasil penelitian pada tabel 3 di dapatkan data tentang kategori pola asuh orang tua di TK Dharma Wanita Desa Wonokerto Kecamatan Gucialit Kabupaten Lumajang sebagai berikut sebagian besar responden katagori pola asuh terbanyak adalah demokratis dengan jumlah responden 20 orang (45,5%).

Pola asuh adalah hubungan antara orang tua dan anak dalam konteks kebaikan sehingga dijadikan panutan bagi anaknya (Theresia, 2009).

Pola asuh merupakan interaksi orang tua kepada anak yang meliputi mencukupi kebutuhan makan, keberhasilan melindungi dan sosialisasi dengan mengajarkan tingkah laku umum yang nantinya akan dapat diterima oleh masyarakat (Suwanti, Iis, 2016).

Pola asuh yang paling dominan dalam penelitian ini adalah pola asuh demokratis. Menurut hasil penelitian Jannah, Hasanatud tahun 2011, pola asuh demokratis merupakan bentuk pola asuh yang juga memberikan beberapa aturan kepada anak tetapi juga disertai dengan penjelasan dengan memakai kata-kata yang mudah dipahami oleh anak, sehingga anak dengan tanpa rasa keberatan melaksanakan aturan yang diterapkan.

Menurut hasil penelitian Sita Sonera tahun 2013, pola asuh demokratis juga memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih suatu tindakan. Orang tua berperan dalam memberikan kesempatan kepada anak agar anak dapat mengutarakan pendapat mereka dengan pendekatan yang hangat dan dapat diterima oleh anak.

Menurut hasil penelitian Apriastuti, Dwi Anita tahun 2013, anak yang orang tuanya menerapkan pola asuh demokratis lebih dapat bersosialisasi dengan orang lain secara mudah karena mereka dapat menerima perintah dan menerima perintah secara wajar, bisa menerima kritik dan saran dari orang lain, dapat mengelola emosi dengan baik dan menghargai orang lain.

Kecerdasan Interpersonal Anak di TK Dharma Wanita Desa Wonokerto Kecamatan Gucialit Kabupaten Lumajang.

Dari hasil penelitian pada tabel 4 di dapatkan data tentang kategori kecerdasan interpersonal anak Di TK Dharma Wanita Desa Wonokerto Kecamatan Gucialit Kabupaten Lumajang sebagai berikut

sebagian besar responden kecerdasan interpersonal terbanyak adalah baik dengan jumlah 40 responden (90,9%).

Kecerdasan interpersonal anak perlu dikembangkan sejak dini agar anak dapat berhubungan dan berinteraksi dengan orang lain jika anak tersebut berada di lingkungan sosial (Martin, 2016). Menurut hasil penelitian Ranie Damayanti tahun 2018 dijelaskan bahwa anak yang gagal untuk mengembangkan kecerdasan interpersonalnya maka akan mengalami banyak hambatan seperti mudah menarik diri dan tersisihkan dalam sosial.

Menurut hasil penelitian Wicaksono, Galih tahun 2013, anak yang mempunyai kecerdasan interpersonal baik cenderung memiliki ciri-ciri aktif ketika diajak berkomunikasi serta terbuka dalam menyampaikan pendapatnya serta dapat menerima masukan dari orang lain.

Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak di TK Dharma Wanita Desa Wonokerto Kecamatan Gucialit Kabupaten Lumajang.

Dari hasil tabel silang 5 Hubungan pola asuh orang tua terhadap kecerdasan interpersonal anak dengan menggunakan SPSS dengan nilai $p=0,000$ dengan tingkat signifikan 0,05 ($p \leq 0,05$) sehingga dapat dinyatakan bahwa ada hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecerdasan interpersonal.

Menurut hasil penelitian Khairani, Rahmi Nasution tahun 2013 diketahui bahwa masa kanak-kanak merupakan masa perkembangan paling kritis karena memegang peranan penting untuk masa selanjutnya. Semua pihak terutama orang tua sangat berperan sehingga apabila anak tersebut sudah waktunya untuk beradaptasi dengan orang lain di lingkungan sosial sudah siap dan dapat menyesuaikan diri. Berbagai media komunikasi saat ini seperti handphone dan video game membuat anak tidak peka terhadap lingkungannya. Di sinilah orang tua sangat berperan dalam hal mengasuh dan memberikan arahan yang baik untuk menyikapi perkembangan

massa. Kecerdasan interpersonal sering dikaitkan dengan mengamati, mengerti maksud dan perasaan orang lain di lingkungan sekitarnya. Kecerdasan interpersonal anak perlu distimulasi oleh orang tua agar perkembangan anak di masa depan tidak terganggu. Stimulasi untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak antara lain dengan memberikan kesempatan pada anak untuk lebih sering berkomunikasi dengan teman sebayanya yang berada di lingkungan sekitar (Bachtiar, Muhammad Yusri, 2017).

SIMPULAN

Pola asuh yang diterapkan orang tua mayoritas adalah demokratis sehingga berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak yaitu menjadi baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriastuti, Dwi Anita. Analisis Tingkat Pendidikan Dan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Anak Usia 48-60 Bulan. **Jurnal Ilmiah Kebidanan**. Vol.4 No.1. Tahun 2013
- Bachtiar, Muhammad Yusri. Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Anak Kelas A Di TK Buah Hati Kota Makasar. **Jurnal Pendidikan Anak**. Vol.3.No.2 Tahun 2017
- Damayanti, Ranie. Pengaruh Bermain Peran Mikro Terhadap Kecerdasan Interpersonal. **Jurnal Obsesi**. Vol.2.No.1.Tahun 2018
- Jannah, Hasanatud. Bentuk Pola AsuhOrang Tua Dalam Menanamkan Perilaku Moral Pada Anak Di Kecamatan Ampek Angkek. **Jurnal Pesona PAUD**. Vol.1 No.1. Tahun2011
- Martin. Analisis Interpersonal Anak Usia Dini Dan Implementasinya Dalam Bimbingan Dan

- Konseling. **Jurnal Pendidikan Sosial** Vol.3, No.2, 2016
- Muslihuddin, dkk, 2008. *Kecerdasan Interpersonal Anak*. Jakarta :gramedia
- Nasution, Rahmi Khairani. Pengaruh Permainan Tradisional Pecah Piring Dan Ular Naga Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. **Analitika Jurnal**.Vol.5, No.2, 2013
- Theresia,2009.*Kamus bahasa Indonesia* Fajar Mulya, Surabaya.
- Robbiyah. Pengaruh Pola Asuh Ibu Terhadap Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini Di TK Kenanga Kabupaten Bandung Barat. **Jurnal Obsesi**. Vol.2 No.1 Tahun 2018
- Sonera, Sita. Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua Dengan Disiplin Siswa Di Sekolah. **Jurnal Ilmiah Konseling**. Vol. 2.No.1. Tahun 2013
- Suwanti,lis. Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Mental Emosional Pada Anak Usia Prasekolah (4-6 Tahun). **Jurnal Keperawatan & Kebidanan**. Tahun 2016
- Wicaksono, Galih. Penerapan Teknik Bermain Peran Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya. **Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling**. Vol.1.No.1.Tahun 2013

Origami Game for Improving Fine Motor Skills for Children 4-5 Years Old in Gang Buaya Village in Salatiga

Steffi Claudia^{1✉}, Ajeng Ayu Widiastuti², Mozes Kurniawan³
PG PAUD, FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana

Abstract

The purpose of this study was to improve the fine motor skills of 4-5-year-old children through origami games in Kampung Gang Buaya Salatiga. Attractive origami paper folding activities can motivate children to improve their fine motor skills. This type of research is Participatory Action Research (PAR) conducted through 2 cycles. The research subjects were SI 5 girls and 4 boys. Data collection techniques use interviews and documentation. The research object is children's fine motor skills through origami paper games. Data Analysis Techniques using Quantitative Descriptive. Branch stitching can be seen from the average fine motor skills of children with origami paper applications with the criteria of Developing According to Hope that is 76%. The results of this study indicate an increase in children's fine motor skills through playing origami paper in the village of Gang Buaya Salatiga, which is seen from the children's fine motor skills in the pre-action stage, which is an average of 33.3% to 65.38% in cycle I actions, then increased to 79.62% in the transition period II.

Keywords: *Fine Motor, The game of Origami Paper*

Abstrak

Tujuan penelitian ini ialah meningkatkan motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui permainan origami di Kampung Gang Buaya Salatiga. Kegiatan melipat kertas origami yang menarik dapat memotivasi anak untuk meningkatkan motorik halusnya. Jenis penelitian ini adalah *Participatory Action Research* (PAR) yang dilakukan melalui 2 siklus. Subyek penelitian berjumlah 5 anak perempuan dan 4 anak laki-laki. Teknik Pengumpulan Data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Obyek Penelitian ialah kemampuan motorik halus anak melalui permainan kertas origami. Teknik Analisis Data menggunakan Deskriptif Kuantitatif. Indikator keberhasilandilihat dari rata-rata kemampuan motorik halus anak dengan permainan kertas origami dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan yaitu 76%. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan kertas origami di kampung Gang Buaya Salatiga, yang dilihat darimeningkatnya kemampuan motorik halus anak pada tahap pratindakan yaitu rata-rata 33,3 % menjadi 65,38 % pada tindakan siklus I, lalu meningkat menjadi 79,62% dalam tahap siklus II.

Kata Kunci: *Motorik Halus , Permainan Kertas Origami*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah tahap dalam pendidikan sebagai proses yang sediakan untukanak usia 0 sampai dengan usia 6 tahun dengan cara memberikan stimulasi yang berguna membantu tumbuh kembang anak supaya anak siap untuk melangkah ke pendidikan selanjutnya. Salah satu perkembangan anak usia dini yaitu pada aspek motorik. Motorik anak di bedakan menjadi dua yaitu, motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar ialah kegiatan yang melibatkan otot-otot besar dengan aktivitas menggunakan anggota seluruh tubuh, contoh berlari, melompat. Atik Mulyati,(2014)mengatakan motorik halus ialah kegiatan dengan melibatkan otot-otot kecil, aktivitas yang dapat diajarkan secara bertahap sehingga dapat di mengerti anak. Kegiatan motorik yang sering dilakukan dapat membantu anak meningkatkan koordinasi jari secara bertahap.

Selain itu, kegiatan melipat origami juga membantu dalam mempersiapkan keterampilan menulis dan menggambar pada anak usia dini, Melipat origami dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak, dengan mengikuti arahan lipatan sesuai bentuk yang dibuat, dengan permainan kertas origami, dapat melatih jari-jemari anak. Dalam Permendikbud 137 Tahun 2014, menuliskan tentang kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun seperti anak mampu membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran, menjiplak bentuk, mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, namun hal ini berbeda dengan kondisi anak-anak di kampung Gang Buaya.

Mengetahui betapa pentingnya meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini yang berada pada rentang usia 4-5 tahun, penulis memiliki ketertarikan dan keinginan untuk mengkaji lebih dalam lagi tentang kemampuan motorik halus pada anak usia dini di Dusun Blotongan Salatiga. Setelah melakukan observasi penulis melihat bahwa anak usia 4-5 tahun di Dusun Blotongan,

perkembangan motorik halus anak masih belum optimal. Anak masih kesulitan saat memegang sendok dengan jari tangan, gunting dan pensil. Kurangnya kemampuan anak dalam kemampuan motorik halus diduga diakibatkan dari kurangnya pendampingan orang tua kepada anak-anaknya karena kesibukan orang tua yang begitu menyita waktu pendampingan dan pengajaran di lingkungan rumah tangga.

Dari hasil wawancara dengan orang tua mengatakan bahwa jarang mengenalkan permainan origami kepada anaknya. Alasan dari Orang tua adalah orang tua sibuk bekerja sehingga tidak ada waktu untuk anaknya. Untuk itu peneliti tertarik untuk membantu meningkatkan kemampuan motoric halus, kemampuan ini dapat ditingkatkan dengan cara yang tepat yakni dilakukan dengan bermain yang merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak sehingga mereka merasa tidak bosan. Permainan Origami dipilih dengan alasan bahwa media ini belum pernah digunakan orang tua dalam mengajarkan motorik halus kepada anaknya. Berdasarkan observasi penulis, anak-anak usia 4-5 tahun belum memiliki kegiatan belajar yang dikemas dan disajikan dalam bentuk media gambar. Selain itu, permainan origami yang dijadikan sebagai salah satu alternative dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Hal tersebut didasari oleh penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa kemampuan motoric halus yang digunakan melalui permainan origami dapat meningkat.

Pengertian Motorik Halus

Menurut Jumiarsih.C (2012) Motorik Halus anak adalah kesanggupan dalam suatu bidang tertentu yang berhubungan dengan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil seperti ketrampilan menggunakan jari-jari tangan dan gerakan pergelangan tangan, sedangkan menurut

Sunani (2016) Motorik Halus merupakan aktivitas dengan melibatkan otot-otot kecil, seperti keterampilan

menggunakan jari-jemari dan menggunakan pergelangan tangan yang tepat. Santrock (2007) menyatakan bahwa motorik halus adalah keterampilan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan, sehingga gerakan tangan perlu dikembangkan dengan baik agar keterampilan dasar yang meliputi membuat garis horizontal, garis vertikal, garis miring ke kiri atau miring ke kanan, lengkung atau lingkaran dapat terus ditingkatkan.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa motorik halus merupakan keterampilan yang menggunakan jari-jari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang membutuhkan koordinasi mata dan tangan guna menghasilkan sebuah media atau keterampilan lainnya.

Tujuan dan Fungsi Motorik Halus

Sunani (2016), menjelaskan tujuan dari keterampilan motorik halus yaitu: a. Mampu memfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari tangan. b. Mampu mengkoordinasikan kecepatan tangan dan mata. c. Mampu mengendalikan emosi.

Santrock (2007) mengemukakan bahwa fungsi-fungsi perkembangan motorik halus adalah sebagai berikut: (a) Keterampilan untuk membantu diri sendiri; (b) Keterampilan bantu sosial; (c) Keterampilan bermain; dan (d) Keterampilan sekolah.

Ningsih. A (2015) mengemukakan tentang fungsi keterampilan motorik halus yaitu sebagai berikut: (a) Melatih kelenturan otot jari tangan; (b) Memacu pertumbuhan dan perkembangan motorik halus dan rohani; (c) Meningkatkan perkembangan emosi anak; (d) Meningkatkan perkembangan sosial anak; dan (e) Menumbuhkan perasaan menyayangi terhadap diri sendiri.

Dari beberapa pendapat diatas, tujuan dan fungsi motorik halus yaitu yang mengatakan bahwa aktivitas motorik anak usia Taman Kanak-Kanak bertujuan untuk melatih kemampuan koordinasi motorik anak.

Pengertian Origami

Origami ialah kegiatan melipat kertas yang berasal dari Jepang. Istilah *origami* terbagi menjadi dua kata *oru* dan *kami*. *Oru* berarti melipat dan *kami* berarti kertas. Elfianingrum (2010) mengatakan kegiatan melipat adalah aktivitas yang menggunakan keterampilan tangan guna menghasilkan suatu bentuk tanpa menggunakan perekat (lem). Aktivitas ini diperlukan kerjasama antara mata dan tangan, ketelitian, kesabaran. Penggunaan kertas origami yang berbentuk segi empat, berguna untuk melipat 1-6 lipatan, membuat bentuk anjing, kipas, bentuk amplop.

Tujuan dari kegiatan melipat secara khusus ialah dapat meningkatkan imajinasi anak, daya ingat anak dapat di tingkatkan, kesabaran dan ketelitian bagi anak, melatih kerapian dalam melipat, ketelitian dalam melipat dapat di tingkatkan. Menurut pernyataan diatas yaitu dengan menggunakan origami, dapat meningkatkan kemampuan anak dalam hal kesabaran, ketelitian, ataupun dapat mengembangkan imajinasi anak dalam hal melipat bentuk origami. Melalui penelitian ini diharapkan anak dapat menguasai 1-6 lipatan pada kertas origami sesuai dengan bentuk, dimulai dari bentuk termudah hingga yang rumit. Penelitian ini juga bertujuan agar anak mampu meningkatkan koordinasi mata dan tangan secara mandiri..

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Partisipatory Action Research* (PAR). Menurut Mikkelsen.B (2003) PAR yaitu penelitian yang melibatkan beberapa orang dalam penelitian guna untuk mengubah dan memperbaiki. Waktu Penelitian dilakukan selama bulan Januari 2018 hingga April 2018.

Subyek Penelitian Subyek dalam penelitian ialah anak dengan umur 4-5 tahun di Kampung Gang Buaya Salatiga dengan berjumlah 9 anak, diantaranya 5 laki-laki dan 4 perempuan. Indikator Kinerja Keberhasilan kegiatan penelitian

ini akan terlihat dengan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan motorik halus anak, yaitu : menirukan melipat kertas sederhana (1-6 lipatan), menggunting zig zag.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut: Wawancara, Observasi, Dokumentasi, dan Catatan Lapangan..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal Penelitian

Kondisi awal penelitian merupakan gambaran awal untuk anak mampu mengembangkan motorik halusnya melalui kegiatan menggunting mengikuti garis. Hasil penilaian dilakukan melalui observasi berdasarkan indikator tingkat pencapaian motorik anak. Berikut ini rekapitulasi data anak pada saat melakukan pra tindakan.

Tabel 2 Hasil Pra penelitian

Pra Penelitian		
Kriteria	Melipat	%
BB	2	22
MB	7	78
BSH	0	0
BSB	0	0
Jumlah	9	100

Dari kegiatan Pra Tindakan, anak-anak diajak untuk melakukan kegiatan melipat dasar, seperti melipat dengan arah diagonal, arah horizontal. Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa dalam kriteria Belum Berkembang terdapat 2 anak dengan presentase (22,2 %), dalam tahap ini anak belum dapat melakukan instruksi dalam melipat, dalam kriteria Mulai Berkembang terdapat 7 anak dengan presentasi 77,8 %). Pada penelitian pra tindakan melipat mendapat rata-rata 34,25 % sehingga diputuskan untuk melakukan penelitian.

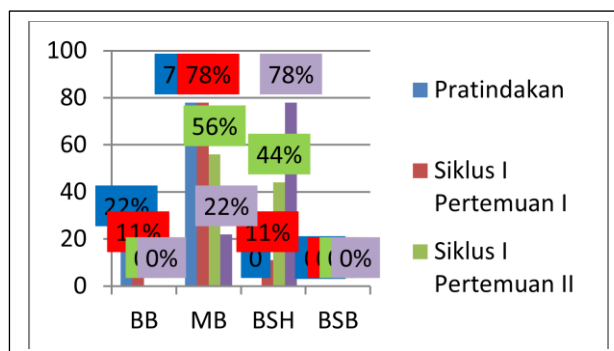
Siklus I

Dalam tahap perencanaan, peneliti membuat RKH(Rancangan Kegiatan Harian), kemudian dilanjutkan untuk penelitian, dalam 1 siklus terdapat 3 kali

pertemuan, peneliti dibantu oleh guru ngaji dalam proses observasi, pengambilan data dan refleksi. Berikut ini adalah hasil Siklus 1 pertemuan I hasil perolehan rata-rata 49, 93% dengan penilaian Mulai Berkembang. Untuk pertemuan II, diperoleh rata-rata 51,81 % dalam pertemuan kedua ini anak mengalami peningkatan, sehingga mendapat kriteria Berkembang Sesuai Harapan. Untuk pertemuan yang III hasil diperoleh dengan rata-rata 65,73 %, dalam pertemuan ketiga ini, anak mengalami peningkatan dalam melipat origami, terlihat dengan hasil sebelumnya rata-rata yang diperoleh 51,81 sehingga sekarang rata-rata menjadi 65,38 %.

Tabel 3 Hasil penelitian siklus 1 sampai siklus III

Siklus I Pertemuan I		Siklus I Pertemuan II	Siklus I Pertemuan III
Kriteria	Jumlah Anak	Jumlah Anak	Jumlah Anak
BB	1	0	0
MB	7	5	2
BSH	1	4	7
BSB	0	0	0
Jumlah	9	9	9



Gambar 1. Penyajian data dari Pratindakan sampai Siklus I Pertemuan III

Tindakan Siklus II

Dalam tahap perencanaan, peneliti membuat RKH(Rancangan Kegiatan Harian) dengan berbeda-beda tema kegiatan, kemudian dilanjutkan untuk observasi, dalam 1 siklus terdapat 2 kali

pertemuan, peneliti dibantu oleh guru ngaji dalam proses observasi dan pengambilan nilai, di tahap akhir refleksi. Berikut ini adalah hasil Siklus II.

Tabel 4. Perbandingan Siklus II Pertemuan I dan II

Siklus II Pertemuan I			Siklus II Pertemuan II	
Kriteria	Jumlah Anak	Presentase	Jumlah	Presentase
BB	0	0	0	0
MB	1	11%	0	0
BSH	6	67%	5	56%
BSB	2	22%	4	44%
Jumlah	9	100	9	100

Setelah dilaksanakannya pertemuan II terjadi peningkatan dimana anak dengan kriteria BSH berjumlah 5 orang presentase 56% untuk kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) berjumlah 4 anak presentase presentase 44%. Data yang diperoleh dari siklus II pertemuan II mendapat rata-rata 79,93%.

Meningkatnya motorik halus anak bisa dilihat melalui tabel yang diperoleh pada Siklus II dari pertemuan pertama, kedua. Dikarenakan pada siklus II sudah mencapai indikator yang sudah ditetapkan, yakni 76% maka diputuskan untuk tidak perlu dilanjutkan lagi dan cukup pada siklus. Dari data diatas dapat di kemukakan bahwa dengan permainan origami kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun dapat meningkat hingga 79,93 %. Kondisi awal kemampuan motorik halus anak dilihat dari prapenelitian 22 % kemampuan motorik halus anak dalam kriteria belum berkembang, 78 % dalam kriteria mulai berkembang dengan ini dilaksanakannya penelitian dengan menggunakan permainan origami.

Dalam siklus I terdapat 3 pertemuan diantaranya pertemuan pertama, di peroleh 49,93 %, siklus I pertemuan II diperoleh 51,81%, siklus I Pertemuan III di peroleh 65,75%. Dalam siklus I menggunakan metode demonstrasi, dimana peneliti menjelaskan beberapa contoh bentuk-bentuk lipatan, namun dalam siklus I ini

terdapat beberapa kendala diantaranya anak kurang begitu menarik dengan kertas yang digunakan sehingga anak lebih tertarik untuk mengobrol dengan yang lain.

Dalam siklus II terdapat II pertemuan, untuk pertemuan I di peroleh 68,50 %, untuk pertemuan II diperoleh 79,62%. Dalam penelitian ini, peneliti memberikan kegiatan melipat kepada anak dari melipat yang mudah sampai pada tahap melipat secara mandiri.

Dalam penelitian ini juga memberikan contoh dalam melipat yang benarsehingga dengan melakukan kegiatan melipat ini, anak mendapat manfaat dari kegiatan melipat ini salah satunya dengan melipat anak bisa melatih konsentrasinya seperti yang diungkapkan oleh Atik Mulyati, (2014) manfaat dari origami ialah Anak dapat belajar meniru/mengikuti arahan, ketika anak mendengarkan dan mengikuti arahan secara bertahap, secara tidak langsung anak mengikuti arahan-arahan yang di berikan oleh guru ataupun pendidik, sehingga anak dapat belajar mengikuti arahan maupun meniru. Dalam pra tindakan

SIMPULAN

PAR (Participatory Action Research) yang dilakukan di Kampung Gang Buaya , Blotongan Salatiga melalui permainan origami untuk meningkatkan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Melalui permainan origami, motorik halus anak dapat meningkat secara bertahap. Hal ini di dapat di buktikan dari hasil tindakan penelitian yang dilakukan.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan Origami dapat meningkatkan motorik halus anak , hal ini bisa dibuktikan dari meningkatnya persentase motorik halus anak. Ketrampilan motorik halus anak meningkat pada Siklus I sebesar 49, 93% menjadi 51,81%. Pelaksanaan Siklus II mengalami peningkatan sebesar 68,50 % menjadi 79. 62%.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan melalui permainan origami dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun, juga dengan

permainan kertas origami dapat melatih koordinasi mata dan tangan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terima kasih kepada segenap pimpinan dan civitas akademika Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga Jawa barat memberikan dukungan dalam penulisan artikel ini. Orang tua dan kawan-kawan seperjuangan penulis serta Pihak sekolah tempat penulis melakukan penelitian. Reviewer dan editor Jurnal Obsesi yang telah memberikan masukan kepada penulis dalam menulis artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. S (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta. Rineka Cipta
- Atik Mulyati. (2014) Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Origami Pada Anak Kelompok A Tk Kusuma Baciro Gondokusuman Yogyakarta. Skripsi (Diterbitkan). Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
http://eprints.uny.ac.id/13016/1/skripsi_atik%20mulyati_nim.12111247007.pdf. Diakses pada 26 Juli 2017 pukul 12.37
- Chraig Mertler, A. (2011). *Action Research*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Efianingrum.A (2010) Pengertian Seni Origami. Diakses pada tanggal 17 Juli 2017 pada pukul 20.00. <http://staff.uny.ac.id/site/s/default/files/penelitian/Ariefa%20Efiangrum,%20M.Si./Artikel%20JK%20UNY%202010.pdf>
- Jumiarsih. C (2012). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Melipat Pada Anak Kelompok A Di TK Aisyiyah 2 Pandeyan Ngemplak Boyolali Tahun Ajaran 2012/2013. http://eprints.ums.ac.id/20921/18/NASKAH_PUBLIKASI.pdf. Diakses pada 20 Juli 2017 pukul 16.00.
- Mikkelsen.B (2003). Metode Penelitian Partisipatoris Dan Upaya-Upaya Pemberdayaan Sebuah Buku Pegangan Bagi Praktisi Lapangan, Jakarta : Yayasan Obor Indonesia
- Ningsih. A. (2015). Identifikasi Perkembangan Keterampilan Motorik Halus Anak Dalam Berbagai Kegiatan Main Di Kelompok B Tk Se-Gugus Parkit Banyuwangi Purworejo. Di akses pada 17 Januari 2018 pukul 13.00
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Lingkup Perkembangan Motorik Halus anak 4-5 tahun
- Sunani. (2016). Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Melipat Kertas (Origami) Di Raudhatul Athfal Ar-Rusydah I Kedaton Bandar Lampung. Skripsi (Diterbitkan). Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung. [Http://Repository.Radenintan.Ac.Id/284/1/Skripsi_Gabungan.Pdf](http://Repository.Radenintan.Ac.Id/284/1/Skripsi_Gabungan.Pdf). (Diakses Pada 26 Juli 2017)
- Santrock, J.W. (2007) Psikologi Perkembangan Edisi II Jilid I. Jakarta: Erlangga
- Yuli.I (2013). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Dengan Media Origami Pada Kelompok A Di Tk Dharma Wanita Persatuan Tarik-Sidoarjo. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/article/8979/19/article.pdf>

Development of Smart Adventure Games to Improve the Readiness of the Initial Ability of Reading, and Writing (CALIS) on Early Childhood

Linda Dwiyanti^{1✉}, Rosa Imani Khan², Epritha Kurniawati³

Prodi PG-PAUD, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstract

Based on these circumstances, this study aims to develop an appropriate game to improve readiness of the initial ability of reading, and writing on early childhood called "Smart Adventure". This game can help children to learn the ability of the initial reading and writing with a fun method (play) and in accordance with the characteristics and stages of early childhood development. This study used a qualitative and quantitative approach (mix method) with "Borg and Gall" research and development model. The procedures used include: research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, and dissemination and implementation. The results of this study indicate the effectiveness and usefulness of the Smart Adventure game product on the ability to reading and writing early childhood.

Keywords: Smart Adventure, Reading and Writing (CALIS), Early Childhood.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah permainan yang tepat untuk meningkatkan kesiapan belajar membaca dan menulis permulaan anak usia dini, yakni "Smart Adventure". Permainan ini dapat membantu anak untuk belajar kemampuan membaca dan menulis permulaan dengan metode yang menyenangkan (bermain) dan sesuai dengan karakteristik serta tahapan perkembangan anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif (*mix method*) dengan model penelitian dan pengembangan "Borg and Gall". Prosedur yang digunakan antara lain: *research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, and dissemination and implementation*. Hasil dari penelitian ini adalah permainan *Smart Adventure* terbukti efektif dan memiliki kebermanfaatan dalam meningkatkan kesiapan belajar membaca dan menulis permulaan anak usia dini.

Kata Kunci: *Smart Adventure, Membaca dan Menulis Permulaan, Anak Usia Dini*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉ Corresponding author :

Address : Ngangkatan, Rejoso, Nganjuk

Email : lindadwiyanti@unpkediri.ac.id

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)

ISSN 2549-8959 (Media Online)

INTRODUCTION

Improving human quality is the key to successful development of a nation. Human resource development is a continuous process from an early age. Early childhood is a child in the age range of birth up to six years, which is the nation's next generation that has the potential to grow and develop optimally (Ministry of National Education in Nuraini and Sujiono, 2010). Efforts to develop the potential of early childhood are carried out through the implementation of educational institutions namely Early Childhood Education which is the most basic education occupying a very strategic position in the development of human resources. The potential of intelligence and the basics of one's behavior are formed in this age range. So important that this early age is often referred to the golden age (Noorlaila, 2010). The National Education System Law No. 20 of 2003 Chapter I, Article 1, Item 14 explains that early childhood education is aimed at children from birth to six years of age which is carried out through the provision of educational stimuli to assist physical and spiritual growth and development so that children are ready to receive further education. Furthermore, in Article 4 Paragraph 5 of the Implementation Principle, it is explained that education is carried out by developing culture, writing and counting for all citizens. The introduction and learning of reading, and writing (calis) commenced at the beginning of Early Childhood Education (PAUD). The introduction of the beginning of reading, and writing (calis) is an aspect of developing children's interrelated and inseparable abilities. Early age is the most appropriate time for individuals to receive stimulations. According to Pebriana (2017: 140) language development in early childhood is one of the factors that influence children's cognitive development. The more children grow and develop and begin to be able to understand the environment, the development of language will also develop

from a simple level to the most complex level.

The facts of the findings from field observations of kindergartens in Kediri region, there are several problems, namely: 1) the learning strategy of Calis in kindergarten is not in accordance with the characteristics and stages of children's development; 2) There are demands from parents who want their children have ability of calis after graduating from kindergarten due to the selection test of majority elementary school; 3) Calis learning activities in kindergarten tend to use paper and pencil and this is not in accordance with the nature of kindergarten namely playing while learning. This seems to be in line with the opinion of Aulina (2012) explained that there are many elementary schools, especially primary schools which make the Calis ability as a test to select new students for elementary school. This encourages educational institutions and parents to actively teach Calis skills with learning methods in elementary schools that are not in accordance with the stages of child development. It makes PAUD, which should be a fun learning place where children can play and make friends, starts to turn into a children's institution that only meets the target of the calis ability. This activity resulted in assignments that must be completed at home or commonly referred to as homework as the learning process in elementary school.

Sugiono and Kuntjojo (2016) in a similar study, also found the fact that there were problems during field observations. In the implementation or application of playing activities in kindergarten, there were still some teachers who considered playing not as the main important activities in class and not as a method of development. Secondly, playing activities are only carried out to develop certain abilities and have not been directed to develop various fields of development. According to Sugiono and Kuntjojo (2016), early childhood have certain characteristics in learning. One of the characteristics of how children learn is

that children learn through play. Based on these characteristics, playing while learning and learning while playing is applied in early childhood learning. The game is a means to measure children's abilities and potential. Children will master various kinds of objects, understand their properties and events that take place in their environment Mutiah (Aisyah, 2017).

White (2012: 7) stated that play build the foundation for lifetime of learning. Play is adapted to the children's development starting from playing while learning (the playing aspect is bigger) and to learning while playing (the learning aspect is bigger).

Playing for children can bring joy and also become a learning process that develop various aspects. This statement is also in accordance with Badu's (2011) study, that playing is the process of preparation to enter the next world. Playing is a way for children to gain knowledge about everything. Playing will make children to explore, train physical growth and imagination, and provide broad opportunities to interact with other friends, introduce simple concepts and develop language skills and words, thus it makes learning as a very enjoyable learning activity.

The activity of introducing and enhancing Calis for early childhood can be done through games that will certainly be more effective because the world of children is all about playing. Aspects of children's development can be grown optimally through playing activities. Based on several studies and background problems, it is necessary to develop a game called Smart Adventure Games to improve initial Calis learning on early childhood readiness. Smart adventure is a game of adventure using artificial media that describes a beautiful park where children will interact directly with the environment that is created and learning is more fun and meaningful for children. It is expected that through this game, children will receive the Calis learning concept directly and pleasantly. How can the development of

Smart Adventure Games improve initial Calis learning on early childhood readiness? This statement is the problem statement in this study.

METHOD

This study used quantitative approach. Based on its objectives, this research is a research and development research. The chosen development research model is an educational research and development model developed by Borg and Gall (2003). According to Borg and Gall, "educational research and development (R & D) is a process used to develop and validate educational production".

The concept of this research is more precisely interpreted as a development effort that is simultaneously accompanied by efforts to validate it. Borg and Gall (2003) states that the development research procedure basically consists of two main objectives, namely: developing products and testing the effectiveness of products in achieving goals. Research steps taken include: a) Research and information gathering; b) Planning; c) Development of the initial draft of the product; d) Evaluation; e) Small group trials; f) Product revision; g) large group trials; h) Final revision; i) The final product. In the small group trial phase (point g), the researcher used the Wilcoxon theory in Sugiono (2014) "signed-rank test is a non-parametric statistical hypothesis test used to compare two related samples, matched samples, or repeated measurements on a single sample to assess whether their population mean ranks differ" (*t-test*), as an analysis test.

The research subjects were the children of B Dharma Wanita Betet TK Kediri group in the 2017/2018 school year and the B RA group children Al Falah Pagu Kediri. This research was carried out at the beginning of June 2017 - August 2018. Data collection instruments in this study were validation questionnaire and assessment sheet of children's learning outcomes on small and large groups test.

Data analysis technique in this study was qualitative descriptive techniques on the model testing and validation. While on the test of the effectiveness of the Smart Adventure game model, it was used inferential statistical techniques, especially the Paired-Samples T Test.

RESULT AND DISCUSSION

The results of preliminary studies conducted in several kindergartens in Kediri Raya have several facts, namely: 1) Kindergarten children learn calis not in accordance with their characteristics and stages of development; 2) There are demands from parents who want their children to be smart on calis after graduating from kindergarten because they prepare to join elementary school, with the majority selection test is Calis test; 3) Calis learning activities in kindergarten tend to use paper and pencil, this is not in accordance with the nature of PAUD namely playing while learning. This Smart Adventure game was designed after conducting in-depth theoretical studies and through a validation process from several experts followed by several trials in the field. This Smart Adventure game has been refined after going through these processes to produce a product that is ready for widespread use. The elaboration of the results of data analysis in this study are as follows:

Small Group Test Results

Based on the results of the evaluation of the trial of the Smart Adventure Game to improve Calis initial learning readiness in small groups, it resulted product revisions: (1) The media used in this game seemed interesting and easy to play by children, but in terms of durability, this game was broken easily so it needs to be replaced; (2) Children are seen enjoying the calis learning process through this game, but considering the number of children in one class, it is quite needs to be considered again about the duration of the game, so that children do not feel too bored while waiting for their

turn to play. After several improvements, the revised product was re-tested in large groups.

Large Group Trial Results

After large group test, the minus points that were previously found in this game have no longer appeared. Based on the results of the large group trial, it was found that: (1) The media used in this game is safe and durable for early childhood use. In addition, colorful media appearances can attract children to learn initial Calis through Smart Adventure Game. The characteristics of the media in this game are in accordance with early childhood learning models; (2) Clarity of game procedures makes it easier for children to play this game. The steps in this game are in accordance with the stages of early childhood development; (3) This Smart Adventure game has proven to be able to increase Calis initial learning readiness in early childhood. Children who start learning Calis through this game have a better Calis ability compared to their abilities before playing this game.

The results of the preliminary study and the research that has been carried out are summarized as follows: (1) Many schools implement learning strategies that are not in accordance with the characteristics and learning needs for early childhood; (2) The Smart Adventure Game Model is prepared by being preceded by in-depth theoretical study and tested in small groups and large groups. From this process, there were some improvements in this game. The results of expert validation concluded that the Smart Adventure Game proved to be interesting and effective to improve Calis early childhood learning readiness.

The conclusion from the results of the trial of the Smart Adventure Game in a small group is that, it is necessary to replace the materials and trim the duration of the game time. While the conclusion of the results of the Smart Adventure Game trials in large group is the negative points

of this game that appears on small group trial is no longer appearing.

Smart Adventure Game Effectiveness Test

Based on the results of the small group and large group trials that have been conducted, the Smart Adventure Game is tested for its effectiveness through an experimental process. Small group trials were conducted on 9th and 10th April 2017 on 20 children of B3 TK Dharma Wanita Betet Kediri Group. While the large group trials were conducted on 8th and 9th May 2017 on 20 children of B2 Group TK Dharma Wanita Betet Kediri and on 26th and 27th April 2017 on 19 children of RA Al Falah B1 Group Kediri Ceiling.

The initial ability to read, and write of the children was assessed before and after experiment by the class teacher. The results of the assessment before and after this experiment were compared. The Wilcoxon Test was used to analyze the experimental data during small group trial because the number of samples was less than 30 ($n < 30$) and did not use the control class and see the effect of the Smart Adventure game on children before and after it was applied. To analyze the experimental data during a large group trial, it was used Paired-Samples T Test analysis.

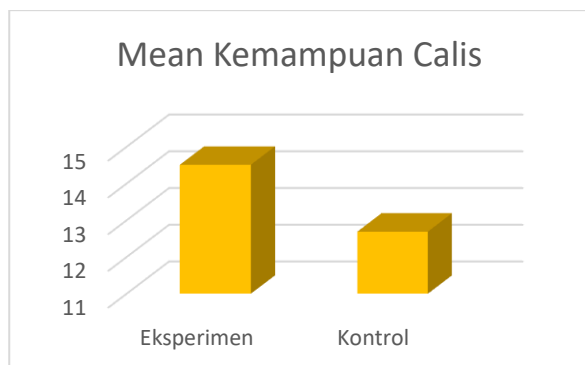
For the results of the analysis of experimental data on small group test on the initial ability to read and write, the average score of these abilities before being given an action of 14.65 and after being given an action of 15.45. This means that the initial ability to read and write after being given an action in the form of a Smart Adventure Game is greater than before being given an action. From the results of the analysis, it also obtained the mean rank score of 6.80 and the positive mean score is greater than the negative mean rank. This means that the application of the Smart Adventure game has been proven to improve children's initial reading and writing skills. From the results of the analysis of experimental data on large

group test on the initial ability of reading and writing of children, from the calculation of Paired-Samples T Test, it can be seen that the acquisition of test results is 4.886 and the difference in mean score is 1.821 and by considering the Sig score of 0.0001, it can be said that there is a significant difference between the average score of children in the experimental group and the average score in the control group. The mean score in the experimental group is 14.51 and in the control group is 12.69. The difference in the mean score indicates that there is a positive and significant effect on the application of the Smart Adventure Game on the initial ability to read and write of children.

As for the results of the analysis of experimental data when testing large groups on the ability of preliminary counting of children, from the results of the Paired-Samples T Test can be seen that the acquisition of test results is 4.842 and the difference in mean score is 1.2282 and by considering the Sig score of 0.0001 it can be said that there is a significant difference between the average score of children in the experimental group and the mean score in the control group. The mean score in the experimental group was 10.74 and in the control group was 9.46. The difference in the mean score indicates that there is a positive and significant influence on the application of the Smart Adventure Game on the initial ability to calculate of children.

Table. 4.1 significant difference between Experimen and control class

Kelompok	N (banyak sampel)	Mean	Perbedaan Mean	t-test	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	39	14,51	1,821	4,886	0,0001
Kontrol	39	12,69			



Grafik 4.1 significant difference between Experimen and control class

Use of smart adventure games in early childhood learning.

The results of the data analysis of the usefulness of the use of smart adventure games in early childhood learning based on the table can be concluded that the total value of fifteen items is 252 which means the application of the "Smart Adventure" game is very effective to be applied in kindergarten.

CONCLUSION

Based on the results of the research from the development of the Smart Adventure game, it was concluded that the development of "Smart Adventure" game based on the results of data analysis in the effectiveness test test can be expressed as an effective game to improve early childhood reading and writing skills, and the results of data analysis also showed the usefulness of games in learning early childhood. Theoretically, the results of this study are in line with the theory proposed by White (2012: 7), which states that "play build the foundation for lifetime of learning" which means that learning is a lifelong process that the foundation is at playing at an early age.

ACKNOWLEDGEMENT

The researcher would like to thank to various parties who contributed to the success of this research, especially: 1) Ministry of Research, Technology and Higher Education of Republic of Indonesia; 2) Nusantara PGRI Kediri University Institute; 3) Institutions of TK Dharma Wanita Betet Kediri and RA Al-

Falah Pagu Kediri and all parties involved in this study

REFERENCES

- Aisyah, A. (2017). Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2).
- Aulina, N.A. 2012. Pengaruh Permainan dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pedagogia*. 1 (2): 131 – 143.
- Badu, R. 2011. Pengembangan Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif Berbasis Potensi Lokal Dalam Meningkatkan Kemampuan dan Keterampilan orang tua Anak Usia Dini Di PAUD Kota Gorontalo. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan*. 8 (1): 70- 77.
- Borg & Gall. 2003. *Education Research*. Allyn and Bacon, New York.
- Noorlaila, I. 2010. *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*. Pinus Book Publisher, Yogyakarta.
- Nurani, Y dan B. Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT Indeks, Jakarta.
- Sugiono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Pebriana, Putri Hana. 2017. Analisis Kemampuan Berbahasa dan Penanaman Moral pada Anak Usia Dini melalui Metode Mendongen. Online. Diakses tanggal 15 Oktober 2018. *Jurnal Obsesi: Pendidikan Anak Usia Dini*. 1 (2): 139-147.
- Sugiono dan Kuntjojo. 2016. Pengembangan Model Permainan Pra-Calistung Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 10 (2): 255- 276.
- White, Rachel E. 2012. *The Power Of Play: A Research Summary on Play and Learning*. Online. St. Paul: MCM

Improving Early Childhood Prosocial Behavior through Activity Storytelling with Puppets

Ika Tyas Mustika Sari¹✉, Hapidin Toha², Yuliani Nurani³

Prodi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

Abstract

The purpose of this study is to describe the process and learning outcomes through the activities of storytelling with puppets that can improve the prosocial behavior of the children in Kindergarten group A, Global Persada Mandiri School, Bekasi, in the academic year 2017/2018. Research subjects of this action are 14 children aged 4-5 years. This research method is action research which refers to the research of Kemmis MC Taggart which consist of planning, action and observation stage, then reflection. This study consists of 2 cycles, each cycle consisting of 8 meetings. Data analysis technique used in this research is quantitative and qualitative. Quantitative data analysis with statistical descriptions is comparing the results obtained from the pre-action, the first cycle to the second cycle. Qualitative data analysis is done by analyzing data of field record, interview record and documentation record by reducing data, display data and make a conclusion. The results of this study indicate that there is an increase in the behavior of child prosocial through the storytelling activity with puppets, can be proved by the average acquisition of TCP (Level of Development Achievement) in one class at pre-action of 17,7, and increased in the second cycle of 37.5.

Keywords: *Prosocial Behavior, storytelling activities, puppets*

Abstrak

Tujuan Penelitian Ini adalah untuk mendeskripsikan proses dan hasil pembelajaran melalui kegiatan bercerita dengan wayang yang dapat meningkatkan perilaku prososial anak kelompok A, di TK Global Persada Mandiri School Bekasi, Tahun ajaran 2017/2018. Subjek penelitian tindakan ini berjumlah 14 anak. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan yang mengacu pada penelitian tindakan Kemmis MC Taggart yang terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan dan observasi, kemudian refleksi. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, dimana masing-masing siklus terdiri dari 8 kali pertemuan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dengan deskripsi statistik yaitu membandingkan hasil yang diperoleh dari pra tindakan, siklus pertama hingga siklus kedua. Analisis data kualitatif dilakukan dengan menganalisis data hasil catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi dengan mereduksi data, display data dan membuat kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya adanya peningkatan perilaku prososial anak melalui kegiatan bercerita dengan wayang, dapat dibuktikan dengan perolehan rata-rata TCP (Tingkat Capaian Perkembangan) dalam satu kelas, yaitu pada saat kegiatan pra tindakan sebesar 17,7, kemudian saat siklus terakhir mengalami peningkatan sebesar 37,5

Kata Kunci : *Perilaku prososial, kegiatan bercerita, wayang.*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉ Corresponding author :

Address : Jakarta, Indonesia

Email : d.tyasmustikasari@gmail.com

ISSN [2356-1327](#) (Media Cetak)

ISSN [2549-8959](#) (Media Online)

PENDAHULUAN

Perilaku prososial perlu dikembangkan terutama dilingkungan lembaga PAUD, karena sekolah merupakan ruang lingkup dimana seorang anak secara formal belajar tentang lingkungan sosial mereka. Sekolah merupakan lembaga awal yang dapat membantu anak dalam bersikap prososial dan sekolah juga merupakan salah satu wadah yang memberikan peranan penting dalam perkembangan perilaku prososial bagi anak. Selain itu tugas pendidik atau guru yaitu membimbing anak didiknya agar berperilaku dan membiasakan diri untuk berperilaku yang prososial, bertutur kata yang baik dan tidak saling bertengkar dan berolok-olok dalam pergaulan sehari-hari, saling menyayangi, saling berkerjasama dan berbagi dengan teman (Aisyah, 2012: 122)

Lingkungan sekolah, termasuk teman-teman di sekitar anak juga mempengaruhi pembentukan perilaku prososial mereka. Perilaku dan kemampuan prososial yaitu kemampuan dan keinginan untuk menghibur, membantu, membela dan berteman dengan teman sebayanya (Patersen dan Wittmer, 2015:155).

Selain guru teman sebaya juga merupakan salah satu tempat dimana anak belajar tentang perilaku prososial yang baik. *Prosocial is sharing something with another person, showing willingness to cooperate, helping and comforting someone in distress are pro-social behaviours that refer to voluntary behaviour intended to benefit another person* (Ulutas dan Aksoy 2009:39). Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa perilaku prososial adalah berbagi sesuatu dengan orang lain, mau bekerjasama, membantu dan menghibur seseorang ketika merasa kesusahan, perilaku prososial juga mengacu pada keadaan sukarela yang dapat menguntungkan orang lain.

Hal tersebut di atas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Serly dkk., 2014:1-5), yang berjudul “Studi tentang Perilaku Prososial dan Penanganan Konselor terhadap Perilaku Unsosial pada Anak Usia Dini Di Tk Islam Al-Kalam Surabaya (2014)”. Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah kepala sekolah, konselor, guru kelas TK A dan seluruh anak TK A di TK Islam Al Kalam. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perilaku prososial. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa memberikan penghargaan berupa pujian kepada anak-anak

serta memberikan model perilaku yang baik bagi anak-anak dapat meningkatkan perilaku prososial pada diri anak. Fakta di lapangan setelah dilakukan observasi awal pada anak kelompok A di TK Global Persada Mandiri School Bekasi, disimpulkan tingkat perilaku prososial anak belum tercapai secara maksimal. Dari hasil pengamatan awal menunjukkan 11 dari 14 anak (78,5%) di kelas kelompok A belum dapat membantu sesama, berbagi dan bekerjasama dengan teman. Anak-anak lebih senang bermain sendiri, saling memukul apabila mainan yang mereka bawa dipinjam teman dan apabila melihat teman yang memerlukan bantuan, seperti saat melihat temannya jatuh, mereka cenderung tidak peduli bahkan beberapa anak mentertawakan.

Solusi yang coba ditawarkan adalah dengan memberikan kegiatan bercerita dengan wayang untuk meningkatkan perilaku prososial anak. Sudah banyak diketahui bahwa, dalam pertunjukan Menurut Purwadi (2007:2) wayang selalu berisi nasihat, tidak hanya untuk mengajak beribadah, pendidikan, pengetahuan dan juga hiburan, akan tetapi juga dibarengi dengan nyanyian, lukisan, estetis dan petuah religius yang sangat indah sehingga dapat mengantarkan orang untuk terus mendengarkannya. Sebab tokoh dalam cerita merupakan gambaran tokoh karakter manusia secara khas sehingga banyak orang tertarik dengan penampilan tokoh yang ada di dalamnya. Media wayang sekarang sudah banyak digunakan dalam pendidikan, sebagai bahan yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan moral bagi peserta didik

Sejalan dengan pendapat di atas, penelitian yang dilakukan oleh Remer & Tzuriel (2015, h. 356-365) tentang efektivitas penggunaan wayang sebagai media untuk anak, menunjukkan efektivitas penggunaan wayang pada anak memiliki potensi untuk menciptakan komunikasi, meningkatkan keterlibatan dan mengubah sikap anak. Oleh sebab guru yang memegang peranan penting di dalam kelas harus dapat mengajarkan kepada anak untuk dapat berperilaku prososial dengan orang lain. Menurut Sudjana, (2013) dalam Fauziddin (2017: 43-44) Mengajar adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan

hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Sehingga metode mengajar sebagai alat untuk menciptakan proses mengajar dan belajar haruslah sesuai. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang peningkatan perilaku prososial melalui metode bercerita dengan wayang

METODE

Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok A, di TK Global Persada Mandiri School Bekasi, pada tahun ajaran 2017/2018. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan yang mengacu pada tahapan penelitian tindakan Kemmis MC Taggart yang meliputi tahapan perencanaan, tindakan dan observasi serta refleksi. Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila 71% dari seluruh jumlah anak mencapai kriteria ketuntasan minimal (Mills 2003) atau dapat dikatakan 10 dari 14 anak mencapai Tingkat Capaian Perkembangan (TCP) minimal yang ditentukan bersama dengan kolaborator yaitu 70% dari TCP maksimal.

$$\text{TCP Max} = \sum \text{butir} \times \sum \text{kategori}$$

$$\begin{aligned} \text{TCP Max} &= \sum \text{butir} \times \sum \text{kategori} \\ &= 12 \times 4 \\ &= 48 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{TCP Min} &= 70\% \times \text{TCP Max} \\ &= 70\% \times 48 \\ &= 34 \end{aligned}$$

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Data tentang keterkaitan antara perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran diketahui berdasarkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) dan lembar instrumen perilaku prososial yaitu membantu, berbagi dan bekerjasama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada siklus I, anak-anak diberikan tindakan berupa kegiatan bercerita dengan wayang untuk meningkatkan perilaku prososial. Kegiatan bercerita yang dilaksanakan yaitu menceritakan tentang kejadian atau peristiwa yang dekat dengan anak, misalnya bercerita mengenai perilaku membantu teman, berbagi makanan,

berbagi mainan, berbagi cerita dengan teman dan saling bekerjasama. Moeslichatoen (2004:157) mengatakan bahwa metode bercerita (*storytelling*) merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak usia dini secara lisan, sehingga kegiatan bercerita

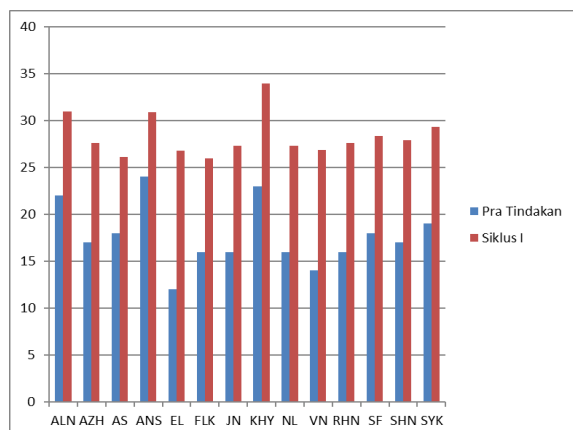
(*storytelling*) dapat memberikan pengalaman belajar anak untuk berlatih mendengarkan informasi tentang pengetahuan, nilai dan sikap untuk dihayati dan diterapkandalam kehidupan sehari-hari. Selain dapat memberikan pengalaman yang baru dengan cerita-cerita yang menarik untuk anak, bercerita juga menambah wawasan dan juga pengalaman anak, karena dalam sebuah cerita pasti ada pesan-pesan moral yang disampaikan yang nantinya bisa diterapkan dalam kehidupan anak.

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan dalam 8 kali pertemuan. Peneliti menggambarkan secara keseluruhan bagaimana proses dan hasil penelitian dari pertemuan ke-1 hingga ke-8. Hasil Pengamatan peneliti dan kolaborator terhadap perilaku prososial anak setelah melakukan kegiatan bercerita dengan wayang selama 8 kali pertemuan berdasarkan lembar observasi instrumen perilaku prososial anak disajikan dalam tabel dan grafik sebagai berikut:

Tabel 1 Perilaku Prososial pada Siklus I Anak Kelompok A, di TK Global Persada Mandiri School

No	Subyek	PraTindakan	Siklus I
		TCP	TCP
1	ALN	22	31.0
2	AZH	17	27.6
3	AS	18	26.1
4	ANS	24	30.9
5	EL	12	23.1
6	FLK	16	26.0
7	JN	16	27.3
8	KH	23	34
9	NL	16	27.3
10	VN	14	26.9
11	RHN	19	27.6
12	SF	18	29.1
13	SHN	17	27.9
14	SYK	19	29.3
Rata-rata kelas		17.9	28.1

Grafik 1. Perilaku Prososial pada Siklus I Anak Kelompok A, di TK Global Persada Mandiri School Tahun 2017-2018.



Berdasarkan data di atas maka diketahui bahwa skor maksimum yang diperoleh anak pada siklus I sebesar 34 sedangkan skor minimum sebesar 23.1, dengan rata-rata kelas sebesar 28.2. Hasil asesmen menunjukkan peningkatan perilaku prososial meskipun belum mencapai target yang disepakati oleh peneliti dan kolaborator yaitu 34.

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah 71% (Mills, 2003) artinya dinyatakan berhasil bila mencapai tingkat capaian perkembangan minimal yang ditentukan oleh peneliti dan kolaborator yaitu sebesar 70%. Dengan kata lain, penelitian tindakan dinyatakan berhasil jika sebanyak 10 anak mencapai minimal sebesar 34. Hasil dari siklus I menunjukkan bahwa hampir semua anak masih memiliki skor di bawah TCP minimal yang ditentukan. Penelitian tindakan ini belum berhasil dan akan dilanjutkan ke siklus II dengan beberapa perbaikan berdasarkan pada siklus I.

Dari hasil pengamatan, catatan observasi, catatan lapangan dan dokumentasi pelaksanaan tindakan siklus I, maka peneliti dan kolaborator melakukan refleksi untuk mencari hambatan-hambatan apa yang ditemui guru di siklus I yaitu:

- 1) Beberapa anak masih sulit untuk dikendalikan saat kegiatan bercerita berlangsung, karena ingin maju kedepan melihat dan berebutan memegang wayang.

- 2) Terkadang perhatian anak terganggu karena saat bercerita, dalam saat bersamaan anak juga mengungkapkan pendapatnya.
- 3) Anak masih memerlukan bimbingan dan motivasi untuk percaya diri saat melakukan tanya jawab, sehingga terkadang untuk memancing anak lebih percaya diri dan mau menjawab pertanyaan guru memberikan hadiah bagi anak-anak yang bisa menjawab pertanyaan.
- 4) Anak memerlukan duduk di posisi yang tepat saat kegiatan bercerita
- 5) Suara guru terkadang tidak terdengar saat improvisasi suara,

Peneliti bersama kolaborator berusaha untuk mencari solusi yang tepat untuk mengurangi hambatan-hambatan diatas dengan cara yang terbaik untuk anak-anak. Solusi yang akan dilakukan pada siklus II yaitu:

- 1) Pada siklus I, kegiatan bercerita tidak melibatkan anak dalam mempersiapkan panggung dan wayang, sehingga ketika bercerita anak berebut untuk memegang wayang, di siklus II anak dilibatkan dalam mempersiapkan kegiatan bercerita dan diperbolehkan bergiliran memainkan wayang
- 2) Saat bercerita di siklus I, anak-anak masih kurang tertib karena saat bercerita anak juga menceritakan pengalaman mereka, di siklus II anak yang ingin berbicara harus mengangkat tangannya terlebih dahulu baru mereka boleh mengutarakan pendapat mereka.
- 3) Anak masih terlihat malu menjawab saat ditanya oleh guru, sehingga di siklus II guru akan memberikan hadiah berupa stiker bagi anak yang bisa menjawab pertanyaan yang diberikan guru
- 4) Anak diberikan kebebasan untuk memilih tempat duduk mereka saat siklus I dan ternyata itu membuat mereka asyik mengobrol sendiri, akhirnya saat siklus II, posisi anak dirubah sesuai dengan urutan yang

disusun guru, agar anak-anak fokus mendengarkan cerita.

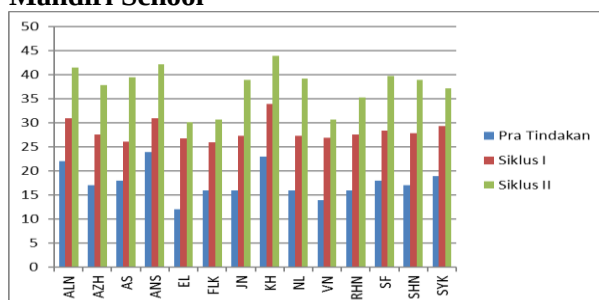
- 5) Suara guru terkadang tidak terdengar dengan jelas, sehingga pada siklus II guru akan menggunakan mikrofon untuk menarik perhatian anak.

Pelaksanaan siklus II terdiri dari 8 kali pertemuan berjalan dengan lancar sesuai rencana. Guru terlihat selalu memotivasi anak-anak saat kegiatan bercerita dan melakukan improvisasi yang membuat anak-anak lebih tertarik mendengarkan cerita. Dari tindakan dan hasil observasi pada siklus II, peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan terhadap perilaku prososial anak menggunakan lembar instrumen. Hasil analisis data kuantitatif dalam perilaku prososial anak yang disajikan dalam bentuk tabel dan grafik berikut:

Tabel 2 Perilaku Prososial pada Siklus II Anak Kelompok A di TK Global Persada Mandiri

N o.	Subyek	Skor		
		Pra-tindakan	Siklus I	Siklus II
1	ALN	22	31	41,5
2	AZH	17	27,6	37,9
3	AS	18	26,1	39,5
4	ANS	24	30,9	42,1
5	EL	12	26,8	30,1
6	FLK	16	26	30,8
7	JN	16	27,3	39,0
8	KH	23	34	43,9
9	NL	16	27,3	39,3
10	VN	14	26,9	30,8
11	RHN	16	27,6	35,3
12	SF	18	28,4	39,8
13	SHN	17	27,9	39,0
14	SYK	19	29,3	37,1
Rata-rata kelas		17,7	28,2	37,5

Grafik 2 Perilaku prososial pada siklus II Anak Kelompok A di TK Global Persada Mandiri School



Berdasarkan data di atas, diketahui skor maksimum yang diperoleh anak pada siklus II sebesar 43,9 sedangkan skor minimum sebesar 30,1, dengan rata-rata kelas sebesar 37,2. Hasil asesmen menunjukkan bahwa nilai anak meningkat dari pra tindakan diperoleh nilai rata-rata 17,7 setelah tindakan siklus I mengalami peningkatan 10,5 dengan rata-rata kelas menjadi 28,2, dan setelah dilanjutkan siklus II mengalami peningkatan lagi sebesar 9,3 dengan nilai rata-rata kelas sebesar 37,5. Sehingga siklus II ini telah mencapai target, karena nilai minimum yang telah disepakati peneliti dan kolaborator adalah 33,6.

PEMBAHASAN

1. Proses penggunaan wayang dapat meningkatkan perilaku prososial anak.

Proses bercerita guru menggunakan wayang dengan berbagai macam tokoh supaya dapat menarik minat anak, guru juga harus melatih suara agar tidak hanya memiliki satu karakter suara tetapi bisa dengan berbagai macam karakter suara yang bisa menarik perhatian anak. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arti, dkk (2012:3), yang juga mengatakan bahwa ketentuan-ketentuan dalam melaksanakan kegiatan bercerita dengan menggunakan boneka wayang diantaranya yaitu guru hafal isi cerita serta menggunakan skenario cerita. Melatih suara agar dapat memiliki beragam karakter suara yang dibutuhkan. Menggunakan boneka wayang yang menarik dan sesuai dengan dunia anak serta mudah dimainkan oleh guru atau anak-anak. Bisa menggunakan satu, dua, tiga boneka wayang dengan jumlah maksimal boneka yang digunakan sebanyak 5 buah dengan bentuk yang berlainan. Selain itu alur cerita yang digunakan dibuat oleh peneliti dan kolaborator sesuai dengan aspek perilaku prososial yang ingin ditingkatkan sehingga cerita tidak terlalu panjang. Hal tersebut sejalan dengan penelitian dari Handayani, dkk (2016), yang mengatakan bahwa saat melakukan kegiatan bercerita haruslah

menggunakan cerita pendek, agar anak bisa lebih mudah untuk mengingat dan serta memahami isi dari cerita tersebut. Memberikan dorongan pada anak untuk berani menjawab pertanyaan guru untuk mengingat apa yang telah didengarnya, dengan cara memeperlihatkan kembali media wayang yang digunakan saat bercerita.

2. Hasil bercerita dengan wayang dapat meningkatkan perilaku prososial anak

Berdasarkan data di lapangan melalui kegiatan bercerita dengan wayang dapat meningkatkan perilaku prososial anak. Proses siklus I, berjalan dengan baik meskipun ada beberapa kendala yang terjadi seperti anak terlihat mulai jenuh ketika guru bercerita terlalu lama, anak kurang antusias ketika wayang yang digunakan selalu sama saat bercerita, suara guru kalah dengan suara anak-anak, beberapa anak masih bercerita sendiri, beberapa hal tersebut membuat tindakan siklus I belum dapat mencapai Tingkat Capaian

Perkembangan pada anak kelompok A, sehingga guru merencanakan siklus II dengan perbaikan dari berbagai kendala yang ditemui saat melakukan siklus I. Saat siklus II, guru mulai membuat banyak tokoh wayang, sehingga saat bercerita wayang yang digunakan selalu berbeda, hal ini ternyata membuat anak antusias mendengarkan cerita. Guru mencoba membuat sendiri alur cerita yang fokus terhadap aspek perilaku prososial untuk digunakan saat bercerita dengan wayang, karena saat menggunakan cerita dari buku seperti siklus I, ceritanya terlalu panjang dan anak terlihat mulai bosan. Guru mulai menggunakan mikrofon saat bercerita sehingga anak mendengar dengan jelas cerita yang disampaikan guru dan untuk menghindari anak saling bercerita sendiri guru mencoba memilih tempat duduk untuk anak-anak, yaitu dengan posisi anak yang aktif di kelas duduk dekat dengan anak yang pendiam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih penulis ucapkan kepada tim editor E-Journal Obsesi yang sudah memberikan kesempatan sehingga jurnal ini siap untuk diterbitkan. Kepada Dr. Hapidin, M.Pd dan Dr Yuliani Nurani, M.Pd yang bersedia membimbing dengan sabar memberikan motivasi, bimbingan serta kritik dan saran dalam penyusunan Jurnal ini. Kepada reviewer yang sudah mau meluangkan waktunya untuk memberikan banyak masukan sehingga jurnal ini lebih sempurna

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada penelitian dengan judul Peningkatan Perilaku Prosocial melalui Kegiatan Bercerita dengan Media Wayang maka dapat disimpulkan bahwa sebagai berikut: (1) Pelaksanaan kegiatan bercerita dengan wayang dapat meningkatkan perilaku prososial anak kelompok A di TK Global Persada Mandiri. (2) Melalui kegiatan bercerita dengan wayang dapat meningkatkan perilaku prososial anak kelompok A di TK Global Persada Mandiri School. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada skor pra tindakan diperoleh nilai rata-rata sebesar 17,7 atau 36,9%, kemudian siklus I mengalami peningkatan 28,2 atau 58,8% dan dilanjutkan siklus II mengalami peningkatan lagi dengan rata-rata kelas 37,2 atau 78%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, Iceu, *"Strategi Penumbuhan Perilaku Prosocial Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita (Studi Kasus Di Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Matahari Rw X1v Kelurahan Citeureup Kecamatan Cimahi Utara Kota Cimahi"*, (Jurnal Empowerment Volume 1, Nomor 2, 2012)
- Fauziddin ,Moh. 2017. *Upaya Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Kegiatan Menceritakan Kembali Isi Cerita di Kelompok Bermain Aisyiyah Gobah Kecamatan Tambang*. Jurnal Obsesi Volume 1 Nomor 1 Tahun 2017

- Handayani, Tri Utami Ngesti. "Upaya Peningkatan Kepercayaan Diri dengan Metode Bercerita Menggunakan Wayang Kardus Pada Anak. Jurnal Ilmiah PG-Paud IKIP Veteran Vol 2 (2), 2014.
- Moeslichatoen R, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak..* Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Petersen, Sandra H. dan Donna S. Wittmer,. "Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Pendekatan Antarpersonal (A Relationship-Based Approach)". Jakarta: Prenadamedia Group. 2015.
- Purwadi. "Wayang Purwa." Yogyakarta: Panji Pustaka Yogyakarta, 2007
- Remer, Ronit & David Tzuriel, "I Teach Better with the Puppet" Use of Puppet as a Mediating Tool in Kindergarten Education an Evaluation," (School of Education, Bar-Ilan University Ramat-Gan, Israel 2015).
- Sari, Arti Syntha Yulia, dkk. Penggunaan Alat Peraga Boneka Wayang Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah 56 Baron. 2012.
- Ulutas, Ilkay & Ayase Aksoy. "Learning with play: How play activities program improve pro-social behaviour of six year old children?." (Humanity & Social Sciences Journal, 2009).

Useful of Clap Hand Games for Optimize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education

Moh Fauziddin^{1✉}, Mufarizuddin²

Prodi PG-PAUD Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Abstract

Playing is a learning method that best suits learning in early childhood. The pat game is one of the types of play that is applied in Early Childhood Education. The purpose of education in early childhood is to develop six aspects of its development namely; aspects of religious and moral norms, aspects of physical and motor, aspects of cognition, aspects of emotional social, aspects of language and aspects of art. This study aimed to know the utilization of deep pat game on improving aspects of cognitive in early childhood. The subjects of this study were children of group B Taman Kanak-Kanak (TK) Flamboyan Mekar Tapung district Kampar regency a number of 14 girls and 8 boys. Data collection Technic used are documentation, a questionnaire, an interview. This research involves the Ikatan Guru Taman Kanak-Kanak Indonesia (IGTK) Tapung Subdistrict to gain input in the development of game pat in order to obtain results. The results of the analysis showed that 86% of children could increase aspects of cognitive development

Keyword: *Clap Hand Games, Coginitve Aspects, Early Childhood Education*

Abstrak

Bermain merupakan metode pembelajaran yang paling sesuai dengan pembelajaran pada anak usia dini. Permainan tepuk merupakan salah satu dari jenis bermain yang diterapkan di pendidikan anak usia dini. Tujuan Pendidikan pada anak usia dini adalah mengembangkan 6 aspek perkembangannya yakni; aspek norma agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek sosial emosional, aspek bahasa dan aspek seni. Penelitian ini bertujuan mengetahui pemanfaatan permainan tepuk dalam mengembangkan aspek Kognitif pada anak usia dini. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B Taman Kanak-Kanak (TK) Flamboyan Mekar kecamatan Tapung Kabupaten Kampar sejumlah 14 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Metode penelitian studi kasus dengan teknik pengumpulan data adalah dokumentasi, kuesioner, dan wawancara. Penelitian ini melibatkan Ikatan Guru Taman Kanak-kanak Indonesia (IGTKI) Kecamatan Tapung untuk memperoleh masukan dalam pengembangan permainan tepuk agar memperoleh hasil yang optimal. Dari hasil analisis didapatkan bahwa 86% anak dapat meningkat aspek perkembangan kognitifnya.

Kata Kunci: Permainan Tepuk, Aspek Kognitif, Anak Usia Dini

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉ Corresponding author :

Address : Bangkinang, Kampar, Riau

Email : mfauziddin@gmail.com

ISSN [2356-1327](#) (Media Cetak)

ISSN [2549-8959](#) (Media Online)

PENDAHULUAN

Masa anak usia dini merupakan masa keemasan atau sering disebut Golden Age. Pada masa ini otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya. Hal ini berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini, yaitu usia nol sampai enam tahun. Namun, masa bayi dalam kandungan hingga lahir, sampai usia empat tahun adalah masa-masa yang paling menentukan. Periode ini, otak anak sedang mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Oleh karena itu memberikan perhatian lebih terhadap anak di usia dini merupakan keniscayaan. Wujud perhatian diantaranya dengan memberikan pendidikan baik langsung dari orang tuanya sendiri maupun melalui lembaga Pendidikan anak usia dini. Oleh sebab itu perkembangan pada masa awal ini akan menjadi penentu bagi perkembangan selanjutnya. Keberhasilan dalam menjalankan tugas perkembangan pada suatu masa akan menentukan keberhasilan pada masa perkembangan berikutnya (Fauziddin M, 2016:)

Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Indonesia, 2003).

Lebih lanjut menurut dalam Permendikbud nomor 37 tahun 2014 dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan pada anak usia untuk merangsang dan memaksimalkan aspek-aspek perkembangannya. Terdapat 6 aspek perkembangan yang harus dikembangkan oleh guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Keenam aspek tersebut adalah aspek perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, Bahasa,

fisik motorik, dan seni (Kemendikbud, 2014).

Salah satu aspek perkembangan yang dikembangkan adalah aspek perkembangan kognitif. Aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini telah ditentukan indikatornya melalui Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang tercantum dalam Permendikbud 137 tahun 2014 sesuai dengan tingkat usia. STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni (Kemendikbud, 2014)

Pemberian stimulasi aspek perkembangan kognitif merupakan tugas dari pendidik di Lembaga PAUD. Memberikan stimulasi kognitif pada anak merupakan bagian dari usaha mencerdaskan bangsa. Metode stimulasi kognitif merupakan bagian dari sebuah strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan optimalisasi fungsi kognitif anak. (Mufarizuddin, 2017)

STPPA pada aspek perkembangan kognitif pada usia 5-6 tahun meliputi; belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Pada indikator belajar dan pemecahan masalah Salah satu cara yang efektif dalam mengembangkan aspek kognitif anak usia TK adalah dengan bermain. TK merupakan dunia bermain untuk anak-anak. Oleh karena itu, pendidikan di TK dilaksanakan dengan metode dan strategi bermain. Dengan bermain, banyak hal yang dapat diajarkan kepada anak tanpa memberatkan mereka (Maryani, 2015).

Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan seorang anak. Anak-anak tidak peduli apakah kondisi fisik dan psikis bagus atau tidak, semuanya dilakukan dengan senang, karena pada hakikatnya bermain adalah kebutuhan bagi anak. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru dibutuhkan dalam memberikan arahan dan pengawasan. Orang tua dan guru juga berperan dalam memilihkan permainan

yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan tidak karena alasan disukai anak semata.

Permainan (*play*) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri (Santrock, 2002). Menurut teori Psikoanalitik oleh Sigmund Freud, peran bermain dalam perkembangan anak adalah untuk mengatasi pengalaman traumatik, coping terhadap frustrasi. Sedangkan Menurut teori Kognitif oleh Piaget, peran bermain dalam perkembangan anak adalah untuk mempraktikkan dan melakukan konsolidasi konsep-konsep serta keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya. Sedangkan menurut teori Bateson, peran bermain dalam perkembangan anak adalah untuk memajukan kemampuan untuk memahami berbagai tingkatan makna (Bateson, G., & Mead, 1942).

Melalui permainan, anak akan memperoleh informasi lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya lebih kaya dan lebih mendalam. Bila informasi baru ini ternyata berbeda dengan yang selama ini diketahuinya, maka artinya anak mendapat pengetahuan yang baru. Dengan permainan, struktur kognitif anak menjadi lebih dalam, lebih kaya dan lebih sempurna.

Permainan dapat dipadukan dari beberapa permainan yang disebut dengan permainan kolaboratif. Permainan kolaboratif merupakan metode mengajar dengan cara guru memberikan tugas kepada anak secara berkelompok tertentu agar anak bekerja sama atau secara kolaboratif dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. (Ananda & Fadhilaturrahmi, 2018)

Menurut Diana Mutiah (Diana Mutiah, 2010:), ragam permainan anak terdiri dari permainan dengan angka, bermain melalui gerak dan lagu serta permainan kreatif. Apabila ditinjau dari pelaksanaannya, kegiatan bermain terdiri dari bermain bebas dan bermain terpimpin. Bermain bebas merupakan kegiatan yang mana anak-anak boleh memilih kegiatan dan alat bermain yang disukai, sedangkan

kegiatan bermain terpimpin merupakan kegiatan bermain yang telah dipersiapkan guru dan disesuaikan dengan tema. Aktivitas dalam kegiatan bermain terpimpin seperti permainan dalam lingkaran, permainan dengan alat, permainan tanpa alat, permainan dengan nyanyian, permainan dalam bentuk lomba, permainan dengan angka, dan permainan mengasah panca indra.

Disamping itu kurikulum yang diterapkan pada Lembaga PAUD hendaknya bervariasi agar memperoleh hasil yang maksimal. *The Curriculum for pre-school learning, taking into consideration the numerous formative valencies of these in the field of stimulating some favorable attitudes of creativity (initiative, curiosity, independence, self esteem). Within the optional „Creativity and Human Activity” we observed the stimulation of creativity in children through: interdisciplinary approach of the artistic educational contents and through a strategy (based on: active didactic methods, setting the educational environment on centers of interest, permissive didactic behaviours) stimulating for the initiative, self esteem autonomy, child's sociability, as factors favorable for creativity* (Elena, 2013)

Salah satu permainan yang sering digunakan oleh guru dan disukai anak adalah permainan tepuk. Dalam permainan tepuk guru dapat menyesuaikan materi yang diajarkan sesuai dengan tema yang dipelajari dalam periode tersebut. Guru dapat memberikan materi yang cocok untuk anak-anak, mudah dipahami dan disukai anak-anak dan bisa dikaitkan dengan pengalaman anak. Apalagi jika permainan tepuk tersebut dilakukan oleh anak-anak yang sebaya yang dipimpin oleh orang dewasa dan diikuti dengan gerakan-gerakan tubuh yang sederhana dapat dirasakan bersama-sama dan anak akan belajar dan menyadari tentang tubuhnya sendiri serta merasakan setara dengan hakikat apa yang ada dalam dirinya sendiri.

Hasil wawancara dengan pengurus IGTKI Kecamatan Tapung didapatkan bahwa permainan tepuk yang diterapkan

oleh guru dalam pembelajaran di PAUD masih kurang bervariasi. Guru mengulang-ulang permainan tepuk yang sama pada setiap harinya. hal ini berakibat kurang antusiasnya anak-anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dari hasil observasi didapatkan kurang bervariasinya permainan tepuk yang diterapkan oleh guru disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya; guru tidak berani mengubah permainan tepuk yang sudah ada, guru tidak memiliki inisiatif dalam mengembangkan permainan tepuk, dan guru belum memiliki pengetahuan serta keterampilan dalam mengembangkan permainan tepuk. Dengan latar belakang diatas peneliti akan menganalisis pemanfaatan permainan tepuk di PAUD, fokus pada aspek perkembangan kognitif anak usia dini.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif analisis studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan dan mengolah data yang sifatnya deskriptif, seperti transkripsi wawancara, catatan lapangan, gambar, rekaman video dan lain-lain.

Tahapan penelitian yang dilakukan adalah persiapan, pelaksanaan dan pengolahan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah wawancara, observasi dan studi dokumen dengan menggunakan alat bantu berupa pedoman wawancara, dan pedoman observasi.

Penelitian studi kasus ini menggunakan penelitian pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Moleong & Lexy, 1998; halaman?) mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Sejalan dengan definisi tersebut Kirk dan Miller dalam (Moleong & Lexy, 1998) mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu

pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan pada manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan peristilahannya. Pada penelitian menghasilkan dan mengolah data yang sifatnya deskriptif, seperti transkripsi wawancara , catatan lapangan, gambar, foto, dan lain-lain.

Untuk memudahkan dalam pelaksanaan penelitian, peneliti mencoba menjabarkan operasional variabel berdasarkan permasalahan yang diteliti yakni pemanfaatan permainan tepuk dalam mengembangkan aspek perkembangan fisik motoric pada anak usia dini. Sedangkan anak usia dini dijadikan sebagai objek penelitian.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah dan bagian kurikulum bahwa langkah yang pertama ditempuh dalam perencanaan adalah menentukan tujuan pembelajaran. Tentang pemanfaatan permainan tepuk mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) oleh direktorat PAUD, sedangkan jenis permainannya dibuat sendiri oleh guru berdasarkan referensi permainan dari acara pelatihan dan pertemuan guru. Selanjutnya permainan tepuk yang sudah diterapkan dibuat buku panduan permainan tepuk untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Buku panduan tersebut dikonsultasikan dengan pengurus IGTKI Kecamatan Tapung dan Dosen Program Studi PG-PAUD Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Riau.

Berdasarkan observasi dan sudi dokumen ditemukan bahwa jadwal pemanfaatan permainan tepuk di Kelompok A TK Flamboyan Mekar sesi pertama mulai pukul 07.45-08.30 diawali dengan pembukaan dengan membaca surat fatihah, doa akan belajar, syahadat, dan absensi. Selanjutnya permainan tepuk diterapkan untuk mengembangkan 6 aspek perkembangan anak. Salah aspek

perkembangan tersebut adalah aspek perkembangan kognitif untuk usia 5-6 Tahun.

Permainan tepuk yang digunakan antara lain; permainan tepuk tidak boleh salah, permainan tepuk gerakan kaki, dan permainan tepuk gerakan kepala.

Contoh 1

Nama Tepuk : Tepuk Gerak Kaki

Instruksi : Tepuk Gerak Kaki

Jumlah Pemain : Bebas

Aspek Perkembangan :Kognitif, sosial emosional dan fisik motorik

Cara Bermain : Anak melakukan gerakan sesuai dengan ucapan nama tepuk.



Jinjit – Jinjit



Angkat Kanan



Angkat Kiri



Langkah Kanan



Langkah Kiri



Langkah Mundur



Langkah Depan



Hentak Kanan



Hentak Kiri



Jalan Ditempat



Lari Kecil



Hore

Guru terlebih dahulu memberikan contoh perpasangan dengan guru pendamping di kelas, kemudian anak dipasangkan dan Bersama-sama mempraktikkan apa yang dicontohkan oleh guru.

Dalam permainan ini anak dapat mengetahui dan menghafal urutan abjad mulai dari A sampai Z. Disamping itu mereka juga dapat terbangun kekompakan dan keakraban dengan kawan bermainnya, saling mengingatkan jika terjadi kesalahan

dan dapat memecahkan masalahnya bersama.

Hasil observasi pada kelompok A didapatkan bahwa pada awalnya anak canggung melakukan permainan tepuk tidak boleh salah ini. Hal ini wajar terjadi karena baru dikenalkan dan dipraktikkan oleh guru pada anak. Setelah anak melakukan permainan ini beberapa kali barulah mereka dapat melakukannya dengan baik. Bahkan mereka terus ingin melakukannya pada saat jam istirahat dan sepulang sekolah. Dari hasil wawancara dengan orang tua didapatkan bahwa anak mengajak adik, kakak atau saudara untuk melakukan permainan ini dirumah. Murni salah satu walimurid dari Anisa mengatakan Anisa mengajari adiknya permainan ini dan bermain dengannya.

Contoh 2

Nama Tepuk : Tepuk Tidak Boleh Salah

Instruksi : Tepuk tidak boleh salah

Jumlah Pemain : 2 orang anak

Aspek perkembangan :Kognitif, fisik motorik, dan social emosional

Cara bermain ; kedua anak berhadapan, anak pertama menepukkan tangan kanan dengan tangan kanan anak kedua, pada saat menyebut huruf A dan tangan kiri pada saat menyebut huruf B, pada saat menyebut huruf C kedua tangan anak pertama berada diatas dan kedua tangan anak kedua berada dibawah dalam melakukan tepuk. Begitu seterusnya sampai huruf Z. Apabila salah satu anak melakukan kesalahan, maka diberikan konsekwensi hukuman sesuai dengan kesepakatan kedua anak tersebut.

Pada awalnya guru mencontohkan macam-macam gerakan kaki mulai dari langkah kanan sampai lari kecil, setelah itu menerapkannya dalam permainan tepuk ini secara bersama-sama dengan anak.

Dari hasil observasi yang dilakukan pada kelompok A TK Flamboyan Mekar didapatkan bahwa pada awalnya masih lamban dalam melakukan gerakan karena masih belum hafal dengan macam-macam gerakan kaki, bahkan ada 3 anak dari 21 anak di kelompok A yang oleng dan hampir terjatuh pada saat melakukan gerakan jinjit

Setelah dilakukan beberapa kali anak sudah mengerti dan hafal macam-macam gerakan kaki, anak mulai senang dengan permainan ini dan meminta mengulang tepuk ini berkali-kali.

Contoh 3

Nama Tepuk : Tepuk Gerak Tangan
 Instruksi : Tepuk Gerak Tangan
 Jumlah Pemain : Bebas
 Aspek Perkembangan : Kognitif, sosial emosional dan fisik motorik

Cara Bermain : Anak melakukan gerakan sesuai dengan ucapan nama tepuk.


Remas - Remas


Dada - Dada


Putar - Putar


Tepuk - Tepuk


Kepak - Sayap


Lalu Terbang

Wuss...

Pada awalnya guru mencontohkan macam-macam gerakan tangan mulai dari gerakan remas sampai gerakan terbang. Saat tepuk yang terakhir anak melakukan gerakan terbang sambil berkeliling kelas. Setelah itu menerapkannya dalam permainan tepuk ini secara bersama-sama dengan anak.

Dari hasil observasi yang dilakukan penulis didapatkan bahwa pada awalnya masih lamban dalam melakukan gerakan karena masih belum hafal dengan macam-macam gerakan tangan, ada 5 anak dari 21 anak di kelompok A masih belum bisa melakukan gerakan kepak sayap dan terbang.

Setelah dilakukan beberapa kali anak sudah mengerti dan hafal macam-macam gerakan tangan, anak mulai senang dengan permainan ini.

Berdasarkan wawancara dengan para ustadzah serta studi dokumentasi, evaluasi yang digunakan dalam pelaksanaan pemanfaatan permainan tepuk di PAUD Flamboyan Mekar dilakukan saat

proses pembelajaran berlangsung dan observasi berdasarkan STPPA.

Dari hasil lembar observasi didapatkan bahwa permainan tepuk dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak usia dini seperti nampak pada tabel dibawah ini.

Tabel 1 : Rekapitulasi hasil observasi perkembangan kognitif pada kelompok A PUAD Flamboyan Mekar pada 6 kali Observasi.

Indi- kator	Jumlah anak				Kete- rangan
	BB (1)	MB (2)	BS (3)	BSB (4)	Krite- ria
1	1	3	7	10	BSB
2	3	4	8	6	BS
3	2	2	6	11	BSB
4	5	2	5	9	BSB

Sumber : Hasil penelitian 2018

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata anak kelompok A Berkembangan Sangat Baik (BSB) pada aspek perkembangan kognitif anak usia dini dengan memanfaatkan permainan tepuk yang disesuaikan dengan kebutuhan STPPA usia 5-6 tahun. Masih ada anak yang Belum Berkembangan (BB), dari hasil wawancara dengan Guru dan Orang tua, anak yang BB adalah anak yang usianya masih dibawah 5 tahun dan anak yang memiliki gangguan belajar.

PEMBAHASAN

Pemanfaatan permainan tepuk bahwa kegiatan yang dilaksanakan sudah sesuai dengan konsep program pendidikan anak usia dini. Materi dan jenis kegiatan di PAUD Flamboyan Mekar jelas mengarah pada konsep program PAUD, yaitu. PAUD dilakukan terarah ke pengembangan segenap aspek-aspek perkembangan anak, dan salah satu aspek pengembangan itu adalah aspek perkembangan kognitif anak usia dini. Isi kurikulum dikembangkan dengan bahan-bahan atau materi yang mengarah ke tujuan.

Issue mengenai pemanfaatan permainan dalam pembelajaran pada anak usia dini sudah seharusnya mendapatkan perhatian disemua aspek perkembangan. *Conceptual issues also include the need to*

more fully acknowledge that measures of social and emotional development reflect not only children's behaviors, skills and knowledge, but also features of the contexts in which children grow, learn, and play. (Jones, Zaslow, Darling-Churchill, & Halle, 2016)

Berdasarkan studi dokumentasi dan wawancara dengan wali kelas bahwa kurikulum atau materi pembelajaran di PAUD Flamboyan Mekar telah bersumber dari kurikulum 2013 dan berdasarkan Permendikbud 137 tahun 2014. Adapun tema yang dipilih pada pemanfaatan permainan tepuk ini juga telah sesuai dengan rambu-rambu dari pemilihan tema. Tema adalah media untuk mengenalkan berbagai konsep sehingga anak mampu mengenal secara utuh, mudah, dan jelas. Tema merupakan konteks (fokus bahan) yang membingkai semua kegiatan untuk mencapai tujuan.

Pelaksanaan pemanfaatan permainan tepuk yang dikembangkan di PAUD Flamboyan Mekar sesuai dengan prinsip-prinsip perkembangan anak, hal tersebut nampak pada pengembangan aspek perkembangan kognitif pada usia 5-6 tahun yakni dengan mengenalkan dan membiasakan aktivitas yang bersifat eksploratif, dan menyelidik, pemecahan masalah sederhana, menerapkan pengetahuan dalam kehidupan dan sikap kreatif melalui permainan tepuk agar anak mau melakukannya dengan riang. Guru menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan pemanfaatan permainan tepuk dalam pembelajaran. Kreatifitas guru dalam membuat permainan tepuk dan menyesuaikan dengan indikator aspek perkembangan hal ini sesuai dengan penelitian (Maemonah, 2016)

Pendidik menjadi faktor penentu keberhasilan proses pendidikan karena di tangan pendidik sejatinya proses pendidikan dijalankan dalam ruang kelas. Namun demikian guru hendaknya adil dalam memperlakukan anak pada saat bermain tepuk apabila ada yang membutuhkan perhatian atau bantuan dalam permainan, hal ini akan membawa dampak negatif pada anak. Senada dengan

hal ini Raihani dalam penelitiannya menyatakan *The injustice experienced by students is partly a manifest of the hidden curriculum, which has seemingly missed the attention of the schools' leaders and teachers.* (Raihani, 2012)

Oleh karena itu sudah seharusnya guru dapat mengajar secara profesional sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Senada dengan hal ini (Winarsih & Mulyani, 2012) menyebutkan Guru yang profesional dan mampu mengelola pembelajaran dengan baik, berimplikasi pada peningkatan kemampuan siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Guru seharusnya mendapatkan pelatihan dan pengawasan dalam penerapan pembelajarannya. *The teachers were trained before using the curriculum. There were supervision visits to follow up and monitor the use of the curriculum. They, therefore, had knowledge and understanding about the development of preschool children in relations to the inheritance in all areas of Thai identity.* (Pinyoanuntapong, 2013)

KESIMPULAN

PAUD Flamboyan Mekar Tapung memanfaatkan permainan tepuk dalam pembelajaran dalam upaya mengoptimalkan aspek perkembangan anak. Hasil analisis penelitian didapatkan bahwa 85% anak dapat berkembang secara optimal aspek kognitifnya. Permainan tepuk disesuaikan dengan Standar STPPA dan telah di konsultasikan dengan Ikatan Guru Taman Kanak-Kanak Indonesia (IGTKI) Tapung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terima kasih kepada segenap Ristekdikti yang telah memberikan bantuan hibah penelitian ini. Segenap pimpinan dan civitas akademika Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Guru dan Karyawan PAUD Flamboyan Mekar Tapung Kampar serta pengurus IGTKI.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2018). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif pada Anak KB. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 20–26.
- Bateson, G., & Mead, M. (1942). *Balinese character: A photographic analysis*. New York: New York Academy of Sciences.
- Diana Mutiah. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Elena, D. (2013). The Determinism for Attitude Factors in Pre-school Children for Amplifying His Creative Manifestations. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 76, 291–296.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.04.115>
- Fauziddin, M. (2016). Peningkatan Kemampuan Kerja Sama melalui Kegiatan Kerja Kelompok Pada Anak Kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Indonesia, R. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, 41 § (2003).
- Jones, S. M., Zaslow, M., Darling-Churchill, K. E., & Halle, T. G. (2016). Assessing early childhood social and emotional development: Key conceptual and measurement issues. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 45, 42–48.
<https://doi.org/10.1016/j.appdev.2016.02.008>
- Kemendikbud, R. I. (2014). *Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Maemonah, M. (2016). Upaya Peningkatan Manajemen Pembelajaran Kelas di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Sembego Maguwoharjo: Prospek dan Tantangan. *Al Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 75–90.
- Moleong, & Lexy, J. (1998). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Mufarizuddin, M. (2017). Peningkatan Kecerdasaan Logika Matematika Anak melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B di TK Pembina Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 148–155.
- Pinyoanuntapong, S. (2013). The Development of Thai Early Childhood Education Curriculum to Promote Desirable Characteristics of Preschool Children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 88, 321–327.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.08.512>
- Raihani, R. (2012). Islamic School and Social Justice in Indonesia : A Student Perspective. *Al-Jami'ah: Journal of Islamic Studies*, 50(2), 279–302.
- Reni, M. (2015). Pengembangan Kreativitas Anak melalui Proses Pembelajaran pada Pendidikan Taman kanak-Kanak.
- Santrock, J. W. (2002). *A Topical approach to life-span development*. Jakarta: Erlangga.
- Winarsih, A., & Mulyani, S. (2012). Peningkatan profesionalisme guru IPA melalui lesson study dalam pengembangan model pembelajaran PBI. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 43–50.
<https://doi.org/10.15294/jpii.v1i1.2012>

Multicultural Learning Model of PAUD in Coastal Areas

Hadi machmud^{1✉}, Nur Alim²

Dosen IAIN Kendari, Sulawesi Tenggara, Indonesia

Abstract

Early Childhood Education in coastal areas is different from PAUD on land, this diversity requires a learning model that can bond togetherness indifference, a learning model that instills values and norms in a learning process. This article offers a learning model that fits the characteristics of early childhood in the Pesisir city of Kendari. This model can bring innovative ideas that demand the creativity of teachers and high school authorities involved in making their own decisions, planning, and implementation. It takes a leap to be able to catch up due to the neglect of local wisdom that has experienced many obstacles in the learning process at school.

Keyword : *Learning Model, Multicultural, Coastal Area*

Abstrak

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di daerah pesisir memiliki perbedaan dengan PAUD di daratan, keberagaman tersebut membutuhkan suatu model pembelajaran yang dapat mempererat kebersamaan dalam perbedaan, model pembelajaran yang menanamkan nilai-nilai dan norma dalam suatu proses pembelajaran. Artikel ini menawarkan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini di pesisir kota Kendari. Model ini dapat memunculkan gagasan inovatif yang menuntut kreativitas guru dan otoritas sekolah yang tinggi yang terkait dalam membuat keputusan sendiri, perencanaan dan pelaksanaannya. Dibutuhkan suatu lompatan untuk dapat mengejar ketertinggalan akibat terabaikannya kearifan-kearifan lokal yang selama ini mengalami banyak kendala dalam proses pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: *Model Pembelajaran, Multikultur, PAUD Pesisir*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉Corresponding author :

Address : Kendari, Sulawesi Tenggara

Email : machmud657@gmail.com

ISSN [2356-1327](#) (Print)

ISSN [2549-8959](#) (Online)

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan bangsa yang memiliki budaya beragam agama, etnis, adat istiadat, bahasa, kebiasaan dan status sosial. Keberagaman tersebut membutuhkan perekat yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan keseharian. Pembelajaran multikultural adalah hal sangat fundamental dan suatu keniscayaan yang dibutuhkan bagi setiap individu yang lahir dari perbedaan latar belakang sosial budaya, etnis, sosio-historis, sosio-ekonomis, suku bangsa dan sosio-psikologis.

Pembelajaran multikultur dapat diterapkan sejak anak usia dini pada tahap usia emas (*golden age*). *From this study, it was found that academic knowledge that was important and necessary for the development of children of 0-5 years of age, the golden age of learning, had not been communicated to people in general. Therefore, the dissemination of such knowledge should be supported in order to create understanding and recognition on the importance of learning enhancement.* (Phonkhao & (Laila), 2012) Masa usia dini merupakan masa peka yang penyerapan pengetahuannya sangat pesat. Hal ini sejalan dengan pendapat Benjamin S. Bloom yang menyatakan bahwa 80% perkembangan mental dan kecerdasan peserta didik/anak berlangsung pada usia dini (Mudjito & dkk, 2012).

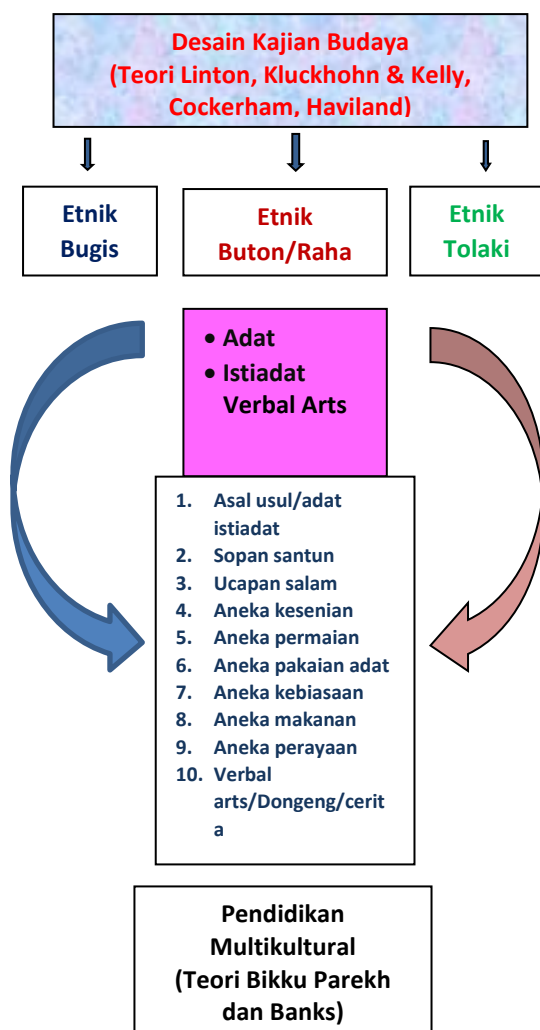
Demikian pula anak yang kurang dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungan (*field dependent atau field sensitive*) harus menjadi perhatian, sehingga Vygotsky sangat setuju dengan adanya pesan budaya dalam proses pembelajaran di sekolah, dia menyatakan bahwa kontribusi budaya, interaksi sosial, dan sejarah dalam pembelajaran untuk perkembangan mental individual sangat besar berpengaruhnya, khususnya dalam perkembangan bahasa, membaca, dan menulis. Pembelajaran berdasarkan budaya dan interaksi sosial mengacu pada perkembangan fungsi mental tinggi yang berdampak terhadap persepsi, memori dan cara berfikir anak selanjutnya. Pengalaman anak akan mempertemukannya dengan budaya yang dibutuhkan untuk dapat

meraih “*Zona of Proximal Development*.” Keberadaan guru sangat penting dalam proses pembelajaran yang dapat bermitra, mengkonstruksi, dan mengorganisasikan proses pembelajaran sesuai dengan tahap perkembangan alamiah anak. Pembelajaran yang baik dan sesuai dengan karakter anak usia dini hendaknya tidak menihilkan pengalaman anak seperti yang selama ini terjadi. Untuk merangsang dan memotivasi anak dalam pembelajaran, maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas kondusif agar dapat meningkatkan kreativitas dan keaktifan anak. (Ananda & Fadhilaturrahmi, 2018)

Tulisan ini akan mencoba memaparkan suatu model pembelajaran multikultur bagi Pendidikan anak Usia dini di Pesisir kota Kendari. Pengembean model pembelajaran berbasis multikultur sesuai dengan karakter, kebutuhan dan perkembangan anak didik, yang tinggal di pesisir. Model pembelajaran yang dikembangkan adalah model pembelajaran “*Webbed*”, model ini memadukan antar materi pembelajaran dalam tampilan tema yang menarik mendukung prinsip pendidikan anak usia dini seutuhnya, yang melibatkan aspek pengembangan; kognitif, motorik, sosial-emosional, bahasa dan seni, serta moral dan agama secara holistik. Penerapan model pembelajaran discovery learning tipe keterpaduan *shared* dan *webbed* dapat meningkatkan keterampilan proses sains peserta didik. (Yusuf & Wulan, 2015)

Model keterjalaran “*Webbed*” ini merupakan gagasan inovatif yang menuntut kreativitas guru dan otoritas sekolah yang tinggi yang terkait dalam membuat keputusan sendiri, perencanaan dan pelaksanaannya, kunci pembelajaran model ini yang penting lainnya adalah memiliki tema-tema yang kaya, kreatif, dan kontekstual. Materi yang disampaikan alami, dekat dengan kehidupan nyata anak sehari-hari.

DESAIN KAJIAN BUDAYA PEMBELAJARAN



Model pembelajaran yang dikembangkan dalam tulisan ini adalah pengembangan model pembelajaran konstruktivistik terpadu yang berbasis multikultur bagi anak usia dini yang tinggal dipesis kota Kendari yang berasal dari kultur atau budaya yang berbeda, yaitu:

1. Pengembangan Kognitif
2. Pengembangan Sosial dan Emosional
3. Pengembangan Moral dan Agama
4. Pengembangan bahasa dan Seni
5. Pengembangan Motorik

Penerapan kelima pengembangan di atas dalam pembelajaran anak usia dini di pesisir kota Kendari dilaksanakan dan dikemas dalam bermain bersama dengan anak-anak yang lain yang berbeda etnis, dan sosial budaya. Pengembangan model pembelajaran terdiri dari tiga langkah yaitu:

1. Identifikasi tema dan sub tema multikultural.
2. Identifikasi kegiatan yang sesuai dengan tema dan sub tema multikultural disetiap sentra.
3. Menjamin kegiatan-kegiatan tersebut sesuai dengan tujuan kurikulum PAUD.

Pembelajaran Konstruktivistik dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran

Konstruktivistik merupakan proses membangun pengetahuan dan pengertian dengan mengkonstruksi pengalaman sosial melalui percobaan dan pengalaman dengan penekanan pada sosiokultural. Pembelajaran konstruktivistik dilakukan dengan cara; 1) merefleksi belajar konstruktivistik, 2) menggunakan interdisipliner, 3) meliputi asumsi historis dan filsafat secara konteks, 4) membantu guru menghubungkan sains teknologi dan isu sosial, dan 5) menggunakan strategi pembelajaran, 6) mengenalkan pemecahan masalah, 7) kolaborasi antara berbagai cabang ilmu dan bidang kajian.

Pembelajaran konstruktivistik menekankan pada iklim pembelajarannya yaitu; 1) siswa/anak tidak dipandang sebagai sesuatu yang pasif melainkan individu yang memiliki tujuan serta dapat merespon situasi pembelajaran berdasarkan konsep awal yang dimilikinya, 2) guru melibatkan proses aktif dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa/anak mengkonstruksi pengetahuannya, 3) bukanlah sesuatu yang datang dari luar, melainkan melalui seleksi secara personal dan sosial. Aplikasi teori konstruktivistik dalam pembelajaran dapat menerapkan model-model pembelajaran, seperti model siklus belajar (*learning-cycle model*). Siswa diarahkan untuk menimbulkan rasa ingin tahu sehingga mengarahkan siswa ke arah berfikir abstrak, yang terdiri dari fase eksplorasi, pengenalan konsep, dan aplikasi. Penerapan teori konstruktivisme dalam pembelajaran anak usia dini adalah: (a) anak memperoleh kesempatan luas dalam kegiatan pembelajaran guna mengembangkan potensinya, (b) pembelajaran dikaitkan dengan tingkat

perkembangan potensial daripada perkembangan aktualnya, (c) program kegiatan bermain lebih diarahkan pada penggunaan strategi, (d) anak diberi kesempatan yang luas untuk mengintegrasikan pengetahuan deklaratif yang telah dipelajari dengan pengetahuan prosedural untuk melakukan tugas dan memecahkan masalah, (e) proses belajar tidak hanya bersifat transferal tetapi merupakan ko-konstruksi. Keberadaan guru adalah membantu tumbuhkembang anak.

Disamping itu dalam pembelajaran konstruktivistik dapat diterapkan pembelajaran melalui bermain. Thus, play to learn became a legitimate approach in early childhood, valuing the direct contribution of well-designed learning activities based on play and games to the development of different sides of personality. (Ciolan, 2013)

Pendekatan Pembelajaran Multikultural di Pesisir

Budaya merupakan konfigurasi perilaku yang dipelajari atau yang diperoleh akibat saling berbagi dan menyebarnya unsur berbagai komponen melalui anggota dari suatu masyarakat tertentu, merupakan mekanisme awal kemanusiaan yang adaptif, diterapkan untuk memahami aspek unik kejadian-kejadian perilaku. Sedangkan para antropolog mengacu pada *way of life* pandangan hidup suatu masyarakat tertentu dengan nilai-nilai, praktik-praktik, simbol-simbol, institusi, dan hubungan kemanusiaan. Pendidikan multikultural mengacu pada konvergensi budaya dan mempertemukan dalam berbagai kebutuhan peserta didik secara inklusi dari berbagai latar. Tujuan pendidikan multikultural adalah mengubah/ mentransformasi berbagai pendekatan belajar, mengubah konseptualisasi dan organisasinya, sehingga setiap individu dari berbagai kultur memperoleh kesempatan yang sama untuk belajar.

Pembelajaran multikultural pada anak usia dini telah diterapkan oleh pendidikan di Rusia. Since that time Russian educators have gained rich creative experience in the

field of multicultural education, developed a fundamental theoretical basis, which makes possible critical analyses and re-thinking of multicultural education content, forms and methods at preschool. (Logvinova, 2016) Sedangkan di Malaysia pembelajaran berbasis multikultural juga diterapkan dalam pendidikan. For researchers, in the aspect of implementing multicultural values, these approaches are very suitable to be used as they include learning theories that are not only dominated by the west, but also Islamic scholars. The appreciation of the contents of the Quran and the wisdom usage of the common sense that God gave, can make man as the vicegerent of Allah on earth and deserves to be the heirs of the prophets, especially in teaching their students. (Omar, Noh, Hamzah, & Majid, 2015)

Berdasarkan kajian berbagai teori dan model pembelajaran maka tulisan ini mencoba mengembangkan suatu model pembelajaran dengan mengacu pada pendekatan DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) yang berbasis multikultur pada pendidikan anak usia dini di pesisir kota Kendari yang diwakili oleh empat etnis besar, yaitu etnis Bajo, Buton/ Muna, Bugis dan Tolaki. Ditampilkan konsep kerangka kajian budaya yang merupakan bagian dari mikro kultural yaitu; asal usul, adat istiadat, kebiasaan, sopan santun, aneka kebiasaan, aneka permainan, aneka pakaian, tempat tinggal, aneka makanan, aneka perayaan, cerita rakyat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran konstruktivistik terpadu berbasis multikultural yang dikembangkan untuk anak usia dini di pesisir adalah model pembelajaran **Webbed**. Model pembelajaran ini mengemas secara terpadu (*Integrated learning content*) dalam semua mata pelajaran atau bidang pengembangan yang ada, secara holistik, dan kontekstual yang menghubungkan adat istiadat dan dongeng cerita rakyat atau legenda.

Pengembangan secara holistik pada anak sangat diperlukan untuk perkembangan dimasa depannya. Sedangkan stimulasi yang diberikan bersifat holistik bagi anak, yaitu stimulasi untuk perkembangan fisik sensorik dan motorik, kognitif atau kecerdasan dan sosioemosional. Setiap stimulasi di dasarkan pada teori kecerdasan majemuk dengan pengharapan diperoleh kecerdasan optimal dari tiap macam kecerdasan. (Mufarizuddin, 2017)

Moral berasal dari kata Latin *mores* yang artinya tata cara dalam kehidupan, adat istiadat, kebiasaan. Moral pada dasarnya merupakan rangkaian nilai tentang berbagai macam perilaku yang harus dipatuhi. Moral merupakan kaidah norma dan pranata yang mengatur perilaku individu dalam hubungannya dengan kelompok sosial dan masyarakat. (Pebriana, 2017) Adat istiadat yang mencakup aspek; Asa Usul, Sopan Santun, Ucapan Kekerabatan/Salam, Aneka Kesenian, Aneka Permainan, Aneka Kebiasaan, Aneka Pekerjaan, Aneka makanan, aneka perayaan, dan legenda.

Berikut diuraikan langkah-langkah model pembelajaran berbasis multikultur untuk Pendidikan Anak Usia Dini di pesisir kota Kendari.

Model pembelajaran konsutruktivistik berbasis multikultur:

Langkah Pertama : Identifikasi Tema Dan Sub Tema Multikultural

Wisata ke Pulau-Pulau

- a) Gugusan kepulauan:
 - ❖ Nama Kepulauan
 - ❖ Luas Kepulauan
 - ❖ Terdiri dari 7 pulau
- b) Asal nama pulau:
 - ❖ Pulau Bokori
 - ❖ Legenda teluk Kendari
- c) Transportasi kekepulauan:
 - ❖ Sampan
 - ❖ Kapal Kayu
 - ❖ Perahu Boat
 - ❖ Super Jet
- d) Taman laut nasional:
 - ❖ Pantai

- ❖ Pasir putih
- ❖ Teluk Kendari
- ❖ Karang
- ❖ Flora, Rumpun laut, Bakau, Kelapa
- ❖ Fauna, penyu, ikan, ular, kerang, Burung, Kepiting
- e) Jenis tempat Rekreasi:
 - ❖ Wisata Budaya umum
 - ❖ Menyelam, memancing, naik perahu menjelajah
- f) Souvenir /kerajinan khas kepulauan:
 - ❖ Aneka kerajinan dari serabut kelapa
 - ❖ Aneka souvenir dari laut
 - ❖ Aneka souvenir dari laut
- g) Masyarakat lokal kepulauan:
 - ❖ Bajo
 - ❖ Bugis
 - ❖ Muna/Buton
 - ❖ Tolaki

Langkah Kedua: Identifikasi Kegiatan yang sesuai dengan Tema dan Sub Tema Multikultural di setiap Sentra

a. Sentra Bahan Alam

- ❖ Pantai:
 - Pasir putih
 - Karang terumbu karang, atol (coral reef, atolls)
 - Hutan bakau/Mangrove, padang lamun, Hutan oantai, Hutan dataran rendah
 - Taman laut Nasional: Flora; Rumpun laut, kelapa, bakau, Fauna; penyu, ikan, ular, kerang laut, burung, bebek, kepiting.

b. Sentra Permainan:

- ❖ Jenis Rekreasi di beberapa pulau dan pesisir Teluk
 - Naik Sampan, menjelajah ikan, Gasing
 - Wisata Budaya, umum dan ziarah
 - Menyelam Snorking
 - Memancing Berenang
 - Menjelajah laut

c. Sentra Balok:

- ❖ Gugusan Kepulauan di teluk Kendari
 - Luas Kepulauan
 - Nama-Nama pulau
 - Terdiri dari 7 Pulau

d. Sentra Bermain Peran

- ❖ Masyarakat lokal di pesisir Teluk Kendari
 - Suku Bajo, Buton/Muna, Bugis, Tolaki

e. Sentra Persiapan ABC

- ❖ Asal nama teluk Kendari dan Suku Bajo: Pada idi makkapolo pada-pada maneng =Kita semua sama tinggal berdampingan, Legenda pulau Wawoni dan Tanjung Cempaka.

f. Sentra Persiapan123:

- ❖ Transportasi antar Pulau; Sampan, Kapal perahu, Super Jet, kapal Ferry

SIMPULAN

Melalui pendidikan anak usia dini khususnya dipesisir kota Kendari, guru dapat membangun moral bangsa, sikap dan karakter generasi muda kita sejak dini, hal ini sejalan dengan harapan pemerintah yang terdapat dalam Permendiknas tahun 2013. Dijelaskan bahwa terdapat 9 karakter dasar yang diwajibkan dalam pendidikan nasional untuk dibentuk dan dikembangkan di lembaga pendidikan anak usia dini, yaitu: (1) cinta Tuhan, bersyukur, dan cinta kebenaran; (2) kemandirian, disiplin, tanggung jawab; (3) jujur, amanah, berkata bijak; (4) sopan, hormat, patuh, pendengar yang baik; (5) dermawan, suka menolong, kerja sama; (6) percaya diri, kreatif, pantang menyerah; (7) baik, rendah hati; (8) kepemimpinan, keadilan; (9) toleransi, kedamaian, kedermawanan. Pembentukan karakter bangsa dan kehandalan sumber daya manusia ditentukan oleh perlakuan yang tepat pada anak sedini mungkin.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih penulis ucapkan kepada tim editor Jurnal Obsesi yang sudah memberikan kesempatan sehingga jurnal ini siap untuk diterbitkan. Kepada suami dan rekan-rekan yang bersedia membimbing dengan sabar memberikan motivasi, bimbingan serta kritik dan saran dalam penyusunan Jurnal ini. Kepada reviewer yang sudah mau meluangkan waktunya untuk memberikan banyak masukan sehingga jurnal ini lebih sempurna

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2018). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif pada Anak KB. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 20–26.
- Ciolan, L. E. (2013). Play to Learn, Learn to Play. Creating Better Opportunities for Learning in Early Childhood. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 76, 186–189. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.04.096>
- Logvinova, O. K. (2016). Socio-pedagogical Approach to Multicultural Education at Preschool. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 233(May), 206–210. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.10.203>
- Mudjito, & dkk. (2012). *Pembelajaran Inklusif*. Jakarta: Baduouse Media.
- Mufarizuddin, M. (2017). Peningkatan Kecerdasaan Logika Matematika Anak melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B di TK Pembina Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 148–155.
- Omar, N., Noh, M. A. C., Hamzah, M. I., & Majid, L. A. (2015). Multicultural Education Practice in Malaysia. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174, 1941–1948. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.859>

- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Kemampuan Berbahasa dan Penanaman Moral pada Anak Usia Dini melalui Metode Mendongeng. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11. Retrieved from <https://doaj.org/article/6f9262cf9a5c40d294b499541530b518>
- Phonkhao, N., & (Laila), W. O. (2012). Social Structure and Early Childhood Learning Enhancement. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 65(ICIBSoS), 225–231. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.11.115>
- Yusuf, M., & Wulan, A. R. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Pembelajaran Tipe Shared dan Webbed untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Fisika*, 1(2), 19–26. <https://doi.org/http://doi.org/10.21009/1>

Lampiran

Uraian Tema Kegiatan Sesuai Dengan Tujuan Pembelajaran Konstruktivistik Berbasis Multikultural) yang Dituangkan dalam Sentra-Sentra, dan Berdasarkan Bidang Pengembangan yang Dikembangkan dalam Proses Pembelajaran pada Anak Usia Dini di Pesisir Kota Kendari.

(a) Sentra Bahan Alam

<i>Bahasa Holistik:</i> Berbicara: Tanya jawab “jenis-jenis binatang di laut” Mendengar: • Melihat dan TV kehidupan di laut • Mendengar cerita penyelamatan kehidupan binatang laut	<i>Pra-Membaca:</i> Membaca kata dalam buku cerita Taman Laut <i>Pra-Menulis:</i> • Menggambar dan menceritakan binatang di laut • Menggambar binatang yang hidup di laut	Pembelajaran Multikultural: • Mengenalkan berbagai hewan laut • Belajar dengan benda hidup dan mati di laut, sehingga anak dapat merasakan langsung manfaatnya dan mensyukuri KaruniaNYa
<i>Sosial-Emosional:</i> Dapat mengumpulkan kerang bersama dan memasaknya Kemandirian: Dapat membersihkan peralatan masak setelah digunakan Agama: Berdoa sebelum dan sesudah makan Moral: Mengucapkan terima kasih setelah menerima makan	 Hewan yang ada di laut	<i>Kognitif:</i> Matematika • Mengurutkan pola “kerang laut” (bentuk ukuran dan posisi) • Mengukur “volume air” Sains: • Mengamati “Rajungan kerang”, mencari namanya di berbagai media • Merebus dan mengamati perubahan “Rajungan kerang” • Menggambar dan menceritakan perubahan rasa, warna dan bentuk Rajungan kerang
<i>Seni:</i> • Membuat bungkusan jelly dari penyu hijau • Lukisan tiup terumbu karang • Mengamati, menggambar dan membuat cerita “karang laut”	<i>Fisik :</i> Motorik Kasar: Berjalan kesamping memindahkan kerang	<i>Fisik:</i> Motorik Halus: • Bermain pasir di pantai pasir putih • Bermain tradisional dengan menggunakan hewan laut • Mencetak dengan pasir basah

(b) Sentra Bermain Peran

Bahasa Holistik: Berbicara dan Mendengar Berbicara dan mendengar ketika membuat minyak kelapa, membuat jala, mengolah ikan, menangkap ikan dan membuat ikan asin	Pra-Membaca: • Mengelompokkan merk minyak kelapa sesuai huruf awalnya. Pra-Menulis: • Menulis merk minyak kelapa • Menulis dan menempelkan merk ikan asin	Pembelajaran Multikultural: Masyarakat Lokal pesisir pantai kota Kendari • Bajo • Bugis • Buton • Tolaki Melalui bermain peran makro, anak belajar menghargai dan bertoleransi dengan temannya yang berbeda suku dan profesi
Sosial-Emosional: Senang menolong ketika bermain peran Kemandirian: Mengembalikan dan membereskan kemabali peralatan yang dipakai untuk bermain peran Agama: Memiliki sahabat dari suku/etnis lain (Bugis, Buton, Tolaki) Moral: • Berbicara dengan sopan dan ramah • Mengucapkan terimakasih jika memperoleh sesuatu	 Masyarakat Lokal di pesisir kota Kendari	Kognitif: Matematika: • Memasukkan minyak dalam kemasan, mengukur volume minyak • Menulis jumlah produksi minyak • Memberi garam pada ikan asin • Menghitung jumlah ikan asin • Menimbang ikan • Menulis jumlah ikan sesuai jenis • Menulis hasil produksi ikan asin • Mengklasifikasi kan
Seni: • Membuat poster ikan yang berenang • Menyanyi lagu “Pelaut”	Fisik: Motor Kasar: • Menjemur, menata ikan asin dalam gabus • Mendorong perahu • Menangkap ikan, mendayung, mengangkat perahu, menurunkan ikan, memindahkan ikan	Fisik: Motorik Halus: • Memecah, mengambil daging kelapa, memarut, memeras, menyaring, memasak, santan menjadi kelapa • Mencucui ikan dan menyusun, menjemur, mengemas ikan asin

(c) Sentra Permainan

Bahasa Holistik: Berbicara: Membedakan nama-nama perahu dan binatang laut yang mempunyai suku akhiran sama Mendengar: Melakukan 3 perintah gerakan dalam tarian Lulo	Pra-Membaca: Memasangkan nama teman yang berhuruf akhir sama Pra-Menulis: • Menggambar dan menceritakan Tarian Lulo • Menulis nama-nama perahu layar dan bermesin, nama teman dan jumlah bola ditangkap • Menggambar, menulis nama, bilangan hasil temuan di laut	Pembelajaran multikultural: Mengenal tempat rekreasi di pulau wilayah Kendari melalui berbagai metode permainan, tujuannya untuk mengenalkan; • Budaya melalui wisata budaya Melulo dan upacara untuk Dewa Laut • Tradisi melalui wisata budaya • Keindahan taman laut dan pantai • Anak belajar mencintai tanah air Indonesia melalui kegiatan di atas
Sosial-Emosional: Senang bermain dengan teman Kemandirian: Memelihara kebersihan tempat rekreasi Agama: Membedakan ciptaan Tuhan ketika mengklasifikasikan hasil temuan di Laut Moral: Mentaati peraturan yang ada di tempat rekreasi		Kognitif: Matematika: • Menghitung dan menulis bilangan macam-macam kerang • Mengukur panjang dengan gabus jarang dorong perahu nelayan Sains: • Mengumpulkan ikan, kerang dan binatang laut lainnya • Mengklasifikasi dan menghitung hasil laut
Seni: • Menari dipimpin tarian Lulo • Membentuk dari gelas plastik ikan besar • Membuat dari gabus ikan perahu nelayan	Fisik: Motorik Kasar: • Mengikuti gerakan Tarian Lulo • Berjalan lurus sambil meniup ikan besar buatan • Berjalan lurus berpapasan:mendorong perahu dos • Melempar bola/jangkar • Menangkap bola • Meloncat dan berenang	Fisik: Motorik Halus: • Menjiplak pola ikan besar • Menggunting pola ikan besar • Menggunting lurus sirip-sirip ikan menggunting jejak penyu

(d) Sentra Persiapan ABC

Bahasa Holistik: Berbicara: Menceritakan kembali kisah teluk Kendari dan pulau Wawoni'i Mendengar: Mendengarkan cerita beberapa Pulau di Buton	Pra-Membaca: • Menyusun kata dari kata dari kartu huruf, kosa kata berhuruf awal P, K • Memasang dengan tulisan bahas daerah • Gambar seri legenda pulau Wawoni Pra-Menulis • Membuat buku rap pulau-pulau di wilayah Kendari • Membuat buku huruf awal, P, K • Menggambar dan mencontoh tulisan/menulis kata huruf awal "K" contoh kosa kata "Kendari" • Menggambar dan menceritakan kembali legenda Teluk Kendari	Pembelajaran Multikultural: • Asal nama Wawoni • Bermain peran mikro Legenda Teluk Kendari • Kegiatan bermain peran mikro merupakan media untuk mengenalkan kearifan lokal di di pesisir teluk Kendari • Mematuhi nasehat orang tua • Menjaga kelestarian lingkungan hidup
Seni: • Mewarnai gambar/karikatur legenda pulau-pulau di Kendari • Menyanyikan lagu-lagu puji-pujian dewa laut		Kognitif: Matematika: • Membilang huruf dari kata-kata huruf "K" • Bermain penambahan huruf a dari kata-kata berhuruf awalan "K" Sains: Asal mula "Penyu dan Rumput Laut"
Sosial-Emosional: Bermain peran mikro "Legenda Teluk Kendari" Kemandirian: Cerita mendidik kemandirian tentang satria pelaut	Agama Cerita: kekuatan doa-doa untuk sang penguasa laut (Tuhan) Mora: Mematuhi pesan orang tua	Fisik: Motorik Kasar: Menggunting gambar legenda teluk Kendari Motorik Halus: Membuang jangkar dan melebarkan layar

(e) Sentra Persiapan 123

Bahasa Holistik : Berbicara: Bercerita “Aku Membuat Kapal/Perahu Mendengar: Membedakan dan menirukan suara kapal, perahu, motor boat	Pra-Membaca: Memasangkan gambar dengan tulisan “Kapal/Perahu Pra-Menulis: Mengurutkan gambar seri kapal Ferry	Pembelajaran Multikultural: Mengenal berbagai alat transportasi tradisional sampai dengan moderen yang di laut
Sosial-Emosional Berani bertanya ketika bepergian Kemandirian: Memelihara miliki sendiri ketika bepergian Agama: Berdoa sebelum dan sesudah bepergian Moral: Berbicara dengan suara yang ramah ketika bertanya	 Transportasi ke Pulau-Pulau	Kognitif: Matematika: • Membilang kapal perahu • Bermain penambahan kapal perahu • Mengukur panjang kapal Ferry • Membuat bentuk geometri “jendela”, bendera, hiasan kapal” • Membuat puzzel, potong kapal perahu, lomba bermain puzzel kapal dan perahu Sains: • Klasifikasi “aneka hasil karya kapal” sesuai bentuk dan warna
Seni: • Memuat dari cup es krim “perahu” • Membuat dari gardus bekas kapal Ferry	Fisik: Motorik Kasar: Memanjat “kapal”	Fisik: Motorik Halus: Melipat “perahu” Menggunting gambar aneka kapal, perahu

(f) Sentra Balok

Bahasa Holistik: Berbicara: Menyebutkan kembali nama-nama pulau di wilayah Kendari Mendengar: Bercerita tentang Teluk Kendari dan Tanjung Cempaka	Pra-Membaca: Menghubungkan tulisan dengan nama pulau dan bangunan yang dibuat Pra-Menulis: Menulis nama pulau dan nama bangunan Menggambar dan menceritakan “Bangunannya”	Pembelajaran Multikultural: Mengenal bangunan dan tempat-tempat bersejarah di wilayah pulau Kendari
Soaial-Emosional Mengambil keputusan jenis bangunan dan nama pulau tempat membangun Kemandirian: Melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai Agama: Tidak mengganggu bangunan teman/berbuat baik pada sesama Moral: Mentaati peraturan yang ada	 Gugusan pulau- pulau	Kognitif: Matematika: Mengukur “jarak antara pulau di wilayah Kendari” Bermain penambahan “bentuk balok unit yang dipakai di 2 pulau
Seni: Menggambar pulau-pulau di wilayah Kendari	Fisik: Motorik Kasar: Membangun dengan balok unit “bangunan yang ada di pesisir Kendari	Fisik: Motorik Halus: Menggunting “pulau-pulau di wilayah Kendari”

Project-Based Drawing Activities in Improving Social-Emotional Skills of Early Childhood

Christiani Endah Poerwati^{1✉}, I Made Elia Cahaya²

Program Studi PG- PAUD, Fakultas Ekonomika dan Humaniora,
Universitas Dhyana Pura, Bali, Indonesia

Abstract

This study aims to improve children's social-emotional abilities through project-based drawing activities. The study was conducted on children of PAUD Pelita Kasih, Dalung group B semester 2 academic year 2017/2018. This type of research is action research with a four-stage procedure, namely: 1) Planning phase, 2) Action taking phase, 3) Development phase, 4) Reflection phase. The research was carried out in two cycles. Data collection methods used in this study are through observation. The process of collecting data through this observation technique uses a rubric guide to record data about the social-emotional abilities shown by early childhood in project-based drawing activities. The results of the study showed an increase in children's social-emotional abilities in project-based drawing activities. Completeness of children's social-emotional abilities in the initial observation of 17 children (68%), the cycle I as many as 19 children (76%), and cycle II 23 children (92%). So it can be said that the project method as an alternative method of learning that is creative, innovative and effective in drawing activities that can improve the social-emotional abilities of early childhood.

Keywords: *Early Childhood, Drawing Activities, Project Methods, Social Emotional Abilities*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak melalui kegiatan menggambar berbasis proyek. Penelitian dilaksanakan pada anak PAUD Pelita Kasih, Dalung kelompok B semester 2 tahun pelajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan (action research) dengan prosedur empat-tahap, yaitu: 1) Tahap perencanaan, 2) Tahap pengambilan tindakan, 3) Tahap pengembangan, 4) Tahap refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni melalui observasi. Proses pengumpulan data melalui teknik observasi ini menggunakan panduan rubrik untuk merekam data mengenai kemampuan sosial-emosional yang ditunjukkan anak usia dini dalam kegiatan menggambar berbasis proyek. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan sosial-emosional anak dalam kegiatan menggambar berbasis proyek. Ketuntasan kemampuan sosial emosional anak pada observasi awal 17 anak (68%), siklus I sebanyak 19 anak (76%), dan siklus II 23 anak (92%). Maka dapat dikatakan bahwa metode proyek sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang kreatif, inovatif dan efektif dalam kegiatan menggambar yang dapat meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak usia dini.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini, Kegiatan Menggambar, Metode Proyek, Kemampuan sosial emosional*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉ Corresponding author :

Address : Denpasar Bali

Email : christianiendah@undhirabali.ac.id

ISSN [2356-1327](#) (Media Cetak)

ISSN [2549-8959](#) (Media Online)

PENDAHULUAN

Anak Usia Dini (0-6 tahun) sejatinya memiliki berbagai potensi bawaan yang harus ditumbuhkembangkan menjadi kemampuan yang aktual melalui stimulasi yang tepat. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan prasekolah bagi anak usia dini yang mengemban tugas menyediakan dan memfasilitasi berbagai stimulasi tumbuh kembang anak agar mencapai perkembangan yang optimal, baik fisik maupun mentalnya. PAUD merupakan peletakkan dasar enam dasar perkembangan anak yang meliputi perkembangan agama dan moral, fisik-motorik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, dan seni sebagaimana tercantum dalam Permendikbud No 146 Tahun 2014 (Kemendikbud, 2014). Pembelajaran akademis yang efektif sangat penting; namun, mengajarkan keterampilan sosial sama pentingnya karena kinerja anak di sekolah berkaitan dengan kemampuan mereka dalam bergaul dengan teman sebaya dan orang dewasa dan mengikuti peraturan di lingkungan anak. Anak yang menunjukkan keterampilan sosial yang buruk cenderung ditolak oleh orang lain dan sering dihukum karena ketidakmampuan mereka untuk mematuhi kebijakan dan prosedur sekolah (Lovitt, 2007). Perkembangan sosial anak yang sehat bergantung pada pembelajaran dan standar internalisasi perilaku sosial serta dalam mentransfer dan menerapkan standar ini dalam berperilaku anak di berbagai lingkungan dan situasi. Kompetensi sosial terkait dengan penerimaan teman sebaya, penerimaan guru, dan keberhasilan pasca sekolah. Selain keluarga, sekolah memberikan pengaruh yang dominan dalam kehidupan anak-anak saat mereka berkembang secara sosial dan emosional (Cartledge, G., & Kiarie, 2011).

Keterampilan sosial merupakan kebutuhan mendasar anak agar mampu berinteraksi dan menghadapi berbagai situasi yang terjadi disekitarnya, sedangkan kemampuan mengekspresikan emosi secara tepat terhadap perasaan sendiri maupun orang lain meningkatkan kepercayaan diri anak dalam menghadapi berbagai situasi. Pendidikan prasekolah merupakan saat

yang tepat dalam mendidik dan membina kemampuan ini melalui berbagai kegiatan, yaitu kegiatan yang menuntun anak bekerja dalam sebuah kelompok. Menggambar merupakan kegiatan individual di mana anak menuangkan ide dan imajinasi serta kemampuan seni dan kreativitasnya, namun kegiatan ini dapat dikembangkan menjadi kegiatan kelompok tanpa meninggalkan individualitas anak. Kegiatan menggambar merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, karena melalui menggambar anak dapat mengungkapkan perasaannya terhadap pengalaman, kejadian, bercerita, gagasan abstraknya, bahkan berinteraksi dengan teman sebaya.

Kegiatan menggambar yang dirancang sebagai kegiatan kelompok melalui pembuatan poster dan buku cerita akan mampu mengembangkan keterampilan sosial anak dalam situasi kelompok. Masing-masing anak mengembangkan ide dan kreativitas seni melalui kegiatan menggambar sebagai hasil diskusi dan kesepakatan kelompok. Hasil gambar setiap anak digabung dalam bentuk sebuah karya poster dan buku cerita sebagai satu kesatuan karya kelompok. Setiap karya dipresentasikan sebagai hasil bentuk kerjasama yang utuh menyatu dalam keberagaman, namun tetap menghargai individualitas.

Penelitian (Günindi, 2015) menunjukkan bahwa gambar yang dihasilkan oleh anak-anak dapat digunakan untuk menilai pendapat dan persepsi anak, penyebab masalah terkait nilai yang anak hadapi di lingkungan sekolah dan keluarga, dan solusi yang anak pikirkan dalam memecahkan masalah ini. Kaitannya dengan 'kasih sayang' dalam penelitian ini, data yang diperoleh sangat berharga karena bagi peneliti tidak ada penelitian yang ada mengenai persepsi anak tentang nilai 'kasih sayang' dengan menggunakan gambar. Berdasarkan penelitian di atas dapat dinyatakan bahwa melalui gambar anak dapat mengekspresikan pikiran dan perasaannya, bahkan masalah yang dihadapi anak.

Kegiatan menggambar berbasis proyek dapat melatih anak untuk berinteraksi dalam kelompok, menghadapi perbedaan, menghargai pendapat orang lain, kerjasama, memecahkan masalah, toleran, pengendalian diri, percaya diri sekaligus menunjukkan kemampuan diri.

Pertumbuhan sosial emosional merujuk pada dua jenis pertumbuhan. Pertumbuhan emosional adalah pertumbuhan perasaan anak, dan pertumbuhan sosial adalah pertumbuhan anak sebagai anggota kelompok. Perkembangan emosi dan sosial adalah proses berkembangnya kemampuan anak untuk menyesuaikan diri terhadap dunia sosial yang lebih luas (Soetjiningsih, 2012). Belajar menjadi anggota dari sebuah kelompok melibatkan banyak keterampilan sosial. anak-anak, misalnya, harus belajar untuk berhubungan dengan anak-anak lain dan orang dewasa di luar keluarga. Seringkali, pengalaman pertama anak berbagi perhatian orang dewasa dengan anak-anak lain terjadi dalam suatu situasi. Keterampilan sosial melibatkan anak untuk belajar bekerja dalam kelompok, belajar bagaimana berbagi, bergiliran, mendengarkan orang lain, dan bagaimana dan kapan bekerja sendiri.

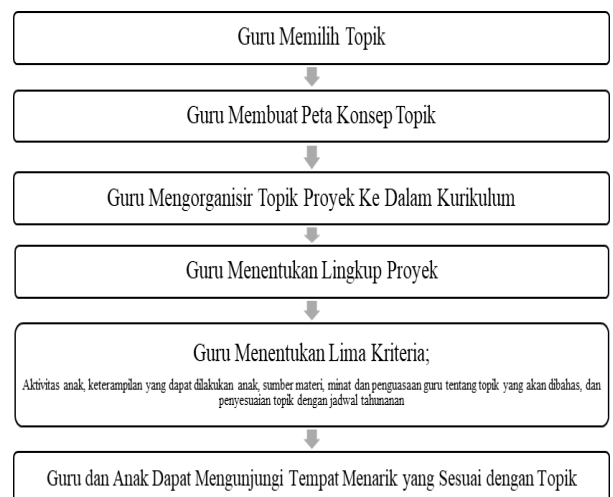
Pada masa ini, anak menjadi lebih peka terhadap perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka dapat lebih baik mengatur ekspresi emosionalnya dalam situasi sosial dan mereka dapat merespons tekanan emosional orang lain. Secara bertahap anak juga dapat memverbalisasi emosi yang saling bertentangan. Selain itu anak juga mulai dapat melakukan kontrol terhadap emosi negatif. Anak-anak belajar tentang apa yang membuat mereka marah, sedih, atau takut, serta bagaimana orang lain bereaksi dalam menunjukkan emosi ini dan mereka belajar mengadaptasikan perilaku mereka dengan emosi-emosi tersebut (Papalia, Diane E. Sally Wendkos Old, 2010).

Emosi (kadang-kadang disebut sebagai perilaku) adalah perasaan, baik fisiologis dan psikologis dalam menanggapi peristiwa pribadi yang relevan dengan kebutuhan dan tujuan anak. Anak-anak

bertumbuh, rentang emosi mereka semakin luas, anak juga semakin menyadari perasaan mereka sendiri dan orang lain (Papalia, Diane E. Sally Wendkos Old, 2010). Umumnya ungkapan emosi merupakan ungkapan yang menyenangkan. Anak-anak suka tertawa genit atau tertawa terbak-bahak, menggeliat, mengejangkan tubuh, atau berguling-guling di lantai, dan pada umumnya menunjukkan pelepasan dorongan-dorongan yang tertahan. Untuk standar orang dewasa ungkapan emosional ini kurang matang, tetapi pada anak hal ini menandakan bahwa anak berbahagia dan anak mempunyai penyesuaian diri yang baik (Hurlock, 2012).

Walaupun dapat menimbulkan akibat yang tidak baik, namun keanggotaan kelompok merupakan hal yang penting bagi anak dalam rangka membantu proses sosialisasi seperti : Belajar bekerja sama serta berperilaku sosial. Bersaing dengan orang lain dengan sikap sportif mau menerima dan melaksanakan tanggung jawab serta mampu menyesuaikan diri dan tidak tergantung pada orang lain (Soetjiningsih, 2012).

Sebagai makhluk sosial anak memerlukan lingkungan untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan mengembangkan potensi berkomunikasi verbal dan non verbal dalam menyatakan perasaan, sikap dan pikirannya. Proses interaksi ini akan menumbuhkan kepercayaan diri dan penerimaan diri anak terhadap diri sendiri dan orang lain.



Gambar 1. Desain Kegiatan Proyek
(Sumber: (Rachmawati, 2010))

Gambar adalah sebuah permainan, selama itu tidak memaksa, justru seharusnya dapat menghibur si pembuatnya. Selain itu gambar mengungkapkan banyak kenyataan dalam kehidupan. Gambar adalah sebuah mimpi di atas kertas, di mana muncul keinginan-keinginan, baik disadari maupun tidak. Gambar adalah sebuah kenyataan dari pikiran-pikiran anak, pada momen tertentu, mendorongnya untuk menggambar. Gambar juga merupakan sebuah hadiah berharga yang diberikan anak kepada orang-orang yang disayanginya (Davido, 2012), Material yang dibutuhkan untuk menggambar :

1. Selembar kertas putih dan berwarna dengan berbagai ukuran
2. Pensil
3. Pena warna
4. Pastel
5. Krayon
6. Pena fluoresen (highlighter) dengan warna-warna cerah

Anak prasekolah cenderung lebih suka menggunakan ukuran kertas yang lebih lebar. Meskipun umumnya anak suka menggunakan kertas putih, lembar kertas berwarna kadang-kadang menarik minat anak, khususnya yang kurang percaya dengan kemampuan menggambarinya. Sebaiknya tidak menyediakan penghapus, sebagai gantinya dorong anak untuk mencoba lagi bila anak tidak puas dengan gambarnya (Geldard, 2012).

Gambar bermanfaat untuk berbagai hal :

1. Untuk menguji kematangan pikiran. Dari sebuah gambar, tingkat kecerdasan seorang anak (intellectual quotient) dapat diukur.
2. Untuk media komunikasi. Gambar dapat memperbaiki kekurangan yang mungkin ada pada kemahiran berbahasa anak. Dengan gambar dapat dijelaskan apa yang dialami atau dirasakan anak, yang mungkin tidak dapat dijelaskan melalui tulisan.
3. Untuk mengeksplorasi perasaan anak
4. Untuk pengetahuan tentang tubuh dan lingkungan sekitarnya (Davido, 2012).

Tujuan menggambar mencakup :

1. Membuat anak dapat menuturkan ceritanya.
2. Membuat anak mengekspresikan perasaan emosional yang terpendam atau dalam
3. Membantu anak mendapatkan rasa menguasai peristiwa yang sudah atau sedang mereka alami (Geldard, 2012).

Kegiatan menggambar berbasis proyek yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan menggambar yang dikerjakan secara individu namun menghasilkan karya kelompok.

1. Membuat poster. Anak menggambar sebuah poster pada sebuah kertas besar secara berkelompok, dengan membagi tugas setiap anggota. Gambar yang dihasilkan sesuai dengan tema yang disepakati.
2. Membuat buku cerita. Setiap anak menggambar pada selembar kertas secara individu. Hasil setiap gambar anak disatukan menjadi sebuah buku cerita. Secara berkelompok anak mendiskusikan alur cerita sesuai dengan gambar yang dibuat.

Menggambar dapat menjadi kegiatan eksplorasi dan eksperimen sebagai pengalaman belajar anak dalam mengemukakan gagasan. Eksplorasi dan eksperimen terhadap ide, garis, warna, bentuk, media gambar dan hasil gambar menjadi sebuah karya kelompok. Anak mendapat kesempatan untuk mempresentasikan hasil karyanya sebagai sebuah pengalaman bekerjasama dan apresiasi sebuah karya.

Berikut dapat dikembangkan desain kegiatan menggambar berbasis proyek untuk anak usia dini dalam meningkatkan kemampuan sosial-emosional.

Tabel 1. Desain Kegiatan Proyek Menggambar

Tema	: Negaraku
Sub tema	: Kota dan Desa
Waktu	: 60 menit
Proyek	: Poster
Alat dan bahan	: krayon, pensil, kertas gambar

Materi	Aktivitas Anak	Aktivitas Guru
Slide/film Kehidupan kota dan desa	Mengamati slide/film Kehidupan kota dan desa	Tanya jawab slide/film
Alat dan bahan	- Anak bereksperimen, mengeksplorasi dan memanipulasi alat dan bahan menggambar	- Menjelaskan alat dan bahan - Membagikan alat dan bahan tiap kelompok
Tahap-tahap kegiatan proyek	- Mempraktekkan tahap-tahap kegiatan	- Menjelaskan tahap-tahap kegiatan
Lembar Kerja	- Mengerjakan proyek membuat gambar poster dalam 1 kertas	- Menjelaskan cara mengerjakan lembar kerja
Diskusi dan Pengerjaan Tugas	- Berdiskusi untuk pembagian tugas dan kesepakatan tema poster - Bekerjasama dan bertanggung jawab dalam kegiatan kelompok sesuai dengan pembagian tugas secara individu - Mengerjakan gambar sesuai dengan kesepakatan dalam kelompok	- Memotivasi, memfasilitasi dan memediasi kegiatan diskusi dan presentasi anak dalam kelompok
Presentasi	- Mempresentasikan hasil proyek menggambar poster	- Memfasilitasi presentasi setiap kelompok

METODE

Rancangan penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (*action research*) yang didefinisikan Mills (dalam Mertler, 2011) sebagai penelitian sistematis apa saja yang dilaksanakan oleh para guru, penyelenggara pendidikan, guru konseling/penasihat pendidikan, atau lainnya yang menaruh minat dan berkepentingan dalam proses atau

lingkungan belajar mengajar (PBM) dengan tujuan mengumpulkan informasi seputar cara kerja sekolah, cara mengajar guru, dan cara belajar siswa mereka.

Secara umum, proses penelitian tindakan versi (Mertler, 2011), berupa prosedur empat-tahap yakni sebagai berikut.

1. Tahap Perencanaan

Penelitian diawali dengan melakukan studi pendahuluan berupa observasi awal terhadap proses pembelajaran pengenalan sains anak usia dini pada tingkat satuan pendidikan TK. Observasi awal dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi guru dalam mengembangkan kemampuan sosial-emosional anak dengan pendekatan dan kegiatan yang digunakan. Studi pendahuluan dilakukan dengan mengobservasi kegiatan menggambar di kelas. Berikutnya dilakukan diskusi dengan guru kelas berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Pada tahap ini, bersama dengan guru kelas menetapkan dan menyusun rancangan tindakan kegiatan menggambar berbasis proyek, yang meliputi : 1) Peta konsep, 2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), 3) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), 4) Perangkat kegiatan menggambar berbasis proyek, dan 5) Instrumen penilaian kemampuan sosial-emosional anak.

2. Tahap Pengambilan Tindakan

Setelah rencana awal disusun maka dilanjutkan dengan pelaksanaan kegiatan menggambar berbasis proyek sesuai dengan rencana yang telah dirancang sebelumnya.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan meliputi proses pengamatan (observasi) dan evaluasi. (Madya, 2011) menyebutkan bahwa pelaksanaan observasi dilakukan terhadap: 1) proses tindakan, 2) pengaruh tindakan (baik sengaja maupun tidak disengaja), 3) keadaan dan kendala tindakan, 4) bagaimana keadaan dan kendala tersebut menghambat atau mempermudah tindakan yang telah direncanakan dan pengaruhnya, dan 5) persoalan lain yang timbul. Setelah mengetahui hasil pembelajaran pada tahap awal, dilakukan evaluasi rancangan dan

pelaksanaan sehingga dapat dilakukan perbaikan dan pengembangan pada tahap selanjutnya.

4. Tahap Refleksi

Tahap refleksi yang dimaksud adalah mengingat dan merenungkan kembali suatu tindakan yang telah dicatat dalam proses observasi. Refleksi dilakukan untuk memahami proses, masalah persoalan, dan kendala yang nyata dalam tindakan strategik. Strategi memiliki aspek evaluatif, untuk menilai apakah pengaruh memang diinginkan, dan memberikan saran-saran tentang cara-cara untuk meneruskan tindakan. Disamping itu, refleksi juga bermakna deskriptif yaitu memungkinkan dilakukannya peninjauan, pengembangan gambaran yang lebih hidup tentang pembelajaran dan tindakan dalam situasinya, tentang kendala yang dihadapi dalam melakukan tindakan dan tentang apa yang sekarang mungkin dilakukan untuk mencapai tujuan.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni melalui observasi. Proses pengumpulan data melalui teknik observasi ini menggunakan panduan rubrik untuk merekam data mengenai kemampuan sosial-emosional yang ditunjukkan anak dalam kegiatan menggambar berbasis proyek. Menurut Mills, (dalam Kunandar 2012), Pengamatan dapat dilaksanakan dengan pedoman pengamatan (format, daftar cek), catatan lapangan, jurnal harian, aktivitas dikelas, penggambaran interaksi dalam, alat perekam elektronik atau pemetaan kelas. Proses pencatatan dapat dibantu dengan menggunakan instrumen.

Data peningkatan kemampuan sosial-emosional anak dianalisis secara deskriptif, yaitu dengan melakukan observasi terhadap aktivitas yang dilakukan anak dengan bantuan instrumen penilaian. Keberhasilan anak dalam peningkatan kemampuan sosial-emosional dikategorikan menjadi lima katagori yaitu sangat kurang, kurang, cukup, baik dan sangat baik. Cara menghitungnya adalah dengan mencari rata-rata, minimal memenuhi katagori baik. Aktivitas-aktivitas yang muncul selama proses pembelajaran sehubungan dengan

implementasi tindakan dapat dihitung dengan pedoman observasi yang dilaksanakan. Tingkat kemampuan sosial emosional anak dapat ditentukan dengan membandingkan persentase penguasaan ke dalam konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima, yang tertera pada tabel 4.2 berikut.

Tabel 2. Pedoman Konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) Nasional

Persentase Penguasaan	Katagori	Ketuntasan
90 – 100	Sangat tinggi	Tuntas
80 – 89	Tinggi	Tuntas
65 – 79	Sedang	Tuntas
55 – 64	Rendah	Belum Tuntas
00 – 54	Sangat rendah	Belum Tuntas

Sumber : Agung, 2014

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah jika terjadi peningkatan kemampuan sosial emosional anak melalui kegiatan menggambar berbasis proyek. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini apabila minimal 80% dari jumlah anak didik memenuhi kriteria sedang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagai orientasi awal dilaksanakan observasi awal. Observasi awal dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kemampuan sosial emosional anak usia dini pada saat mengikuti proses pembelajaran sebelum dilakukan tindakan. Hasil observasi awal kemampuan sosial emosional anak masih rendah. Persentase ketuntasan dicapai oleh 17 anak (68%), dengan katagori sedang hingga sangat tinggi, delapan anak (32%) masih berada dikategori rendah dan sangat rendah. Untuk itu perlu diberikan suatu tindak lanjut sebagai upaya perbaikan kemampuan sosial emosional anak.

Hasil Penelitian

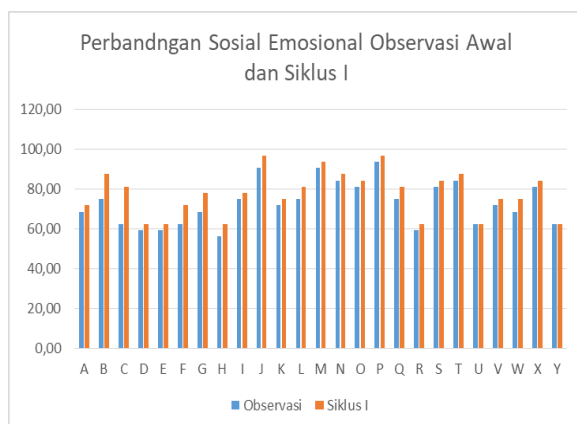
Hal-hal yang dipersiapkan dalam siklus I ini meliputi Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Kegiatan Harian (RKH), skenario pembelajaran, media pembelajaran, instrumen pemantauan kemampuan sosial emosional dan rubrik penilaian kemampuan sosial emosional. Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Kegiatan Harian (RKH), dan

skenario pembelajaran dirancang dan disusun sesuai dengan tema yang digunakan di PAUD Pelita Kasih Dalung. Siklus I direncanakan untuk 1 kali kegiatan proyek menggambar yaitu membuat poster tentang buah-buahan, masing-masing kegiatan dilaksanakan berdasarkan skenario pembelajaran. Proses penelitian menggunakan metode observasi pada setiap pertemuannya untuk menilai tingkat kemampuan sosial emosional anak.

Pelaksanaan tindakan siklus I dimulai pada bulan April minggu ketiga 2018. Siklus I dilaksanakan sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah disiapkan.

Peningkatan kemampuan sosial emosional anak dilakukan melalui penerapan metode proyek dalam kegiatan menggambar. Hal ini ditunjukkan dari semakin meningkatnya jumlah ketuntasan kemampuan sosial emosional anak yakni sebanyak 19 anak (76%), pada kategori sedang sampai sangat tinggi.

Hasil pemantauan seperti yang dipaparkan di atas menunjukkan bahwa secara umum kemampuan sosial emosional anak PAUD Pelita Kasih Dalung mengalami peningkatan. Ini ditunjukkan dari perubahan kemampuan sosial emosional anak pada saat observasi awal dengan saat pelaksanaan siklus I. Pada diagram berikut ditunjukkan Persentase penguasaan kemampuan sosial emosional pada observasi awal dan siklus 1.



Gambar 2. Diagram Perbandingan Persentase Kemampuan Sosial Emosional Pada Observasi Awal dan Siklus 1

Pada Gambar 2 di atas, terlihat adanya peningkatan kemampuan sosial emosional anak usia dini. Pada saat observasi awal, 17 anak (68%) yang mencapai ketuntasan. Setelah mengikuti kegiatan menggambar berbasis proyek terjadi peningkatan ketuntasan menjadi 19 anak (76%) dengan rincian anak pada kategori sedang sebanyak 7 anak, 9 anak pada kategori tinggi dan 3 anak pada kategori sangat tinggi.. Sedangkan 7 anak belum tuntas (25%) masih pada kategori rendah sebanyak 6 anak. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I diadakan refleksi dengan diskusi antara peneliti, guru dan kepala sekolah maka diidentifikasi kendala dan perbaikan yang memungkinkan dilakukan. Pelaksanaan siklus I dijumpai beberapa kendala diantaranya :

- Beberapa anak belum memahami instruksi pelaksanaan proyek menggambar menyebabkan tidak terjadinya kesepahaman dalam kelompok untuk mengerjakan proyek menggambar
- Kecenderungan anak meniru gambar/ide yang dibuat temannya sehingga poster yang dihasilkan merupakan pengulangan
- Anak lebih menikmati aktivitas fisik dan observasi dibandingkan kegiatan diskusi dan mengekspresikan pikiran.
- Beberapa anak pasif, sehingga didominasi anak-anak yang aktif dan ekspresif
- Kurangnya partisipasi dan kemampuan anak dalam mempresentasi karya proyeknya

Sedangkan faktor pendukung dalam kegiatan menggambar berbasis proyek adalah sebagai berikut :

- Menggambar merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak sehingga anak antusias dalam melaksanakan proyek
- Komunikasi dalam kelompok mudah terbentuk karena anak sudah saling mengenal akrab
- Kegiatan menggambar menarik perhatian, antusias, dan partisipasi anak untuk melakukan kegiatan
- Rasa ingin tahu yang besar pada anak
- Kemampuan anak mengapresiasi karya temannya

f. Partisipasi dan kerjasama peneliti, tim guru dan kepala sekolah

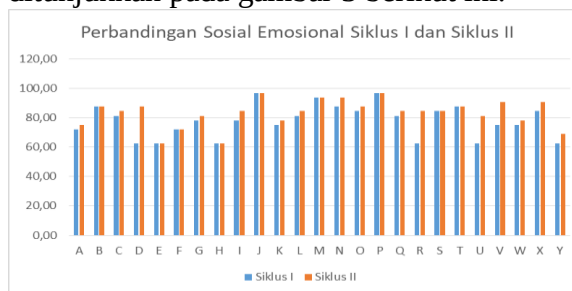
Berdasarkan kendala-kendala yang ditemui dan mengoptimalkan faktor-faktor pendukung pelaksanaan siklus I maka siklus II perlu dilaksanakan dengan pertimbangan persentase ketuntasan kemampuan sosial emosional anak belum mencapai 80% dan perlunya beberapa perbaikan kegiatan sehingga kendala yang ada di siklus I dapat teratasi dengan baik dan kemampuan sosial emosional anak pada siklus II dapat meningkat. Perbaikan yang dapat dilakukan pada siklus II adalah memberi motivasi dan apresiasi yang memadai kepada anak sehingga dapat menumbuhkan minat anak untuk berpartisipasi aktif dan bekerja sama dalam menghasilkan karya hasil proyek sebagai karya bersama. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Kartono, 2007), bahwa anak merupakan pribadi sosial yang memerlukan relasi dan komunikasi dengan orang lain untuk memanusiakan dirinya. Anak ingin dicintai, ingin diakui dan dihargai.

Selanjutnya pada Siklus II, Hal-hal yang dipersiapkan dalam siklus II ini meliputi Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Kegiatan Harian (RKH), skenario pembelajaran, media pembelajaran, instrumen pemantauan kemampuan sosial emosional dan rubrik penilaian kemampuan sosial emosional. Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Kegiatan Harian (RKH), dan skenario pembelajaran dirancang dan disusun sesuai dengan tema yang digunakan di PAUD Pelita Kasih Dalung. Siklus II direncanakan untuk 1 kali kegiatan proyek menggambar yaitu membuat komik tentang binatang, masing-masing kegiatan dilaksanakan berdasarkan skenario pembelajaran. Proses penelitian menggunakan metode observasi pada setiap pertemuannya untuk menilai tingkat kemampuan sosial emosional anak.

Pelaksanaan tindakan siklus II dimulai pada bulan April minggu keempat 2018. Siklus II dilaksanakan sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah disiapkan.

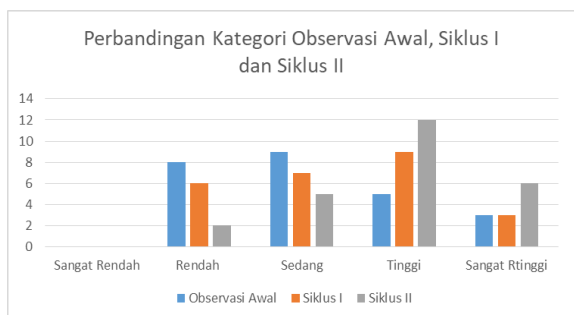
Peningkatan kemampuan sosial emosional anak dilakukan melalui penerapan metode proyek dalam kegiatan menggambar. Secara rinci nilai rata-rata kemampuan sosial emosional anak dalam kegiatan menggambar berbasis proyek pada siklus II. terjadi peningkatan kemampuan sosial emosional anak. Hal ini ditunjukkan dari semakin meningkatnya jumlah ketuntasan kemampuan sosial emosional anak yakni sebanyak 23 anak (92%).

Hasil pemantauan dari kegiatan siklus II kemampuan sosial emosional anak dibandingkan dengan siklus I mengalami peningkatan yang signifikan sebagaimana ditunjukkan pada gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Diagram Perbandingan Persentase Kemampuan Sosial Emosional Anak Pada Siklus 1 dan Siklus II

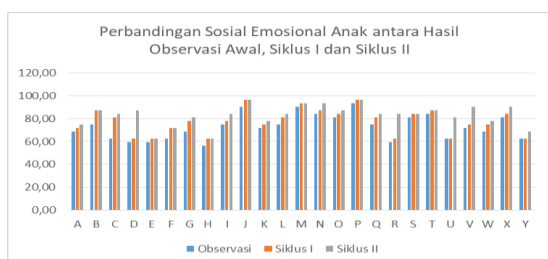
Pada siklus II ketuntasan kemampuan sosial emosional anak telah mencapai 92% (meningkat 17%) dari siklus I yaitu sebanyak 23 anak telah mencapai ketuntasan dengan kategori sedang (5 anak), tinggi (12 anak) dan sangat tinggi (6 anak), hanya menyisakan 2 anak dengan kategori rendah sehingga persentase penguasaan kemampuan sosial emosional yang belum tuntas (8%). Dibandingkan dengan siklus I ada 1 anak dengan kategori rendah menjadi sedang, 3 anak dengan kategori rendah meningkat menjadi kategori tinggi, 2 anak dengan kategori sedang meningkat menjadi kategori tinggi, 1 anak dengan kategori sedang menjadi sangat tinggi, 2 anak dengan kategori tinggi meningkat menjadi kategori sangat tinggi, ada 14 anak berada pada kategori yang sama. Berdasarkan kategori tingkat kemampuan sosial emosional anak dapat dilihat perbandingannya dari observasi awal, siklus I dan siklus II, sebagaimana pada gambar berikut ini.



Gambar 4. Diagram Perbandingan Kategori Tingkat Kemampuan Sosial Emosional Anak Pada Observasi Awal, Siklus 1 dan Siklus II

PEMBAHASAN

Hasil pra tindakan pada observasi awal, tindakan pada siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan kemampuan sosial emosional anak. Berikut dapat ditampilkan perbandingan dan peningkatan kemampuan sosial emosional masing-masing anak pada observasi awal, siklus I dan siklus II melalui Gambar 5.

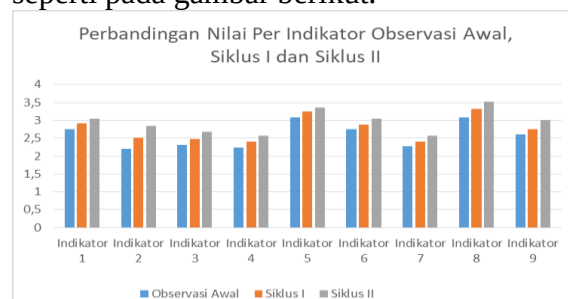


Gambar 5. Diagram Perbandingan Persentase Kemampuan Sosial Emosional Pada Observasi Awal, Siklus 1 dan Siklus II

Ditinjau dari rata-rata nilai indikator pada instrumen penelitian dari 9 indikator sosial emosional ditemui seluruhnya mengalami peningkatan dibandingkan observasi awal dan siklus I. Ada 5 Indikator kemampuan sosial emosional anak yang cukup besar mengalami peningkatan pada siklus II dibandingkan dengan siklus I, indikator itu adalah Mengetahui perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar), Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar, Berbagi dengan orang lain, Menunjukkan sikap toleran, Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dan sebagainya).

Anak mengalami peningkatan kemampuan ini karena didukung oleh kegiatan proyek menggambar, dimana anak mendengar banyak informasi dan pengalaman belajar langsung melalui pengamatan, eksperimen, berkarya dan presentasi.

Kegiatan proyek menggambar memungkinkan anak banyak berinteraksi dengan teman sebaya, bekerjasama, mengerjakan lembar gambar, dan kesempatan mempresentasikan hasil kerjanya, sehingga kemampuan dalam mengekspresikan diri dengan teman sebaya berkembang. Hal ini sejalan pernyataan (Widayat, 2016) bahwa perkembangan emosi yang baik akan memungkinkan anak anak mengenali aspek-aspek emosi dirinya serta dapat mengekspresikannya secara tepat terhadap orang lain maupun lingkungan sekitarnya. Mengembangkan penguasaan kecakapan emosional dan kecakapan sosial penting bagi terbentuknya relasi yang positif dengan orang lain. Pemahaman emosi yang baik menjadi isyarat bagi perkembangan kesadaran diri yang positif yang akan mengarahkan anak untuk mencapai pembentukan jati dirinya seiring berjalannya waktu. Perbandingan rata-rata nilai tiap indikator dapat dijelaskan seperti pada gambar berikut.

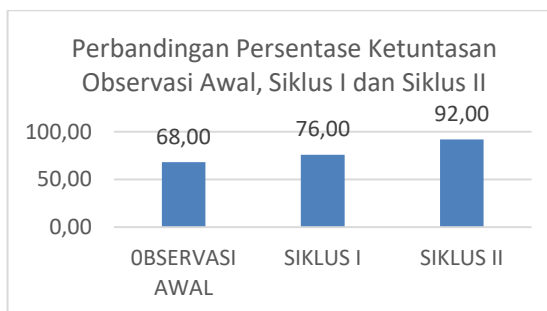


Gambar 6. Diagram Perbandingan Nilai Rata-Rata Tiap Indikator Kemampuan Sosial Emosional Pada Observasi Awal, Siklus 1 dan Siklus II

Peningkatan kemampuan sosial emosional anak pada siklus II dapat tercapai sebagai hasil upaya meminimalisir kendala yang ada, dan mengoptimalkan faktor-faktor yang mendukung, secara keseluruhan berdasarkan hasil pemantauan dan data observasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbahasa anak

yang signifikan yaitu 92% anak telah mencapai kriteria ketuntasan dengan kategori sedang, tinggi dan sangat tinggi. Hal ini berarti bahwa penerapan kegiatan menggambar berbasis proyek mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.

Kegiatan menggambar berbasis proyek merupakan alternatif pembelajaran yang kreatif, karena dilakukan dengan mengoptimalkan daya imajinasi dan kemampuan bekerja sama anak melalui proyek menggambar yang merupakan pembelajaran dengan pengalaman langsung. Melalui kegiatan ini, anak akan mengembangkan kemampuan sosial emosional dengan cara menyenangkan dan bermakna, anak akan mampu mengkonstruksi pengetahuan dan pengalaman berinteraksi dengan alat dan bahan serta berkomunikasi dan berkolaborasi dengan teman sebaya melalui pengalaman kegiatan proyek menggambar. Hal ini sejalan dengan penelitian (Fauziddin, 2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran atau kegiatan dengan kerja kelompok dapat melatih kerja sama anak yang meliputi berbagai unsur seperti kemampuan berinteraksi dengan teman kelompok, saling membantu dengan teman kelompok dan tanggung jawab dengan tugas kelompoknya. Selain meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, kegiatan menggambar berbasis proyek dapat menjadi kegiatan alternatif yang baik buat anak untuk mengalihkan dari bermain gadget yang membuat anak pasif dan tidak peduli dengan lingkungannya. Sebagaimana penelitian (Pebriana, 2017) yang menyatakan Gadget ternyata secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu anak juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial selain itu anak juga kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya. Berikut disajikan perbandingan ketuntasan anak dalam kemampuan sosial emosional pada observasi awal, siklus I dan siklus II.



Gambar 7. Diagram Perbandingan Ketuntasan Kemampuan Sosial Emosional Anak Pada Observasi Awal, Siklus 1 dan Siklus II

SIMPULAN

Kemampuan sosial emosional diperlukan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui kegiatan menggambar berbasis proyek sehingga anak memiliki pengalaman bekerja dan berinteraksi dalam kelompok. Belajar mengemukakan pendapat, bertoleransi, mengungkapkan perasaan secara tepat, menghargai perbedaan, bermufakat, bertanggung jawab atas perilakunya, mengetahui haknya, serta mengenal aturan dan tata krama. Hasil penelitian yang dilaksanakan pada anak PAUD Pelita Kasih Dalung kelompok B semester 2 tahun pelajaran 2017/2018, menunjukkan kemampuan sosial emosional anak pada observasi awal Persentase ketuntasan dicapai oleh 17 anak (68%), siklus I sebanyak 19 anak (76%), dan siklus II 23 anak (92%).

Kegiatan menggambar berbasis proyek mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional anak Kelompok B PAUD Pelita Kasih, sehingga kegiatan ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pengembangan aspek sosial emosional pada anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian ini sehingga penulis dapat menyelesaikannya dengan baik dan lancar. Ucapan terima kasih ini khususnya ditujukan kepada :

1. Kemenristek Dikti, selaku pemberi dana hibah penelitian dosen pemula
2. Dr.dr. Made Nyandra, SpKJ., M.Repro., FIAS., selaku Rektor Universitas Dhyana Pura, yang telah memberikan rekomendasi-rekomendasi guna kelancaran penyusunan penelitian.
3. Dr. Jaya Pramono, S,Pd., M.Par, selaku Dekan Fakultas Ekonomika dan Humaniora Universitas Dhyana Pura, yang telah banyak memberikan arahan dalam pelaksanaan penelitian ini.
4. Dr. Ni Made Diana Erfiani, S,S., M.Hum, selaku Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Dhyana Pura, yang telah banyak memberikan arahan dalam pelaksanaan penelitian ini.
5. Dra. Ni Kadek Suartini, M.Pd, selaku kepala PAUD Pelita Kasih Dalung yang telah memberikan ijin penulis untuk melaksanakan penelitian pada lembaga yang dipimpin, serta rekan guru PAUD Pelita Kasih Dalung
6. Reviewer dan editor Jurnal Obsesi yang memberi kesempatan artikel ini untuk diterbitkan

DAFTAR PUSTAKA

- Cartledge, G., & Kiarie, M. . (2011) 'Learning Social Skills Through Literature For Children And Adolescents. Teaching Exceptional Children', 34(2), p. 40–47.
- Davido, R. (2012) *La Decouverte de Votre Enfant Par le Dessin (Mengenal Anak Melalui Gambar*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Fauziddin, M. (2016) 'Peningkatan Kemampuan Kerja Sama melalui Kegiatan Kerja Kelompok Pada Anak Kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar.', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), pp. 29–45.
- Geldard, K. & D. G. (2012) *Konseling Anak-Anak; Sebuah Pengantar Praktis*. 3rd edn. Jakarta: PT. Indeks.
- Günindi, Y. (2015) 'Preschool Children's Perceptions of the Value of Affection As Seen in Their Drawings', *International Electronic Journal of Elementary Education*, 7(3), pp. 371–382.
- Hurlock, E. B. (2012) *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. 5th edn. Jakarta: Erlangga.
- Kartono, K. (2007) *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: Cv. Mandar Maju.
- Kemendikbud (2014) *Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan No. 146 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Indonesia.
- Lovitt, T. (2007) *Preventing School Failure: Tactics For Teaching Adolescents*. Austin: TX: Pro-Ed Publisher.
- Madya, S. (2011) *Penelitian Tindakan: Action Research; Teori dan Praktek*. Bandung: Alfabet.
- Mertler, C. A. (2011) *Action Research, Mengembangkan Sekolah dan Memberdayakan Guru*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Papalia, Diane E. Sally Wendkos Old, dan R. D. F. (2010) *Human Development (Psikologi Perkembangan)*. 9th edn. Jakarta: Prenada Media Group.
- Pebriana, P. (2017) 'Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini', *urnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), pp. 1–11.
- Rachmawati, Y. dan E. K. (2010) *Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Soetjiningsih, C. H. (2012) *Perkembangan Anak, Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-Kanak Akhir*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Widayat, I. W. (2016) *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini. Sebuah Bunga Rampai*. Jakarta: Prenada Media Group.

Implementation of Game-Based Thematic Science Approach in Developing Early Childhood Cognitive Capabilities

Ni Made Ayu Suryaningsih^{1✉}, Ni Luh Rimpiati²

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ekonomika dan Humaniora,
Universitas Dhyana Pura, Bali

Abstract

This study aims to improve the cognitive abilities of early childhood through a game-based science thematic approach. The study was conducted on Pradnyandari III TK Kerobokan group B (aged 5-6 years) children in semester 2 of the school year 2017/2018. This type of research is classroom action research with a procedure consisting of four stages, namely: planning, action taking, development (observation), and reflection. This research was conducted in two cycles. The data collection method used is the observation method. Data on increasing children's cognitive abilities were analyzed descriptively. The results presented in the implementation of this study were an increase in cognitive abilities of early childhood, after following the learning process with a game-based science thematic approach. In the initial observation, the number of completeness was 37.5%. The increase incompleteness of children's cognitive abilities occurred in the first cycle, to 70.83% and again increased in the second cycle to 91.67%. So it can be concluded that the application of a thematic-based science thematic approach can improve the cognitive abilities of early childhood

Keywords: *early childhood, thematic approaches to science, games, cognitive abilities*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui pendekatan tematik sains berbasis permainan. Penelitian dilaksanakan pada anak TK Pradnyandari III Kerobokan kelompok B (usia 5-6 tahun) semester 2 tahun pelajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan prosedur yang terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan, pengambilan tindakan, pengembangan (observasi), dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan dokumentasi. Data peningkatan kemampuan kognitif anak dianalisis secara deskriptif. Hasil yang ditemukan dalam pelaksanaan penelitian ini yakni adanya peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini, setelah mengikuti proses pembelajaran dengan pendekatan tematik sains berbasis permainan. Pada observasi awal menunjukkan angka ketuntasan sebesar 37,5%. Peningkatan ketuntasan kemampuan kognitif anak terjadi pada siklus I, menjadi 70,83% dan kembali meningkat di siklus II menjadi 91,67%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan tematik sains berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Kata Kunci: *anak usia dini, pendekatan tematik sains, permainan, kemampuan kognitif*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉Corresponding author :

Address : Br. Pegongan, Abiansemal, Badung, Bali

Email : suryaningsih@undhirabali.ac.id

ISSN [2356-1327](#) (Media Cetak)

ISSN [2549-8959](#) (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan suatu bangsa. Suatu bangsa dapat maju dan semakin berkembang, ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia (SDM). Hal tersebut mengakibatkan dalam proses pembangunan, bidang pendidikan menjadi salah satu fokus utama pemerintah. Pada program pembangunan nasional, pengembangan di bidang pendidikan merupakan salah satu wahana yang sangat penting, karena melalui pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Pengembangan pendidikan telah menjadi fokus pemerintah dimulai dari pendidikan anak usia dini hingga pendidikan tinggi. Mekanisme ini dijalankan secara sinergis dan berkelanjutan. Sehingga pendidikan awal berperan penting memberikan dasar atau landasan untuk pendidikan selanjutnya (Rasyid, 2015).

Standar Nasional Pendidikan PAUD menyebutkan bahwa “Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak merupakan pertumbuhan dan perkembangan anak yang dapat dicapai pada rentang usia tertentu” (Nuh, 2014). Pertumbuhan anak merupakan penambahan berat dan tinggi badan yang mencerminkan kondisi kesehatan dan gizi yang mengacu pada panduan pertumbuhan anak dan dipantau menggunakan instrumen yang dikembangkan oleh Kementerian Kesehatan yang meliputi Kartu Menuju Sehat (KMS), Tabel BB/TB, dan alat ukur lingkar kepala. Perkembangan anak merupakan integrasi dari perkembangan aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional, serta seni (Mushlih, 2018).

Pengembangan kemampuan kognitif menjadi titik strategis untuk dikembangkan pada anak usia dini. Hal tersebut dikarenakan kemampuan ini memiliki kaitan yang erat dalam pengembangan kemampuan yang lain. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru,

keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana (Pudjiati, S.R.R dan Masykouri, 2011)

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan pada beberapa lembaga PAUD, ditemukan adanya pelaksanaan pendidikan untuk anak usia dini masih cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan pendekatan Teacher center. Guru berperan sebagai sumber belajar, dan memperlakukan siswa sebagai sebuah kertas kosong. Hal tersebut menciptakan suasana belajar yang kurang menyenangkan sehingga suasana terkesan monoton. Pada proses pembelajaran siswa lebih banyak diam dan kurang berani menyampaikan pendapat dan ide-idenya. Siswa cenderung kurang aktif membangun gagasan dalam benaknya. Taman kanak-kanak telah berubah secara signifikan dalam dua dekade terakhir: anak-anak sekarang menghabiskan lebih banyak waktu untuk diajar dan diuji kemampuan melek huruf dan matematika daripada belajar melalui bermain dan eksplorasi, melatih tubuh mereka, dan menggunakan imajinasi mereka. Banyak taman kanak-kanak menggunakan kurikulum yang sangat preskriptif yang diarahkan ke standar negara yang baru dan terkait dengan tes standar (Miller, Edward and Almon, 2009).

Proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini dan pendidikan dasar menerapkan pendekatan tematik. Menurut (Siskandar, 2003) bagi guru SD kelas rendah (kelas 1 dan 2) yang siswanya masih berperilaku dan berpikir kongkrit, pembelajaran sebaiknya dirancang secara terpadu dengan menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran. Dengan cara ini maka pembelajaran menjadi lebih bermakna, lebih utuh dan kontekstual dengan dunia anak – anak.

Pembelajaran yang dilaksanakan pada pendidikan anak usia dini yaitu pembelajaran tematik. Sebagaimana tercantum dalam lampiran I Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 146 Tahun 2014

tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia dini bahwa karakteristik kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini menggunakan pembelajaran tematik dengan pendekatan saintifik dalam pemberian rangsangan pendidikan (Apriyanti, 2017).

Pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk salah satu tipe/jenis pembelajaran terpadu. Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Trianto, 2011). Helm & Beneke (Seefeldt, Carol & Wasik, 2008) mengungkapkan bahwa di dalam sebuah kurikulum terpadu banyak dari kegiatan yang diikuti anak-anak berhubungan dengan tema atau topik khusus.

Kajian sains merupakan hal yang sangat dekat dengan dunia anak. Setiap aktivitas yang dilakukan oleh anak, selalu terkait dengan kajian sains, misalkan saja mengenal berbagai rasa, tekstur benda, mengenal nama-nama hewan disekitarnya dan lain sebagainya. Namun dalam proses pembelajaran, pengkaitan materi sains masih minim dilakukan. Pengembangan pembelajaran sains pada anak, termasuk bidang pengembangan lainnya memiliki peranan yang sangat penting dalam membantu perkembangan kognitif pada anak usia dini. Kesadaran pentingnya pembekalan sains pada anak akan semakin tinggi apabila menyadari bahwa kita hidup pada dunia yang dinamis, berkembang dan berubah secara terus menerus bahkan makin menuju masa dewasa, semakin kompleks ruang lingkungannya, dan tentunya akan semakin memerlukan sains.

Conant dalam (Nugraha, 2008) mendefenisikan sains sebagai suatu deretan konsep serta skema konseptual yang berhubungan satu sama lain. Yang tumbuh sebagai hasil serangkaian percobaan dan pengamatan serta dapat diamati dan di uji coba coba lebih lanjut. Sains berhubungan erat dengan kegiatan penelusuran gejala dan fakta-fakta alam yang ada di sekitar anak. Sains sebagai suatu ilmu pengetahuan tentang alam

sekitar yang merupakan proses yang berisikan teori atau konsep yang diperoleh melalui pengamatan dan penelitian. Sains sebagai suatu deretan konsep yang berhubungan satu sama lain yang didasarkan atas hasil pengamatan, percobaan-percobaan atas gejala alam dan isi alam semesta.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Pursitasari, I.P., Nuryanti, S., & Rede, 2015), dengan judul "*Promoting of Thematic-based Integrated Science Learning on the Junior High School*", menemukan bahwa penerapan tematik sains dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan karakter siswa. Berpikir kritis adalah suatu aktifitas kognitif yang berkaitan dengan penggunaan nalar. Belajar untuk berpikir kritis berarti menggunakan proses-proses mental, seperti memperhatikan, mengkategorikan, seleksi, dan menilai/memutuskan. Hasilnya menunjukkan kemampuan berpikir kritis siswa lebih baik setelah mengikuti tematik berbasis Pembelajaran sains terpadu dengan N-gain sebesar 0,52. Sepuluh karakter siswa juga menunjukkan kategori baik.

Pembelajaran sains anak usia dini memungkinkan anak melakukan eksplorasi terhadap berbagai benda, baik benda hidup maupun benda mati. Selain itu, dapat juga melatih anak untuk menggunakan panca indranya untuk mengenal berbagai benda dan peristiwa (Mustika & Nurwidaningsih, 2018). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Mustika (2018) ditemukan bahwa percobaan sains pada materi mencampur warna berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Kartika Siwi Puskipal Kota Cimahi. Percobaan sains dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak sebesar 4,50 atau tergolong dalam kategori baik.

Dunia anak adalah bermain. Anak memahami dunia melalui proses bermain. Dunia anak dan permainan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Sehingga dapat dipahami bahwa permainan merupakan rangsangan yang tepat bagi anak-anak. Pada proses permainan memungkinkan anak-anak mengembangkan kompetensi dan ketrampilann yang

diperlukannya dengan cara yang menyenangkan. Bermain adalah salah satu cara untuk melatih anak konsentrasi karena anak mencapai kemampuan maksimal ketika terfokus pada kegiatan bermain dan bereksplorasi dengan mainan. Menurut (Christianti, 2007) dinyatakan bahwa bermain juga dapat membentuk belajar yang efektif karena dapat memberikan rasa senang sehingga dapat menimbulkan motivasi intrinsik anak untuk belajar. Motivasi intrinsik tersebut terlihat dari emosi positif anak yang ditunjukkan melalui rasa ingin tahu yang besar terhadap kegiatan pembelajaran.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Sehingga dalam proses pembelajaran, pendekatan yang diberikan kepada anak-anak akan berbeda dengan yang diberikan pada orang dewasa. Pendekatan tematik sains dikembangkan berdasarkan kebutuhan anak untuk memahami dunianya secara holistik. Pendekatan ini diaplikasikan pula dengan hal yang dekat dengan dunia anak yakni bermain. Sehingga, dengan menggunakan pendekatan tersebut diharapkan anak dapat memahami dunianya secara menyeluruh serta dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang sebagai Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*), sesuai yang dikemukakan oleh Mills dalam (Mertler, 2011). Penelitian tindakan kelas ini dirancang dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi.

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa Taman Kanak-kanak di TK Pradnyandari III Kerobokan, yang berjumlah 24 orang anak. Objek penelitian tindakan kelas yang dilakukan terhadap subjek penelitian adalah (1) Penerapan pendekatan tematik sains berbasis permainan dalam proses pembelajaran anak usia dini, dan (2) Peningkatan kemampuan kognitif anak yang meliputi

belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis serta berpikir simbolik, sesuai dengan yang diatur dalam Permendiknas nomor 137 tahun 2014.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni melalui observasi dan dokumentasi. Proses pengumpulan data melalui teknik observasi dan dokumentasi ini menggunakan panduan rubrik untuk merekam data mengenai kemampuan kognitif yang ditunjukkan anak dalam proses pembelajaran dengan menerapkan pendekatan tematik sains berbasis permainan. Penyusunan format observasi dilakukan berdasarkan definisi operasional variabel dan indikator yang digunakan. Kisi-kisi instrumen pengamatan kemampuan kognitif anak usia 5-6 seperti yang tercantum dalam Permendikbud 137 Tahun 2014, dapat diamati pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Kognitif Anak

No	Dimensi	Indikator
1	Belajar dan Pemecahan Masalah	kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial
		menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru
2.	Berfikir Logis	berfikir logis mengenai berbagai perbedaan
		kemampuan mengenal
		klasifikasi
		pola
		berinisiatif
		berencana
		mengenal sebab-akibat
3.	Berfikir Simbolik	menyebutkan
		menggunakan konsep bilangan
		mengenal huruf
		merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar

(dikembangkan berdasarkan Permendikbud no 137 tahun 2014(Nuh, 2014)

Data peningkatan kemampuan kognitif anak dianalisis secara deskriptif, yaitu dengan melakukan observasi terhadap aktifitas yang dilakukan oleh anak dengan bantuan instrument penilaian kemampuan kognitif. Aktivitas-aktivitas yang muncul selama proses pembelajaran sehubungan dengan implementasi tindakan dapat

dihitung dengan pedoman observasi yang dilaksanakan. Tingkat kemampuan kognitif anak ditentukan dengan membandingkan persentase penguasaan kreativitas ke dalam konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima (Agung, 2014), 2014), dengan kriteria sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini apabila minimal 80% dari jumlah anak memenuhi kategori minimal sedang.

Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak pada tahap observasi awal masih rendah. Persentase ketuntasan hanya dicapai oleh 9 anak (37,5%), dengan katagori sedang (8 anak) dan tinggi (1 anak). Sebanyak 15 anak (62,5%) belum mencapai batas ketuntasan dan masih berada pada katagori rendah (10 anak) dan sangat rendah (5 anak). Untuk itu perlu diberikan suatu tindak lanjut sebagai upaya peningkatan kemampuan kognitif anak. Upaya yang diberikan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak yakni melalui penerapan pendekatan tematik sains berbasis permainan.

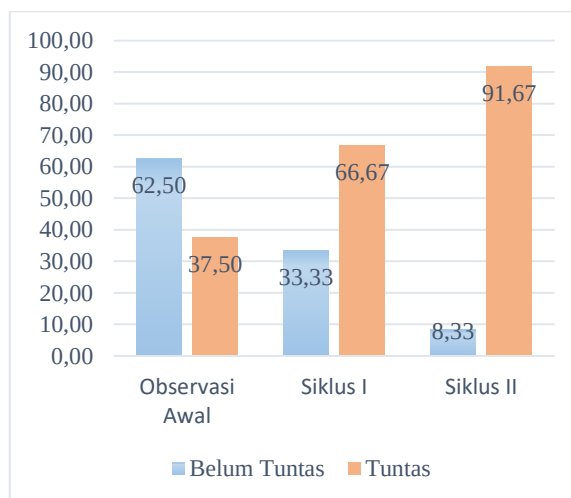
Tingkat ketuntasan kemampuan kognitif anak mulai mengalami peningkatan pada siklus I. Ketuntasan dicapai oleh 16 anak (66,67%), dengan katagori sedang (11 anak), tinggi (4 anak) dan sangat tinggi (1 anak). Pada akhir siklus I ini hanya menyisakan 8 anak (33,33%) yang belum mencapai batas ketuntasan dengan katagori rendah.

Peningkatan kemampuan kognitif kembali mengalami peningkatan pada siklus II. Ketuntasan dicapai oleh 22 anak (91,67%), dengan katagori sedang (12 anak), tinggi (7 anak) dan sangat tinggi (3 anak). Hingga akhir siklus II ini, hanya menyisakan 2 anak (8,33%) yang belum mencapai batas ketuntasan dengan katagori rendah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini dari observasi awal hingga pada saat anak telah belajar melalui Pendekatan tematik sains berbasis

permainan (siklus I dan siklus II). Berikut, pada tabel 2, dapat diperhatikan berbandingan kemampuan kognitif anak dari observasi awal, siklus I, dan siklus II



Gambar 1 Diagram perbandingan ketuntasan kemampuan kognitif anak pada observasi awal, siklus I dan siklus II

Pada gambar 1 tersebut dapat diamati dengan jelas perbandingan ketuntasan kemampuan kognitif anak usia dini pada saat observasi awal, hingga siklus II. Tingkat ketuntasan mengalami peningkatan hingga akhir siklus II. Sehingga dapat dikatakan bahwa Penerapan pendekatan tematik sains berbasis permainan mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak. Berdasarkan hasil pada siklus I, secara umum terjadi peningkatan kemampuan kognitif setiap anak, namun masih ada anak yang memperoleh katagori rendah. Sehingga untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, penerapan pendekatan tematik sains berbasis permainan kembali dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus ke II dilakukan perbaikan terhadap kelemahan yang terjadi di siklus I, yakni dengan memvariasikan media, dan sumber belajar.

Tema-tema atau topik-topik untuk pelajaran dipilih untuk menopang minat dan pengetahuan yang ada dari anak-anak dan juga untuk memperluas pengetahuan mereka dalam bidang-bidang baru. Pemilihan aktual tentang tema atau topik berasal dari berbagai sumber. Pemilihan topik dapat dipilih berdasarkan minat anak karena dapat dihubungkan secara langsung dengan peristiwa-peristiwa

disekitarnya.(Seefeldt, Carol & Wasik, 2008).

Sebelum memutuskan tema, hal yang harus diperhatikan yakni ; 1) memeriksa tujuan-tujuan dan sasaran-sasaran sistem, 2) merujuk ke standar-standar belajar dalam bidang-bidang isi yang spesifik, 3) mengamati anak-anak, 4) mengamati lingkungan, 5) memnuat pertimbangan tentang berapa pantasnya usia topik, dan 6) menetapkan kaitan budaya dari topik (Seefeldt, Carol & Wasik, 2008).

Berikut pada gambar 2 dan 3 ditunjukan proses pembelajaran dengan penerapan pendekatan tematik sains berbasis permainan pada siklus I, dan siklus II.



Gambar 2. Proses Pembelajaran Pada Siklus I.



Gambar 3. Proses Pembelajaran Pada Siklus II.

Pada pelaksanaan proses pembelajaran siklus ke II, kembali terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak. Temuan tersebut didukung pula oleh kajian teoritis yang menyebutkan bahwa “Tema sains sangat tepat digunakan sebagai pendekatan pembelajaran anak usia dini”. Hal tersebut didasari oleh pernyataan (Morrison, 2012) yang mengungkapkan bahwa sains penting diajarkan di Taman Kanak-Kanak karena: 1) Sains merupakan sarana ideal untuk mengembangkan pikiran anak-anak guna bertanya tentang dunia alam, 2) Menerapkan National Science Education Standards dapat membantu anak masuk ke masyarakat yang melek sains, 3) Ketika anak-anak mengeksplorasi sains, mereka memperoleh bahasa lisan dan tertulis (untuk ekspresi sains-dan belajar membaca di konteks yang baru), 4) Sains mengajarkan anak-anak mengapresiasi keragaman kehidupan dan saling keterkaitannya, 5) Ketika anak-anak belajar tentang alam, mereka menghormati dan peduli akan planet kita beserta sumber daya alamnya, 6) Belajar metode ilmiah mengajarkan anak-

anak agar memandang diri sendiri sebagai ilmuwan, 7) Pelajaran di bidang sains yang menarik untuk mendorong rasa cinta terhadap mata pelajaran itu.

Pembelajaran yang dikemas dengan sesuatu yang dekat dengan dunia anak, yakni bermain, menjadikan proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan menyenangkan serta mampu memberikan hasil yang optimal. NAEYC (National Association for The Education of Young Children, 1997), menyebutkan bahwa bermain merupakan alat utama belajar anak. “*When children make knowledge their own in these ways, their understanding is deeper and they can better transfer and apply their learning in new contexts*” (NAEYC, 2009). Demikian juga pemerintah Indonesia telah mencanangkan prinsip, “Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain”. Bermain yang sesuai dengan tujuan di atas adalah bermain yang memiliki ciri-ciri seperti : menimbulkan kesenangan, spontanitas, motivasi dari anak sendiri, dan aturan ditentukan oleh anak sendiri.

Sebuah pernyataan “*The playful kindergarten relies on child-initiated play with the active presence of a teacher, combined with intentional teaching through playful learning, the arts, and other hands-on experiences*” (Miller, Edward and Almon, 2009). yang memiliki makna bahwa Taman bermain yang menyenangkan bergantung pada permainan anak-anak dengan kehadiran aktif seorang guru, dikombinasikan dengan pembelajaran intens menyenangkan, seni, dan pengalaman langsung lainnya.

Berdasarkan kajian teoritis dan hasil temuan secara empiris tersebut, maka dapat dipahami bawa penerapan pendekatan tematik sains berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

SIMPULAN

Simpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah penerapan pendekatan tematik sains berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Pada pengukuran kemampuan

kognitif anak pada observasi awal menunjukkan ketuntasan sebesar 37,5%. Setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan tematik sains berbasis permainan terjadi peningkatan ketuntasan kemampuan kognitif anak pada siklus I menjadi 70,83% dan kembali meningkat di siklus II menjadi 91,67%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada pihak-pihak yang berperan dalam pelaksanaan penelitian ini. Terutama kepada Ristekdikti yang telah mewadahi dan memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian. Segenap pimpinan dan civitas akademika Universitas Dhyana Pura. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Dhyana Pura. Serta pihak TK Pradnyandari III Kerobokan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Apriyanti, H. (2017). Pemahaman Guru Pendidikan Anak Usia Dini Terhadap Perencanaan Pembelajaran Tematik. *JURNAL OBSESI Journal of Early Childhood Education*, 1(2), 111–117.
- Christianti, M. (2007). Anak dan Bermain. *Jurnal Club Prodi PGTK UNY*, 1, 3–4.
- Mertler, C. A. (2011). *Action Research, Mengembangkan Sekolah dan Memberdayakan Guru*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Miller, Edward and Almon, J. (2009). *Crisis in the Kindergarten Why Children Need to Play in School*. United States of America: Alliance for Childhood. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED504839.pdf>
- Morrison, G. S. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: PT. Indeks.
- Mushlih, A. (2018). *Analisis Kebijakan PAUD: Mengungkap isu-isu menarik seputar AUD*. Jawa Tengah: Penerbit Mangku Bumi.

- Mustika, Y., & Nurwidaningsih, L. (2018). Pengaruh Percobaan Sains Anak Usia Dini terhadap Perkembangan Kognitif Anak di TK Kartika Siwi Pusdikpal Kota Cimahi. *JURNAL OBSESI Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 94–101.
- NAEYC. Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age (2009). Retrieved from <https://www.naeyc.org/sites/default/files/globallyshared/downloads/PDFs/resources/position-statements/PSDAP.pdf>
- Nugraha, A. (2008). *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*. Bandung: JILSI Foundation.
- Nuh, M. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 (2014).
- Pudjiati, S.R.R dan Masykouri, A. (2011). *Mengasah Kecerdasan di Usia 0-2 Tahun*. Jakarta: Dirjen PAUDNI.
- Pursitasari, I.P., Nuryanti, S., & Rede, A. (2015). Promoting of Thematic-based Integrated Science Learning on the Junior High School. *Journal of Education and Practice.*, 6(20).
- Rasyid, H. (2015). Membangun Generasi Melalui Pendidikan Sebagai Investasi Masa Depan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1).
- Seefeldt, Carol & Wasik, B. . (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini; Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta: PT. Indeks.
- Siskandar. (2003). *Kegiatan Belajar Mengajar yang Efektif*. Jakarta: Depdiknas.
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Al-Quran Literacy for Early Childhood with Storytelling Techniques

Dewi Mulyani¹, Imam Pamungkas², Dinar Nur Inten³

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan - Universitas Islam Bandung (UNISBA)

Abstract

Muslim children are part of the Muslims. They are the successors and propagators of the da'wah of the Muslims. It is an obligation for parents and teachers to provide them with the ability to read, write and understand the Qur'an as a guide for the lives of Muslims. With the literacy of Al-Quran from an early age, it is expected the generations of Muslims to understand and literate the guidelines of his life. However, children are different from adults. Early childhood teachers should choose the right techniques for early childhood. Children love the sound playing, fun, and freedom from stress. In this case, is offered one of the techniques favored by early childhood, that is storytelling techniques. This research method descriptive analytic with a qualitative approach. So that's this method can produce a clearer picture of Al-Quran literacy strategies for early childhood. In operational research, researchers conduct interviews, observation literature studies. The results showed that 75% of children in group A enjoyed Quranic literacy with storytelling techniques and in group B children 41,6% liked it too. Thus Al-Quran literacy through storytelling techniques is a fun and meaningful activity.

Keywords: *literacy of al-quran, early childhood, storytelling technique*

Abstrak

Anak-anak muslim merupakan bagian dari kaum muslimin. Mereka adalah penerus dan penyambung dakwah kaum muslimin. Sudah menjadi kewajiban bagi orangtua dan guru untuk membekalinya dengan kemampuan membaca, menulis dan memahami Al-Quran sebagai pedoman hidup kaum muslimin. Dengan literasi Al-Quran sejak dini, diharapkan generasi muslimin memahami dan melek pedoman hidupnya. Namun demikian, anak-anak berbeda dengan orang dewasa. Guru anak usia dini harus memilih teknik yang tepat bagi anak usia dini. Anak-anak menyukai suasana bermain, menyenangkan, dan terbebas dari tekanan. Dalam hal ini ditawarkan salah satu teknik yang disukai oleh anak usia dini, yaitu teknik bercerita. Metode penelitian ini deskriptif analitik dengan pendekatan kualitatif. Sehingga dengan metode ini dapat menghasilkan gambaran yang lebih jelas mengenai strategi literasi Al-Quran untuk anak usia dini. Dalam operasional penelitian, peneliti melakukan wawancara, pengamatan dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan 75% anak kelompok A menyenangi dan dapat mengikuti pembelajaran literasi Al-Quran dengan teknik bercerita dan pada anak kelompok B 41,6%. Dengan demikian literasi Al-Quran melalui teknik bercerita menjadi kegiatan yang menyenangkan dan bermakna.

Kata Kunci: *literasi al-quran, anak usia dini, dan teknik bercerita*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉Corresponding author :

Address : Bandung Jawa Barat

Email : dewiemulyani@gmail.com

ISSN [2356-1327](#) (Media Cetak)

ISSN [2549-8959](#) (Media Online)

PENDAHULUAN

Bagi umat Islam, al-Quran merupakan salah satu sumber utama (*al-marja' al-awwal*) dalam mengemban tugas kekhalifahannya, itulah pernyataan Anwar (Anwar, 2014) untuk menunjukkan betapa pentingnya Al-Quran sebagai pedoman hidup kaum muslimin. Dengan menjadikan Al-Quran sebagai rujukan utama dalam menjalankan kehidupan sebagai pemimpin di muka bumi, Allah menegaskan bahwa hanya dengan berpegang teguh kepada Al-Quran sukses di dunia dan akhirat dapat diraih. Namun demikian masih banyak umat Islam yang jangankan untuk memahami dan menjadikannya sebagai pedoman, membacanya pun masih belum bisa dan belum lancar.

Sebagaimana dilansir dalam Pikiran Rakyat 2017, dari sekitar 225 juta muslim, sebanyak 54% diantaranya termasuk kategori buta huruf Al-Quran, jadi baru 46% muslim yang melek Al-Quran dan mampu membaca Al-Quran. Jika dimasukkan pada indikator memahami Al-Quran tentu akan lebih kecil lagi. Hal ini sungguh memprihatinkan. Padahal, umat Islam masih mayoritas di Indonesia. Diungkap Republika (25 Juni 2018), meski merupakan negara mayoritas Muslim terbesar di dunia, namun hanya sekitar 0,5 persen umat Islam di Indonesia yang mampu membaca Al-Quran dengan baik. Berdasarkan riset IIQ (Institut Ilmu Al-Quran), tingkat buta huruf Al-Quran di Indonesia masih terbilang cukup tinggi, tercatat 65 % masyarakat Indonesia buta huruf Al-Quran sebagai mana dilansir Republika (17 Januari 2018).

Gambaran kondisi tersebut sungguh hal yang memprihatinkan bagi kalangan umat Islam. Betapa tidak dari jumlah mayoritas pemeluk agama Islam di Indonesia, kemampuan umat Islam dalam membaca Al-Quran masih sangat rendah. Padahal Al-Quran sebagai pedoman hidup bagi kaum muslimin. Oleh karena itu gerakan pemberantasan buta huruf Al-Quran perlu digalakan. Rutinitas membaca, menulis dan mengkaji kandungan Al-

Quran seharusnya ditanamkan sejak usia dini.

Jika ditelusuri, kondisi kemampuan membaca Al-Quran umat Islam tersebut salah satu penyebabnya adalah kesan pertama yang tidak menyenangkan ketika belajar membaca dan menulis Al-Quran dalam hal ini penulis sebagai literasi Al-Quran. Hal ini terlihat dari proses belajar yang tidak bermakna bagi anak, anak tidak merasa senang ketika belajar karena teknik-teknik yang digunakan guru dalam mengenalkan Al-Quran (literasi Al-Quran) tidak cocok untuk anak dan tidak sesuai dengan perkembangan anak. Guru di lembaga-lembaga PAUD masih menggunakan teknik konvensional, menuntut anak duduk diam mendengarkan dan menuliskan. Padahal bagi anak duduk diam menulis dengan alat tulis yang masih asing digenggamannya merupakan hal yang sulit. Terlebih yang mereka pelajari adalah membaca dan menulis Al-Quran. Dengan demikian, bagi anak usia dini, belajar menulis dan membaca Al-Quran menjadi hal yang membosankan dan jauh dari kata membahagiakan.

Sesungguhnya, masa usia dini adalah masa yang sedang subur untuk menanam benih-benih sikap, nilai, dan minat. Masa ini menjadi awal pembelajaran dan penggalian potensi untuk anak. Masa pra sekolah (usia Taman Kanak-Kanak) merupakan masa yang paling subur untuk menanamkan rasa agama kepada anak, umur penumbuhan kebiasaan-kebiasaan yang sesuai dengan ajaran agama, melalui pendidikan dan perlakuan dari orangtua dan guru (Yusuf, 2004). Masih menurut Yusuf, sejak usia dini anak sudah dapat diajarkan rukun iman, rukun Islam, bacaan dan pengertian dua kalimah syahadat, bacaan dan gerakan shalat, doa-doa, membaca dan menulis Al-Quran dan riwayat para Nabi.

Pada dasarnya, pembelajaran awal literasi Al-Quran pada anak harus memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran untuk anak usia dini, di antaranya adalah (1) memperhatikan tingkat perkembangan, kebutuhan, minat, dan karakteristik anak. (2) Mengintegrasikan kesehatan, gizi,

pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan. (3) Pembelajaran dilaksanakan melalui bermain. (4) Kegiatan pembelajaran dilakukan secara bertahap, berkesinambungan, dan bersifat pembiasaan, (5) Proses pembelajaran bersifat aktif, kreatif, interaktif, efektif, dan menyenangkan. (6) Proses pembelajaran berpusat pada anak. (Departemen Pendidikan Nasional, 2009). Hal-hal tersebut penting diperhatikan agar anak-anak menyukai kegiatan membaca dan menulis awal Al-Quran. Semua harus dilakukan dengan berdasar pada program tahap-demi tahap sesuai dengan perkembangan anak. Seperti pengenalan bentuk huruf hijaiyah dan pengucapan huruf hijaiyah.

Dengan ini, penting bagi orangtua dan guru untuk menggiatkan literasi Al-Quran pada anak-anak dengan teknik yang ramah dan disukai anak-anak usia dini. Dalam tulisan ini penulis mengkaji penggunaan teknik bercerita untuk pengenalan literasi Al-Quran pada anak usia dini. Bercerita merupakan salah satu teknik dianggap salah satu teknik yang disukai anak, selain bermain dan bernyanyi. Tandayu (Tandayu, 2001) menyatakan bahwa secara umum terkait frasanya, anak-anak menyukai kegiatan bernyanyi B-C-M, yaitu bermain, bercerita dan bernyanyi. Untuk itu, segala unsur pendidikan yang tepat diberikan kepada anak-anak adalah bertolak dari sudut pandang dunia mereka.

Cerita memiliki daya tarik tersendiri, sebagaimana masih dari Tandayu (Tandayu, 2001) bahwa dunia anak-anak adalah dunia yang kaya dengan fantasi. Pada umumnya, anak-anak akan penuh minat mendengarkan sesuatu yang mengarah kepada eksploitasi imajinasi dan daya fantasinya, seperti cerita-cerita yang disampaikan dengan gaya visualisasi yang hidup dan ekspresif. Semua itu memang bealasan karena sifat dasar anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terutama pada hal-hal yang baru, aneh, dan rahasia dan fantasi.

Dari pemaparan tersebut, maka peneliti akan meneliti lebih mendalam

mengenai kegiatan literasi Al-Quran pada anak usia dini di RA Al-Muqoddasah Jagabaya Banjaran Kabupaten Bandung sehingga dapat terlihat benang merah antara teori pengajaran Al-Quran untuk anak, teori perkembangan anak dan teknik yang sesuai di gunakan untuk pengajaran literasi Al-Quran bagi anak usia dini.

Literasi adalah kemampuan untuk membaca dan menulis teks serta kemampuan untuk memaknai (UNESCO, 2005: 148). Secara sederhana pengertian literasi disampaikan Barrat (2000: 2), *Literacy is how the children learn to read and write*. Pengertian lain disampaikan (Aminudin, 2005), literasi adalah kemampuan untuk mengidentifikasi, mengerti, mengartikan, menciptakan, mengkomunikasikan, dan menghitung menggunakan materi cetak dan tertulis sehubungan dengan berbagai konteks yang berbeda-beda. Berbeda dengan Neneng (2017: 22), literasi tidak hanya terpaku pada membaca dan menulis saja. Namun, kemampuan seorang anak untuk mengidentifikasi, memahami, mengkritisi, dan menciptakan akan terangsang apabila memiliki gairah membaca dan menulis yang tinggi. Oleh sebab itu, membaca dan menulis dapat dikatakan kemampuan dasar yang harus dimiliki untuk membangun kemampuan literasi yang utuh.

Al-Quran merupakan pedoman pokok umat Islam. Menjadi keniscayaan untuk umat Islam memahami Al-Quran. Sebelum memahami Al-Quran, seorang muslim harus dapat membacanya. Untuk itulah gerbang pemahaman terhadap agama Islam adalah memahami dan mampu membaca juga menulis kita suci Al-Quran. Tahalib (1995: 103) menyatakan bahwa setiap orang dapat dikatakan benar dalam menjalankan kewajiban agama Islam jika ia dapat membaca dan memahami Al-Quran dalam bahasa aslinya, bukan lewat transkripsi atau terjemahan. Thalib (Thalib, 1995) juga menambahkan bahwa anak-anak kita sebagai bagian dari umat Islam sudah dengan sendirinya wajib kita ajari membaca Al-Quran, minimal mengenal huruf dan cara membacanya. Karena sejak

umur tujuh tahun kita wajib menyuruh anak-anak untuk shalat . Sedangkan doa dan bacaan shalat ada dalam Al-Quran dan hadis. Oleh sebab itu, logislah setiap orangtua muslim mengajarkan membaca dan menulis Al-Quran guna memenuhi kewajiban beribadah kepada Allah, seperti shalat.

Literasi dini disebut juga dengan literasi emergen (Musthafa, 2008:2). Teale & Sulbzy (1998) menyatakan bahwa literasi *emergen* secara umum digunakan untuk merujuk pada proses menjadi terliterasi atau melek huruf (Astuti, 2012). Maka dalam literasi Al-Quran untuk anak usia dini bentuknya adalah menumbuhkan dan mengenalkan anak kepada Al-Quran baik dari aspek membaca maupun menulis.

Anak usia dini menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 adalah kelompok manusia yang berusia 0 sampai dengan 6 tahun. Papalia, Olds, dan Feldman (Papalia & Olds, 2002) menyatakan bahwa anak usia dini berada pada rentang usia 0–8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Sulaiman (Sulaiman, 2000) menyatakan bahwa masa sebelum sekolah (usia antara 3 sampai 6 tahun) merupakan fase yang sangat penting dan serius. Banyak pendidik yang tidak menyadarinya. Fase ini merupakan fase dasar yang menjanjikan keberhasilan mendidik dengan baik. Seumpama sebatang pohon, jika akarnya kuat maka dengan mudah pucuknya menjulang ke langit. Pernyataan Abu Amr Ahmad Sulaiman tersebut merupakan perumpamaan terhadap gambaran tumbuh kembang sebuah pohon yang dapat pula dianalogikan terhadap tumbuh kembang anak manusia. Masa usia dini disebut sebagai masa kritis karena masa itu masa penting untuk peletakan dasar-dasar kepribadian, moral, nilai, emosi, sosial, fisik-motorik dan aspek-aspek perkembangan lainnya. Masa ini tidak akan bisa terulang dan akan menentukan masa-masa selanjutnya. Berbicara anak usia dini adalah berbicara

konteks sekarang yang akan sangat mempengaruhi periode perkembangan manusia selanjutnya.

Bagaimana orangtua mengajarkan Al-Quran kepada anak-anaknya? Pertama, mengajarkannya sendiri. Ini menjadi cara yang terbaik, karena orangtua lebih akrab dengan anaknya dan lebih tahu tingkat kemampuan dan perkembangan anak-anaknya. Dalam hal ini makan orangtua dituntut lebih dahulu tahu membaca dan memahami Al-Quran sebelum anak-anaknya. Kedua, menyerahkan kepada guru mengaji Al-Quran atau memasukkan anak-anak di sekolah yang mengajarkan baca-tulis Al-Quran. Ketiga, dengan alat yang lebih canggih, dapat mengajarkan Al-Quran lewat video, kaset, jika orangtua mampu menyediakan peralatan semacam itu (Thalib, 1995). Dalam hal ini orangtua dan guru dapat bekerjasama menyediakan media dan teknik yang sesuai dan disukai oleh anak. Sholehudin (Sholehudin, 1997) menegaskan bahwa bermain, bercerita, dan bernyanyi untuk sebagian orang menganggapnya hanya bersenang-senang dan menghabiskan waktu, padahal sebenarnya bias berkontribusi banyak terhadap proses belajar dan perkembangan anak usia dini. Pembelajaran membaca dan menulis Al-Quran dengan cara membosankan dan bersifat tentu tidak sesuai untuk anak usia dini, salah satu cara memperkenalkan anak pada kegiatan membaca dan menulis Al-Quran yang menyenangkan adalah dengan bercerita atau berdongeng.

Teknik bercerita menjadi salah satu teknik yang ditawarkan untuk pengenalan literasi Al-Quran kepada anak usia dini. Mengapa melalui teknik bercerita? Jawabannya, siapa yang tidak suka mendengarkan cerita? Tua muda tentu menyukainya. Saat di mana anak mengembangkan imajinasi dan memperluas minatnya adalah ketika ia mendengarkan cerita (Bunanta, 2008). Cerita merupakan suatu aktivitas yang memiliki nilai banyak bagi proses belajar dan pembelajaran anak. Musfiroh (Musfiroh, 2005) mengatakan bercerita adalah salah satu cara

menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran pendidikan, khususnya bagi anak-anak usia 4-6 tahun di TK. Kegiatan bercerita dapat menciptakan suasana menyenangkan, merangsang proses kognisi, mengembangkan kesiapan dasar Bahasa dan *literacy* serta dapat berfungsi membangun hubungan yang akrab (Sholehudin, 1997).

Literasi Al-Quran pada anak usia dini dikenalkan melalui pembelajaran yang berkaitan erat dengan dunia anak dan sesuai perkembangannya. Suasana pembelajaran yang nyaman akan menjadikan anak tertarik, menikmati pembelajaran dengan tanpa beban dan tekanan. Anak melakukan proses belajar dari pengalaman hidupnya. Pengalaman yang baik dan menyenangkan akan berdampak positif bagiper kembangan anak. Anak belajar dari segala yang ia lihat, ia dengar dan ia rasakan. Proses belajar anak akan berjalan efektif apabila anak dalam keadaan senang dan bahagia. Sebaliknya, proses belajar ada yang dipaksakan atau diterima anak dalam suasana takut, cemas, was-was, dan perasaan lain yang tidak nyaman, tidak akan mampu memberikan hasil yang optimal. Pembelajaran membaca dan menghafal Al-Quran yang yang disampaikan dengan cara menyenangkan akan berpengaruh baik pada perkembangan jiwa anak (Sulaeman, 2007).

Perkenalan anak pada kegiatan literasi Al-Quran merupakan proses awal untuk mengetahui dan memahami isi dan ajaran yang terkandung dalam Al-Quran. Proses awal memahami Al-Quran tersebut salah satunya terwujud dalam kegiatan bercerita. Andalusia (Andalusia & Dkk., 2017) menyatakan dengan bercerita, anak memperoleh informasi mengenai dunia, suatu keadaan di berbagai daerah, karakter manusia yang beragam, dan kebiasaan serta nilai yang dimiliki sebuah kebudayaan. Metode mendongeng merupakan salah satu cara ampuh dalam menanamkan moral pada anak usia dini karena anak dapat berimajinasi, meniru karakter yang dimainkan dimana tokoh

tersebut akan menjadi panutan yang baik bagi anak (Putri, 2017).

Kegiatan bercerita untuk anak usia dini memiliki banyak manfaat, Itaz (2008: 81-97) menguraikan sejumlah manfaat bercerita yaitu, membantu pembentukan pribadi dan moral anak, menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi anak, memacu kemampuan verbal anak, merangsang minat menulis anak, merangsang minat baca anak, serta membuka cakrawala pengetahuan anak. Terkait kegiatan bercerita dan kemampuan menulis anak, Itaz (2008: 88) menyatakan bahwa cerita juga membantu menumbuhkan kemampuan tulis (*emergen writing*) anak. Cerita dapat menstimulasi anak membuat cerita sendiri. Anak terpacu menggunakan kata-kata yang diperolehnya, dan terpacu menyusun kata-kata dalam kalimat dengan perspektif dongengnya sendiri. Anak lebih cepat menguasai kata dan struktur kalimat dalam sudut pandang akuan (orang pertama) dan diaan (orang ketiga). Dan literasi Al-Quran melalui teknik bercerita pada kegiatan menceritakan kembali mengantarkan anak untuk dapat mengenal lebih mendalam mengenai berbagai cerita dalam Al-Quran sekaligus memperkaya kosata bahasa Arab anak. Kemampuan bahasa anak utamanya pengenalan kosakata dapat ditingkatkan melalui kegiatan menceritakan kembali isi cerita oleh anak (Fauziddin, 2017)

Menstimulasi minat baca lebih penting daripada mengajarkan mereka membaca. Menstimulasi memberi efek menyenangkan, sedangkan mengajar seringkali justru membunuh minat baca anak, apalagi jika hal tersebut dilakukan dengan cara paksa. Pengalaman menunjukkan, anak-anak yang dibiarkan berkutat secara aktif dengan lingkungan baca memiliki minat dan kemampuan baca lebih besar daripada anak-anak yang diajarkan membaca melalui drill (Itaz, 2008: 94). Dengan demikian guru dan orangtua lebih penting menstimulus minat baca daripada mengajarkan membaca kepada anak usia dini. Menstimulasi ini dapat dilakukan salah satunya dengan kegiatan bercerita.

METODE PENELITIAN

Penelitian kali ini menggunakan metode deskriptif analitis dengan pendekatan kualitatif. Diharapkan dengan metode ini akan terdapat informasi yang mendalam tentang pokok permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya. Selain itu, penelitian ini juga akan menganalisis tentang beberapa hal yang diteliti, sehingga akan menghasilkan sebuah gambaran yang jelas tentang Literasi Al-Quran untuk Anak Usia Dini dengan teknik Bercerita. Dalam pelaksanaan penelitian ini dilakukan wawancara, pengamatan serta studi pustaka.

Penelitian ini dilakukan kepada siswa di RA Al-Muqoddasah Kabupaten Bandung. Adapun sumber data utama dalam penelitian di antaranya: kepala sekolah, guru, siswa, serta data tertulis (buku-buku dan dokumen). Adapun jenis data yang diperlukan adalah data primer, yaitu berupa hasil wawancara dan pengamatan tentang Literasi Al-Quran Untuk Anak Usia Dini dengan Teknik Bercerita, seperti RPPM, RPPH, skenario pembelajaran, dan pendekatan. Data sekunder, yaitu data yang diperoleh berupa karya siswa, dokumen penilaian perkembangan kemampuan literasi Al-Quran anak, dokumen foto dan video proses pembelajaran literasi Al-Quran. Penggalan data sekunder ini dilakukan sebelum terjun ke lapangan dan sebagian dilakukan pengumpulannya saat proses penelitian ini berlangsung.

Proses penelitian dilakukan secara bertahap. Pada langkah awal dimulai dengan pengumpulan data (*data collection*). Kemudian hasil dari pengumpulan tersebut direduksi. Kegiatan reduksi ini meliputi merangkum, memilih hal-hal pokok dan memfokuskan pada hal-hal penting dari sejumlah data lapangan yang telah diperoleh dan mencari polanya. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui pengamatan atau observasi wawancara, dan analisis dokumen (metode historis). Penelitian ini dilaksanakan melalui tahap-tahap observasi untuk menemukan gambaran umum mengenai topik yang

diteliti, eksplorasi sebagai upaya mengklasifikasikan data-data, serta pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan melalui wawancara, observasi, studi dokumentasi dan studi literatur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada bulan Januari di RA Al-Muqoddasah, Jagabaya, Banjaran, Kabupaten Bandung, ditemukan hal-hal berikut, yaitu dalam proses pembelajaran Al-Quran masih menggunakan cara konvensional. Anak-anak belajar menulis Al-Quran dengan mengikuti tulisan huruf hijaiyah yang ditulis guru di papan tulis. Guru membacakan huruf-huruf hijaiyah yang kemudian diikuti oleh anak-anak secara klasikal. Ada sebagian anak yang mengikuti dan ada juga yang asik dengan perhatiannya pada hal lain.

Dari hasil observasi tersebut, terlihat bahwa kegiatan pembelajaran Al-Quran masih menggunakan cara konvensional. Pengenalan literasi Al-Quran dilakukan dengan tidak menyenangkan untuk anak. Tandayu (Tandayu, 2001) mengatakan bahwa secara umum terkait dengan sifat fitrahnya, anak-anak menyukai kegiatan yang bernuansa B-C-M, yaitu bermain, bercerita dan bernyanyi. Dalam hal ini, kegiatan literasi Al-Quran (baca-tulis) untuk anak usia dini akan lebih efektif dengan menggunakan tiga hal tersebut. Oleh karena itu, pengenalan literasi Al-Quran dilakukan dengan teknik bercerita. Guru mengemas pembelajaran membaca dan menulis Al-Quran melalui kegiatan bercerita.

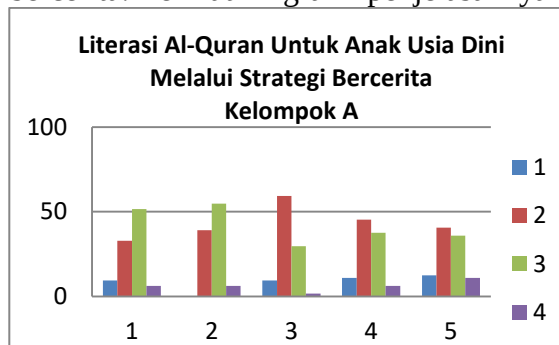
Pada kegiatan literasi Al-Quran dengan teknik bercerita ini, cerita yang disampaikan adalah cerita yang berasal dari Al-Quran. Cerita-cerita tersebut dipilih berdasarkan topik-topik yang disukai oleh anak-anak, seperti cerita binatang. Beberapa cerita yang disampaikan pada anak-anak yaitu : Raja Abrahah, Nabi Sulaiman dan Rombongan Semut, Ashabul Kahfi, Qorun yang kikir, Ratu Balqis dan burung Hud-hud, Nabi Ismail, Nabi Musa dan Nabi Khidzir, dan Nabi Nuh. Literasi Al-Quran melalui teknik bercerita lebih

menekankan pada pengenalan kosakata yang berkaitan dengan cerita seperti pada kisah Raja Abrahah : *fiilun*, *duudun* dan *waroqun*.

Pada literasi Al-Quran melalui teknik bercerita ada lima hal yang menjadi penilaian yaitu : kemampuan anak menyebutkan tokoh dalam cerita, kemampuan anak menyebutkan kembali 2 kosakata bahasa Arab, kemampuan anak menceritakan kembali dengan bahasa yang sederhana, kemampuan anak menyebutkan 3-4 kosakata yang beritan dengan cerita dengan benar dan keberanian anak untuk bercerita di depan di depan kelas serta melafalkan kosakata-kosakata yang terdapat dalm cerita.

Kegiatan literasi Al-Quran pada anak-anak kelompok A melalui teknik bercerita. Kemampuan anak dalam menyebutkan tokoh dalam cerita : 51,5% anak mampu menyebutkan tokoh dengan baik, 6,2% anak mampu menyebutkannya tokoh-tokohnya dengan benar, 32,8% mampu menyebutkan tokoh dengan bantuan guru, dan 9,3% masih malu-malu dan belum benar. Pada pelafalan atau pengucapan 2 kosakata yang berkaitan dengan cerita 54,6% anak sudah mampu mengucapkan kembali dengan baik, 6,2% mengucapkan kembali dengan benar, dan 39% mampu mengucapkan walaupun terkadang di bimbing guru. Menceritakan kembali isi cerita 59,3% sudah mampu walupun masih memerlukan memerlukan bimbingan, 29, 6% sudah baik, 1,5% mampu menceritakan kembali dengan baik dan benar, dan 9% masih perlu dorongan dan bimbingan. Untuk kemampuan mengucapkan 3-4 kosakata 45,3% mampu walaupun masih ada beberapa kesalahan, 37,5% sudah baik, 6,2% sudah baik dan benar, sedangkan 10,9% masih memerlukan dorongan dan bimbingan. Kemampuan anak untuk menceritakan kembali serta mengucapkan kosakata bahasa Arab : 40,6% sudah mulai berkembang atau anak sudah mulai mampu berani walaupun masih memerlukan ada beberapa kesalahan, 35,9% sudah mampu dan baik, 10,9% sudah mampu baik dan benar serta tanpa bantuan guru dan 12,5%

masih memerlukan dorongan untuk berani bercerita. Berikut ini grafik penjelasannya :

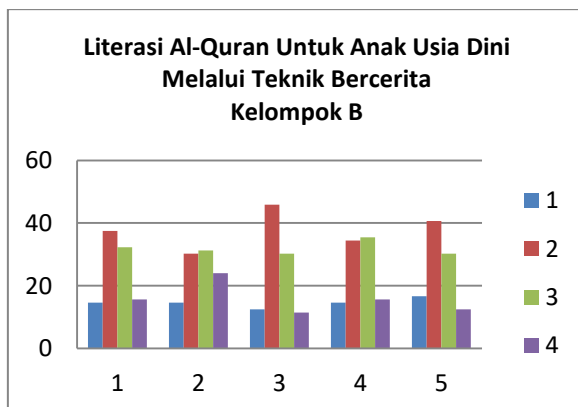


Strategi bercerita pada anak usia dini sangatlah penting. Melalui strategi bercerita anak dapat mencurahkan berbagai ide dan pengetahuan yang mereka miliki tanpa ada rasa takut untuk mengungkapkannya. Hal ini terbukti dari hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa 75% anak pada kelompok A menyenangi kegiatan literasi Al-Quran melalui teknik bercerita, sehingga anak-anak dapat mengingat beberapa kosakata yang ada dalam cerita seperti *fiilun*, *thoirun*, *jundiyun*, dan *dudun*.

Kegiatan bercerita membuat anak merasa nyaman dan aman. Pesan-pesan moral dapat di sampaikan pada anak dengan mudah, jelas tanpa ada kesan menggurui. Sehingga pesan moral pun dapat lama melekat bahkan di ingat sepanjang hidupnya. Senada dengan pernyataan ini Apriza menyatakan karena melalui cerita dengan tema yang sangat menghibur sesuai dengan kebutuhan dan daya tangkap anak, dapat memberikan respon terhadap anak untuk mengamati, mendengarkan dan mengimajinasikan apa yang ia tangkap tanpa memperhatikan hal sekelilingnya. (Apriza, 2017). Sedangkan Suhendan menyatakan Storytelling is the most authentic and popular activity for all children. Kegiatan bercerita adalah kegiatan yang otentik dan populer pada anak usia dini(Suhendan, 2013)

Pembelajaran literasi Al-Quran untuk anak kelompok B. 37,5% anak sudah dapat menyebutkan tokoh dalam cerita walaupun masih ada kesalahan, 32,2% anak sudah mampu menyebutkan tokoh dengan baik, 15,6% anak sudah mampu menyebutkan tokoh dengan baik dan benar tanpa

bimbingan dan 14,5% masih memerlukan dorongan dan bimbingan. Mengucapkan 2 kosakata : 30,2 anak sudah mulai berkembang atau sudah mulai mampu mengucapkan, 31,2% mampu mengucapkan dengan baik, 23,9 sudah mampu mengucapkan dengan baik dan benar, sedangkan 14,5% masih malu-malu. 45,8% anak mulai mampu menceritakan kembali isi cerita, 30,2% anak mampu menceritakan kembali dengan baik, 11,4% kemampuan menceritakannya sangat baik, sedangkan 12,5 masih memerlukan bimbingan. Dalam melafalkan 3-4 kosakata 34,3% mulai mampu untuk mengucapkan, 35,4% mampu melafalkan dengan baik, 15,6% mampu melafalkan dengan baik dan benar, 14,5 masih perlu dorongan dan bimbingan. Kemampuan anak untuk menceritakan kembali disertai mengucapkan kosakata dalam cerita : 16,6 belum muncul kemampuannya, 40,6 mulai berkembang, 30,2% berkembang dengan baik sesuai harapan dan 12,5% berkembang sangat baik. Berikut grafik perkembangannya :



Pada literasi Al-Quran melalui teknik bercerita di kelompok B, hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa 41,6% anak menyukai kegiatan literasi Al-Quran melalui teknik bercerita, terutama untuk kisah nabi Yunus dimana selain anak dapat mengingat dengan baik isi cerita mereka pun mampu melafalkan kosakata yang berkaitan dengan cerita seperti : *qoribun*, *anbarun*, *bahrin* dengan benar.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan pada anak kelompok A 75% anak menyenangi

dan mampu mengikuti pembelajaran literasi Al-Quran dengan teknik bercerita sedangkan di kelompok B 41,6% anak menyukai dan mampu mengikuti pembelajaran literasi Al-Quran dengan teknik bercerita. Hal ini menjelaskan bahwa teknik bercerita dalam pembelajaran literasi Al-Quran bagi anak usia dini di RA Al-Muqoddasah, Jagabaya, Banjaran, Kabupaten Bandung terbukti dapat menciptakan suasana menyenangkan bagi anak, sehingga anak tertarik dan dengan mudah dapat mengikuti pembelajaran literasi Al-Quran.

Bercerita sebagai salah satu bentuk kegiatan literasi berfungsi untuk menstimulasi potensi dan minat anak dalam kegiatan literasi Al-Quran. Oleh karena itu, literasi Al-Quran dengan teknik bercerita, selain anak mampu menceritakan kembali kisah-kisah yang ada dalam Al-Quran mereka pun mampu menyebutkan berbagai kosakata bahasa Arab baru bahkan mampu menuliskan kembali beberapa huruf dan kata dalam bahasa Arab yang berkaitan dengan kisah dalam Al-Quran sehingga pembelajaran yang bermakna pun dapat terwujud.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis sampaikan kepada LPPM Universitas Islam Bandung, sebagai lembaga yang mempunyai andil besar dalam memberikan dukungan baik moril maupun materil dari awal pelaksanaan penelitian sampai dimuatnya artikel hasil penelitian di jurnal. Dan penulis haturkan terima kasih pula kepada tim redaksi serta reviewer jurnal Obsesi yang telah menerima dan bersedia mengoreksi, memberikan saran serta masukkan agar artikel ini lebih baik dan sempurna sehingga dapat di terbitkan dan artikel ini dapat memberikan tambahan ilmu bagi orang-orang yang berkecimbung di bidang pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminudin, A. (2005). *Pendidikan Kaum Perempuan*. Jakarta: Jurnal Perempuan.

- Andalusia, N., & Dkk. (2017). Literasi Dini dengan Teknik Bercerita. *Journal Family Edu*, 3(1).
- Anwar, R. (2014). *Cara Mudah Memahami Bahasa AL-Quran*. Bandung: Mizan.
- Apriza, A. (2017). Pengaruh Biblioterapi Dengan Buku Cerita Bergambar Terhadap Tingkat Kecemasan Efek Hospitalisasi pada Anak Prasekolah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 148–155.
- Astuti, T. (2012). *Gambaran Perkembangan Literasi Emergen Anak Taman Kank-Kanak dengan Alat Ukur Adaptasi Geat Ready To Read*. Semarang: Universitas Diponogoro.
- Bunanta, M. (2008). *Mendongeng dan Minat Membaca*. Jakarta: KPBA.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2009). Permendiknas 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Fauziddin, M. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Kegiatan Menceritakan Kembali Isi Cerita Di Kelompok Bermain Aisyiyah Gobah Kecamatan Tambang. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Musfiroh. (2005). *Cerita untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiarawacana.
- Papalia, D. E., & Olds, S. W. (2002). *A Child's World, Infancy though Adolescence, Ninth Edition*. Boston: McGraw-Hill.
- Putri, P. (2017). Analisis Kemampuan Bahasa Dan Kemampuan Moral Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Dongeng. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2).
- Sholehudin, K. (1997). *Dasar Pendidikan Anak Prasekolah*. Bandung: IKIP.
- Sühendan, E. (2013). Using Total Physical Response Method in Early Childhood Foreign Language Teaching Environments. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 93, 1766–1768.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.113>
- Sulaeman, D. (2007). *Doktor Cilik Hafal dan Faham Al-Quran*. Jakarta: Imam.
- Sulaiman, A. A. A. (2000). *Metode Pendidikan Anak Muslim Usia Pra Sekolah*. Jakarta: Darul Haq.
- Tandayu, T. (2001). *Memaknai Cerita Mengasah Jiwa (Panduan Menanamkan Nilai Moral pada Anak Melalui Cerita)*. Solo: Intermedia.
- Thalib, M. (1995). *40 Tanggung Jawab Orang Tua Terhadap Anak*. Bandung: Irsyad Baitus Salam.
- Yusuf, S. (2004). *Psikologi Belajar Agama*. Pustaka Bani Quraisy: Pustaka Bani Quraisy.

Utilization of Video Blogs (Vlogs) in Character Learning in Early Childhood

Yenni Fitria^{1✉} dan Juwita²
Dosen FKIP Universitas Dehasen Bengkulu

Abstrak

Penanganan serius perlu dilakukan untuk mengatasi krisis moral yang terjadi di Indonesia. Salah satu cara yang diusung oleh pemerintah yaitu dengan memperbaiki sikap dan tingkah laku para pelajar melalui pendidikan karakter. Pendidikan karakter dilakukan disetiap jenjang pendidikan secara terintegrasi pada mata pelajaran. Guru memilih Video Blog (Vlog) sebagai media pembelajaran karakter karena kegemaran anak pada kegiatan menonton. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan vidoe blog(Vlog) dalam pembelajaran karakter pada anak usia dini. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Dari hasil penelitian, diketahui guru PAUD Multitalent Dehasen Bengkulu, memanfaatkan vidoe blog untuk pembelajaran karakter. Guru memanfaatkan video blog untuk memperlihatkan dan menerapkan bentuk nilai-nilai karakter yang harus dimiliki oleh anak usia dini pada aktivitas keseharian mereka di sekolah. Tiga elemen penting yang dimanfaatkan guru dalam vlog tersebut adalah (1) Media berupa Video blog, (2) Kebahasaan, dan (3) Materi/isi. Dari ketiga elemen tersebut, guru memanfaatkannya untuk mempermudah dan membantu dalam pembelajaran karakter.

Kata Kunci: *vlog, pembelajaran karakter, anak usia dini*

Abstract

Moral crisis that occurred in Indonesia need to be handling seriously. One way that is carried out by the government is by fix student's attitudes and behavior through character education. Character education is integrated to each subject in every level. The teacher chooses a Video Blog (Vlog) as a character learning media because of the children's passion for watching activities. Therefore, this research aims to determine video blog usage (Vlog) for character learning in early childhood. The method used is descriptive quality. From the results of the reseach, it was known that the Multitalent PAUD Dehasen Bengkulu teacher took advantage of the video blog for character learning. The teacher uses the video blog to show and apply the form of character values that early childhood must have in their daily activities at school. There are three important elements used by the teacher in the vlog are (1) Media in the form of video blogs, (2) Language, and (3) Content / content. Of the three elements, the teacher uses it to facilitate and assist in character learning.

Keywords: *vlog, character learning, early childhood*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉Corresponding author :

Address : Bengkulu, Indonesia

Email : yennifitria@unived.ac.id

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)

ISSN 2549-8959 (Media Online)

PENDAHULUAN

Perilaku-perilaku menyimpang yang terjadi di masyarakat, merupakan pukulan berat bagi perkembangan mental generasi penerus bangsa. Berbagai kasus moral yang terjadi di Indonesia menjadikan negeri ini mengalami krisis moral. Terlebih jika pelakunya adalah anak-anak usia sekolah atau berstatus sebagai pelajar. Tontonan-tontonan yang tidak layak merupakan salah satu pemicu terjadinya perbuatan tidak terpuji tersebut. Apalagi jika orang tua lengah dalam mengawasi tontonan anak-anak. Untuk menjaga agar anak-anak bangsa tidak terkontaminasi, diperlukan usaha menangkal melalui pendidikan. Pendidikan yang sedang digalakkan saat ini adalah pendidikan karakter. Pendidikan karakter merupakan upaya membantu perkembangan jiwa anak-anak baik lahir maupun batin dari sifat kodrati menuju ke arah peradaban manusiawi yang lebih baik (Mulyasa, 2011). Tidak heran jika nilai-nilai karakter yang harus dimiliki oleh peserta didik ditanamkan sejak dini. Mulai dari tingkatan paling rendah yaitu pendidikan anak usia dini hingga perguruan tinggi.

Menurut Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003, anak usia dini adalah anak yang berusia sejak lahir sampai enam tahun (Mulyani, 2016). Berbeda batasan umur yang diungkapkan oleh The National Association for Education for Young Children (NAECY), rentang usia dini (*early childhood*) yaitu sejak lahir hingga usia delapan tahun. (Mulyani, 2016) Dengan begitu, semakin rendah tingkat pendidikan, maka akan semakin berat tugas guru dalam menanamkan nilai-nilai karakter. Terlebih lagi, pembelajaran pada anak usia dini memiliki prinsip-prinsip yang berbeda dari jenjang usia lainnya.

Pembelajaran karakter pada anak usia dini dilakukan dengan melibatkan secara langsung pada aktivitas yang menyenangkan. Pendidikan karakter bukanlah pembelajaran yang hanya berdasarkan teori saja, terlebih ini akan diterapkan oleh anak usia dini. Namun, pembelajaran karakter haruslah direncanakan agar peserta didik lebih

mengenal, peduli dan menginternalisasi nilai-nilai karakter (Hudiyono, 2012)

Anak-anak menghabiskan sebagian waktu mereka untuk belajar di sekolah. Sehingga menjadi tanggung jawab guru untuk dapat memberikan pengalaman-pengalaman kepada anak didik dalam menanamkan karakter-karakter yang baik di sekolah. Oleh karena itu, Guru berperan sangat penting dalam menyukseskan pembelajaran karakter di sekolah. Tugas guru menjadi lebih berat karena penanaman karakter ini bukan hanya sebatas teori, namun harus benar-benar berkesan dan tertanam dalam diri peserta didik terlebih bagi anak usia dini. Pembelajaran karakter dimulai dari usia dini sehingga dapat membentuk perilaku berkarakter yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai karakter sehingga kreativitas guru sangat dibutuhkan agar pembelajaran karakter bisa diterima dengan baik oleh siswa. Untuk itu seorang guru harus mampu memilih dan menggunakan media yang menarik serta dapat membantu anak didik merasakan pengalaman langsung tanpa harus ke lokasi. Guru dapat membawa peristiwa-peristiwa mengandung nilai-nilai karakter yang baik ke dalam kelas melalui media. Media yang digunakan adalah media kekinian yang sudah cukup dikenal yaitu penggunaan media video blog.

Video blog atau vlog adalah video yang dimuat di dalam blog untuk mempercantik tampilan *weblog* yang menampilkan ide-ide atau pemikiran (Komputer, 2008). Vlog menyajikan isi berupa multimedia yang meliputi gambar bergerak, kumpulan teks dan audio yang dibuat oleh *content creator* atau yang lebih dikenal dengan *vlogger*. *Vlogger* adalah orang yang membuat video blog tanpa terlalu memperhatikan tujuan menghasilkan uang termasuk tanpa harus tergabung dengan media *partner* lainnya (Kamaru, 2018). Pembuatan vlog biasanya untuk dokumentasi pribadi yang dibagikan

secara daring di media sosial atau internet dengan menggunakan gawai.

Pengemasan media yang menarik dan tepat sasaran menjadi penentu keberhasilan dalam usaha menanamkan nilai-nilai karakter pada anak usia dini. Media pembelajaran merupakan perantara dalam menyampaikan pesan pendidikan (Sanjaya, 2006:163) yang bertujuan untuk mendekatkan anak pada kondisi yang sebenarnya. Nilai-nilai karakter yang harus ditanamkan kepada anak usia dini, terdapat di setiap aktivitas yang mereka lakukan. Oleh karena itu, penelitian ini dirasa sangat penting untuk dilakukan agar memberikan kemudahan bagi guru dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada anak usia dini dengan memanfaatkan video blog sebagai media pembelajaran karakter. Pembelajaran karakter dilakukan secara terencana dan terus menerus. Agar pembelajaran tersebut berhasil, maka menggunakan contoh yang tidak jauh dari siswa atau bisa langsung dilihat. Hal ini disebabkan karena pendidikan karakter pada dasarnya adalah usaha sadar untuk memberdayakan dan mengembangkan seluruh potensi peserta didik untuk membentuk karakter baik (good character) (Suyra, 2017).

Oleh karena itu, penelitian ini akan melihat cara guru memanfaatkan video blog untuk pembelajaran karakter pada anak usia dini. Sehingga akan terlihat sejauh mana vlog yang dimanfaatkan guru untuk pembelajaran dapat membantu guru menanamkan nilai-nilai karakter pada anak usia dini.

Selanjutnya guru diharapkan akan lebih produktif menghasilkan video blog pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan dipahami penonton terutama anak usia dini.

Selain itu, guru dapat menemukan metode dan media pembelajaran karakter pada anak usia dini. Bukan itu saja, media dan metode yang dibuat oleh guru dengan mudah dapat digunakan oleh guru lain.

Jika selama ini guru menggunakan vlog untuk pembelajaran hanya untuk di sekolahnya, ke depannya guru lain juga

dapat menggunakan media dan metode yang sama dalam pembelajaran karakter.

Dengan begitu akan ada perbandingan cara dan hasil yang didapatkan dalam pemanfaatan vlog dalam pembelajaran karakter. Kalau ini dapat dilakukan maka dapat diteliti mengenai keefektifan media dan metode dalam pembelajaran karakter pada anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yang dilakukan di Paud Multitalent Dehasen Bengkulu dengan guru sebagai subjek penelitian pada tahun ajaran 2017/2018 dengan teknik analisis data sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data. Observasi secara intensif menggunakan instrumen lembar observasi dilakukan untuk mengumpulkan data dengan menggunakan catatan pengamatan bagi guru dan siswa.
2. Reduksi Data. Klasifikasi dan kategori data penelitian berdasarkan pemanfaatan video blog dalam pembelajaran karakter pada anak usia dini.
3. Penyajian Data. Membuat analisis data dari hasil reduksi data.
4. Simpulan. Setelah melakukan analisis data, akan dirumuskan kesimpulan dari langkah-langkah yang telah dilakukan.
5. Verifikasi. Simpulan yang sudah dibuat diverifikasi agar dapat menggambarkan keseluruhan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setiap tindakan yang dilakukan memiliki karakter yang harus diterapkan mulai dari diri anak secara individu. Lembaga PAUD sebagai lembaga sekolah formal yang membantu menerapkan pendidikan berkarakter pada anak-anak usia dini (Prasanti & Fitriani, 2018).

Guru memanfaatkan tiga komponen dari vlog, yaitu:

1. Komponen Media

Peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang akan dijadikan contoh bisa dihadirkan dihadapan anak di dalam kelas dengan

menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perantara dalam menyampaikan pesan pendidikan (Sanjaya, 2006) yang bertujuan untuk mendekatkan anak pada kondisi yang sebenarnya.

Guru memanfaatkan media yang dibuat menarik dengan kualitas yang sudah divalidasi oleh ahli Media. Kualitas gambar yang bagus, dengan durasi yang tidak terlalu lama guru berhasil menarik perhatian siswa untuk dapat memberikan pembelajaran karakter. Bentuk-bentuk penerapan nilai-nilai karakter bisa langsung dilihat oleh siswa. Tema dan kesesuaian dengan pembelajaran sudah disesuaikan.

2. Komponen Bahasa.

Guru juga memanfaatkan bahasa yang digunakan dalam vlog ini untuk memberikan kemudahan siswa memahami apa yang diharapkan oleh guru. Dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, anak usia dini lebih fokus menyaksikan vlog tersebut. Kebahasaan dalam video ini juga telah melewati proses validasi dari validator bahasa. Bahasa yang digunakan memang disesuaikan untuk anak usia dini

3. Komponen isi atau materi.

Materi vlog diambil dari keadaan siswa sehari-hari di sekolah, hal-hal yang akan mudah dipahami dan diingat dari kebiasaan yang biasa mereka lakukan. Bentuk-bentuk karakter direkam dari aktivitas dan tindakan yang dilakukan anak usia dini dari pertama datang ke sekolah. Kemudian hasil rekaman itu diperlihatkan lagi kepada mereka. Mereka melihat sendiri diri mereka yang sudah memiliki karakter yang diharapkan atau belum. Materi yang direkam dalam vlog lebih nyata dan memang mereka temukan. Komponen ketiga juga telah melewati proses validasi dari validator pendidikan.

Pembelajaran karakter pada anak usia dini merupakan pembelajaran yang menerapkan perilaku-perilaku baik yang harus dimiliki oleh setiap anak dengan cara melibatkan anak didik dan lingkungannya yang diintegrasikan dalam aktivitas mereka sehari-hari.

Saat ini vlog menjadi kegiatan yang sedang tren di masyarakat. Setiap orang bisa membuat vlog apapun untuk dibagikan di media sosial agar bisa dilihat oleh semua orang. Kesempatan inilah yang digunakan guru untuk dapat memberikan pembelajaran yang lebih mengasikkan dan juga kekinian.

Pembelajaran karakter dilakukan secara terencana dan terus menerus. Agar pembelajaran tersebut berhasil, maka menggunakan contoh yang tidak jauh dari dari siswa atau bisa langsung dilihat.

Pembelajaran karakter selalu diulang oleh guru dalam keseharian anak usia dini di sekolah. Cara yang digunakan guru masih konvensional. Guru masih mengandalkan untuk menggunakan contoh/model dari guru itu sendiri.

Untuk menjawab tantangan perkembangan teknologi yang pesat, diikuti dengan kemampuan yang dimiliki, guru memanfaatkan vlog untuk pembelajaran karakter.

Pada awalnya guru merasa tertantang untuk mengajarkan penanaman nilai-nilai karakter pada anak menggunakan media yang selama ini belum dicoba. Selanjutnya, dengan pengetahuan yang dimiliki, guru mampu memanfaatkan vlog untuk pembelajaran karakter.

vlog yang disajikan terdapat beberapa karakter yang harus dimiliki atau dikuasai oleh anak usia dini. Sehingga guru hanya memperlihatkan vlog tersebut sebagai media untuk mengajarkan pendidikan karakter. Vlog yang digunakan oleh guru merupakan vlog hasil karya peneliti bersama tim dalam memvisualisasikan bentuk karakter-karakter yang harus dimiliki oleh anak usia dini.

Kegiatan yang disimulasikan merupakan kegiatan keseharian anak mulai dari mereka datang, belajar di kelas, hingga pulang. Setiap kegiatan tersebut mengandung nilai-nilai karakter yang harus dimiliki oleh seorang anak.

Badan Penelitian dan Pengembangan, Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional (2011:10) telah merumuskan

materipendidikan karakter yang terdapat 18

Nilai	Deskripsi
1. Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya. Toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain
2. Jujur	Perilaku didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan
3. Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya
4. Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan
5. Kerja keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya
6. Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki
7. Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas
8. Demokratis	Cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain
9. Rasa ingin tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar
10. Semangat kebangsaan	Cara berpikir, bertindak dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan Negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya

Nilai	Deskripsi
11. Cinta Tanah Air	Cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, social, budaya, ekonomi, dan politik bangsa
12. Menghargai Prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain
13. Bersahabat / Komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain
14. Cinta Damai	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya
15. Gemar Membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya
16. Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam disekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi
17. Peduli Sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan
18. Tanggung jawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, social dan budaya), negara dan Allah Yang Mahas Esa

Delapan Belas nilai-nilai karakter tersebut terdapat dalam setiap kegiatan siswa di dalam kelas. Keadaan inilah yang direkam dan dibuat dalam vlog kemudian

digunakan kembali sebagai media pembelajaran.

Karakter	Aktivitas Anak
1. Religius	a. mengawali dan mengakhiri kegiatan dengan membaca doa b. kegiatan makan
2. Jujur	a. menjawab pertanyaan dengan benar
3. Disiplin	a. datang tepat waktu
4. Santun	b. menyalami guru
5. Bersahabat	a. Menyapa teman
6. Tertib	a. masuk ke kelas satu per satu secara teratur
7. Mandiri	a. memasuki kelas tanpa ditemani atau dibantu orang tua
8. Rasa ingin tahu	a. mendengarkan penjelasan guru dengan seksama
9. Kreatif	a. mengkreasikan warna atau bentuk saat mewarnai atau menggambar
10. Menghargai	a. memberikan selamat dan pujian kepada teman yang mendapatkan prestasi
11. Gemar Membaca	a. memperhatikan tulisan atau buku saat guru membacakan cerita.
12. Peduli Lingkungan	a. membereskan peralatan mainan
13. Peduli Sosial	a. membantu teman yang mengalami kesulitan
14. Cinta Damai	a. membiarkan kelas tetap bersih
15. Kerja keras	a. menyelesaikan tugasnya tanpa bantuan orang lain
16. Cinta Tanah Air	a. menggunakan bahasa Indonesia untuk berkomunikasi

Dengan memanfaatkan video blog ini, guru merasa terbantu dalam mengarahkan siswa-siswa paud untuk selalu menerapkan nilai-nilai karakter tersebut dimana pun berada.

Bukan hanya guru yang merasa terbantu, ternyata siswa juga merasa sangat senang. Terlihat dari antusiasme mereka saat menyaksikan video yang diperankan oleh mereka sendiri. Partisipasi siswa

dalam video blog ini dapat memberikan pengalaman yang berbeda pada diri anak. Sehingga pengalaman ini menjadi pengalaman yang berkesan. Dengan demikian, anak akan selalu mengingat nilai-nilai karakter yang harus selalu diterapkan. Hal itu juga akan mengendalikan siswa disaat ia akan berbuat sesuatu yang melanggar nilai-nilai karakteristik.

Pembelajaran yang berkesan tersebut memberikan keuntungan bagi siswa, karena mereka akan menyimpan ingatan-ingatan tersebut untuk jangka waktu yang lama. Tinggal lagi guru untuk selalu melaksanakan hal tersebut.

Wajah-wajah berseri dan senang, membuat guru mereka lebih bersemangat dalam memberikan pelajaran.

Vidoe blog pembelajaran yang dibuat didesain menarik perhatian siswa agar dapat mematuhi aturan-aturan sehubungan dengan nilai-nilai karakter.

Pendekatan yang digunakan guru dalam mengomunikasikan nilai-nilai karakter menjadikan siswa lebih mudah diarahkan untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang menunjukkan nilai-nilai karakter. During direct teaching in the classroom, I give, every word she teaching and learning, a simple, easy level, medium level and high level. So all students according to the level will be observed. (Omar, Noh, Hamzah, & Majid, 2015)

Jika siswa sudah mudah diarahkan, maka akan mudah bagi mereka untuk meniru kegiatan-kegiatan yang dapat menanamkan nilai-nilai karakter. Kalau mereka sudah mulai meniru, artinya siswa sudah mulai memahami seperti apa karakter yang baik tersebut. sehingga timbul perasaan sukarela untuk melakukan berbagai kegiatan yang berhubungan dengan pembelajaran karakter.

Namun, dalam pembelajaran karakter dengan memanfaatkan vlog ini juga terdapat kesulitan yang dialami guru saat menggunakan media ini. Salah satu kesulitan yang begitu dirasakan guru adalah pengorganisaasian waktu dan mengintegrasikan ke dalam rencana pembelajaran harian.

Selain itu, terdapat beberapa anak yang perlu diberikan bimbingan mengenai penerapan nilai-nilai karakter. Seperti halnya anak usia dini, perlu kesabaran dari gurunya untuk mengarahkan anak-anak untuk tetap melaksanakan nilai karakter.

Guru telah memanfaatkan video blog dari segi media, kebahasaan, dan materi untuk pembelajaran karakter pada anak usia dini dengan baik dan sesuai dengan tujuan penelitian yang diharapkan. Dengan memanfaatkan vlog ini mempermudah guru memberikan pengertian dan penjelasan serta menunjukkan wujud nilai-nilai karakter ada anak usia dini.

Anak memiliki cara dan tipologi belajar yang berbeda-beda. Oleh karena itu, pemilihan model dan media pembelajaran sangat menentukan pembelajaran yang telah berlangsung berhasil atau tidak. Berdasarkan pemikiran Ula (Ula, 2013) cara seseorang menyerap informasi kemudian mengolahnya serta memanifestasikan dalam wujud nyata perilaku hidupnya. Seorang guru yang memahami karakter dan tipe belajar anak didiknya tentu akan memilih media yang bukan hanya mempermudah dalam mengajar, tetapi juga membantu anak didiknya memahami pelajaran yang diberikan.

Selanjutnya Mulyasa (Mulyasa, 2014) menerangkan bahwa terdapat *Living values education* dalam mengembangkan karakter anak dengan asumsi bahwa: 1) nilai-nilai universal mengajarkan penghargaan dan kehormatan tiap-tiap manusia, 2) setiap murid benar-benar memperhatikan nilai-nilai dan mampu menciptakan dan belajar dengan positif bila diberikan kesempatan, dan 3) murid-murid berjuang dalam suasana berdasarkan nilai dalam lingkungan yang positif, aman dengan sikap saling menghargai dan kasih sayang, murid dianggap mampu belajar menentukan pilihan-pilihan yang sadar lingkungan.

Adapun nilai-nilai yang dikembangkan untuk anak usia dini adalah nilai-nilai kedamaian, penghargaan, cinta, tanggung jawab, kebahagiaan, kerja sama,

kejujuran, kerendahan hati, toleransi, kesederhanaan dan persatuan.

Inti dari metode *living values education* adalah anak-anak harus mengalami nilai-nilai dalam berbagai tingkatan agar nilai-nilai tersebut menjadi bagian dalam diri mereka. Jadi, mereka untuk mendengarkan, merasakan, mengalami, dan menggunakan keterampilan social untuk menggunakan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Keberhasilan pengembangan karakter dalam pendidikan anak usia dini dapat diketahui dari perilaku anak sehari-hari yang tampak pada aktivitas berikut:

1. Kesadaran
2. Kejujuran
3. Keikhlasan
4. Kesederhanaan
5. Kemandirian
6. Kepedulian
7. Kebebasan dalam bertindak
8. Kecermatan/ketelitian
9. Komitmen

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat. Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi dalam pembiayaan skema Penelitian Dosen Pemula tahun anggaran 2018.

SIMPULAN

Guru memanfaatkan vlog pada pembelajaran karakter sebagai media pembelajaran untuk membantu menjelaskan dan menunjukkan nilai-nilai karakter yang harus dimiliki dan diterapkan oleh anak usia dini.

Pemanfaat Video blog untuk pembelajaran karakter pada anak usia dini dapat memberikan pengalaman baru bagi peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih berkesan. Dengan begitu, akan mudah bagi anak usia dini untuk selalu menerapkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan mereka sehari-hari, khususnya di sekolah

DAFTAR PUSTAKA

- Hudiyono. (2012). *Membangun Karakter Siswa Melalui Profesionalisme Guru dan Gerakan Pramuka*. Essensi Erlangga Grup. Surabaya: Essensi Erlangga Grup.
- Komputer, W. (2008). *Langkah Mudah Mengembangkan dan Memanfaatkan Weblog*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Mulyani, N. (2016). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Mulyasa. (2011). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyasa. (2014). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Omar, N., Noh, M. A. C., Hamzah, M. I., & Majid, L. A. (2015). Multicultural Education Practice in Malaysia. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174, 1941–1948. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.859>
- Prasanti, D., & Fitriani, D. R. (2018). Pembentukan Karakter Anak Usia Dini: Keluarga, Sekolah, Dan Komunitas? *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(13 – 19).
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Suyra, Y. F. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Abad 21. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 52–61.
- Ula, S. (2013). *Revolusi Belajar (Optimalisasi Kecerdasan melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk)*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.

Developing Picture Story Book Media for Building the Self-Awareness of Early Childhood Children

Febri Yuridnir Rahimah^{1✉}, Rita Eka Izzaty²

Program Pascasarjana PAUD Universitas Negeri Yogyakarta¹,

Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media buku cerita bergambar yang layak dalam pembentukan kesadaran diri anak usia dini dan mengetahui keefektifan buku cerita bergambar. Penelitian pengembangan ini mengacu pada langkah-langkah *Research & Development* (R&D) yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. Analisis data menggunakan analisis kualitatif dan *independent sample t-test*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Subjek uji coba lapangan awal terdiri dari 6 anak TK Al Amien. Subjek lapangan utama pada kelas eksperimen terdiri dari 15 anak TK Al Amien dan 15 anak yang lain sebagai kelompok kontrol. Subjek uji operasional terdiri dari 40 anak TK ABA Karangmalang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar yang dikembangkan layak digunakan dalam pembentukan kesadaran diri anak usia dini, serta efektif dan dapat meningkatkan kesadaran diri anak secara signifikan.

Kata Kunci: *pengembangan media, buku cerita bergambar, kesadaran diri anak usia dini*

Abstract

This research aimed to develop a picture story book media feasible for building the self-awareness of early childhood children and reveal the effectiveness of the developed picture story book media. This research and development (R&D) referred to the development procedure developed by Borg and Gall. The data analysis used the qualitative analysis and independent sample t-test. Sampling technique used purposive sampling. The preliminary field testing subjects consisted of 6 students of Al Amien Kindergarten. The main field testing subjects consisted of 30 students of Al Amien Kindergarten. The operational field testing subjects consisted of 40 students of ABA Karangmalang Kindergarten. The result of this research was as follows. First, the developed picture story book media was feasible to be used for building the self-awareness of early childhood students. It was proven from the result of media and material validation, also the result from teacher and children questionnaire. Second, the developed picture story book media was effective in building the self-awareness of 5 – 6 years old students significantly.

Keywords: *media development, picture story book, self-awareness of young children.*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉ Corresponding author :

Address : Sleman, DI Yogyakarta

Email : febri.yuridnir@gmail.com

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)

ISSN 2549-8959 (Media Online)

PENDAHULUAN

Periode usia dini merupakan masa emas (*golden age*) dalam kehidupan seorang manusia. Saat lahir, otak manusia memiliki seratus miliar neuron yang merupakan jumlah total sel yang akan dimiliki otak. Koneksi –koneksi dalam otak berkembang pada saat pembelajaran terjadi melalui bermain, merespon, dan berbicara dengan anak (Morrison, 2012). Oleh karena itu, pengalaman seorang manusia yang terjadi pada periode usia dini berpengaruh signifikan terhadap cara ia berkembang dan belajar yang dilakukan selama hidupnya.

Lingkup perkembangan anak usia dini meliputi aspek nilai moral dan agama, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Keenam aspek perkembangan tersebut menjadi satu kesatuan yang utuh pada anak usia dini. Hal tersebut tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yang dilaksanakan secara holistik integratif.

Pada periode usia dini, perkembangan sosial-emosional menjadi salah satu aspek yang akan sangat mempengaruhi kehidupan anak pada masa yang akan datang. Ketika anak dapat mengatur emosi dengan lebih efektif, maka ia akan lebih tangguh dalam menghadapi keadaan yang menyebabkan stress (Santrock, 2010). Selain itu, anak akan lebih berani menghadapi orang asing yang menunjukkan sikap ramah, bersahabat, dan selalu tersenyum (Santrock, 2010). Keberanian ini muncul akibat kesadaran diri yang terbentuk sejak usia dini.

Kesadaran diri merupakan kemampuan individu untuk mengenali perasaan dan mengetahui alasan merasakan hal tersebut serta pengaruh perilaku individu terhadap orang lain. Menurut (Goleman, 1996) istilah kesadaran diri mengarah pada perhatian individu yang introspektif dan reflektif dalam diri terhadap pengalamannya, terkadang disebut sebagai kepekaan. Kesadaran diri tersebut secara umum terdapat pada kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh kesadaran diri yang menunjukkan perasaan negatif dan

positif seperti rasa bersalah dan bangga (Gilead, Katzir, Eyal, & Liberman, 2016).

Tingkat pencapaian perkembangan sosial-emosional, khususnya usia 5 – 6 tahun yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini meliputi kesadaran diri, rasa tanggung jawab, dan perilaku prososial. Ditinjau dari ketiga aspek tersebut, kesadaran diri merupakan aspek pertama yang menjadi dasar tingkat pencapaian perkembangan sosial-emosional dalam pembelajaran anak usia dini.

Fakta dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 21 Agustus 2017 kepada anak Z. Pada saat istirahat, anak-anak makan bersama. Sebagian besar anak makan sambil duduk dan melingkar. Namun berbeda dengan anak Z yang membawa makanan sambil berjalan. Pada faktanya anak tersebut ingin membuang sampah di tempat yang tepat. Akan tetapi, anak Z memakan makanan tersebut sekaligus tanpa duduk terlebih dahulu. Hal tersebut mengindikasikan bahwa harapan pada indikator tingkat pencapaian perkembangan anak agar mampu menyesuaikan diri dengan situasi masih belum optimal.

Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memberikan layanan bimbingan yang mencakup seluruh aspek perkembangan anak termasuk aspek perkembangan sosial-emosional. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat di PAUD akan sangat membantu pembentukan kesadaran diri sebagai bagian perkembangan emosi anak. Kemampuan mengolah emosi dengan baik pada diri sendiri dan orang lain, menggunakan perasaan-perasaan itu untuk memandu pikiran dan tindakan dengan menggunakan kecerdasan sosial (Robbiyah, Diyan, 2018). Media-media yang digunakan untuk anak usia dini pun harus memiliki standar antara lain sesuai dengan kebutuhan anak, tidak berbahaya, menimbulkan kreativitas, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kemampuan mengolah emosi dengan baik

pada diri sendiri dan orang lain, menggunakan perasaan-perasaan itu untuk memandu pikiran dan tindakan dengan menggunakan kecerdasan sosial.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran di PAUD adalah buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar dapat merepresentasikan tokoh melalui karakter yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga berdampak pada emosi anak (Aram, D., 2015). Beberapa hasil penelitian menyebutkan bahwa buku cerita bergambar memberikan manfaat bagi anak antara lain dalam aspek pengembangan kognitif dan aspek pengembangan emosional, serta sebuah konteks sosial yang penting bagi pengembangan literasi (Frosch, C. A., Cox, M. J., & Goldman, 2008). Media buku cerita bergambar berjalan beriringan dalam mengembangkan kemampuan kognitif sekaligus sosial emosional anak. Pakar lain juga menyebutkan bahwa bahasa dan kemampuan lisan berasosiasi dengan pemahaman emosional anak, sebagaimana anak memahami dan menafsirkan peristiwa (Pope, D.J., Butler, H., & Qualter, 2012).

Pentingnya media buku cerita bergambar dalam kegiatan pembelajaran adalah pesan keaksaraan secara lisan maupun tulisan dapat tersampaikan melalui proses visual dan verbal yang senantiasa akan membentuk jalan berfikir anak terhadap suatu peristiwa. Membentuk persepsi anak terhadap hal yang dibenci dan disukai, kemudian terlihat pada perilaku sosial. Cerita yang ada di dalam buku bergambar akan memberikan pesan berupa rangkaian peristiwa yang akan membentuk perilaku anak. Selain itu, integrasi antara perkembangan aspek kognitif dan sosial emosional anak terapkan dalam kehidupan nyata dari gambaran karakter tokoh dan peristiwa melalui buku cerita bergambar (Martucci, 2016).

Selain itu, (Anitah, 2009) mengungkapkan bahwa kelemahan media buku cerita bergambar terkadang memiliki ukuran yang terlampau kecil untuk ditunjukkan di kelas besar. Apabila media tersebut diimplementasikan pada kelas besar, maka anak akan mengalami kesulitan

dalam mengamati gambar yang ada di dalam buku cerita. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu menjangkau keluasan pandangan anak dalam menerima informasi.

Pada kondisi yang lain, belum ada standar yang sama dalam menyampaikan materi dalam buku cerita bergambar kepada anak. Guru menyampaikan cerita sesuai dengan kemampuan dan pengalaman mereka masing-masing, sehingga tujuan materi yang disampaikan masih belum diterima anak secara optimal. Adapun penggunaan buku cerita sebagian besar hanya diperuntukan dalam kegiatan pembuka dan kegiatan selingan. Guru juga menyadari bahwa kesadaran diri anak masih memerlukan bimbingan. Pembiasaan yang diajarkan selama ini dirasakan guru belum semua berhasil. Oleh karena itu, anak senantiasa diingatkan untuk sadar terhadap tugas dan kemampuan diri.

Berdasarkan kendala yang ditemui, sepenelusuran peneliti belum ada kajian terkait buku cerita bergambar yang ditujukan khusus untuk pembentukan kesadaran diri anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media buku cerita bergambar dalam pembentukan kesadaran diri anak usia 5-6 tahun. Menurut beberapa kajian literatur, manfaat buku cerita bergambar mampu mengembangkan kemampuan sosial emosional.

Produk penelitian ini memiliki spesifikasi berupa buku cerita bergambar yang ditujukan bagi anak usia 5 – 6 tahun di TK. Buku cerita bergambar tersebut dibuat lebih besar sekitar 15 inci (Rothlein, L., Meinbach, 1991) dan dilengkapi dengan petunjuk penggunaan metode *read aloud* yang interaktif. Produk pengembangan tersebut berisikan rangkaian materi yang memuat indikator kesadaran diri yang telah dikaji dari teori kesadaran diri dan dikombinasikan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD.

Pengertian buku cerita bergambar dalam penelitian ini adalah buku yang

menampilkan jalinan gambar dengan teks yang memuat isi pembelajaran melalui alur cerita dan dicetak ke dalam bingkai dua dimensi. (Musfiroh, 2008) mengemukakan unsur-unsur intrinsik cerita untuk anak usia dini terdiri atas tema, amanat, plot atau alur cerita, tokoh dan penokohan, sudut pandang, latar, dan sarana kebahasaan. Selanjutnya Treinman, Rosales, dan Kessler (2015) menambahkan karakteristik buku cerita bagi anak usia dini dari segi kualitas tampilan antara lain dari segi: penggunaan warna, warna latar, bentuk dan gaya huruf, penggunaan huruf besar dan huruf kecil, dan ukuran cetak. Adapun penyampaian buku cerita bergambar dalam penelitian ini menggunakan metode *read aloud* dan mengacu pada pengulangan *read aloud* yang interaktif (McGee, L.M., Schickedanz, 2008) yang terdiri dari pengenalan buku, pembacaan buku, dan diskusi setelah membaca.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau Penelitian dan Pengembangan Borg dan Gall (Putra, 2015). Penelitian diawali dengan melakukan studi pustaka dan mengkaji teori penelitian terkait buku cerita bergambar dalam pembentukan kesadaran diri anak usia dini usia 5-6 tahun. Uji coba lapangan tahap awal dilakukan pada 6 anak dan 1 guru di TK Al Amien sebagai subjek penelitian. Uji coba lapangan utama dilakukan pada 30 anak di TK Al Amien. Adapun Penelitian ditahap ini menggunakan metode kuasi eksperimen (*Quasi experimental research*) dengan *pretest* dan *posttest design*. Terbagi atas 15 anak di kelas eksperimen dan 15 anak di kelas kontrol. Uji coba operasional dilakukan kepada 40 anak di TK ABA Karangmalang.

Adapun subjek dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan cara *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa lembar validasi instrumen, lembar validasi media dan materi, lembar angket respon guru dan anak, pedoman wawancara, lembar observasi kesadaran diri anak, dan catatan lapangan. Pengambilan

data dilakukan dengan teknik wawancara, observasi, angket, dan catatan lapangan. Analisis data menggunakan analisis kualitatif dengan triangulasi data dan *independent sample t-test* menggunakan SPSS 19.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media buku cerita bergambar memuat materi yang diuraikan ke dalam indikator dan tujuan. Setelah menganalisis indikator, maka indikator tersebut digunakan menjadi aspek dalam menentukan tujuan di dalam buku cerita bergambar. Adapun cerita yang didesain terbagi ke dalam dua buah buku. Buku pertama (Buku I) memuat indikator kemampuan menyesuaikan diri dengan situasi. Di samping itu, buku kedua (Buku II) memuat indikator mengenal perasaan terkait diri sendiri.

Tujuan berdasarkan indikator dari buku I adalah anak memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi dan anak sadar akan perbuatan yang kurang tepat dan perilaku berani melakukan tugas. Di samping itu, buku II bertujuan untuk mengenal perasaan sendiri dan mengelola perasaan secara wajar. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Indikator Ketercapaian Kesadaran Diri Anak Usia Dini

Definisi Operasional I	Pernyataan
Perilaku yang menunjukkan kemampuan individu dalam mengenal perasaan diri sendiri dan menyesuaikan diri dengan situasi.	Mengenal perasaan terkait diri sendiri
	1. Anak bersedih karena gagal menolong orang lain
	2. Anak menunjukkan sikap peduli terhadap makhluk hidup
	3. Anak merasa senang setelah berhasil melakukan sesuatu
	4. Anak bersikap wajar ketika sedang bermain
	5. Anak tertawa saat melihat kejadian lucu
	6. Anak meminta bantuan ketika menghadapi kesulitan
	Kemampuan menyesuaikan diri dengan situasi
	1. Anak mau tampil di depan kelas
	2. Anak mengakui kesalahan meminta maaf pada teman
	3. Anak menunjukkan minat diri

Definisi	Pernyataan
	dengan melakukan kegiatan yang disukai
	4. Anak mau membantu temannya untuk membereskan mainan
	5. Anak membimbing temannya yang belum membereskan mainan

Selanjutnya, peneliti merumuskan tampilan buku cerita bergambar yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dengan memperhatikan 5 unsur. Pertama, penggunaan warna. Anak-anak cenderung memilih warna-warna cerah dibandingkan warna gelap dan warna tersebut dianggap menonjol secara visual. Kemudian warna cetak tulisan semua berwarna hitam atau dapat pula dimasukkan huruf-huruf berwarna. Pada pengembangan buku cerita ini dipilih warna-warna cerah seperti kuning, hijau muda, biru muda, dan merah muda. Adapun tulisan di dalam cerita berwarna hitam, sedangkan *cover* depan dibuat warna-warni. Kedua, warna latar buku cerita bergambar memiliki *background* yang digunakan sebagai *frame* gambar dan tulisan. Latar buku cerita bergambar yang memiliki warna lebih menarik bagi anak dibandingkan dengan latar putih.

Ketiga, bentuk dan gaya huruf. Terdapat penelitian terkait huruf terhadap ketertarikan anak. Anak usia dini lebih tertarik dengan huruf-huruf yang tebal dan tidak biasa. Huruf-huruf sederhana seperti “K” lebih mudah diterima anak dibandingkan huruf serif seperti “K”. Hal tersebut dikarenakan lebih familiar seperti tulisan anak sehari-hari. Penelitian ini menggunakan *font* *AbeZee-Regular*. Keempat, penggunaan huruf besar dan huruf kecil. Di dalam buku cerita bergambar diperlukan huruf besar pada awal kalimat. Biasanya pada awal cerita diberikan huruf besar yang menarik, sehingga menonjolkan ciri khas cetakan. Setelah ada huruf besar di awal kalimat, kemudian diikuti huruf kecil sampai kalimat berhenti. Kelima, ukuran cetak. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa anak-anak usia dini lebih tertarik melihat cetakan huruf yang lebih besar

dibandingkan cetakan huruf yang kecil. Analisis terhadap besarnya huruf adalah tinggi huruf yang membuat menarik, bukan lebar huruf.

Tahap berikutnya adalah membuat naskah buku cerita bergambar yang memuat tema dan tujuan untuk selanjutnya didesain oleh ilustrator. Adapun pengembangan media buku cerita bergambar memperhatikan rambu-rambu yang sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun. Di dalam setiap cerita terdapat unsur intrinsik. Unsur-unsur intrinsik yang digunakan dalam pengembangan buku cerita dalam penelitian ini terdiri atas 7 unsur.

Storyline buku cerita I terdiri atas unsur sebagai berikut. Pertama, Tema besar dalam buku ini bercerita tentang kesadaran diri. Tujuan yang diambil dari tema antara lain: anak memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi dan anak sadar akan perbuatan yang kurang tepat serta perilaku berani melakukan tugas. Judul yang digunakan adalah “Aku Bisa dan Aku Berani”. Kedua, Amanat yang terkandung dalam cerita ini adalah setiap anak mampu untuk membantu dan mengingatkan teman lain ketika salah. Selain itu, anak juga mampu untuk memberanikan diri terhadap hal-hal yang positif. Ketiga, Alur dalam buku ini memiliki alur maju. Adanya hubungan sebab akibat dirancang secara sederhana. Pengenalan tokoh dilakukan pada awal cerita dengan bimbingan dari guru. Daya perhatian anak terhadap alur cerita berkisar selama 15 – 25 menit. Alur cerita buku I dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Tahapan Alur Cerita Buku I (Aku Bisa dan Aku Berani)

Tahapan	Peristiwa
Pengenalan	Anak bernama Mizan dan Ibna bersekolah di TK Kumara. Di sekolah tersebut, ada pula anak yang bernama Ama dan Lia. Mereka masing-masing memiliki karakter yang berbeda.
Muncul konflik	Mizan tidak sengaja melihat mainan Lia belum dibereskan. Kemudian Ibna membantu Mizan membereskan mainan tersebut.
Klimaks	Ibu guru meminta Ama untuk bercerita di depan kelas. Ama

Tahapan	Peristiwa
	merasa ragu untuk maju ke depan kelas. Ia memilih diam dan ingin bercerita keesokan harinya.
Antiklimaks	Setelah Ama latihan bercerita dengan Ayah dan Ibu, ia mulai percaya diri untuk bercerita di depan kelas keesokan harinya.
Penyelesaian	Keesokan harinya, anak-anak kembali masuk ke sekolah. Mereka sangat senang karena hari ini akan kembali bercerita. Tanpa ragu-ragu, Ama menawarkan diri sebagai orang pertama yang akan bercerita di depan kelas.

Selanjutnya, tokoh dan penokohan. Tokoh merupakan individu rekaan di dalam cerita yang mengalami berbagai cerita. Adapun tokoh – tokoh dalam cerita terdiri dari Mizan, Ibna, Ama, Lia, Bu Rita, Ayah, dan Ibu. Penjelasan mengenai karakter tokoh dijelaskan antara lain. Pertama, Mizan. Ia adalah anak berambut lurus, memiliki alis yang tebal, berkulit sawo matang, mengenakan baju berwarna biru, dan celana hijau. Ia anak yang bersahabat dan dapat mengingatkan ketika teman salah. Kedua, Ibna. Ia adalah anak berambut ikal, berkulit cerah, berhidung besar, mengenakan baju hijau muda, dan celana biru. Ia senang membantu dan ramah dengan teman. Ketiga, Ama. Ia adalah anak berkerudung pink dan berbaju hijau toska. Ia anak yang belum berani untuk menunjukkan kemampuannya bercerita di depan kelas. Percaya diri setelah berlatih di rumah.

Keempat, Lia. Ia adalah anak berkerudung kuning dan berbaju ungu. Beralis tebal dan perawakannya sedang. Ia anak yang periang dan senang bercerita. Akan tetapi, terkadang ia lupa membereskan kembali mainan setelah selesai digunakan. Kelima, Bu Rita. Ia adalah Ibu guru yang berkacamata. Mengenakan kerudung berwarna merah muda dan baju berwarna biru muda. Keenam, Ayah. Ayah berusia 37 tahun. Ia mengenakan baju berwarna hijau dan sepatu hitam. Rambutnya hitam dan tertata rapi. Ayah adalah pendengar yang baik. Selalu menyenangkan dan memotivasi anak. Terakhir adalah Ibu. Ibu berperawakan sedang. Mengenakan

kerudung berwarna biru tua dan baju dengan warna senada. Sama halnya dengan Ayah, Ibu adalah pendengar yang baik. Selalu menyenangkan dan memotivasi anak.

Kelima, sudut pandang. Sudut pandang dalam buku cerita bergambar ini menggunakan persona ketiga atau diaan. Oleh karena itu, kata ganti orang yang digunakan adalah dia atau mereka. Keenam, Latar tempat dalam cerita ini menggunakan latar sekolah. Pada saat anak berkegiatan di sekolah, muncul dinamika sosial-emosional yang lebih kompleks dikarenakan adanya interaksi dengan teman sebaya. Adapun latar suasana dalam cerita tersebut terjadi pada waktu pagi dan siang hari. Ketujuh, sarana kebahasaan. Cerita untuk anak usia 5 – 6 tahun pada buku I terdapat sejumlah 860 kata. Berisi beberapa konsep numerik dasar yakni nomor pada halaman. Diikuti juga beberapa kata sifat seperti berani, takut, malu, gugup, dan ramah. Menggunakan kata rujukan dengan ia, dia, mereka, di sana, ini, dan itu. Adapun kata sambung yang digunakan antara lain: dan, untuk, karena, seperti, dan lalu. Berisi lebih banyak kalimat aktif dan sedikit kalimat majemuk, serta menggunakan kalimat literal dan langsung.

Selanjutnya, proses desain ilustrasi buku cerita bergambar oleh ilustrator melalui 6 tahap. Pertama, pemahaman cerita dan tokoh ilustrator mempelajari naskah skenario cerita bergambar yang telah dibuat oleh penulis. Pemahaman dimulai dari tujuan cerita secara umum, kemudian tujuan cerita di setiap halaman. Selanjutnya memahami karakter tokoh dalam cerita. Kedua, pembuatan sketsa kasar manual. Selesai memahami karakter tokoh, latar cerita, dan tujuan, maka ilustrator membuat sketsa manual di atas kertas. Dimulai dari pembuatan halaman pertama sampai terakhir, kemudian ilustrasi *cover* dan belakang *cover*. Ketiga, pembuatan sketsa hitam putih digital perhalaman (proses *inking* dari sketsa manual ke digital). Keempat, pewarnaan gambar. Kelima, penambahan *shading* pada gambar. Keenam, penambahan teks pada gambar (proses *layout*).

Berlanjut pada *storyline* buku cerita II terdiri atas unsur sebagai berikut. Pertama, tema besar dalam buku ini bercerita tentang kesadaran diri. Adapun tujuan yang diambil dari tema antara lain: mengenal perasaan sendiri dan mengelola perasaan secara wajar. Judul buku cerita ini adalah “Bermain Bersama Ndut”. Kedua, Amanat yang terkandung dalam cerita ini adalah jika ada sesama makhluk hidup membutuhkan pertolongan, maka jangan ragu untuk menolong. Ketiga, Alur dalam buku ini memiliki alur maju. Adanya hubungan sebab akibat dirancang secara sederhana. Para tokoh dikenalkan oleh guru pada awal cerita. Daya perhatian anak terhadap alur cerita berkisar selama 15 – 20 menit. Alur cerita buku II dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Tahapan Alur Cerita Buku II (Bermain Bersama Ndut)

Tahapan	Peristiwa
Pengenal an	Anak bernama Mila memiliki teman bernama Fatia dan Nando. Mereka adalah teman satu sekolah. Fatia anak yang pemberani, sedangkan Nando sebaliknya. Akan tetapi, Nando teman yang baik hati. Mila juga memiliki Ayah yang telaten dalam merawat binatang.
Muncul konflik	Mila tidak sengaja menabrak kucing yang sedang melintas di jalan. Ia merasa bersalah telah menabrak kucing tersebut. Ia ingin menolong, namun ia juga tidak berani membawa kucing tersebut untuk diobati.
Klimaks	Di saat-saat yang menyedihkan bagi Mila, datanglah Fatia dan Nando. Akhirnya, Fatia menawarkan diri membantu Mila membawakan kucing tersebut ke rumah untuk segera di obati. Sesampainya di rumah, kucing tersebut diobati oleh Ayah. Meskipun sudah diobati, Mila masih merasa bersalah.
Antiklim aks	Setelah selesai diobati, Ayah memberitahu bahwa kucing tersebut akan segera sembuh. Mendengar hal tersebut Mila sangat senang.
Penyeles aian	Beberapa hari kemudian, Fatia dan Nando kembali mendatangi Mila di rumah. Mereka melihat kucing tersebut sudah sehat dan menjadi gemuk. Mereka memanggil kucing itu “Ndut”. Merekapun dapat bermain bersama Ndut dengan gembira. Ndut menjadi teman bermain yang menyenangkan bagi Mila, Fatia, dan Nando.

Keempat, tokoh dan penokohan. Tokoh merupakan individu rekaan di dalam cerita yang mengalami berbagai cerita. Adapun tokoh – tokoh dalam cerita terdiri dari Mila, Fathia, Nando, Ndut, dan Ayah. Tokoh-tokoh di dalam buku cerita II adalah sebagai berikut. Pertama, Mila. Ia adalah anak yang memakai kerudung, berkulit cerah, dan berhidung kecil. Ia anak yang merasa bersalah setelah menabrak kucing. Ia pun segera meminta bantuan kepada teman-temannya. Ia hanya takut kucing saat ia terluka, namun ia senang bermain dengan kucing tersebut setelah sembuh. Fatia, ia adalah anak berambut hitam dan perponi. Ia anak yang pemberani. Ia pun senang bermain-main dengan hewan, terutama kucing. Nando, anak laki-laki yang berambut lebat. Senang mengenakan sandal jepit dan jaket saat di luar rumah. Ia adalah anak yang tidak berani dengan hewan apa saja. Hal itu disebabkan karena ia takut digigit atau dicakar. Namun, sebenarnya ia adalah anak yang baik hati. Selanjutnya ada Ndut. Ndut Adalah kucing jalanan. Ia memiliki bulu warna jingga dan badannya besar. Namun, badannya tidak segemuk sebelum dirawat di rumah Mila. Ia kucing yang suka bermain dan berguling-guling untuk mendapatkan perhatian. Terakhir Ayah Ayah berumur 36 tahun. sehari-harinya menggunakan kacamata. Senang mengenakan kaos berwarna putih. Ayah Mila adalah ayah yang telaten. Ia bukanlah seorang dokter, akan tetapi ia tahu cara mengobati luka pada hewan.

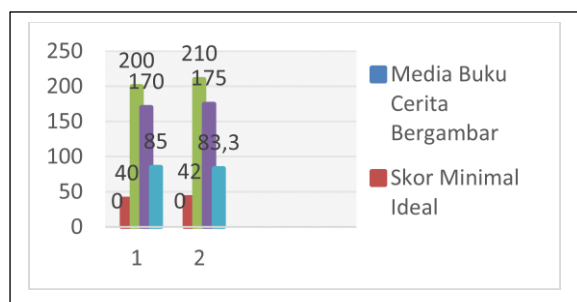
Kelima, Sudut pandang dalam buku cerita bergambar ini menggunakan persona ketiga atau diaan. Oleh karena itu, kata ganti orang yang digunakan adalah dia atau mereka. Keenam, latar tempat dalam cerita ini menggunakan latar tempat bermain dan rumah Mila. Pada saat anak-anak bermain dengan teman sebaya, muncul dinamika sosial-emosional yang lebih kompleks dikarenakan adanya interaksi-interaksi tak terduga. Selanjutnya, latar suasana dalam cerita terjadi pada waktu sore hari. Ketujuh, sarana kebahasaan. Cerita untuk anak usia 5 – 6 tahun pada buku II terdapat sejumlah 356 kata. Berisi beberapa konsep numerik dasar yakni nomor pada halaman. Diikuti

juga beberapa kata sifat seperti takut, berseri, sedih, senang, gendut, dan bangga. Menggunakan kata rujukan dengan mereka, di sana, ini, dan itu. Adapun kata sambung yang digunakan antara lain: dan, untuk, lalu, dan kemudian. Berisi lebih banyak kalimat aktif dan sedikit kalimat majemuk, serta kalimat literal dan langsung.

Selanjutnya, proses desain ilustrasi buku cerita bergambar oleh ilustrator melalui 2 tahap desain besar. Pertama, Penjaringan ide. Penjaringan ide dilakukan dalam dua bagian. Bagian pertama, ilustrator menjaring ide melalui data visual tokoh. Pada tahap ini ilustrator mengembangkan karakter fisik tokoh dalam buku cerita dengan mencari gambar-gambar dengan karakteristik anak usia 5 – 6 tahun. Bagian kedua, ilustrator menjaring ide melalui data visual *setting* lokasi. Langkah selanjutnya, ilustrator mengembangkan latar tempat sebagai *setting* lokasi dalam buku cerita dengan mencari gambar-gambar dengan karakteristik anak usia 5 – 6 tahun.

Tahap kedua adalah pengembangan ide yang terdiri atas: *study* visual tokoh, *study* visual *setting* tempat, *study* warna, sket *layout*, dan pewarnaan final dan hasil produk awal buku II. Terakhir setelah proses sket *layout* selesai, maka dilakukan pewarnaan (*coloring*) dengan menggunakan *Photoshop Cs.6*.

Setelah produk awal selesai, maka prosedur selanjutnya adalah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian materi di dalam buku cerita bergambar dapat dilihat pada grafik 1.



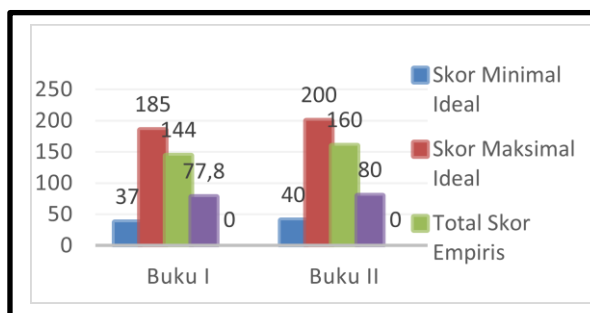
Grafik 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil dari grafik 1. di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar layak digunakan setelah revisi kecil. Revisi kecil berupa saran dari ahli materi pembelajaran antara

lain perlu adanya perubahan pada struktur kalimat yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini, yakni struktur kalimat yang tidak terlalu formal dan tanda baca dari struktur cerita.

Adapun revisi sebelum dilakukan penilaian oleh ahli materi, peneliti meminta satu orang ahli dongeng anak untuk memberikan masukan terhadap cerita. Saran dari ahli dongeng terletak pada buku I, yakni tokoh yang ditampilkan terlalu banyak, sehingga salah satu tokoh anak-anak dalam buku cerita dikurangi. Selain itu, dalam pembentukan struktur kata, peneliti meminta saran dari mahasiswa pascasarjana pendidikan bahasa Indonesia. Selanjutnya, peneliti mengobservasi cara berbicara anak usia 6 tahun dan meminta masukan pada orang tua yang setiap hari mendampingi anak-anak usia 5 – 6 tahun dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Sementara itu, Data hasil penilaian produk yang dilakukan oleh ahli media berupa penilaian dan masukan terhadap komponen-komponen media yang terdiri dari kualitas tampilan dan kualitas isi di dalam buku cerita bergambar. Hasil penilaian media di dalam buku cerita bergambar dapat dilihat pada grafik 2. sebagai berikut.



Grafik 2. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil dari grafik 2. di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar layak digunakan setelah revisi kecil. Revisi kecil berupa saran dari ahli pembelajaran antara lain perlu adanya perubahan pada detail gambar di buku cerita pada halaman *copyright* yakni judul “Aku Bisa dan Aku Berani” tertukar. Judul yang benar adalah “Aku Berani dan Aku Bisa”. Berlanjut ke halaman 2, yakni berdoa dengan khushyuk

seharusnya suasana tenang dan khidmat. Kemudian kejelasan detail gambar pada buku cerita I di halaman 6 dan 7, yakni gambar tokohnya berubah, sehingga ilustrasi cerita tersebut perlu diperbaiki.

Berlanjut pada data hasil lapangan yang dilakukan pada subjek penelitian, yakni terdiri dari guru dan anak. Hasil uji coba lapangan tahap awal dapat dianalisis bahwa total skor pada indikator kualitas tampilan dan kualitas isi memperoleh skor 110 dengan kategori sangat baik. Kategori tersebut mengacu pada (Sukardjo, 2010) bahwa nilai $>109,1$ terkategori sangat baik.

Begitu pula hasil respon guru pada buku II dapat dianalisis bahwa total skor pada indikator media kualitas tampilan dan kualitas isi memperoleh skor 111 dengan kategori sangat baik. Nilai $>109,1$ terkategori sangat baik. Sementara itu, respon anak dapat dianalisis bahwa total skor pada indikator media pembelajaran, materi pembelajaran, dan suasana pembelajaran memperoleh skor 36 dengan kategori sangat baik. Adapun hasil respon anak pada buku II dapat dianalisis bahwa total skor pada indikator media pembelajaran, materi pembelajaran, dan suasana pembelajaran memperoleh skor 35 dengan kategori sangat baik. Adapun perubahan nilai standar kategori disebabkan jumlah subjek berbeda. Berdasarkan perhitungan, nilai $> 31,8$ terkategori sangat baik dan layak untuk digunakan.

Hasil uji operasional dapat dianalisis bahwa total skor pada indikator kualitas tampilan dan kualitas isi memperoleh skor 110 dengan kategori sangat baik. Di samping itu, hasil respon guru pada buku II dapat dianalisis bahwa total skor pada indikator media kualitas tampilan dan kualitas isi memperoleh skor 111 dengan kategori sangat baik. Penilaian pada tahap uji operasional yakni $>109,1$ terkategori sangat baik. Sementara itu, hasil respon anak dianalisis bahwa total skor pada indikator media pembelajaran, materi pembelajaran, dan suasana pembelajaran memperoleh skor 246 dengan kategori sangat baik. Di samping itu, hasil respon anak pada buku II dapat dianalisis bahwa total skor pada indikator media

pembelajaran, materi pembelajaran, dan suasana pembelajaran memperoleh skor 255 dengan kategori sangat baik. Adapun kategori tersebut dengan perhitungan nilai > 212 terkategori sangat baik dan layak untuk digunakan.

Untuk mengukur keefektifan buku cerita bergambar dalam pembentukan kesadaran diri anak usia dini ini peneliti menggunakan teknik uji-t menggunakan SPSS 19. Hasil perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan analisis *independent t-test*. Uji *independent t-test* dilakukan pada *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai sig < 0.05 maka terdapat perbedaan yang signifikan pada *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol.

Berdasarkan hasil perhitungan, dapat dilihat nilai Sig (*2-tailed*) sebesar 0.000, maka nilai sig (*1-tailed*) sebesar 0.000. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa $0.000 < 0.05$ sehingga dapat dikatakan ada perbedaan yang signifikan pada nilai *posttest* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol memperoleh nilai *posttest* sebanyak 77, sedangkan kelompok eksperimen sebanyak 137. Perbandingan lainnya juga terlihat dari hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen. Adapun nilai *pretest* sebesar 73 dan naik sebesar 137 pada *posttest*.

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan pengambilan data menggunakan teknik catatan lapangan. Adapun penjabaran kegiatannya dijelaskan sebagai berikut. Pada Buku I (Aku Berani dan Aku Bisa) di pertemuan pertama, saat apersepsi guru mengkondisikan masuk ke dalam kelas. Guru kemudian mengatur tempat duduk anak agar melingkar, akan tetapi anak-anak duduk berbanjar menghadap guru. Hal tersebut dikarenakan kebiasaan duduk yang telah dilakukan selama pembelajaran. Kemudian anak-anak diajak tanya jawab sesuai mengenai kegiatan sebelum ke sekolah.

Pada tahap inti, guru memberikan penjelasan bahwa hari ini anak-anak akan mendengarkan cerita buku cerita

bergambar. Anak-anak antusias dengan buku yang dikeluarkan guru. Anak-anak tertuju pada tokoh yang ada di *cover* depan. Mereka tertarik dengan berbagai macam karakter pada buku cerita.

Guru kemudian memperkenalkan buku cerita bergambar dengan menunjukkan judul cerita, penulis, dan ilustrator. Kemudian, guru menyebutkan nama para tokoh dalam cerita beserta karakternya. Guru memperkenalkan melalui buku cerita, kemudian guru menunjuk karakter pada media. Anak-anak ada yang antusias menunjuk gambar pada buku cerita, ada juga yang hanya mendengarkan dengan seksama. Anak-anak yang menirukan menyebut nama tokoh “Ibna” merasa sedikit kesulitan. Hal tersebut dikarenakan huruf konsonan bertemu dengan huruf konsonan, sehingga anak-anak sedikit kesulitan menyebutkan nama “Ibna”. Hal yang menarik dari cerita ini adalah tokoh Bu Rita yang ternyata pengucapannya hampir mirip dengan guru mereka yakni Bu Tita. Anak-anak tampak senang, seolah-olah di dalam cerita adalah guru mereka. Waktu yang digunakan guru untuk memperkenalkan tokoh dalam cerita memerlukan waktu sekitar 5 menit.

Masuk pada tahap pembacaan cerita, guru membuka halaman pertama dan membacakan cerita pada anak-anak. Bahkan ada beberapa anak yang menceritakan pengalaman libur mereka karena di halaman tersebut menceritakan tentang libur sekolah. Sampai halaman terakhir guru bercerita, beberapa anak masih memperhatikan dan sesekali bertanya mengenai cerita. Waktu yang digunakan guru pada tahap pembacaan buku cerita sekitar 15 menit.

Terakhir tahap diskusi setelah membaca, guru bertanya kepada anak-anak mengenai tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita. Kemudian guru menanyakan kegiatan yang dilakukan tokoh anak-anak di dalam buku cerita. Anak-anak antusias menjawab pertanyaan guru.

Hari berikutnya pertemuan kedua, saat apersepsi guru kembali mengkondisikan anak-anak. Kemudian anak-anak diajak untuk membaca doa

sebelum belajar dan dilanjutkan dengan hafalan surah-surah pendek beserta hadist-hadist pilihan. Guru kemudian mengatur tempat duduk anak senyaman mungkin.

Pada tahap inti, guru memberikan penjelasan bahwa hari ini anak-anak akan mendengarkan buku cerita bergambar kembali yang berjudul “Aku Berani dan Aku Bisa”. Anak-anak antusias dengan menyebutkan kembali ceritanya. Bahkan ada anak yang memiliki nama yang sama dengan tokoh cerita, namun karakternya bertolak belakang. Ada anak yang langsung menyebutkan nama tokoh yang ada di halaman *cover* depan. Nama-nama tokoh mudah untuk diingat anak, sehingga guru tidak mengalami kesulitan untuk menyebutkan kembali nama tokoh-tokoh tersebut. Waktu yang diperlukan pada tahap ini sekitar 5 menit.

Pada tahap pembacaan buku cerita bergambar, guru mulai memahami alur cerita di dalam buku. Hal tersebut menjadikan anak-anak mulai fokus terhadap cerita yang disampaikan. Guru menanyakan kepada anak-anak, kejadian selanjutnya setelah cerita yang sedang dibacakan. Anak-anak menebak-nebak kejadiannya. Anak-anak antusias dengan menjawab guru. Guru kemudian membacakan cerita sampai tuntas dengan waktu sekitar 10 menit. Terakhir tahap diskusi setelah membaca, guru bertanya kepada anak-anak mengenai hal-hal yang dilakukan oleh para tokoh yang ada di dalam cerita. Ada beberapa anak yang dapat menjawab dan ada pula yang hanya diam mendengarkan. Waktu yang dibutuhkan dalam tanya jawab sekitar 5 menit.

Berlanjut pada hasil pelaksanaan pembelajaran berdasarkan temuan dari catatan lapangan dan hasil wawancara, maka dapat diketahui bahwa buku cerita bergambar memberikan dampak yang positif dalam keterlaksanaan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Djamarah, S.B., Zain, 2010) bahwa kerumitan isi pembelajaran yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan melalui media. Media mampu untuk mewakili ucapan guru yang sulit dan abstrak bagi anak didik menjadi

ucapan yang lebih konkret. Selain itu, menurut (Arsyad, 2016) bentuk dari media pembelajaran terbagi atas dua pengertian, yakni pengertian secara fisik dan non fisik. Secara fisik, media pembelajaran dapat diartikan sebagai benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan indera. Di samping itu, non fisik diartikan sebagai kandungan pesan yang ingin disampaikan. Pada hasil temuan catatan lapangan yang diperoleh, terdapat dinamika pembelajaran yang kompleks dengan menggunakan buku cerita bergambar.

Kemudian, pembelajaran menggunakan buku cerita bergambar membuat anak lebih aktif baik secara verbal maupun secara fisik. Secara verbal anak-anak dapat membaca dan menceritakan kembali cerita yang ada di dalam buku. Melalui buku cerita tersebut, anak-anak dapat mengidentifikasi perilaku yang seharusnya dikerjakan dan ditinggalkan. Selain itu, perilaku anak-anak diuji dengan melihat perbedaan antara kelompok yang mendapatkan *treatment* (perlakuan) menggunakan buku cerita bergambar (kelompok eksperimen) dengan anak-anak yang tidak mendapatkan *treatment* (kelompok kontrol). Hasil perhitungan *posttest* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Begitu pula dengan perhitungan antara hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen yang menunjukkan peningkatan signifikan.

Hal tersebut tidak terlepas dari peran media buku cerita bergambar yang menstimulasi proses berfikir anak melalui benda konkret. Stimulasi yang diberikan guru melalui media buku cerita bergambar ditangkap oleh indera visual anak. Anak memproses hasil gambar dan diperkuat dengan pembacaan cerita menggunakan bahasa verbal guru yang ditangkap oleh indera pendengarannya. Dari sana anak mulai memikirkan, mengingat, berimajinasi, mengetahui, dan mempercayai. Senada dengan pendapat tersebut, (Fauziddin, 2017) mengungkapkan bahwa bercerita kepada anak memainkan peranan penting bukan saja dalam menumbuhkan minat kebiasaan membaca,

tetapi juga dalam mengembangkan bahasa dan pikiran anak.

Proses tersebut masuk di dalam domain kognitif anak. Selanjutnya melalui hasil berfikir tadi, anak-anak memiliki keinginan seperti karakter baik di dalam cerita dan menghindari seperti tokoh yang tidak baik. Proses tersebut masuk di dalam domain afektif. Anak-anak pun merasakan perasaan sedih, takut, dan senang saat cerita dibacakan. Menunjukkan perasaan mereka terhadap hal-hal yang mereka indera secara visual dan verbal. Pada akhirnya, anak-anak yang telah diberikan stimulus buku cerita bergambar yang sesuai dengan lingkungan dan perkembangan mereka, akan lebih mudah membentuk perilaku. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil observasi kesadaran diri anak. Salah satu perilaku yang muncul saat anak menyadari telah memukul teman lain dan berusaha meminta maaf.

Dinamika yang terjadi pada proses pembelajaran tersebut senada dengan (Martucci, 2016) yang menyebutkan bahwa ada tahapan-tahapan yang dilalui anak setelah dibacakan buku cerita bergambar antara lain: *cognitive states*, *affect desire states*, *affective states*, dan *behavioural states*. Pertama, cerita yang telah dibacakan kepada anak masuk ke dalam proses kognitif, yakni saat anak mendapat hal-hal yang memantik akal untuk berperilaku yang melibatkan kata-kata. Kedua, setelah memikirkan cerita yang dibacakan tadi, anak-anak merasakan keinginan seperti tingkah laku tokoh di dalam cerita. Ketiga, anak-anak kemudian menjadi sedih, takut, dan senang terhadap cerita yang disampaikan. Terakhir, perasaan tersebut yang membawa anak-anak untuk menunjukkan perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan hal-hal yang mereka ingat dan bayangkan.

SIMPULAN

Simpulan yang dapat ditarik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Pertama, Media buku cerita bergambar yang dikembangkan layak digunakan dalam pembentukan kesadaran diri anak usia dini. Hasil dari uji coba empiris melalui respon

guru dan anak menyatakan bahwa media buku cerita bergambar ini sangat layak untuk digunakan. Kedua, Media buku cerita bergambar dinyatakan efektif dalam pembentukan kesadaran diri anak usia dini. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa media tersebut dapat meningkatkan kesadaran diri anak secara signifikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada segenap pihak yang berperan serta dalam proses pembuatan jurnal penelitian ini. Terkhusus pada civitas akademika Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Kepala sekolah berserta Guru TK Al Amien dan TK ABA Karangmalang, DI Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2009). *Media pembelajaran*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS Surakarta.
- Aram, D., A. (2015). Mothers' storybook reading and kindergartners' socioemotional and literacy development. *Reading Psychology*, 30(2), 175–194.
- Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Djamarah, S.B., Zain, A. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Fauziddin, M. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Kegiatan Menceritakan Kembali Isi Cerita di Kelompok Bermain Aisyiyah Gobah Kecamatan Tambang. *Jurnal Obsesi*, 1(1), 42–51.
- Frosch, C. A., Cox, M. J., & Goldman, B. D. (2008). Infant-parent attachment and parental and child behavior during parent-toddler storybook interaction. *Merrill-Palmer Quarterly*, 47(4), 445–474.
- Gilead, M., Katzir, M., Eyal, T., & Liberman, N. (2016). Neural correlates of processing “self-conscious” versus “basic” emotion. *Neuropsychologia*, 81, 207–218. <https://doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2015.12.009>
- Goleman, D. (1996). *Emotional intelligence why it can matter more than iq*. New York: Bantam Books.
- Martucci, K. (2016). Shared storybook reading in the preschool setting and considerations for young children's theory of mind development. *Journal of Early Childhood Research*, 14(1), 55–68.
- McGee, L.M., Schickedanz, J. . (2008). Repeated interactive read-alouds in preschool and kindergarten. *International Reading Association*, 60(80), 742–751.
- Morrison, G. . (2012). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Musfiroh, T. (2008). *Memilih, menyusun, dan menyajikan cerita untuk anak usia dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Pope, D.J., Butler, H., & Qualter, P. (2012). Emotional understanding and color-emotion association in children aged 7-8 years. *Child Development Research*. Retrieved from <https://www.hindawi.com/journals/cdr/2012/975670/>
- Putra, N. (2015). *Research & development penelitian dan pengembangan: suatu pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Robbiyah, Diyan, R. (2018). Pengaruh Pola Asuh Ibu terhadap Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini di TK Kenanga Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Obsesi*, 2(1), 76–84.
- Rothlein, L., Meinbach, A. M. (1991). *The literature connection: using children's books in the classroom*. USA: Good Year Book.
- Santrock, J. . (2010). *Perkembangan anak, jilid dua. (terjemahan mila rachmawaty & anna kuswanti (7th ed.)*. New York: McGraw-Hill.
- Sukardjo, M. (2010). *Landasan Pendidikan Konsep Dan Aplikasinya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Treiman, R., Rosales, N., Kessler, B. (2015). Characteristics of print in books for preschool children. *Treiman, R., Rosales, N., Kessler, B.*

Colored plastic pulp as a collage medium in improving early childhood development

Yetty Trisnayanti^{1✉}, Dwi Nomi Pura²
FKIP Universitas Dehasen Bengkulu, Indonesia

Abstract

One development that must be considered in the growth of early childhood is motor development, namely fine and rough motor. The problem raised in this study is the lack of fine motor skills in children due to creativity in making learning media still very weak and conventional learning. The purpose of this study was to prove the increase in fine motor skills of early childhood through a colored plastic pulp collage medium. The selection of used materials for colored plastic powder is one way to utilize used material to be recycled and used as a new medium that is attractive to children in making collages to improve fine motor. This research was conducted using 2 cycles of classroom action research. The results showed an increase in fine motor skills of early childhood from undeveloped criteria, began to develop, developed according to expectations to develop very well at the stage of giving glue to the media, arranging colored plastic powder, and tidying the patterns that had been prepared.

Keywords: *Colored Plastic Powder, Fine Motor, Collage*

Abstrak

Salah satu perkembangan yang harus diperhatikan dalam pertumbuhan anak usia dini adalah perkembangan motorik, yaitu motorik halus dan kasar. Masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah kurangnya kemampuan motorik halus anak dikarenakan kreatifitas dalam membuat media pembelajaran masih sangat lemah dan pembelajaran masih secara konvensional. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk membuktikan adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini melalui media kolase bubur plastik berwarna. Pemilihan bahan bekas bubur plastik berwarna adalah salah satu cara untuk memanfaatkan bahan bekas untuk dapat didaur ulang dan digunakan sebagai media baru yang menarik bagi anak dalam melakukan pembuatan kolase untuk meningkatkan motorik halus. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas sebanyak 2 siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini dari kriteria belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan menjadi berkembang sangat baik pada tahapan memberi lem pada media, menyusun bubur plastik berwarna, dan merapikan pola yang telah disusun.

Kata Kunci: *Bubur Plastik Berwarna, Motorik Halus, Kolase*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉ Corresponding author :

Address : Bengkulu, Indonesia

Email : trisnayanti@unived.ac.id

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)

ISSN 2549-8959 (Media Online)

PENDAHULUAN

Perkembangan motorik halus berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang sesuatu obyek dengan menggunakan jari-jari tangan menurut Painem (2015). Susanto (2011) menyatakan bahwa motorik halus adalah gerakan yang halus melibatkan bagian-bagian tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja, karena tidak memerlukan tenaga namun memerlukan kecermatan dalam berkoordinasi. Sujiono (2010) menyatakan motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan dengan tepat. Gerakan motorik halus ini berkaitan dengan gerakan mata dan tangan yang efisien dan tepat. Menurut Sumantri (2005) Motorik halus adalah keterampilan yang memerlukan kemampuan mengontrol otot-otot halus untuk mencapai keberhasilan. Sujiono (2005) motorik halus merupakan gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh-otot kecil seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan. Keterampilan motorik halus menurut Saputro dan Rudyanto (2005) adalah kemampuan anak dalam beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus atau kecil seperti menulis, meremas, menggenggam, menyusun balok dan memasukkan kelereng. Petterson (1996) menyebutkan motorik halus adalah *During middle childhood the body and brain undergo important growth change, leading to better motor coordinator, greater strength and more skilfull problem-solving. Halth and nutrition play am important part in these biological development.* Berdasarkan Permen 58 Tahun 2009 menyebutkan indikator perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun sebagai berikut : Menggambar sesuai gagasannya, meniru bentuk, melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, menggunakan alat tulis dengan benar, menggunting sesuai pola, menempel gambar dengan tepat dan mengekspresikan

diri melalui gerakan menggambar secara detail. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan motorik halus adalah kemampuan anak usia dini untuk menggerakkan otot-otot halus yang melibatkan gerakan mata didalamnya dan tangan, melalui kegiatan menempel, menggunting, meremas, menulis. Adapun fungsi perkembangan motorik halus menurut Mudjito (2007) mencatat beberapa alasan tentang fungsi perkembangan motorik halus, yaitu : 1). Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang, 2). Melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi helpness (tidak berdaya) pada bulan-bulan pertama kehidupannya, 3). Melalui keterampilan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah.

Pembelajaran yang bertujuan untuk melatih gerakan motorik halus pada anak usia dini hendaknya diterapkan sambil bermain agar anak usia dini merasa tidak bosan sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan menarik, penerapan pembelajaran bermain kolase dilakukan pada anak usia 5-6 tahun. Dalam proses pembelajaran disekolah guru cenderung menggunakan papan tulis dan majalah anak sebagai media dalam pembelajaran. Hal ini tentu saja menimbulkan rasa bosan pada anak karena media yang digunakan sama setiap harinya.

Dengan permasalahan tersebut, maka dalam penelitian ini dibuat suatu media pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan kreatif melalui kolase bubur plastik berwarna untuk meningkatkan motorik halus. Tujuan dalam penelitian ini adalah dapat membuktikan adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini melalui kegiatan bermain kolase bubur plastik berwarna. Menurut Nicholson (2007) Kolase adalah gambar yang dibuat dari potongan kertas atau material lain untuk ditempel. Kolase adalah salah satu karya seni rupa dengan menempelkan berbagai media seperti kain perca, koran, kayu, kertas dan tumbuhan pada suatu gambar atau bentuk. Kegiatan bermain

kolase dapat melatih kesabaran, ketelitian, keterampilan dan melatih koordinasi gerakan tangan dan mata. Menurut Anwar (2018) kegiatan kolase merupakan kegiatan menempel dan menyusun bahan yang merupakan suatu kegiatan seni rupa yang berteknik. Menurut Hajar Pamadhi, dkk (2010) kolase merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan-bahan yang menjadi karya yang utuh dan mewakili perasaan kinestetis orang yang membuatnya.

Pada kegiatan bermain kolase peneliti membuat media pembelajaran yaitu berupa bubur plastik berwarna. Pemilihan bubur plastik berwarna sebagai media dalam bermain kolase adalah untuk menciptakan suasana yang ramah lingkungan, hal ini karena bubur plastik merupakan limbah dari botol plastik yang tidak terpakai lagi kemudian diolah menjadi bubur plastik, selain bahan yang digunakan menarik perhatian anak, hal ini mampu merangsang keinginan anak untuk dapat bermain kolase sambil belajar untuk dapat meningkatkan motorik halus anak.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Class Room Action Research*). Subyek penelitian ini adalah anak usia dini kelompok B berjumlah 25 orang yang terdiri dari anak laki-laki 10 orang dan anak perempuan 15 orang.

Untuk memperoleh data dalam penelitian adalah dengan membuktikan peningkatan motorik halus anak usia dini, dengan tahapan 1). Perencanaan dimulai dengan membuat skenario pembelajaran, yaitu membuat rencana kegiatan harian, mempersiapkan lembar observasi, serta mempersiapkan media dalam pembuatan kolase anak usia dini, 2). Pelaksanaan Tindakan diterapkan dengan tindakan yaitu pada saat siklus 3). Pengamatan, 4). Refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, demonstrasi dan catatan lapangan.

Hasil analisis data yang didapat dengan cara membandingkan kondisi awal pra siklus kemudian dilanjutkan dengan

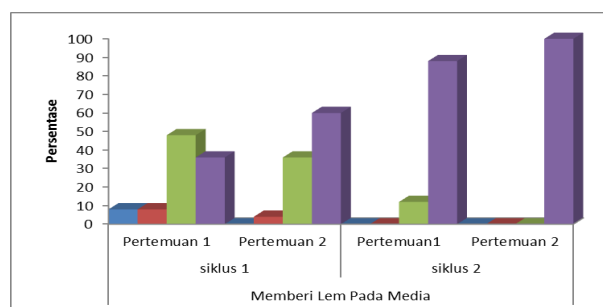
siklus I dan siklus II untuk membuktikan peningkatan motorik halus anak melalui penerapan kegiatan bermain kolase bermedia bubur plastik berwarna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Setiap siklus diberikan 3 tahapan penilaian dengan 2 kali pertemuan yaitu, BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Indikator yang dinilai yaitu 1). Memberi lem pada media, 2). Menyusun bubur plastik pada media yang telah diberi lem, 3). Merapikan pola yang telah disusun sebelumnya.

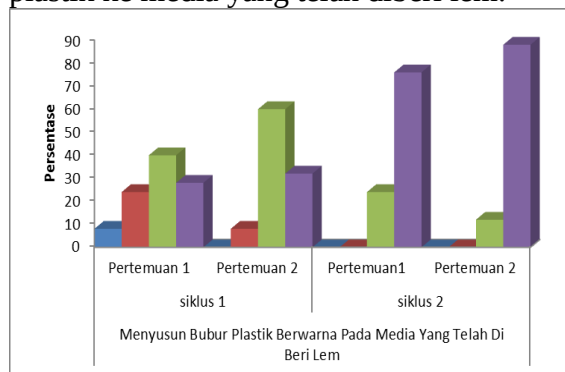
Gambar 1. Merupakan penilaian yang didapat dari siklus pertama pertemuan 1 dan 2, serta siklus kedua pertemuan 1 dan 2 pada kegiatan memberi lem pada media. Peningkatan terjadi pada penilaian berkembang sangat baik (BSB), hasil mencapai 100% ini menandakan keberhasilan dalam penelitian karena pada tahapan Memberi Lem Pada Media anak usia dini penilaian yang belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) sudah tidak ada lagi pada pertemuan kedua di siklus 2.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Tahapan Memberi Lem Pada Media

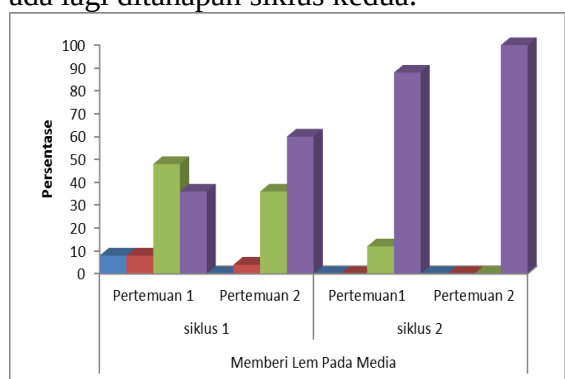
Pada Gambar 2. Peningkatan terjadi di berkembang sangat baik (BSB), sebanyak 88% anak sudah dapat melakukan tahapan menyusun bubur plastik pada media yang telah diberi lem. Selanjutnya untuk belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB) kriteria penilaian anak usia dini sudah tidak ada

lagi. Tingkatan yang paling rendah pada tahapan ini adalah berkembang sesuai harapan (BSH), hal ini sudah sangat baik sekali dalam perkembangan motorik halus anak usia dini dengan menggunakan kolase bahwa anak sudah mampu melakukan secara maksimal tahapan menyusun bubur plastik ke media yang telah diberi lem.



Gambar 2. Peningkatan Tahapan Menyusun Bubur Plastik Pada Media Yang Telah Diberi Lem

Pada Gambar 3. Peningkatan juga terjadi dari siklus 1 ke siklus 2 persentase tertinggi adalah 84% pada penilaian berkembang sangat baik (BSB). Artinya pada tahapan terakhir ini meningkatnya kemampuan motorik halus anak usia dini dapat dibuktikan. Terlihat dari kemampuan anak untuk bermain kolase sudah sangat baik. Penilaian Belum berkembang (BB), Mulai berkembang (MB) juga sudah tidak ada lagi ditahapan siklus kedua.



Gambar 3. Peningkatan Tahapan Merapikan Pola Yang Telah Disusun Sebelumnya

Bubur Plastik Berwarna dipilih untuk membuat media kolase ini dikarenakan bahannya yang merupakan limbah plastik dan merupakan inovasi yang baru dalam pembuatan media

pembelajaran. Selain itu untuk menjaga lingkungan tetap bersih maka dimanfaatkan bubur plastik berwarna dan dilihat dari hasil dalam penelitian bubur plastik berwarna dalam pembuatan kolase sangat menunjang sekali untuk merangsang anak dalam pengembangan motorik halus anak usia dini.

Pembahasan

Perencanaan pembelajaran motorik halus melalui kegiatan kolase bubur plastik berwarna dengan kegiatan menempel, menyusun dan merapikan media bubur plastik berwarna pada media bubur plastik berwarna yang telah disediakan. Kegiatan bermain kolase dilakukan oleh anak kelompok B usia 5-6 tahun PAUD Mawar Al Barokah Kota Bengkulu. Perencanaan pembelajaran telah dilaksanakan oleh guru dengan baik sekali. Menurut majid perencanaan (2005) unsur-unsur perencanaan pembelajaran yang baik adalah 1). Mengidentifikasi kebutuhan siswa, 2). Tujuan yang hendak dicapai berasal dari bahan pembelajaran yang akan dikemukakan, 3). Menggunakan berbagai strategi dan skenario yang relevan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan 4). Pada tahapan akhir adalah Evaluasi atau penilaian.

Menurut Mulyasa (2004) ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam mengembangkan kesiapan mengajar, yaitu : a). Rumusan Kompetensi dalam persiapan mengajar harus jelas. Konkretnya kompetensi, mudah diamati dan tepat merupakan kegiatan-kegiatan yang membentuk suatu kompetensi tersebut, b). Persiapan mengajar harus sederhana dan fleksibel dalam hal ini dapat dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran dan mampu meningkatkan dan membentuk kompetensi peserta didik, c). Dalam melaksanakan proses belajar dan pembelajaran didalam kelas kegiatan atau perencanaan pembelajaran yang disusun harus menunjang dan sesuai dengan kompetensi yang diharapkan, d). Dalam mengembangkan pembelajaran didalam kelas, persiapan harus menyeluruh dan utuh serta dapat diukur dengan jelas

pencapaiannya, e). Koordinasi dari setiap pihak sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, terutama bagi yang menggunakan team teaching atau moving class disekolahnya.

Dengan menerapkan prinsip-prinsip kesiapan mengajar sebelum melakukan pembelajaran didalam kelas kinerja guru lebih terukur dalam melakukan proses pembelajaran didalam kelas.

Pelaksanaan tindakan pada kegiatan penelitian dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini melalui kegiatan memberi lem pada media, menyusun bubur plastik berwarna dan merapikan pola yang telah disusun sebelumnya. Dalam pelaksanaan tindakan pada penelitian ini guru membimbing dan mengarahkan siswa melakukan aktivitas bermain sambil belajar kolase bubur plastik berwarna. Kegiatan awal dalam pembelajaran guru memberikan motivasi belajar, melakukan appersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari tersebut. Kegiatan inti dilakukan ketika siswa melakukan proses kolase bubur plastik berwarna dan siswa dengan antusias mengerjakan pembelajaran untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini. Pada siklus 1 progres yang dilakukan belum begitu kelihatan dari kemampuan memberi lem, menyusun dan merapikan pola pada media yang telah ditentukan tetapi pada siklus 2 terjadi peningkatan dari setiap indikator penilaian. Terutama pada tahap belum berkembang sudah tidak adalah lagi siswa pada kriteria tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah mampu melakukan pelaksanaan pembelajaran dengan baik didalam kelas.

Guru mampu mengarahkan anak untuk melakukan aktivitas didalam kelas. Pada kegiatan penutup siswa diajak berdiskusi bagaiman kegiatan yang mereka lakukan pada hari tersebut. Pada tahapan pengamatan guru mampu melakukan kegiatan penelitian yang baik didalam kelas. Menurut Sudirman (2001) guru bukan hanya sebagai transformator dalam memberi pembelajaran tetapi juga berperan sebagai motivator yang dapat meningkatkan gairah belajar dengan

menggunakan berbagai sarana, variasi media dan sumber belajar. Kegiatan berakhir dengan merefeksi kegiatan yang dilakukan pada hari tersebut. Pada siklus 1 refleksi dilakukan untuk mengulang dan memperbaiki serta mengemas kembali proses pembelajaran dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi untuk siklus 2 agar didapatkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Setelah dilakukan hasilnya didapatkan adanya peningkatan dari setiap proses pelaksanaan pembelajaran dari siklus 1 ke siklus 2.

KESIMPULAN

Penelitian ini telah membuktikan adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini usia 5-6 tahun pada PAUD Mawar Al Barokah Kota Bengkulu dengan tahapan indikator memberi lem pada media, menyusun bubur plastik berwarna dan merapikan pola yang telah disusun. Pada siklus 1 perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi telah dilakukan sebagaimana metode dalam penelitian ini, hasil yang didapat dari dua kali pertemuan pada siklus satu belum begitu memperlihatkan adanya peningkatan yang berarti dari tahapan yang telah direncanakan.

Namun, pada siklus 2 terjadi peningkatan pada kriteria penilaian. Penilaian yang dilakukan yaitu BB (belum berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sesuai Harapan). Pada siklus 2 tahapan indikator sudah dapat dilaksanakan dengan baik. Kriteria siswa sudah pada berkembang sangat baik. Bahkan tidak ada lagi siswa yang berada pada rentang penilaian belum berkembang dan mulai berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa bermain kolase dengan menggunakan bubur plastik berwarna mampu meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terima Kasih kepada Direktorat Jendral Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia pemberi dana dan Kopertis wilayah 2 sebagai penyalur dana.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar CR, Jayadi Karta, Manggau Arifin, 2018. Kolase Barang Bekas Untuk Kreativitas Anak. Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan dan Pembelajaran. Makassar. Vol 2 No 1
- Depdiknas. 2009. Permendiknas No . 58/2009 tentang standar Tingkat Pencapaian Perkembangan. Jakarta:Depdikbud
- Majid, A. 2005. Perencanaan Pembelajaran. Bandung : Penerbit Rosda Karya
- Mudjito, Ak.2007. Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif Jakarta : Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- Mulyasa, 2004. Menjadi Guru Professional. Bandung : Al- Fabeta
- Nicholson, Sue. 2007. Membuat Kolase. Solo : Tiga Serangkai
- Painem, 2015. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Metode Kolase Pada Anak Didik Kelompok B TK Pertiwi Gotputuk. Artikel Publikasi
- Peterson, C, 1996. Looking Forward Throught, Development Psychology. Australia : Liferpan Prentice Hall.
- Saputra, Yudha M dan Rudyanto, 2005. Pembelajaran Komparatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Sudirman, 2001. Interaksi dan Motivasi. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sujiono, Bambang dan Yuliani Nuraini (2005). Menu Pembelajaran Anak Usia Dini. Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia
- Sujiono. 2010. Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak. PT. Indeks : Jakarta
- Sumantri. 2005. Model Pengembangan Keterampilan Motorik Halus. Jakarta : Depdiknas
- Susanto, Ahmad. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini. Kencana Prenada Media Group : Jakarta.

Teacher's Understanding of the Scientific Approach in the 2013 Curriculum for Early Childhood Education

Rohita^{1✉}, Nila Fitria², Radhiya Bustan³, Dody Haryadi⁴
Universitas Al Azhar Jakarta Indonesia

Abstract

The purpose of this study was to determine the teacher's understanding of the scientific approach in the 2013 PAUD curriculum. The method used is a survey with data collection techniques using a questionnaire. Respondents were 100 teachers from 100 TK in 5 DKI Jakarta regions. The conclusion of this study is that the understanding of the kindergarten teacher about the 2013 curriculum of PAUD is in the category of meaningful interpreting not only the transfer of meaning from one language into another language but also from an abstract conception to become a model, namely a symbolic model to make it easier for people to learn, in terms it is easy to learn concept of the scientific approach which includes 5 scientific steps, namely observing, asking, gathering information, reasoning, and communicating, so that it will be easy to learn and apply in the learning process which is characterized by 61% of respondents able to explain the scientific approach, and 7.14% of respondents able describe the scientific approach to RPPH correctly.

Keywords: *scientific approach, 2013 curriculum, kindergarten teacher*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pemahaman guru tentang pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 PAUD. Metode yang digunakan adalah survey dengan teknik pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara. Responden adalah 100 guru dari 100 TK di 5 wilayah DKI Jakarta. Kesimpulan penelitian ini adalah pemahaman guru TK tentang kurikulum 2013 PAUD berada pada kategori pemahaman menerjemahkan yang bermakna bukan hanya pengalihan (*translation*) arti dari bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain tetapi juga dari konsepsi abstrak menjadi suatu model, yaitu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya, dalam hal ini mudah mempelajari konsep pendekatan saintifik yang meliputi 5 langkah saintifik, yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan, sehingga akan mudah pula untuk dipelajari dan diterapkan dalam proses pembelajaran yang ditandai dengan 61% responden mampu menjelaskan pendekatan saintifik, dan 7.14% responden mampu menjabarkan pendekatan saintifik pada RPPH dengan benar.

Kata kunci: *pendekatan saintifik, kurikulum 2013, guru taman kanak-kanak*

INTRODUCTION

A teacher, as one of the responsible parties towards a child's education—particularly a child of age 4-6 years old, has to pay attention to what kind of educational stimulation she or he will give to a child. One of the things that should be paid attention to is the daily lesson plan which contains various of activities, methods, media and the assessment tool which will be used in one day of learning at school. The daily lesson plan is the guide for the teacher as to what she or he will give to the early child and also how to give it to increase the child's ability according to his or her aspect and level of development.

The daily lesson plan is one of the documents in the education unit level curriculum of the early childhood education programs, namely the daily lesson plan is included in the second document which contains the semester program plan, the weekly lesson plan and the daily lesson plan. The daily lesson plan is arranged as the guide for daily lesson which components are: the theme/ sub-theme/ sub-sub-theme, the age group, the time allocation, learning activities (the opening, the main and the closing activity), the indicators of developmental achievement, the assessment of a child's development, and media and learning sources. All of these components are regulated in the curriculum (The Ministry of Education and Culture of The Republic of Indonesia). That is why the making of the daily lesson plan should be in accordance with the curriculum, particularly the applicable curriculum, namely the 2013 curriculum of the early childhood education programs. One of the characteristics of the 2013 curriculum of the early childhood education programs is the application of the scientific approach in the learning process. The scientific approach is an approach in which the learning process given to the children is carried out using the scientific steps which consisting of observing, asking, collecting information, associating and communicating. These scientific steps should be planned by the teacher before applying them with the children and

included in the daily lesson plan. Planning the scientific steps requires not only the teacher's knowledge of the scientific approach, but also her or his understanding about it so that the teacher can apply the approach to the learning plan and carry out the learning process for kindergarten age group accordingly. Based on these, this study is conducted with the purpose of determining the understanding of kindergarten teachers of the scientific approach in the 2013 curriculum of the early childhood education programs.

In the book written by Sudijono (2011: 50), it is stated that the meaning of understanding is the ability to understand or comprehend something after that thing is known and remembered. Understanding is deeper than knowledge. It means that to be able to understand something, it requires background knowledge. Therefore, it is impossible for one to understand the 2013 curriculum of the early childhood education programs, if one doesn't have the background knowledge of it. Understanding, according to Daryanto (2008: 106), is divided into three categories, namely: 1). Translation which doesn't only mean transfer of meaning from one language to another, but also from abstract conception to a symbolic model to make it easier to learn, 2). Interpretation, which means the ability to recognize and understand which can be done by connecting the knowledge obtained before with the one after, connecting between chart with the actual condition described, and distinguishing the main subject from the secondary one, and 3). Extrapolation, namely the ability to foresee consequences or expand perception in the sense of time, dimension, case or problem.

In relation to the study conducted, the purpose of which is to determine teachers's understanding of the scientific approach, it can be said that a teacher should have a good understanding of various things related to what she or he will teach the students, in particular the understanding of the scientific approach.

A teacher is a professional staff. In the Act of the Republic of Indonesia No. 14 of 2005 concerning teachers and college professors, it is stated that a teacher as a professional staff means that, as teaching can only be done by a person who is academically qualified, competent and certified to teach in accordance with the requirements for each particular type and level of education (the Ministry of Education and Culture of the Republic of Indonesia, 2012). The competencies required for teachers, in this case teachers of the early childhood education programs, include pedagogical, personal, social and professional competencies (the Ministry of Education and Culture of the Republic of Indonesia, 2014). In relation to the study conducted, the required competency is the pedagogical competency. The pedagogical competency is the ability to manage the learning process of the students. One of the required indicators is planning developmental activities for early childhood in accordance with the curriculum. As for the required sub-competencies, they are as follows: 1. Making developmental programs for early childhood according to the children's theme and needs in the various aspects of development, and 2. Making plan of play activities in the form of annual, semi-annually, weekly and daily program (the Ministry of Education and Culture of the Republic of Indonesia, 2014). In accordance with the indicators of the pedagogical competency, it is safe to say that a teacher should have a good understanding of the 2013 curriculum of the early childhood education programs in order to manage the learning process which is started by making plan of play activities.

In accordance with the Act of the Republic of Indonesia No. 20 of 2003 concerning the National Education System Article 1 point 19, curriculum means a set of plans and regulations about the aims, content and material of lessons and the method employed as the guidelines for the implementation of learning activities to achieve given education objectives (the Act of the Republic of Indonesia No. 20 of 2003, 2003). The curriculum of the early

childhood programs used today is the 2013 curriculum of the early childhood education programs. Prihadi said that the implementation of this curriculum is characterized by a fundamental change in the learning process which is focusing on active learning. By way of the 2013 curriculum, teachers are expected to make the children participate more actively by using their five senses which supported with suitable media and learning method (Prihadi, 2014). Therefore, the success of the implementation of the 2013 curriculum depends on teachers's understanding of the curriculum and her or his ability to expand the learning process according to the active learning approach. One of the learning approaches used in the 2013 curriculum is the integrated thematical approach. This approach is done in the opening, main and closing of the activity level (the Ministry of Education and Culture of the Republic of Indonesia, 2015). The opening activity is carried out to prepare the children psychologically and physically to take part in the learning process. This activity is related to the discussion of the sub-theme or the sub-sub-theme that is going to be implemented at the time.

The main activity is an attempt to make a play activity which gives the children a direct learning experiment as a foundation to build attitude and acquire knowledge and skill. The main activity is carried out with the scientific approach including observing, asking, collecting information, reasoning and communicating. In relation to the scientific approach in the Regulation of the Minister of Education and Culture of the Republic of Indonesia No. 81A of 2013 concerning the Implementation of Curriculum, in the section General Guidelines of Learning, Appendix IV, it is stated that learning process consists of five principal learning experiences, namely observing, asking, collecting information, associating and communicating (the Ministry of Education and Culture of the Republic of Indonesia, 2013).

Observing is an activity conducted in order to know an object using the senses, such as seeing, hearing, smelling, touching and tasting. **Asking** is an activity conducted in order to find out about an object observed or other things one wants to know about. **Collecting information** is conducted by way of giving children a chance to do, try, discuss and conclude results from various sources. **Reasoning** is the ability to connect the already obtained information with the new one in order to a better understanding about something. And **communicating** is delivering the things which already learned in various forms, such as telling stories, showing motions and art projects.

These five activities called the scientific approach should be carried out by the children in a day of the learning process. This is because children not only need to be given a chance to observe various things, but also a chance to ask, collect information, reason and communicate what they get through different activities. Furthermore, the closing activity is a relaxing activity which can be done in the form of making simple conclusion of the activities which have been carried out, such as the moral, good advices, etc.

However, in relation to the implementation of the scientific approach, Prihadi, in the paper he presented in *In House Training*, stated that the weakness occurs in the central part of the learning process (Prihadi, 2014) in which the implementation of the scientific approach is mostly executed. Another study result about the implementation of the scientific approach conducted by Pratiwi Ayu, Lestari, Usman Mulbar and Asdar titled *The Implementation of The Scientific Approach in The Achievement of Mathematic Competency in the Thematic Learning in the Fifth Grade Students of the Presidential Instruction Primary School Karunrung Makassar*. The result is divided into 3 parts, namely the planning stage, the implementation stage and the assessment stage. In the planning stage, the teachers only planned 3 out of 5 scientific activities, namely observing, collecting information and communicating.

In the implementation stage, all the five scientific activities were carried out. The students implemented the thematic learning of the scientific approach by way of observing things using an LCD or their textbooks. Meanwhile, in the question and answer session, the questions asked by the students were still about the materials presented by the teachers, and did not reach the level of factual questions or hypothetical ones. In the part of collecting information, the information collected by the students were limited to the information from students's textbooks, and they did not submit any information besides. Therefore, the information collected did not increase their knowledge. And in the reasoning part, the students proceeded the information solely by way of answering questions given by the teachers to every student group. Furthermore, in the communicating part, the teachers are considered successful because every student presented the observation result bravely and confidently.

In addition to the group activities, the teachers only implemented 2 out of 5 activities of the scientific approach in the assessment stage, namely collecting information and communicating. Based on the study result, it was found that the teachers still did not have a good planning ability of the implementation of the scientific approach that they planned only 3 out of 5 scientific activities, and assessed only 2 out of 3 planned scientific activities. Nevertheless, the teachers did carry out all the 5 scientific activities in the learning process. However, it was for certain contrary to what was planned beforehand (Lestari, Mulbar & Asdar, 2015).

However, it is still important to implement the scientific approach. The study result by Ni Wynn, Meliawati, Md. Suarjana and Uth Pu Putrini Mahadewi titled *The Analysis of The Implementation of The Scientific Approach in the Learning Process Based On the 9th Theme of the 2013 Curriculum (My Healthy and Nutritious Food)* showed that the scientific approach in the learning process based on the 2013 curriculum was successfully implemented in the primary school as the study subject.

The data showed that the teaching ability of the 4th grade teachers of the Primary School No.4 Banyusari is at 90.41% which means that the teacher carried out the learning process with great effectivity. Meanwhile, the data from the students showed that the learning process using the scientific approach is quite effective, namely at 71.77%, but there was constraint in adjusting the materials with the time allotment. Another study showing the importance of the implementation of the scientific approach is the study by Nur Alamsyah titled *The Implementation of The Scientific Approach to Improve The Students's Creativity and Learning Outcome in the Science Subject* which showed that the students's activity in the learning process was categorized 'effective'. The result showed that 100% of the students were creative; the learning outcome indicated that the average cognitive score of the students was 84, the average attitude score was 88, and the average psychomotor score was 81 with the mastery category. And the individual mastery reached 92% with the mastery category. In addition to that, the students's respond reached the 'positive' level or in the category of 'happy, new, interesting and yes'. Based on the aforementioned data, the study concluded that the scientific approach can improve the students's creativity and learning outcome (Alamsyah, 2016)

METHOD

The method used in this study is qualitative descriptive with questionnaire as the data collection method. And in order to support the information collected, documentary analysis is done, namely the analysis of the daily lesson plan. The study was conducted in 5 areas of the special capital region of Jakarta with total respondents 100 teachers from 100 kindergartens. The respondents were assigned by way of sampling, namely taking one sub-district in each area of the special capital region of Jakarta, and then assigning 20 kindergartens in each sub-district.

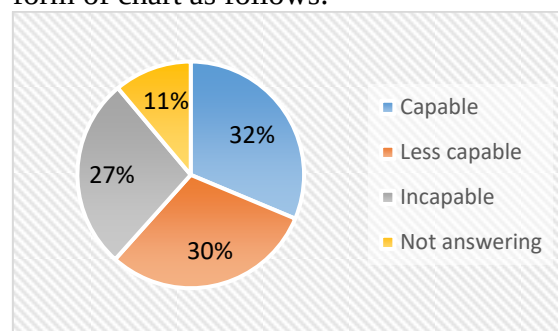
A qualitative descriptive method was used to analyze the collected data in order to determine the kindergarten teachers's understanding of the scientific approach with two indicators i.e. the ability to explain the scientific approach and the ability to describe the scientific approach in the daily lesson plan. The analyzed data is presented in the form of chart, table and narration to portray the study result.

RESULT AND DISCUSSION

The Study Result

The Ability to Explain The Scientific Approach

The data on the ability to explain the scientific approach was obtained from the questionnaire given to 100 kindergarten teachers as respondents, presented in the form of chart as follows:



Picture 1: The Data on The Ability to Explain The Scientific Approach

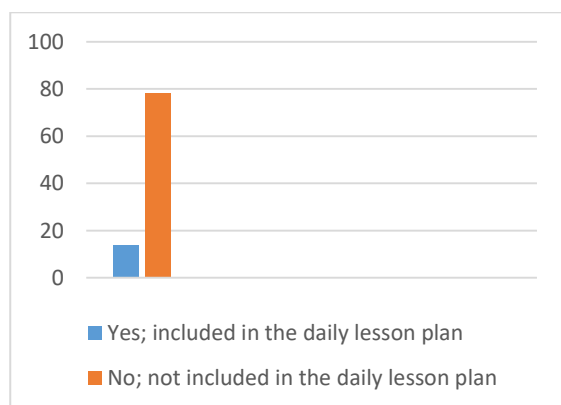
The answers from 31% of the respondents who were capable to answer correctly the question of what the scientific approach is are as follows: 1. a scientific approach in the learning process, consisting of observing, asking, reasoning, trying and making network for all the subjects; 2. a learning process designed to make children actively go through the stages; 3. a learning process which implementing the children's interest approach so that they participate more actively; 4. a learning approach which focusing on direct experiences; 5. an approach designed to make children actively construct concepts through stages; and 6. the children can make conclusion of their experiences.

Furthermore, 30% of the respondents fall into the 'less capable' category with the answers as follows: 1. an approach based on making experiments and the knowledge based on children's reason; 2. a learning method which focusing on practice, the reasoning approach to make the children able to reason themselves; 3. a scientific approach to make children more active in every learning process; 4. observing learning media; and 5. a scientific framework by the 2013 curriculum.

Meanwhile, 27% of the respondents fall into the 'incapable' category answered as follows: 1. a learning system using playing media and tools as a child's approach; 2. a thematic approach; 3. a scientific approach which focusing on children's needs; 4. an approach with various methods; 5. a child's approach to the materials taught using teaching media; and 6. there should be correlation from the beginning of the learning process until the end in a day.

The Ability to Describe The Scientific Approach in The Daily Lesson Plan

The scientific approach is an approach used in the 2013 curriculum of the early childhood education programs, the description of which can be seen from its inclusion in the daily lesson plan.



Picture 2: Inclusion of The Scientific Approach in The Daily Lesson Plan

From 92 kindergartens which giving the daily lesson plan, only 14 of them—or about 15.21%—inserted the scientific approach in the daily lesson plan.

Discussion

The Ability to Explain The Scientific Approach

The study result of the ability to explain the scientific approach showed 3 categories of answers, namely 'capable', 'less capable' and 'incapable'. Based on the answers given, the respondents fall into the 'capable' category, if i there were minimum 3 out of 5 scientific steps in their answers (the answer no.1). By stating 3 out of 5 scientific steps in their answers, the teachers are considered to know that the scientific approach is an approach in the learning process in which the teacher plans the children's activities, i.e. not only do the children observe—which only stimulating two senses, but also are encouraged to ask, collect information, reason and communicate. Another answer falling into this category is when the respondents stated that there were activities planned with the purpose of making the children more actively gain direct experiences—by all means through the scientific stages (the answers no.2 - 6). Therefore, the children eventually can convey what they have learnt and make (simple) conclusion from their experiences.

It is in accordance with the scientific approach in the Regulation of the Minister of Education and Culture of the Republic of Indonesia No. 81A of 2013 concerning the Implementation of Curriculum, in the section General Guidelines of Learning, Appendix IV, it is stated that learning process consists of five principal learning experiences, namely observing, asking, collecting information, associating and communicating called the scientific approach.

Meanwhile, the other respondent group falls into the 'less capable' category in consequence of their incomplete answers. It can be interpreted that the teachers still don't have a good understanding of the scientific approach, or their understanding is limited to only several things. It is portrayed from their answers which only stating 1 or 2 out of 5 scientific steps.

The teachers only stated that the scientific approach as a learning method which focusing on practice; the reasoning approach to make the children able to reason themselves; observing learning media; and direct observation (the answers no. 2, 3, 5 and 7). Other answers indicated that the teachers only give general explanation, for example a teacher described the scientific approach as an approach based on making experiments, and knowledge based on children's reason; a scientific approach to make children more active in every learning process; and a scientific framework by the 2013 curriculum (the answers no. 1, 4, 6).

Moreover, the 'incapable' category can be seen from their general answers, namely the teachers still don't know well about the scientific approach. Among the stated answers falling into this category, it was stated that the scientific approach is a learning system using playing media and tools as a child's approach (the answer no. 1). From the aforementioned answer, it can be said that a learning process for kindergarten age group should duly use playing media and tools. But the problem here is whether or not those are used to encourage children to observe and collect information from the playing media; raise their curiosity; improve their reasoning so that, in the end, they can share the experiences they get using those playing media and tools.

Similarly, the answers no. 2, 4 and 5 stated that the scientific approach is a thematic approach; an approach with various methods and a child's approach to the materials taught using teaching media. Basically, even without the scientific approach, kindergarten teachers should indeed use a thematic approach and various methods in the learning process in kindergarten.

The Table of The Percentage of The Ability to Explain The Scientific Approach

The Category of The Ability	Total Respondents
Capable	31%
Less capable	30%
Incapable	27%
Not answering	12%

According to the table, it can be said that 60% of the kindergarten teachers already know the scientific approach well enough that can be categorized as understanding translation. As Daryanto stated (2008: 106), understanding translation is not only the ability to translate a meaning from one language to another, but also a concept from abstract conception to a symbolic model to make it easier to learn.

The Ability to Describe The Scientific Approach in The Daily Lesson Plan

In relation to the ability to describe the scientific approach in the daily lesson plan, only 14 out of 92 respondents inserted the steps of the scientific approach in the daily lesson plan. It can be interpreted that the teachers still don't have a good understanding of the scientific approach so that they are still incapable to insert it in the daily lesson plan.

Meanwhile, there are still differences between the answers of the 14 respondents which inserting the steps of the scientific approach in the daily lesson plan. The differences can be seen from the inclusion of the scientific approach in the daily lesson plan and the fulfillment of activities in the last three columns of the scientific steps, i.e. collecting information, reasoning and communicating. Furthermore, the 5 steps of the scientific approach were correctly implemented only by one respondent, both in fulfilling each step and in putting them in the main activity. This is in accordance to what stated in the Regulation of the Minister of Education and Culture of the Republic of Indonesia No. 146 of 2013 concerning the early childhood education programs.

Overall, the description of the scientific approach in the daily lesson plan is presented in the table below:

The Table of The Implementation of The Scientific Approach in The Daily Lesson Plan

The Scientific Approach	Σ The Respondent
Observing	92.85%
Asking	100%
Collecting information	7.14%
Reasoning	14.28%
Communicating	7.14%

Based on the information above, it can be said that there are still many kindergarten teachers who don't know what activity they should fulfill in the column of the scientific step, especially in the column 'collecting information', 'reasoning' and 'communicating'. Therefore, in general, it can be said that there is a difficulty in determining suitable activities which correspond to the scientific approach. This can cause an error or incompatibility, particularly in the part of the main activity.

This is in accordance with what stated by Prihadi (2014) that the weakness occurs in the development of the central part of the learning process (Prihadi, 2014) in which the implementation of the scientific approach is mostly executed. Based on the table above, it is clearly seen that only 7.14% of the respondents inserting the five steps of the scientific approach in the daily lesson plan. It indicates the teachers's inability in describing the scientific approach in the daily lesson plan.

The study by Pratiwi Ayu Lestari, Usman Mulbar and Asdar titled The Implementation of The Scientific Approach in the Mathematic Competency in the Thematic Learning in the Fifth Grade Students of the Presidential Instruction Primary School Karunrung Makassar also showed a similar result. The result is divided into 3 parts, namely the planning stage, the implementation stage and the assessment stage. In the planning stage, the teachers only planned 3 out of 5 scientific activities, namely observing, collecting

information and communicating. In the implementation stage, all the five scientific activities were carried out. The students implemented the thematic learning of the scientific approach by way of observing things using an LCD or their textbooks. Meanwhile, in the question and answer session, the questions asked by the students were still about the materials presented by the teachers, and did not reach the level of factual questions or hypothetical ones. In the part of collecting information, the information collected by the students were limited to the information from students's textbooks, and they did not submit any information besides. Therefore, the information collected did not increase their knowledge. And in the reasoning part, the students proceeded the information solely by way of answering questions given by the teachers to every student group. Furthermore, in the communicating part, the teachers are considered successful because every student presented the observation result bravely and confidently.

In addition to the group activities, the teachers only implemented 2 out of 5 activities of the scientific approach in the assessment stage, namely collecting information and communicating. Based on the study result, it was found that the teachers still did not have a good planning ability of the implementation of the scientific approach that they planned only 3 out of 5 scientific activities, and assessed only 2 out of 3 planned scientific activities. Nevertheless, the teachers did carry out all the 5 scientific activities in the learning process. However, it was for certain contrary to what was planned beforehand.

Whereas, the success of the implementation of the 2013 curriculum depends on teachers's understanding of the curriculum and her or his ability to expand the learning process according to the active learning approach. Teachers's ability to implement the scientific approach which described in the daily lesson plan can also increase the effectiveness of the learning process and children's learning outcome. It is in accordance with the study by Ni Wyn. Meliawati, Md. Suarjana and Uh Pt

PutriniMahadewi titled The Analysis of The Implementation of The Scientific Approach in the Learning Process Based On the 9th Theme of the 2013 Curriculum (My Healthy and Nutritious Food) which showing that the scientific approach in the learning process based on the 2013 curriculum was successfully implemented in the primary school as the study subject. The data showed that the teaching ability of the 4th grade teachers of the Primary School No. 4 Banyusari is at 90.41% which means that the teacher carried out the learning process with great effectivity. Meanwhile, the data from the students showed that the learning process using the scientific approach is quite effective, namely at 71.77%.

Based on the analysis of the ability to describe the scientific approach in the daily lesson plan, only 7.14% of the respondents were able to describe it correctly. If the information of the two indicators, namely the ability to explain and the ability to describe the scientific approach, are combined, it can be said that the kindergarten teachers fall into the first category of understanding, namely the understanding translation. Daryanto (2008: 106) stated that understanding translation is not only the ability to translate a meaning from one language to another, but also a concept from abstract conception to a symbolic model to make it easier to learn.

CONCLUSION

Based on the two indicators i.e. the ability to explain the scientific approach and the ability to describe the scientific approach in the daily lesson plan, the conclusion of the study is that the kindergarten teachers's ability falls into the first category, namely understanding translation which means not only the ability to translate a meaning from one language to another, but also a concept from abstract conception to a symbolic model to make it easier to learn the five steps of the scientific approach i.e. observing, asking, collecting information, reasoning and communicating. Thus, it is easier to learn and apply in the learning process. However, the teachers still need to

improve their ability in describing the scientific approach in the daily lesson plan correctly.

ACKNOWLEDGMENT

Thank you very much for: 1) DRPM Directorate General of Strengthening for Research and Development Ministry of Research, Technology and Higher Education of the Republic of Indonesia for the grant funds given to the researchers in the scheme of University Leading Applied Research (PTUPT), 2) Research and Community Service Institute (LP2M) of University of Al Azhar Indonesia for all the support and facilities given in an effort to carry out the PTUPT.

REFERENCES

- Alamsyah, N. (2016). Penerapan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 81–88.
- Daryanto. (2008). *Evaluasi pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik. (2013). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2012). Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. <https://doi.org/10.1016/j.aquaculture.2007.03.021>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2015). Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Lestari, P. A., Mulbar, U., & Asdar. (2015). Penerapan Pendekatan Saintifik Dalam Pencapaian

Kompetensi Matematika Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sd Inpres Karunrung Makassar, 3(3), 308–327.

Meliawati, N. W., Pt, L., & Mahadewi, P. (2015). Analisis Penerapan Pendekatan Saintifik Terhadap Dalam Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum 2013 Universitas Pendidikan Ganesha e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, 9(4).

Nana Sudjana. (1992). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Prihadi, B. (2014). Penerapan langkah-Langkah Pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik dalam Kurikulum 2013, 1–8. Retrieved from <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131662618/pengabdian/penerapan-pendekatan-saintifik.pdf>

Sudijono, Anas. (2011). Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers

UU Nomor 20 Tahun 2003. (2003). Sistem pendidikan nasional. *Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum*.
<https://doi.org/10.1016/j.ypmed.2008.01.025>

The Improvement of The Discipline for Early Childhood Through Token Economy Technique

Elizabeth Prima^{1✉}, Putu Indah Lestari²

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ekonomika dan Humaniora, Universitas Dhyana Pura,
Denpasar, Bali, Indonesia

Abstract

This study aims to determine the improvement of the discipline for early childhood through *Token Economy* technique. This study has been carried out on the Group A students of Kindergarten of Kumara Asri Denpasar academic year 2017/2018. This type of research is Classroom Action Research using observational method. The subject of this class action research is 26 students of group A Kindergarten of Kumara Asri; consist of 14 girls and 12 boys. The object of this study is the application of *Token Economy* technique to improve the discipline of early child. The results obtained in First Cycle showed that 17 students (65.38%) had achieved learning completeness, whereas in Second Cycle, 24 students (92, 31%) have reached learning mastery. There is a 26.93% increase in child discipline with the application of *Token Economy* technique from first to second cycle. This means that the application of *Token Economy* technique can improve the discipline of early childhood.

Keywords: *discipline, early childhood, token economy.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kedisiplinan anak usia dini melalui teknik *Token Economy*. Penelitian ini telah dilaksanakan pada anak kelompok A TK Kumara Asri Denpasar pada tahun pelajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan metode observasi. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah anak kelompok A TK Kumara Asri berjumlah 26 anak, yang terdiri dari 14 putri dan 12 putra. Objek penelitian ini adalah penerapan teknik *Token Economy* untuk meningkatkan kedisiplinan anak usia dini. Hasil yang diperoleh pada Siklus I menunjukkan 17 anak (65,38%) telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan pada Siklus II 24 anak (92,31%) telah mencapai ketuntasan belajar. Dari Siklus I ke Siklus II terdapat peningkatan kedisiplinan sebesar 26,93% dengan penerapan teknik *Token Economy*. Hal ini menunjukkan penerapan teknik *Token Economy* dapat meningkatkan kedisiplinan anak usia dini.

Kata Kunci: *kedisiplinan, anak usia dini, Token Economy.*

PENDAHULUAN

Penanaman disiplin perlu dimulai sedini mungkin mulai dari dalam lingkungan keluarga, lingkungan pendidikan, dan lingkungan masyarakat. Oleh karena itu orang tua dan guru berperan penting dalam menanamkan disiplin pada anak, karena orang tua dan guru adalah lingkungan terdekat anak. Peraturan disiplin yang diterapkan pada anak harus membentuk suatu kesepakatan antara rumah dan sekolah. Peraturan yang diterapkan haruslah bersifat konsisten dan teratur sehingga dapat menjadi pedoman yang jelas bagi anak dalam berperilaku. Hal ini didukung pula dengan pendapat yang menyatakan bahwa disiplin akan membantu anak usia dini untuk mengembangkan kontrol dirinya (Suryadi, dalam (Pramono, Risnawati, & Siliwang, 2018).

Pendidikan Anak Usia Dini pada dasarnya adalah pendidikan yang menentukan terbentuknya kepribadian anak (Y. N. Sujiono, 2009). Perkembangan kemampuan anak dalam bersikap dan berperilaku memberikan peranan yang penting bagi anak usia dini untuk menyesuaikan diri dalam lingkungannya dan memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut. Dengan menggunakan disiplin anak dapat memperoleh suatu batasan untuk memperbaiki tingkah lakunya yang salah. Disiplin mampu mendorong, membimbing, dan membantu anak agar memperoleh perasaan puas, setia, patuh serta mengajarkan anak berpikir secara teratur. Melalui disiplin diharapkan anak-anak dapat belajar berperilaku dengan cara yang dapat diterima masyarakat serta bertanggung jawab kepada perilaku serta tindakannya sesuai dengan karakter anak.

Tujuan dari adanya pendidikan anak usia dini adalah membantu meletakkan dasar sikap, perilaku, kemandirian, tanggung jawab dan disiplin. Salah satu perilaku yang perlu dikembangkan pada peserta didik adalah kedisiplinan. (Fadlillah, M. & Khoirida, 2013), menyatakan bahwa “disiplin ialah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan

peraturan”. Kedisiplinan merupakan suatu cara untuk membantu anak agar dapat mengembangkan pengendalian diri.

(Rimm, 2003) menyatakan bahwa penanaman disiplin perlu dimulai sejak dini. Disiplin bukanlah pengekan terhadap anak dan bukan juga pemberian kebebasan mutlak terhadap anak. Namun, disiplin mengarahkan agar anak belajar mengenai hal-hal baik yang merupakan persiapan bagi masa dewasanya kelak. Saat anak memiliki disiplin diri diharapkan akan membuat hidup mereka bahagia, berhasil, dan penuh kasih sayang. Disiplin pada anak tidak dapat dicapai begitu saja tanpa adanya proses pendidikan. Proses tersebut berawal dari adanya penanaman nilai-nilai perilaku disiplin yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak.

Dengan pemberian penanaman nilai-nilai kedisiplinan anak akan mendapatkan pengetahuan secara utuh tentang kedisiplinan. Ketika anak sudah mendapatkan pengetahuan tentang kedisiplinan secara utuh maka anak akan menyadari bahwa disiplin penting bagi kehidupannya, akhirnya anak akan dengan suka rela melakukan perilaku berdisiplin. Cara efektif yang juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan kedisiplinan dengan permainan engglek (Munawaroh, 2017). *Token Economy* merupakan suatu wujud modifikasi perilaku yang dirancang untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan dengan pemakaian token (tanda-tanda misalnya, kepingan poker atau stiker). Selain itu koin dari tanah liat, yang dapat dihasilkan dan tukarkan untuk barang dan jasa dalam masyarakat sekolah dijadikan sistem barter sederhana dalam kelas (Doll, Christopher, McLaughlin, T. F, Barretto, 2013). Hal ini menunjukkan bahwa token yang dipergunakan dapat dibuat semenarik mungkin dan disesuaikan dengan lingkungan yang ada.

(Kurniawati, 2010) menyatakan beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan token diantaranya: disukai atau menarik perhatian anak, mencukupi bila diperlukan, praktis tidak

menyusahkan, dalam bentuk yang tidak boleh dihimpunkan, dilihat, disentuh, dan dibilang, tidak mudah diperoleh di tempat lain atau tidak mudah dipalsukan, dan tahan lama.

Anak menerima token dengan cepat setelah mempertunjukkan perilaku yang diinginkan. Token itu dikumpulkan dan dapat dipertukarkan dengan suatu obyek atau kehormatan yang penuh arti (Davidson, 2010). Pada prinsipnya penghargaan mendorong anak untuk berprestasi. *Token Economy* merupakan sebuah sistem *reinforcement* atau penguatan untuk perilaku yang dikelola dan diubah, seseorang mesti dihadihi/diberikan penguatan untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan. Tujuan yang utama *Token Economy* ialah untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan.

Disiplin berasal dari kata *disciple* artinya orang yang belajar secara sukarela mengikuti seorang pemimpin, apakah itu orang tua, guru, atau orang dewasa lainnya yang berwenang mengatur kehidupan bermasyarakat (B. &Yuliani N. Sujiono, 2005) . Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, disiplin adalah tata tertib yang umumnya terjadi di sekolah atau di pendidikan militer (B. &Yuliani N. Sujiono, 2005)(B. &Yuliani N. Sujiono, 2005). Tujuan seluruh disiplin menurut (Hurlock, 1993) ialah membentuk perilaku sedemikian rupa hingga ia akan sesuai dengan peran-peran yang ditetapkan kelompok budaya, tempat individu itu diidentifikasi.

Disiplin itu sendiri memiliki beberapa unsur pembentuknya. (Hurlock, 1993) menyatakan lima unsur pokok mendisiplinkan anak, yaitu: peraturan sebagai pedoman tingkah laku, kebiasaan-kebiasaan (tradisional atau modern), hukuman untuk pelanggaran aturan, penghargaan dan konsistensi.

TK Kumara Asri adalah merupakan sekolah swasta yang berada di Denpasar Selatan yang berdiri sejak tahun 2012. Pada tahun ajaran 2017-2018 terdapat 26 siswa untuk kelas kelompok A. Model

pembelajaran yang digunakan di TK Kumara Asri masih bersifat klasikal. Permasalahan yang ditemukan pada saat melakukan observasi di Kelompok A dengan jumlah 26 anak, yaitu 14 anak perempuan dan 12 anak laki-laki adalah 26,92% anak masih terlihat rendah kedisiplinannya. Selama melakukan pengamatan terhadap kedisiplinan anak, masih banyak anak yang kurang menunjukkan kemampuannya dalam berdisiplin dan bertanggung jawab. Guru di kelompok A lebih banyak mengajar dengan metode ceramah dan pemberian tugas sehingga suasana di kelas menjadi tegang dan kurang aktif.

Berdasarkan hasil observasi pada anak Kelompok A TK Kumara Asri Denpasar, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kedisiplinan anak usia dini melalui penerapan teknik *Token Economy*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas melalui 2 siklus dengan menggunakan metode observasi dan wawancara. Penerapan teknik *Token Economy* ini diharapkan dapat meningkatkan kedisiplinan anak usia dini sehingga menjadi referensi bagi guru dalam pembiasaan yang dilakukan dikelas.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang secara umum bertujuan untuk meningkatkan kedisiplinan anak usia dini. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam dua siklus dimana masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi.

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A TK Kumara Asri Denpasar, yang berjumlah 26 anak (terdiri dari 14 anak perempuan dan 12 anak laki-laki). Objek penelitian tindakan kelas ini dilakukan terhadap subjek penelitian di tingkat pendidikan Taman Kanak-kanak adalah penerapan teknik *Token Economy* untuk meningkatkan kedisiplinan anak usia dini.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni melalui observasi, *anecdotal records*, dan dokumentasi. Data-data tersebut diperoleh melalui observasi dengan panduan rubrik untuk merekam data mengenai kedisiplinan yang ditunjukkan anak usia dini. Observasi yang dilakukan peneliti yaitu observasi terstruktur dan observasi tidak terstruktur. Proses observasi pemahaman kedisiplinan anak terstruktur dibantu dengan instrumen berupa angket observasi dengan indikator penelitian yaitu: memperlihatkan kemampuan diri untuk membuang sampah pada tempatnya; mengambil dan mengembalikan benda pada tempatnya; mendengarkan guru dan teman sebaya yang sedang berbicara; sabar menunggu giliran; dan berusaha menaati aturan yang telah disepakati (berhenti bermain pada waktunya).

Sedangkan dalam melaksanakan observasi tidak terstruktur, pengobservasi tidak menyediakan daftar terlebih dahulu tentang aspek-aspek yang akan diobservasi. Dalam hal ini, observer mencatat semua tingkah laku yang dianggap penting dalam suatu periode observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

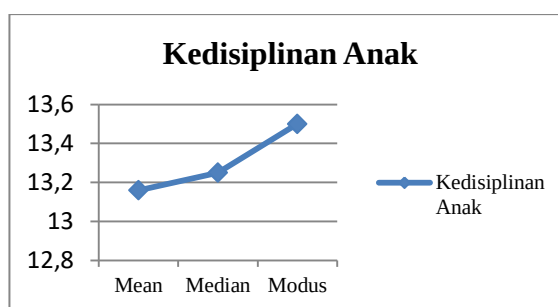
Hasil Siklus I

Siklus I dengan tema Budaya diikuti sub tema Rumah Adat dan Pakaian Adat direncanakan untuk 4 kali pertemuan, masing-masing pertemuan dilaksanakan berdasarkan skenario pembelajaran. Proses penelitian ini menggunakan metode observasi pada setiap pertemuannya untuk menilai tingkat kedisiplinan anak. Secara rinci nilai rata-rata kedisiplinan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menerapkan teknik *Token Economy* pada Siklus I dituangkan dalam Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus I

N	Kedisiplinan Anak
Valid	26
Mean	13,16
Median	13,25
Modus	13,5
Std Deviasi	7,06
Minimum	9
Maksimum	17

Skor hasil pengukuran responden diperoleh skor tertinggi adalah 17 dari skor tertinggi yang mungkin dicapai yaitu 20. Skor terendah responden adalah 9 dari skor terendah yang mungkin dicapai yaitu 4.



Gambar 1 Grafik Hasil Kedisiplinan Anak

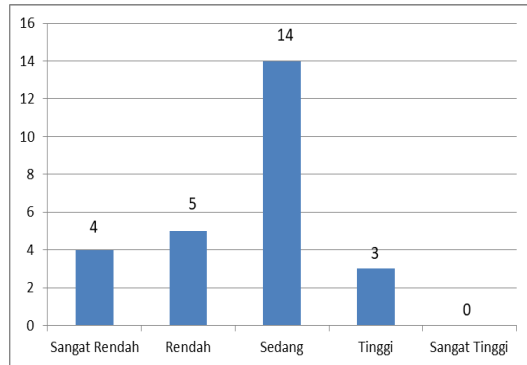
Hasil observasi kedisiplinan anak akan dikonversikan dengan menggunakan pedoman konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima. Hasil capaian kedisiplinan anak pada Siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Capaian Kedisiplinan Anak Siklus I

No	Persentase Penguasaan	Jml	Persentase	Ket.
1	0 - 54	4	15,38	Sangat Rendah
2	55 - 64	5	19,23	Rendah
3	65 - 79	14	53,85	Sedang
4	80 - 89	3	11,54	Tinggi
5	90 - 100	0	0	Sangat Tinggi

Dari Tabel 2 di atas, dapat diamati bahwa dari 26 anak, 4 anak (15,38%) mendapat kategori sangat rendah, 5 anak (19,23%) mencapai kategori rendah, 14 anak (53,85%) capaian kedisiplinannya mendapat kategori sedang, sebanyak 3 anak (11,54%) dengan kategori tinggi, dan

belum ada seorangpun anak yang ada di tingkat perkembangan kedisiplinan sangat tinggi. Dari 26 anak, 17 anak (65,38%) sudah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 9 anak (34,62%) belum mencapai ketuntasan belajar. Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan pada grafik poligon di bawah ini:



Gambar 2 Grafik Hasil Kedisiplinan Anak Siklus I

Hasil pemantauan seperti yang dipaparkan di atas menunjukkan bahwa secara umum tingkat perkembangan kedisiplinan anak TK Kumara Asri Denpasar telah mencapai rata-rata keberhasilan dengan kategori sedang dan tinggi. Sehingga pada akhir Siklus I telah tercapai ketuntasan kedisiplinan yakni 65,38%. Itu artinya hasil kedisiplinan anak di Siklus I belum mencapai ketuntasan minimal yaitu 80% sehingga penelitian akan dilanjutkan pada Siklus II.

Siklus II

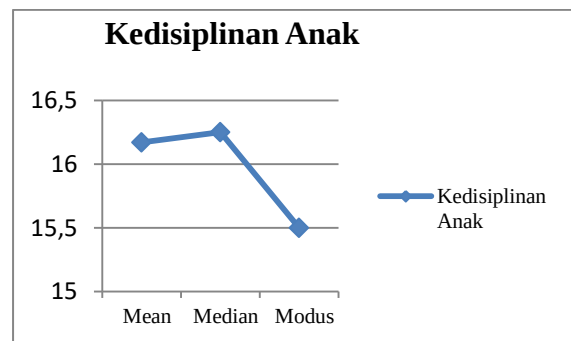
Pelaksanaan tindakan Siklus II tidak jauh berbeda dengan pelaksanaan di Siklus I. Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH), dan skenario pembelajaran dirancang dan disusun sesuai dengan tema yang digunakan di TK Kumara Asri Denpasar. Siklus II dengan tema Budaya dan sub tema makanan daerah direncanakan untuk 4 kali pertemuan, masing-masing pertemuan dilaksanakan berdasarkan skenario pembelajaran. Secara rinci nilai rata-rata kedisiplinan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui penerapan

teknik *Token Economy* pada Siklus II dituangkan dalam Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3 Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus II

N	Kedisiplinan Anak
Valid	26
Mean	16,17
Median	16,25
Modus	15,5
Std Deviasi	7,67
Minimum	11
Maksimum	20

Skor hasil pengukuran responden diperoleh skor tertinggi adalah 20 dari skor tertinggi yang mungkin dicapai yaitu 20. Skor terendah responden adalah 11 dari skor terendah yang mungkin dicapai yaitu 4.



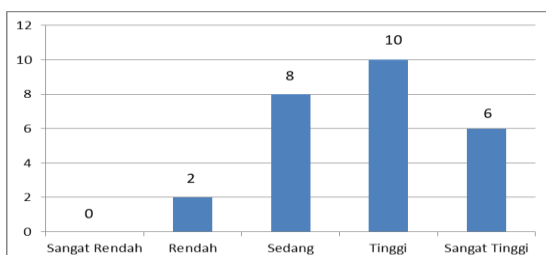
Gambar 3. Grafik Hasil Kedisiplinan Anak

Hasil observasi kedisiplinan anak akan dikonversikan dengan menggunakan pedoman konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima. Hasil capaian kedisiplinan anak pada Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Hasil Capaian Kedisiplinan Anak Siklus II

No	Persentase Penguasaan	Jml	Persentase	Ket.
1	0 - 54	0	0	Sangat Rendah
2	55 - 64	2	7,69	Rendah
3	65 - 79	8	30,77	Sedang
4	80 - 89	10	38,46	Tinggi
5	90 - 100	6	23,08	Sangat Tinggi

Dari Tabel 4 di atas, dapat diamati bahwa dari 26 anak, tidak seorangpun anak mendapat kategori sangat rendah. Ada 2 anak (7,69%) mendapat kategori rendah, 8 anak (30,77%) mencapai kategori sedang, sebanyak 10 anak (38,46%) capaian kedisiplinannya mendapat kategori tinggi, dan sebanyak 6 anak (23,08%) dengan kategori sangat tinggi. Dari 26 anak, 24 anak (92,31%) sudah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan masih ada 2 anak (7,67%) yang belum mencapai ketuntasan belajar. Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan pada grafik poligon di bawah ini:



Gambar 4 Grafik Hasil Kedisiplinan Anak Siklus II

Hasil pemantauan seperti yang dipaparkan di atas menunjukkan bahwa secara umum tingkat kedisiplinan anak di TK Kumara Asri Denpasar telah mencapai rata-rata keberhasilan dengan kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Hal ini berarti bahwa penerapan teknik *token economy* mampu meningkatkan kedisiplinan anak karena pada akhir Siklus II telah mencapai ketuntasan yakni 92,31% dengan sebagian besar anak memperoleh kategori tinggi dan sangat tinggi. Hasil kedisiplinan anak di Siklus II telah mencapai ketuntasan minimal yaitu 80%.

Pembahasan

Temuan empiris yang diperoleh peneliti di lapangan terhadap aspek kedisiplinan anak Kelompok A TK Kumara Asri Denpasar pada Siklus I menunjukkan bahwa dari 26 anak, 17 anak (65,38%) sudah mencapai ketuntasan belajar sedangkan 9 anak (34,62%) belum mencapai ketuntasan belajar.

Anak banyak mengalami kesulitan pada indikator memperlihatkan kemampuan diri untuk membuang sampah

pada tempatnya serta mengambil dan mengembalikan benda pada tempatnya. Pada Siklus I, masih banyak anak yang belum mampu bertanggung jawab dalam menjaga kebersihan dan kerapihan kelas mereka sendiri. Antara lain, anak belum mampu membuang sampah yang dengan sengaja dicecerkan didalam kelas untuk melihat kepekaan anak terhadap lingkungan kelasnya. Begitu pula dengan mainan yang dengan sengaja dicecerkan didalam kelas, di atas meja, dan di tempat duduk. Upaya untuk mengatasinya adalah guru membimbing anak untuk terbiasa peka terhadap lingkungan sekitar yaitu dengan melihat keadaan sampah dan mainan yang tercecer didalam kelas. Namun, bukan hanya melihat, tetapi guru membimbing anak untuk mengambil sampah dan membuang ditempat yang semestinya serta mengembalikan mainan yang tercecer ketempatnya semula.

Secara teoritis, bimbingan dapat diartikan sebagai suatu proses pemberian bantuan kepada individu yang dilakukan secara berkesinambungan agar individu tersebut dapat memahami dirinya sendiri, dengan demikian ia sanggup mengarahkan dirinya dan dapat bertindak secara wajar sesuai dengan keadaan lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat (Sukardi, 2010). Diharapkan dengan pemberian bimbingan dapat membantu individu mencapai perkembangan diri secara optimal sebagai makhluk sosial yang berdisiplin dan bertanggungjawab.

Temuan empiris pada Siklus II untuk kedisiplinan anak, secara umum tingkat perkembangan kedisiplinan anak Kelompok A TK Kumara Asri Denpasar telah mencapai rata-rata keberhasilan dengan kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Hal ini menyatakan bahwa penerapan teknik *token economy* mampu meningkatkan kedisiplinan anak karena pada akhir Siklus II telah tercapai ketuntasan yakni 92,31% dengan sebagian besar anak memperoleh kategori tinggi dan sangat tinggi. Senada dengan hal ini, penelitian yang telah dilakukan (Prima, E & Lestari, 2017) dengan jenis penelitian tindakan kelas yang berjudul,

”Implementasi *Token Economy* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini” menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar dengan pengimplementasian *Token Economy*. Pada Siklus I motivasi belajar sebesar 68,75 % yang berada pada kategori sedang mengalami peningkatan pada Siklus II menjadi 87,5 % yang tergolong pada kategori tinggi.

Hasil dari kedisiplinan anak di Siklus II telah mencapai ketuntasan minimal yaitu 80%. Terjadi peningkatan kedisiplinan anak yaitu sebesar 26,93%. Setiap aspek dalam kedisiplinan anak pada Siklus II juga mengalami peningkatan dibandingkan dengan Siklus I. Salah satu kesimpulan dalam penelitian ini yaitu adanya peningkatan kedisiplinan pada anak Kelompok A TK Kumara Asri Denpasar melalui penerapan teknik *token economy* setelah dilakukan sebanyak 2 siklus. Hal ini sesuai dengan pendapat (Corey, 2013) bahwa *token economy* dapat digunakan untuk membentuk tingkah laku apabila persetujuan dan pemerkuat-pemerkuat yang tidak bisa diraba lainnya tidak memberikan pengaruh.

Dengan penerapan teknik *token economy* anak memiliki semangat untuk lebih berdisiplin, bertanggungjawab, dan peka terhadap lingkungan sekitarnya karena ada pemacu dari luar, yaitu *token economy* itu sendiri.

SIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa *token economy* dapat diterapkan bagi anak usia dini. Jenis token yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah koin yang ditabungkan dalam celengan masing-masing anak. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *token economy* dalam penelitian ini dapat meningkatkan kedisiplinan anak usia dini di Kelompok A TK Kumara Asri Denpasar dengan capaian kriteria ketuntasan minimal yaitu 24 anak (92,31%) dengan kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Ristekdikti yang telah membiayai penelitian ini.
2. Rektor Universitas Dhyana Pura.
3. Ketua dan staf LP2M yang telah memfasilitasi penelitian ini.
4. Ketua Program Studi PG-PAUD Universitas Dhyana Pura.
5. TK Kumara Asri yang telah memberikan kesempatan untuk dapat meneliti di sekolahnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Corey, G. (2013). *Teori Praktek Konseling dan Psikoterapi*. Bandung: Refika Aditama.
- Davidson, G. (2010). *Psikologi Abnormal*. Jakarta: Rajawali Press.
- Doll, Christopher, McLaughlin, T. F, Barretto, A. (2013). The Token Economy: A Recent Review and Evaluation. *International Journal of Basic and Applied Science*, Vol. 02,(No 1), 131–149.
- Fadlillah, M. & Khoirida, L. . (2013). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hurlock. (1993). *Perkembangan Anak (Child Development 6th Edition)*. Jakarta: Erlangga.
- Kurniawati, Y. (2010). *Modifikasi Perilaku Anak Usia Dini*. Semarang: UNNES.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86–96.
- Pramono, D., Risnawati, A., & Siliwang, I. (2018). Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini Melalui Latihan Pembiasaan Penggunaan Toilet di KB Al-Hidayah Insan Mandiri Kabupaten Bandung □ Corresponding author. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 64–69.

- Prima, E & Lestari, P. I. (2017). Implementasi Token Economy Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Media Edukasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 47–55.
- Rimm, S. (2003). *Mendidik dan Menerapkan Disiplin pada Anak Prasekolah*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sujiono, B. &Yuliani N. (2005). *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini Panduan Bagi Orang Tua Dalam Membina Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sukardi. (2010). *Metodologi Penelitian, Petunjuk Praktis*. Yogyakarta: UGM Pers.

Improvement of the Logical Intelligence Through Media Kolak (Collage Numbers) Based on Local Wisdom in Early Childhood

Novi Ade Suryani^{1✉}, Mimpira Haryono²

Prodi PG-PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dehasen
Bengkulu, Indonesia

Abstract

This study aims to improve logical intelligence through media kolak (collage numbers) based on local wisdom in early childhood in PAUD Mawar Al Barokah, Padang Serai Village, Kampung Melayu District, Bengkulu City. The procedure for carrying out this research was carried out using two cycles. Each cycle consists of four stages, namely planning, acting, observing, and reflecting. Each cycle also consists of two meetings, where each meeting has three assessments 1). Know the shape of objects, 2). Know the concept of numbers, and 3). Calculate the number of objects. The results showed an increase that the end of the second cycle was higher than the end of the first cycle in the category of Very Good Developing Children (BSB), namely at the stage of recognizing the shape of objects by 84%, knowing the concept of numbers by 64%, and at the stage of calculating the number of objects of 72 %. In addition, from the learning process it seems fun by using natural materials that are easily available, students become more active, enthusiastic, and creative. Thus, learning through media kolak (collage numbers) based on local wisdom can be used by teachers to improve logic intelligence in early childhood.

Keywords: *logic intelligence, number collage, local potential*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan logika melalui media kolak (kolase angka) berbasis kearifan lokal pada anak usia dini di PAUD Mawar Al Barokah Kelurahan Padang Serai Kecamatan Kampung Melayu Kota Bengkulu. Prosedur pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Setiap siklus juga terdiri dari dua pertemuan, dimana setiap pertemuan terdapat tiga kali penilaian 1). Mengenal bentuk benda, 2). Mengenal konsep angka, dan 3). Menghitung jumlah bentuk benda. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan bahwa akhir siklus dua lebih tinggi dari akhir siklus satu pada kategori anak Berkembang Sangat Baik (BSB) yakni pada tahapan mengenal bentuk benda sebesar 84%, mengenal konsep angka sebesar 64%, dan pada tahapan menghitung jumlah bentuk benda sebesar 72%. Di samping itu, dari proses pembelajaran tampak menyenangkan dengan menggunakan bahan alam yang mudah didapat, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan kreatif. Dengan demikian, pembelajaran melalui media kolak (kolase angka) berbasis kearifan lokal dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kecerdasan logika pada anak usia dini.

Kata Kunci: *kecerdasan logika, kolase angka, potensi local*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉ Corresponding author :

Address : Jl. Jaya Wijaya Bengkulu

Email : noviade@unived.ac.id

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)

ISSN 2549-8959 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam pembangunan manusia Indonesia. Oleh karenanya pendidikan sangat perlu untuk dikembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan, karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa.

Sementara itu Komisi tentang Pendidikan Abad 21 (*Commision on Education for The "21" Century*), merekomendasikan empat strategi dalam mensukseskan pendidikan (Trianto, 2008); pertama, *learning to learn*, yaitu memuat bagaimana pelajar mampu menggali informasi yang ada di sekitarnya dari ledakan informasi itu sendiri; kedua, *learning to be*, yaitu pelajar diharapkan mampu untuk mengenali dirinya sendiri, serta mampu beradaptasi dengan lingkungannya; ketiga, *learning to do*, yaitu berupa tindakan atau aksi untuk memunculkan ide yang berkaitan dengan matematika; dan keempat, *learning to be together*, yaitu memuat bagaimana kita hidup dalam masyarakat yang saling bergantung antara satu dengan yang lain, sehingga mampu bersaing secara sehat dan bekerjasama serta mampu untuk menghargai orang lain.

Undang-Undang Sisdiknas No. 20/2003 pasal 1 angka 14 menyebutkan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan dengan tujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang cerdas dan bermanfaat bagi bangsa. Anak Usia Dini (AUD) merupakan kelompok usia yang berada dalam proses perkembangan unik, karena proses perkembangannya (tumbuh dan kembang) terjadi bersama dengan *golden age* (masa peka).

Pendidikan yang diberikan pada anak usia dini baik di Pos PAUD, Kelompok Bermain (KB), maupun Taman Kanak-kanak (TK) dimaksudkan untuk membantu anak mencapai tahap perkembangannya secara optimal dan disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak. Stimulus-stimulus

yang diberikan seharusnya dapat mengembangkan aspek perkembangan anak secara keseluruhan yang meliputi aspek kognitif, bahasa, sosial, emosional, dan fisik motorik.

Perkembangan kognitif anak dalam mengenal angka sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan berikutnya.

Memahami konsep angka adalah sesuatu yang sangat penting bagi anak-anak. Ini karena angka yang selalu kita gunakan sepanjang proses kehidupan. Juga memahami angka adalah langkah pertama pelajaran matematika, tanpa memahami angka, maka seorang anak akan mengalami kesulitan dalam tahap pembelajaran berikutnya (Hasiana, 2017).

Pada awalnya, anak akan belajar nama-nama bilangan tetapi belum mampu menilai lambing lambangnya, misalnya mereka bisa menyebut, satu, dua, tiga, tetapi belum mampu memahami artinya. Seringkali bilangan disebut seperti rangkaian kata-kata tanpa makna yang berkaitan dengan bilangan itu. Sejalan dengan pertumbuhan dan pengalaman yang diperoleh, anak akan mampu memahami arti dari suatu angka. Mufarizuddin (2017) menyebutkan bahwa penomoran pada kartu juga dapat meeningkatkan kecerdasan logika matematika anak.

Penggunaan benda alam dalam melalui kegiatan kolase dengan benda pada anak akan mempermudah pemahaman anak tentang angka, karena angka bersifat abstrak selain itu pembelajaran juga akan menjadi sangat menarik dan menyenangkan. Anak akan memperoleh informasi demi informasi melalui interaksinya dengan objek dan alam sekitar serta kelak informasi tersebut disusun menjadi struktur pengetahuan. Struktur pengetahuan inilah kemudian menjadi dasar untuk berfikir.

Kata kecerdasan diambil dari akar kata cerdas. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia cerdas berarti sempurna perkembangan akal budi seseorang manusia untuk berfikir, mengerti, tajam

pikiran dan sempurna pertumbuhan tubuhnya. Kecerdasan ialah istilah umum yang digunakan untuk menjelaskan sifat pikiran yang mencakup sejumlah kemampuan, seperti kemampuan menalar, merencanakan, memecahkan masalah, berpikir abstrak, memahami gagasan, menggunakan bahasa, dan belajar (Makmun, 2003).

Dalam buku Robert. J. Sternberg oleh Jensen (2005), Burt mendefinisikan kecerdasan sebagai kemampuan kognitif umum bawaan, dan banyak psikolog, Jensen salah satunya, cenderung menerima konsep kecerdasan yang dikemukakan Burt. Definisi itu meliputi:

a. Definisi „riil“ meyakini kecerdasan bersifat bawaan, atau dengan kata lain, kecerdasan diwarisi dari orang tua dan sudah dimiliki sejak lahir (diturunkan secara genetik).

b. Definisi „riil“ meyakini kecerdasan melalui kognitif (dengan kata lain, hanya terkait dengan yang diketahui atau dipikirkan manusia).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut peneliti menyimpulkan bahwa kecerdasan merupakan sebuah perkembangan berpikir atau kemampuan seseorang untuk memecahkan masalah. Kecerdasan yang dimiliki setiap orang berbeda-beda. Seseorang yang memiliki inteligensi yang lebih baik, kemungkinan untuk menemukan sistem yang lebih baik pasti lebih besar, dan berbagai kemudahan bisa disediakan bagi yang membutuhkan.

Kecerdasan logika atau kecerdasan logis matematis merupakan kecerdasan yang berkaitan dengan angka dan segala implikasinya. Selanjutnya Fathani (2009) mengungkapkan bahwa kecerdasan logis matematis merupakan kemampuan berpikir dengan menerapkan logika yang benar, memahami, dan menganalisis pola-pola, serta memecahkan masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir.

Menurut Sulaiman (2014) Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi Inteligensi terbagi menjadi dua: *Pertama*, faktor Bawaan atau Keturunan. Penelitian membuktikan bahwa korelasi nilai tes IQ dari satu keluarga sekitar 0,50. Sedangkan

di antara 2 anak kembar, korelasi nilai tes IQnya sangat tinggi, sekitar 0,90. Bukti lainnya adalah pada anak yang diadopsi. IQ mereka berkorelasi sekitar 0,40 – 0,50 dengan ayah dan ibu yang sebenarnya, dan hanya 0,10 – 0,20 dengan ayah dan ibu angkatnya. Selanjutnya bukti pada anak kembar yang dibesarkan secara terpisah, IQ mereka tetap berkorelasi sangat tinggi, walaupun mungkin mereka tidak pernah saling kenal (Agustian, 2001).

Kedua, Faktor lingkungan. Walaupun ada ciri-ciri yang pada dasarnya sudah dibawa sejak lahir, ternyata lingkungan sanggup menimbulkan perubahan-perubahan yang berarti. Inteligensi tentunya tidak bisa terlepas dari otak. Perkembangan otak sangat dipengaruhi oleh gizi yang dikonsumsi. Selain gizi, rangsangan-rangsangan yang bersifat kognitif emosional dari lingkungan juga memegang peranan yang amat penting (Sukmadinata, 2005).

Kecerdasan logika merupakan kecerdasan yang dapat diukur. Mereka berfikir secara konseptual dalam kerangka pola pola angka dan mampu membuat hubungan-hubungan antara berbagai ragam informasi yang didapat. Mereka selalu ada rasa ingin tahu tentang dunia disekeliling mereka dan selalu menanyakan banyak hal serta mau mengerjakan eksperimen. Selalu mempermasalahkan dan menanyakan kejadian-kejadian yang ada, sehingga tak jarang mereka agak tak disukai atau membosankan karena terlalu banyak bertanya (Sulaiman, 2014).

Kolase berasal dari Bahasa Perancis (*collage*) yang berarti merekat. Kolase adalah aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis (lukisan tangan) dengan menempelkan bahan-bahan tertentu (Sumanto, 2005).

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, kolase adalah komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan (kain, kertas, kayu) yang ditempelkan pada permukaan gambar (Depdiknas, 2001).

Kolase merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan yang bermacam-macam selama bahan dasar tersebut dapat dipadukan dengan

bahan dasar lain yang akhirnya dapat menyatu menjadi karya yang utuh dan dapat mewakili ungkapan perasaan estetis orang yang membuatnya. Sehingga dapat dikatakan bahwa bahan apapun yang dapat dirangkum (dikolaborasikan) sehingga menjadi karya senu rupa dua dimensi, dapat digolongkan / dijadikan bahan kolase.

Kegiatan kolase dalam penelitian ini adalah kegiatan berolah seni rupa yang menggabungkan teknik melukis (lukisan tangan) dengan keterampilan menyusun dan merekatkan bahan-bahan pada kertas gambar/bidang dasaran yang digunakan, sampai dihasilkan tatanan yang unik, menarik dan berbeda menggunakan bahan kertas, bahan alam dan bahan buatan.

Berdasarkan uraian dari kedua pendapat di atas untuk memfokuskan bahan yang aman dan menarik serta mudah didapatkan dalam pembuatan kolase untuk anak di TK menggunakan alat bidang dasaran berupa kertas hvs, kertas gambar, lem kayu, lem kertas, gunting dan pensil, serta menggunakan bahan alam dan kertas seperti kertas lipat, kertas bungkus kado, koran bekas, majalah bekas, kulit bawang merah, kulit bawang putih, padi, biji kopi, biji jagung dan biji kacang hijau.

Menurut Sujiono (2013) usia dini lahir sampai enam tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak, usia itu sebagai usia penting bagi pengembangan intelegensi permanen dirinya, mereka juga mampu menyerap informasi yang sangat tinggi

Belajar pada anak usia dini dilakukan dengan interaksi anak dengan lingkungan belajarnya melalui pengalaman untuk mencapai tahap-tahap perkembangan. Perkembangan setiap anak tidaklah sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk perkembangan dan pertumbuhan tersebut. Jika anak diberikan stimulus yang intensif, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik.

Menurut Aisyah (2008) karakteristik anak usia dini antara lain: a) memiliki rasa ingin tahu yang besar, b) merupakan pribadi yang unik, c) suka berfantasi dan berimajinasi, d) masa paling potensial untuk belajar, e) menunjukkan sikap egosentris, f) memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, g) sebagai bagian dari makhluk sosial.

Melalui bermain ini anak dapat belajar bersosialisasi. Apabila anak belum dapat beradaptasi dengan teman lingkungannya, maka anak-anak akan di jauhi oleh teman-temannya. Dengan begitu anak akan belajar menyesuaikan diri dan anak akan mengerti bahwa dia membutuhkan orang lain di sekitarnya.

METODE

Arikunto (2010) menyatakan penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas. Analisis data yang dilakukan adalah dengan cara membandingkan kondisi awal pra siklus kemudian dilanjutkan dengan siklus I dan siklus II untuk mengetahui tingkat perkembangan kecerdasan logika anak kelompok B melalui penerapan kegiatan bermain kolase angka berbasis potensi alam.

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan dua siklus yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Setiap siklus juga terdiri dari dua pertemuan, dimana setiap pertemuan terdapat tiga kali penilaian 1). Mengenal bentuk media, 2). Mengenal konsep angka, dan 3). Menghitung jumlah bentuk benda. Kriteria dalam penilaian yaitu : BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Mawar Al Barokah Kelurahan Padang Serai Kecamatan Kampung Melayu Kota Bengkulu dengan jumlah anak 25 orang yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 15

orang anak perempuan. Adapun data hasil penelitian dapat diketahui sebagai berikut :

Tabel 1 Data Observasi Kecerdasan Logika Melalui Kegiatan Kolase Angka Siklus 1 Pertemuan 1

Kriteria Penilaian	Mengenai bentuk benda		Mengenai konsep angka		Menghitung jumlah bentuk benda	
	Anak	%	Anak	%	Anak	%
BB	2	8	2	8	2	8
MB	7	28	9	36	8	32
BSH	13	52	12	48	12	48
BSB	3	12	2	8	3	12

Berdasarkan data hasil penelitian pada Tabel 1 dapat diketahui bahwa masih ada beberapa anak yang masuk dalam kategori Belum Berkembang dan Mulai berkembang. Hal ini dikarenakan masih belum optimal dalam menyampaikan materi dan anak-anak masih belum fokus terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

Tabel 2 : Data Observasi Kecerdasan Logika Melalui Kegiatan Kolase Angka Siklus 1 Pertemuan 2

Kriteria Penilaian	Mengenai bentuk benda		Mengenai konsep angka		Menghitung jumlah bentuk benda	
	Anak	%	Anak	%	Anak	%
BB	1	4	1	4	1	4
MB	4	16	6	24	5	20
BSH	12	48	11	44	10	40
BSB	8	32	7	28	9	36

Dari hasil penelitian pada Tabel 2 terlihat bahwa hasil yang diperoleh belum maksimal dan belum mencapai target yang diinginkan. Oleh karena itu, perlu dirancang kembali kegiatan pembelajaran pada Siklus 2.

Tabel 3 Data Observasi Kecerdasan Logika Melalui Kegiatan Kolase Angka Siklus 2 Pertemuan 1

Kriteria Penilaian	Mengenai bentuk benda		Mengenai konsep angka		Menghitung jumlah bentuk benda	
	Anak	%	Anak	%	Anak	%
BB	0	0	0	4	1	4
MB	2	8	3	12	2	8
BSH	13	52	12	48	11	44
BSB	10	40	10	40	11	44

Berdasarkan Tabel 3 kemampuan anak pada siklus 2 pertemuan ke 1 sudah mulai meningkat tetapi masih perlu melaksanakan kegiatan pembelajaran agar mencapai target yang diinginkan. Untuk itu perlu diadakan siklus 2 pertemuan 2.

Tabel 4 Data Observasi Kecerdasan Logika Melalui Kegiatan Kolase Angka Siklus 2 Pertemuan 2

Kriteria Penilaian	Mengenai bentuk benda		Mengenai konsep angka		Menghitung jumlah bentuk benda	
	Anak	%	Anak	%	Anak	%
BB	0	0	0	0	0	0
MB	0	0	0	0	0	0
BSH	8	32	9	36	7	28
BSB	17	68	16	64	18	72

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus 2 pertemuan 2 mengalami peningkatan dan sesuai dengan target yang diinginkan. Pada pertemuan ini, anak sudah bisa mengenali bentuk-bentuk benda. Anak-anak sudah dapat menyebutkan nama benda yang akan dijadikan gambar kolase dan dapat menyebutkan ciri-ciri benda tersebut serta dapat menggunakan kearifan lokal yang sesuai ke dalam media gambar kolase. Seperti pada gambar apel, anak-anak memilih kulit bawang merah dan daun jeruk sebagai bahan kolase. Pada tahap mengenali konsep angka dan menghitung jumlah bentuk benda, anak-anak dapat

menyebutkan dan menuliskan angka yang sesuai dengan gambar kolase.

Peningkatan tersebut terjadi pada kategori anak Berkembang Sangat Baik (BSB) yakni pada tahapan mengenal bentuk benda sebesar 84%, mengenal konsep angka sebesar 64%, dan pada tahapan menghitung jumlah bentuk benda sebesar 72%. Artinya kegiatan melalui media kolak (Kolase Angka) berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan kecerdasan logika anak usia dini.

PEMBAHASAN

Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui perkembangan kecerdasan logika matematika anak usia dini melalui kegiatan kolase dengan kriteria penilaian mengenal bentuk benda, mengenal konsep angka, dan menghitung jumlah bentuk benda.

Pada siklus pertama, banyak anak-anak yang sudah dapat mengidentifikasi nama benda yang dimaksud, misalnya apel. Anak-anak sudah dapat menyebutkan warna buah dan warna daun apel. Namun, belum banyak anak mengetahui jumlah apel dan menuliskan angka yang sesuai pada gambar. Anak-anak juga masih fokus pada beberapa bahan alam saja. Sehingga ada beberapa gambar kolase anak yang belum menunjukkan konsep gambar dengan gambar yang sebenarnya. Kemampuan anak masih ada pada tahap Belum Berkembang dan Mulai Berkembang. Kemampuan anak pada siklus ini belum optimal, hal ini disebabkan beberapa anak yang belum fokus terhadap materi yang disampaikan.

Pada siklus kedua, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan memperbaiki beberapa tahap yang menjadi kurang pada siklus pertama. kegiatan awal pembelajaran dilakukan oleh guru dengan berbagi dan bertanya tentang kegiatan yang pernah dilakukan anak. Hal ini dimaksudkan agar anak menjadi tertarik dan mulai fokus terhadap kegiatan pembelajaran. Anak-anak kemudian diminta mengamati dan menjelaskan gambar sesuai dengan pengetahuan mereka. Dengan demikian, dapat diketahui

pemahaman awal mereka tentang konsep mengenal bentuk benda dan mengenal konsep angka meningkat.

Peningkatan pada akhir siklus dua ini terjadi pada kategori anak Berkembang sangat Baik (BSB) yakni pada tahapan mengenal bentuk benda sebesar 84%, hal ini diketahui dari jumlah anak yang menggunakan bahan alam yang sesuai dengan gambar yang seharusnya. Pada tahap mengenal konsep angka sebesar 64%. Kemampuan anak pada tahap ini masih banyak yang berada tahap Berkembang Sesuai Harapan dan pada tahapan menghitung jumlah bentuk benda sebesar 72%. Pada tahapan menghitung jumlah bentuk benda, tidak semua anak dapat langsung menjawab dengan benar. Masih ada beberapa anak yang terlihat masih berpikir terlebih dahulu sebelum menjawab. Namun secara keseluruhan, penelitian yang dilakukan dalam setiap pertemuan mengalami peningkatan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kecerdasan logika melalui kegiatan kolak (kolase angka) berbasis potensi lokal pada anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan hasil siklus akhir kedua lebih tinggi daripada akhir siklus pertama. Di samping itu, dari proses pembelajaran tampak menyenangkan dengan menggunakan bahan alam yang mudah didapat, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan kreatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan Ucapan terima kasih kepada Kepala Sekolah, Guru dan siswa PAUD Mawar Al Barokah serta teman sejawat yang telah banyak membantu dan memperlancar penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Agustian, Ary Ginanjar. 2001. *ESQ Berdasarkan 6 Rukun Iman dan 5 Rukun Islam; Rahasia sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual*. Arga; Jakarta

- Aisyah, Siti. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka: Jakarta
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Departemen Pendidikan Nasional, 2001. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan fisik di Taman Kanak-Kanak*. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar: Jakarta
- Fathani, Abdul Halim, Maskur Moch. 2009. *Mathematical Intellegence*. Ar-Ruzz Media: Jogjakarta
- Hasiana, Isabella. dan Aniek Wirastania. 2017. Pengaruh Musik dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Kelompok A di Desa Lintang Surabaya. *Jurnal Obsesi Vol 1 No 2*: 2549-8959.
- Makmun, Abin Syamsuddin. 2003. *Psikologi Pendidikan*. PT. Rosda Karya Remaja : Bandung
- Mufarizuddin. 2017. Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B di TK Pembina Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi Vol 1 No 1*
- Robert J Stanberg, dkk. 2008. *Appiled Intelligence Kecerdasan Terapan*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Jakarta: Jakarta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. PT. Remaj: Bandung
- Sulaiman, Umar. 2014. *Mengidentifikasi Kecerdasan Anak*. Jurnal Al-Riwayah, Volume 7 Nomor 2, Agustus 2014 : 131-136.
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak TK*. Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi: Jakarta
- Trianto. 2008. *Mendesain Pembelajaran Kontekstual di Kelas*. Cerdas Pustaka Publisher : Jakartang

Building Effective Communication Between Teachers and Early Children In PAUD Institutions

Ditha Prasanti^{1✉}, Dinda Rakhma Fitriani²

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran

Abstract

Effective communication is certainly the dream of everyone who does it. Not separated from the communication process, early childhood also interacts to achieve the desired communication goals. In this article, the author discusses the efforts to build effective communication for teachers and early childhood in the X PAUD institution in Bandung. The author sees this topic as very important because it is an urgency now to express the creation of effective communication between teachers and early childhood in their PAUD institutions. This study uses a qualitative approach to the case study method. The author raises a case about efforts to build effective communication in the PAUD X institution. This study is very suitable to be analyzed with symbolic interaction theory because there is a meaning in the communication process conducted by teachers with early childhood in the PAUD institution. The results showed that there were efforts made to build effective communication between teachers and early childhood, including: (1) PAUD teachers as communicators must have characteristics of patience, willingness to sacrifice, attention, assertiveness, and be able to attract early childhood attention; (2) the existence of media / tools used by PAUD teachers at the X institution to achieve effective communication for teachers and early childhood; (3) PAUD teachers must understand the diverse character of their students.

Keywords: *Building, Effective Communication, Teachers, Early Childhood*

Abstrak

Dalam artikel ini, penulis membahas tentang upaya membangun komunikasi yang efektif bagi guru dan anak usia dini di lembaga PAUD X yang berada di Bandung. Penulis melihat topik ini sangat penting karena menjadi urgensi saat ini untuk mengungkapkan terciptanya komunikasi yang efektif antara guru dan anak usia dini di lembaga PAUD nya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Penulis mengangkat sebuah kasus tentang upaya membangun komunikasi yang efektif di lembaga PAUD X. Kajian ini sangat cocok dianalisis dengan teori interaksi simbolik karena terjadi pemaknaan dalam proses komunikasi yang dilakukan guru dengan anak usia dini di lembaga PAUD tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya upaya yang dilakukan dalam membangun komunikasi efektif antara guru dan anak usia dini, meliputi: (1) guru PAUD sebagai komunikator harus memiliki karakteristik sabar, rela berkorban, perhatian, tegas, serta mampu menarik atensi anak usia dini; (2) adanya media/ alat yang digunakan guru PAUD di lembaga X tersebut untuk mencapai komunikasi efektif bagi guru dan anak usia dini; (3) guru PAUD harus memahami karakter murid-muridnya yang beragam.

Kata Kunci : *Membangun, Komunikasi Efektif, Guru, Anak Usia Dini*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉ Corresponding author :

Address : Jl.Raya Jatinangor – Sumedang KM.21 Bandung

Email : dithaprasanti@gmail.com

ISSN [2356-1327](#) (Media Cetak)

ISSN [2549-8959](#) (Media Online)

PENDAHULUAN

"We can not not communicate...", merupakan salah satu point dalam prinsip komunikasi yang dicetuskan oleh Mulyana dalam bukunya "Pengantar Ilmu Komunikasi". Penulis teringat istilah tersebut karena menandakan bahwa manusia memang tidak dapat menghindari komunikasi, "kita tidak dapat tidak berkomunikasi". Hal tersebut menjelaskan betapa pentingnya komunikasi dalam setiap aspek kehidupan manusia. Tak mengenal usia, anak-anak, remaja, dewasa, semuanya membutuhkan satu kata yang bernama "komunikasi" (Mulyana, 2010).

Dalam artikel penelitian ini, penulis sangat tertarik mengungkapkan kajian komunikasi anak usia dini. Penelitian ini bermula dari perhatian penulis tentang pola komunikasi yang dilakukan guru dengan muridnya, notabene sebagai bagian anak usia dini, di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pada dasarnya, setiap kalangan, baik tua maupun muda, siapapun orangnya, tentu menghendaki tujuan komunikasinya tercapai. Lalu bagaimana dengan para guru PAUD yang berkomunikasi dengan murid-muridnya, yang tergolong kategori anak usia dini? Ini merupakan topik yang menarik untuk diungkapkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Aulina (2018) tentang motivasi belajar anak usia dini. Dalam hasil risetnya, Aulina (2018) menggambarkan penerapan metode Whole Brain Teaching dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Penerapan metode whole brain teaching tersebut dilaksanakan melalui tujuh prinsip yakni : a) Seruan sapa guru terhadap kelas (*Class-Yes*), b) Mengajar sambil melakukan gerakan-gerakan simbolik bermakna (*Gestures*), c) Saling mengajar antaranak (*Teach – Ok*), d) Menirukan Gesture dan penjelasan guru (*Mirror*), e) Mengajar teman secara bergantian (*switch-ok*), f) Pemberian skor penilaian terhadap partisipasi anak dalam pembelajaran (*Scoreboard*), g) Memeriksa pemahaman anak atas materi pagi (*comprehension check*)(Aulina, 2018).

Selain motivasi belajar anak usia dini, penulis juga menemukan kajian lain yang membahas tentang anak usia dini. Aprinawati (2017) menggambarkan bahwa penggunaan media gambar dapat membantu perkembangan kemampuan berbicara anak usia dini. Media gambar seri memiliki suatu urutan gambar sehingga dapat merangsang pikiran anak untuk berbicara dan menghasilkan cerita yang berkesinambungan. Hasil penelitian diperoleh dengan menggunakan media gambar seri dapat mengembangkan potensi perkembangan berbicara anak dan menambah penguasaan kosakata yang dimiliki anak usia dini tersebut (Aprinawati, 2017).

Jika melihat kedua penelitian di atas, ada kesamaan objek yang menjadi sorotan utama yaitu anak usia dini. Kajian anak usia dini sangat menarik untuk dibahas dari berbagai macam perspektif, seperti halnya Aulina (2018) yang mengungkapkan tentang motivasi belajar anak usia dini, serta Aprinawati (2017) yang berbicara tentang pentingnya penggunaan media gambar dalam melatih kemampuan berbicara bagi anak usia dini.

Berbeda dengan penelitian terdahulu di atas, penulis melihat ada aspek penting lainnya yang perlu diungkapkan, yaitu tentang upaya membangun komunikasi efektif yang dilakukan guru kepada anak usia dini sebagai muridnya di lembaga PAUD. Komunikasi yang efektif tentu menjadi impian setiap orang yang melakukannya. Tak lepas dari proses komunikasi, anak usia dini pun melakukan interaksi untuk mencapai tujuan komunikasi yang diinginkannya.

Urgensitas penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya membangun komunikasi yang efektif antara guru dengan anak usia dini sebagai muridnya di lembaga PAUD. Aspek komunikasi merupakan point utama dalam interaksi yang terjalin antara guru dengan muridnya, oleh karena itu perlu diungkapkan sehingga memperkaya khasanah keilmuan tentang kajian anak usia dini.

Dalam artikel ini, penulis membahas tentang upaya membangun komunikasi yang efektif bagi guru dan anak usia dini di lembaga PAUD X yang berada di Bandung. Penulis melihat topik ini sangat penting karena menjadi urgensi saat ini untuk mengungkapkan terciptanya komunikasi yang efektif antara guru dan anak usia dini di lembaga PAUD nya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Penulis mengangkat sebuah kasus tentang upaya membangun komunikasi yang efektif di lembaga PAUD X. Kajian ini juga relevan jika dianalisis dengan teori interaksi simbolik, karena terjadi pemaknaan dalam proses komunikasi yang dilakukan guru dengan anak usia dini di lembaga PAUD tersebut.

Proses Komunikasi

Jika melihat beberapa literatur mengenai komunikasi, penulis teringat bahwa komunikasi merupakan proses, ada elemen-elemen yang terkandung di dalamnya, sehingga komunikasi tersebut dikatakan sebagai sebuah proses. Proses komunikasi dapat dikatakan sebuah tahapan komunikator dalam menyampaikan pesan kepada komunikannya, sehingga dapat menciptakan suatu persamaan makna antara komunikator dengan komunikan. Proses inilah yang dinamakan menciptakan komunikasi yang efektif.

Adapun unsur atau elemen yang terkandung dalam proses komunikasi, sebagaimana paradigma Laswell mengatakan bahwa cara yang baik untuk menjelaskan komunikasi ialah menjawab pertanyaan *Who say what in which channel to whom with what effect?* Artinya, komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu (Mulyana, 2010).

Jika merujuk pada definisi di atas, maka unsur komunikasi terbagi menjadi komunikator, pesan, media, komunikan, dan efek. Unsur tersebutlah yang akan membentuk komunikasi yang efektif, jika

pada dasarnya hasil akhirnya nanti mencapai kesamaan makna antara komunikator dan komunikan.

Konsep Anak Usia Dini

Prasanti & Fitriani telah mengungkapkan tentang pembentukan karakter anak usia dini yang terjadi mulai dari keluarga, sekolah, dan perkumpulan bermain yang diikutinya yaitu komunitas. Pada dasarnya, perkembangan karakter anak usia dini dimulai dari lingkungan pertamanya, tak lain adalah keluarganya. Setelah itu, ketika anak usia dini tersebut masuk dalam lingkungan sekolah dan kelompok bermainnya, maka ada beberapa faktor juga yang akan mempengaruhi karakter anak usia dini tersebut (Prasanti & Fitriani, 2018).

Pada dasarnya, penelitian di atas memperlihatkan konsep anak usia dini dari sudut pandang yang berbeda. Karakter anak usia dini dan citra anak tentu akan terbentuk dengan pondasi pendidikan yang baik dan benar. Sebagaimana diungkapkan Frobel yang memandang aspek pendidikan sebagai point penting bagi anak usia dini. Menurutnya, pendidikan bagi anak merupakan pengembangan autoaktivitas, yaitu aktivitas yang mendorong anak untuk aktif dan produktif serta diberikan kesempatan untuk tumbuh dan berkembang (Yus, 2011).

Hal tersebut penting diketahui para orangtua khususnya, agar dapat mendukung terlaksananya pendidikan dan karakter anak usia dini yang baik. Oleh karena itu, penulis merasa tertarik untuk mengangkat tentang upaya dalam membangun komunikasi efektif antara guru dengan anak usia dini sebagai muridnya.

Disamping itu dalam komunikasi peran kata-kata sangat penting. (White, Peter, & Redder, 2015) dalam penelitiannya menyatakan "*words alone held the least potential for reciprocal dialogue over all types of language exchange*".

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Menurut Creswell, kasus itu sendiri adalah sesuatu yang dipandang sebagai suatu sistem kesatuan yang menyeluruh, tetapi terbatas oleh kerangka konteks tertentu. Kasus atau isu atau masalah yang harus dipelajari, akan mengungkapkan pemahaman mendalam tentang kasus tersebut, sebagai sebuah sistem yang dibatasi, serta melibatkan pemahaman dari peristiwa, aktivitas, proses bagi satu atau lebih individu tertentu yang berhubungan dengan topik penelitian tersebut (Creswell, 2010).

Melalui penelitian studi kasus, penelitian dapat diungkapkan secara deksriptif tentang fokus penelitian tersebut. Penulis pun menggunakan teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi non partisipan, dan studi literatur.

Adapun informan yang digunakan dalam penelitian ini diambil sesuai dengan kebutuhan penelitian. Penulis memilih informan yang sesuai kriteria penelitian, yaitu para guru aktif dan senior di lembaga PAUD X, sehingga diperoleh 4 orang informan sebagai berikut:

- 1.ND, guru senior lembaga PAUD X
- 2.DR, guru senior lembaga PAUD X
- 3.LN, guru kelas A lembaga PAUD X
- 4.NF, guru kelas B lembaga PAUD X

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian yang sejenis tentang anak usia dini, Swick mengungkapkan pentingnya komunikasi dalam membentuk karakter anak usia dini. Menurutny, keluarga, sekolah, dan masyarakat dapat menggunakan komunikasi untuk memperkuat hubungan mereka. Swick juga mengungkapkan bahwa ketika anak usia dini tumbuh dan berkembang, guru dan orang tua perlu melihat juga komunitas bermain mereka yang akan mengembangkan kepribadian anak usia dini tersebut. Perlu diketahui

juga bahwa hubungan masyarakat paling baik diwujudkan melalui penggunaan proses komunikasi yang berfungsi terus menerus serta memperbarui dan memperkaya relasi atau hubungan yang terjalin dengan lingkungan, baik sekolah maupun komunitas (Swick, 2003).

Penelitian tersebut semakin menegaskan tentang proses komunikasi yang penting untuk diperhatikan bagi perkembangan karakter anak usia dini. Hal tersebut juga yang menguatkan urgensi penelitian ini, sehingga penulis pun melakukan wawancara dan observasi pada sebuah lembaga PAUD bernama X, untuk mengetahui upaya yang dilakukannya dalam membangun komunikasi efektif antara guru dan muridnya. Sebagai bagian dari anak usia dini, tentu guru-guru nya pun memiliki upaya agar komunikasi efektif dapat berjalan sesuai dengan harapan.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya upaya yang dilakukan dalam membangun komunikasi efektif antara guru dan anak usia dini, penulis menemukan beberapa point sebagai berikut:

(1) Guru PAUD sebagai komunikator harus memiliki karakteristik sabar, rela berkorban, perhatian, tegas, serta mampu menarik atensi anak usia dini

ND, informan pertama menyampaikan kepada penulis mengenai upaya yang dilakukannya untuk menarik perhatian murid-muridnya. ND mengaku bahwa dia harus berkorban untuk memisahkan muridnya, jika terjadi pertengkaran. Berikut ini penuturan lengkapnya.

“Saya mah gak apa-apa, kalo ada anak yang mauukul anak lain, saya langsung pisahin, jadi anak itu yang mukul anak lain akhirnya mukul atau ngegigit ke saya. Gak apa-apa...biarin...daripada dia berantem sama temennya. Mendingan saya yang berkorban, karena sama anak usia dini itu ya seperti ini...hehe...”

Pernyataan yang disampaikan oleh ND tadi memberikan point utama tentang karakteristik yang harus dimiliki oleh guru-guru PAUD sebagai profesinya. ND menceritakan bahwa karakteristik utamanya adalah sabar dan rela berkorban. ND juga menegaskan bahwa para guru PAUD diberikan pengajaran untuk tidak mendidik muridnya dengan kekerasan. Seperti halnya disampaikan oleh DR yang menegaskan penuturan ND. Di bawah ini adalah kutipannya.

“Guru PAUD itu emang dikasih arahan supaya gak keras ke anak-anak, jadi kami mesti ngajarinnya tanpa ada unsur paksaan dan kekerasan, ya mesti ngasih contoh yang baik. Kenapa? Karena kami kan guru, jadi ya mesti perhatian ke anak-anaknya, bener...rela berkorban dan sabar juga tentunya.”

Pernyataan yang kedua dari informan ND juga menegaskan tentang pentingnya karakteristik yang harus dimiliki oleh guru PAUD sebagai komunikator. Dalam hal ini, guru PAUD yang akan menjadi contoh di sekolah bagi anak usia dini, perilakunya tentu akan menjadi panutan. Oleh karena itu, adanya karakteristik komunikator, dalam hal ini para guru PAUD merupakan upaya pertama dalam membangun komunikasi yang efektif antara guru dan muridnya.

Informan lainnya, LN menyampaikan pendapatnya tentang karakteristik guru PAUD. Menurutnya, sebagai guru PAUD sudah menjadi tantangan tersendiri untuk tetap bersikap sabar tetapi tegas di depan para muridnya. LN memiliki pendapat yang berbeda dengan guru lainnya.

“Tegas itu penting menurut saya, karena dengan tegas lah anak-anak bakal ngerti dan nurut kalo diberitau. Bukannya judes, tapi saya pengen anak-anak paham, jadi kalo saya yang ngasih tau, ada beberapa anak yang emang nurutnya cuman sama saya, katanya karena saya judes, padahal bukan judes, tapi biar

mereka pada nurut gitu maksudnya.”

Berbeda dengan beberapa informan sebelumnya, penulis melihat jika LN ingin menunjukkan karakteristik tegas sebagai guru PAUD, yang bertujuan agar para murid dapat mengikuti peraturan atau mendengarkan nasihat gurunya. Pernyataan tersebut juga memperlihatkan bahwa sebagai guru PAUD, selain sifat sabar yang harus dimiliki, sikap tegas juga penting sewaktu-waktu, untuk membentuk karakter anak usia dini agar belajar disiplin sejak masih sekolah di lembaga PAUD.

(2) Adanya media/ alat yang digunakan guru PAUD di lembaga X tersebut untuk mencapai komunikasi efektif bagi guru dan anak usia dini

Upaya kedua yang dilakukan para guru PAUD di lembaga X adalah menggunakan media/ alat sebagai sarana komunikasi untuk mencapai tujuan yang diharapkan oleh para guru tersebut. NF menceritakan bahwa sebagai upaya dalam membangun komunikasi yang efektif, maka para guru sepakat untuk mengoptimalkan peran media komunikasi yang mudah menarik perhatian para muridnya. Hal inipun menyesuaikan karakteristik anak usia dini tersebut. Berikut ini adalah penuturan singkatnya.

“Kami para guru memang diberikan pelatihan juga ya, dalam pendidikan PAUD tuh, ya tentu ga sama kayak di SD, SMP, apalagi jenjang yang lebih tinggi lainnya. Justru kami harus kreatif, memikirkan supaya anak usia dini pada semangat belajar, disiplin, dan berkarakter tuh kayak gimana, lalu kami juga pake alat atau media bantu gitu, ya misalnya tanda jam masuk sekolah akan dimulai, justru pake media gini tuh lebih gampang dipahami anak-anak. Terus, pake media gambar, lebih gampang diinget sama anak-anak, banyak ya media lainnya, ini sih contohnya aja...”

Dalam kutipan di atas, penulis melihat bahwa upaya kedua yang perlu dilakukan adalah menggunakan alat/media untuk membantu tercapainya komunikasi efektif antara guru dengan muridnya.

(3) Guru PAUD harus memahami karakter murid-muridnya yang beragam

Langkah yang terakhir adalah adanya upaya guru PAUD dalam memahami karakter murid-muridnya yang beragam. Para guru perlu mengetahui keinginan dari muridnya, sehingga akan lebih mudah untuk mencapai komunikasi yang efektif. Misalnya, DN memberikan contoh bahwa ketika para murid sedang semangat belajar membaca, maka para guru akan membantu sampai selesai. Tetapi jika sebaliknya, guru pun tidak boleh memaksa keinginan anak usia dini sebagai muridnya.

Pada intinya, penulis melihat bahwa dalam membangun komunikasi yang efektif antara guru dan muridnya, sebagai komunikator yang baik, guru harus memiliki karakteristik yang dapat menarik perhatian para muridnya. Selain itu, pesan yang disampaikan pun dapat menggunakan perantara alat/media yang berkesinambungan, agar tujuan komunikasi yang diinginkan dapat tercapai. Selain itu, para guru juga harus memerhatikan target atau sasaran komunikasinya, yaitu para murid PAUD tersebut. Sebagai anak usia dini, tentu ada tantangan tersendiri untuk mendidik mereka agar memahami pesan yang disampaikan para guru. Bahkan, para informan selalu menyampaikan bahwa memahami anak-anak merupakan tugas mereka, dan para guru pun ditekan untuk tidak mendidik anak dengan kekerasan serta paksaan.

DN menambahkan penuturannya di bawah ini.

“Kami emang ditekan gak boleh mendidik dengan keras, apalagi memarahi anak ya, tapi bukan berarti jadi memanjakan anak. Kami tetap tegas, kalau anak salah,

kami beritahu gitu, malahan ada guru di sini yang anak-anak bilang galak, karena judes, padahal maksudnya supaya disegani anak-anak, jadi mereka terbiasa untuk belajar disiplin, misalnya buang sampah pada tempatnya, terus kalo menerapkan kebersihan, cuci tangan sebelum makan, dan masih banyak lagi...ya itu semua bagian dari proses belajar yang kami ajarkan kepada anak, oh iya terus kejujuran juga...jadi kami tidak boleh memarahi anak, memaksa harus bisa, kalau dia nya udah mau main, ya silakan...kan namanya juga TK itu taman bermain ya, hehe...anak-anak gak boleh dipaksa dan dikerasin...”

Ungkapan di atas tentu menguatkan hasil penelitian ini tentang adanya upaya membangun komunikasi yang efektif antara guru dengan murid PAUD di lembaga tersebut. Ketika penulis melakukan proses pengamatan atau observasi, penulis melihat adanya implikasi dari media-media yang digunakan oleh para guru. Misalnya, penggunaan media lonceng yang berarti simbol jam masuk kelas akan dimulai. Maka, secara spontan, anak-anak pun berlarian menuju sumber suara lonceng tersebut, serta berbaris di depan pintu masuk kelasnya.

Media lainnya adalah melalui lagu, para informan juga bercerita bahwa mereka menyampaikan pesan moral kepada muridnya melalui lagu-lagu tertentu. Menurutny, ketika para guru mengajak anak-anak menyanyikan lagu tersebut, maka pesan yang ingin disampaikan lebih cepat dan lebih mudah diterima oleh para murid. Inilah yang menandakan proses komunikasi yang terjalin antara guru dan murid berjalan efektif.

Sebagaimana diungkapkan oleh Wilbur Schramm bahwa yang dimaksud komunikasi efektif yaitu terjadinya kesamaan makna pesan antara komunikator dan komunikan (Mulyana,

2010). Dalam hal ini, komunikator adalah para guru PAUD dan komunikan adalah para murid sebagai anak usia dini di lembaga tersebut.

PEMBAHASAN

Teori Interaksi Simbolik

Penulis melihat bahwa proses komunikasi yang efektif dan terjalin antara guru dan murid PAUD ini sebagai sebuah interaksi yang bermakna. Dalam ilmu komunikasi, ada prinsip komunikasi yang mengatakan “diam pun merupakan pesan yang disampaikan komunikator”. Oleh karena itu, dalam bagian ini, penulis melihat teori yang relevan untuk menganalisis penelitian ini, yaitu teori interaksi simbolik.

Menurut Ralph Larossa dan Donald C. Reitzes (Turner, 2008), interaksi simbolik pada intinya menjelaskan tentang kerangka referensi untuk memahami bagaimana manusia berperilaku, bersama dengan orang lain, menciptakan dunia simbolik serta bagaimana cara dunia membentuk perilaku manusia.

Interaksi tersebut yang dimaknai berdasarkan kesepakatan bersama oleh semua pihak yang terlibat dalam suatu interaksi merupakan satu bentuk simbol yang mempunyai arti yang sangat penting. Oleh karena itu, definisi singkat dari tiga ide dasar dari interaksi simbolik diuraikan dalam hal di bawah ini:

a. Mind (pikiran)

Dalam penelitian ini, kemampuan untuk mengembangkan ide agar tercapainya makna yang sama antara guru dan murid PAUD merupakan bagian dari ide dasar yang pertama, yaitu Mind. Penulis melihat para guru melakukan upaya membangun komunikasi yang efektif, sebagai hasil dari “Mind” mereka.

b. Self (diri pribadi)

Dalam penelitian ini, penulis melihat adanya kemampuan para guru sebagai informan untuk merefleksikan diri tiap individu dari penilaian sudut pandang

atau pendapat orang lain, misalnya para murid PAUD tersebut dapat menilai ada guru yang tegas, baik, sabar, dan lain-lain, dalam artian mengemukakan tentang diri sendiri (*the-self*) dan dunia luarnya.

c. Society (masyarakat)

Ini adalah point ketiga yang melihat adanya hubungan sosial yang diciptakan, dibangun, dan dikonstruksikan oleh para guru dan murid ditengah masyarakat, dan tiap individu tersebut terlibat dalam interaksi yang dilakukannya. Interaksi tersebutlah yang kelak mengantarkan manusia dalam proses pengambilan peran di tengah masyarakatnya. Misalnya, para murid yang dapat menyerap pesan dari berbagai interaksi yang dilakukannya dengan para guru, seperti halnya kejujuran, nilai disiplin, sopan santun, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas, penulis melihat kesesuaian teori interaksi simbolik dalam penelitian ini, karena membahas tentang interaksi dan adanya pertukaran makna yang disepakati antara para guru dan murid PAUD tersebut. Contoh lainnya, pertukaran makna yang berupa simbol tersebut adalah ketika guru membunyikan lonceng sebagai simbol tanda masuk sekolah, maka para murid pun berlarian menuju sumber suara dan berbaris di depan kelas. Ini bagian dari pembelajaran adanya interaksi yang terjalin, para murid pun memahami makna pesan dari simbol lonceng tersebut.

Pada intinya, penulis pun dapat menemukan bahwa proses komunikasi dapat terjalin dengan baik di lembaga PAUD sekalipun. Ketika para guru mampu berupaya membangun komunikasi yang efektif dengan para muridnya, maka tujuan dari proses komunikasi tersebut dapat tercapai sesuai dengan harapan.

Senada dengan pernyataan diatas, hasil penelitian (Ersay, 2015) didapatkan “*This happens as a result of the upbringing which children receive from their family,*

schools and community” were “because the family, schools and community all give children with an ability in science the encouragement and opportunity to become scientists” and “it is difficult to tell”. Orang tua, sekolah dan masyarakat secara bersama-sama memberikan dorongan dan kesempatan kepada anak untuk menjadi ilmuwan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis melihat bahwa adanya upaya yang dilakukan dalam membangun komunikasi efektif antara guru dan anak usia dini, meliputi: (1) guru PAUD sebagai komunikator harus memiliki karakteristik sabar, rela berkorban, perhatian, tegas, serta mampu menarik atensi anak usia dini; (2) adanya media/ alat yang digunakan guru PAUD di lembaga X tersebut untuk mencapai komunikasi efektif bagi guru dan anak usia dini; (3) guru PAUD harus memahami karakter murid-muridnya yang beragam.

Pada intinya, setiap aktor atau peran yang terlibat dalam proses komunikasi tersebut harus saling berkoordinasi agar tujuan komunikasi yang diinginkan dapat tercapai. Misalnya, penulis melihat adanya kerjasama antar para guru, mereka membagi peran masing-masing, khususnya dalam menangani para muridnya, sehingga komunikasi yang dilakukan pun berjalan efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan terbitnya artikel ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang setulusnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penelitian ini. Ucapan terimakasih yang terutama ingin disampaikan kepada para informan yang telah berkenan dalam berdiskusi dengan penulis, serta pihak lainnya yang telah berkontribusi dalam penulisan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Obsesi, Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72–80.
- Aulina, C. N. (2018). Penerapan Metode Whole Brain Teaching dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini, 2(1), 1–12.
- Creswell, J. W. (2010). (2010). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar.
- Ersay, E. (2015). Investigating Pre-Service Early Childhood Teachers' Views on Science Technology and Society Issues in Turkey. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 191, 1397–1402. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.318>
- Mulyana, D. (2010). Pengantar Ilmu Komunikasi (p. 33). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Prasanti, Ditha & Fitriani, D. R. (2018). Pembentukan Karakter Anak Usia Dini: Keluarga, Sekolah, dan Komunitas? *Obsesi*, 1(2).
- Swick, K. J. (2003). Communication concepts for strengthening family–school–community partnerships. *Early Childhood Education Journal*, 30(4), 275–279.
- West, T. (2008). *”Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi”*. Jakarta: Salemba Humanika.
- White, E. J., Peter, M., & Redder, B. (2015). Infant and teacher dialogue in education and care: A pedagogical imperative. *Early Childhood Research Quarterly*, 30(PA), 160–173. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2014.10.008>
- Yus, A. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.

Preoperational Development of Eearly Childhood with Insectarium Media

Ranny Fitria Imran^{1✉}, Novi Ade Suryani²
Prodi PG-PAUD, FKIP, Universitas Dehasen Bengkulu, Indonesia

Abstract

Golden age is an investment for the future that is at the age of 2-7 years. This study, trains child development at the pre-operational stage of early childhood because children are still thinking realistic. To train early childhood development, this study uses insect-resistant media, which serves to introduce early childhood to surrounding insects. The research method used is the Pre Test Post Test Group Design. The subjects of this study were children of group B of Rafa PAUD in Bengkulu City. Data collection in this study is the initial test (pretest) and final test (posttest). From the results of the pretest of children's ability, there are still undeveloped children and the results of the post-test there are 7 well-developed children. The conclusion of this study is the use of insect-resistant media (insectarium) influences the preoperational thinking abilities of early childhood group B PAUD Bengkulu City

Keywords: *Preoperational for Early Childhood, Insectarium.*

Abstrak

Usia keemasan anak (*golden age*) merupakan investasi bagi masa depan yaitu pada usia 2-7 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk melatih perkembangan anak pada tahapan praoperasional anak usia dini karena agar anak dapat berpikir nyata. Untuk melatih perkembangan anak usia dini maka penelitian ini menggunakan media awetan serangga, yang berfungsi untuk mengenalkan anak usia dini pada serangga sekitar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre Test Post Test Group Design*. Subyek penelitian ini adalah anak kelompok B PAUD Rafa Kota Bengkulu. Pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest). Dari hasil pretest kemampuan anak didapatkan masih ada anak yang belum berkembang dan hasil post tes terdapat 7 orang anak yang berkembang dengan baik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media awetan serangga (*Insektarium*) berpengaruh pada kemampuan berpikir praoperasional anak usia dini kelompok B PAUD Kota Bengkulu.

Kata Kunci: *praoperasional anak usia dini, insektarium,*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉ Corresponding author :

Address : Jl. Jeruk No.12 Lingkar Timur Bengkulu

Email : rannyimran@gmail.com

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)

ISSN 2549-8959 (Media Online)

PENDAHULUAN

Masa perkembangan anak usia dini yang dimulai dari usia 2-7 tahun merupakan tahap perkembangan kognitif yaitu tahapan pra operasional. Kemampuan menerima rangsang anak sudah mulai berkembang, akan tetapi masih sangat terbatas. Pembelajaran pada anak usia dini diperlukan untuk kehidupannya dimasa mendatang. Keberhasilan proses pendidikan pada masa usia dini tersebut memiliki dampak terhadap pengembangan kemampuan untuk berbuat dan belajar pada masa-masa berikutnya.(Hayati, Kurniawati, & Witorsa, 2018)

Salah satu kemampuan yang dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan bahasa. Berbagai aspek perkembangan yang dapat dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini, yaitu fisik maupun psikis yang meliputi perkembangan intelektual atau kognitif, bahasa, motorik, dan sosio-emosional. (Yanti & Nurwidaningsih, 2018)

Kemampuan bahasa anak juga sudah mengalami perkembangan yaitu bisa memahami dan mengungkapkan melalui bahasa, sedangkan kemampuan berpikir abstrak, kesadaran akan waktu dan ruang masih terbatas (Piaget dalam Salimah, 2011).

Berdasarkan teori yang dikemukakan Piaget, tahapan perkembangan anak dibagi dalam 4 tahapan yaitu, tahapan sensorimotor (usia 0-2 tahun), tahapan pra operasional (usia 2-7 tahun), tahapan konkret operasional (usia 7-11 tahun), tahapan formal operasional (usia 11-15 tahun). Pada usia 2-7 tahun anak berada dalam periode perkembangan kognitif pra operasional dimana pada usia ini anak memiliki penguasaan sempurna akan objek permanen yang dimiliki. Kemampuan berpikir anak usia dini yang masih terbatas dapat dilatih dengan berbagai cara, yaitu dengan menggunakan media gambar seri (Salimah, 2011). Sedangkan pada penelitian ini menggunakan media awetan serangga (insektarium) dan gambar yang ada dalam buku pelajaran. Menurut penelitian Riyanto (2009) yaitu mengenai penilaian insektarium sebagai media pembelajaran

materi klasifikasi serangga pada mata kuliah entomologi. Lalu terdapat juga hasil penelitian Primiani (2010) yaitu meningkatkan aktifitas dan prestasi belajar biologi dengan media herbarium dan insektarium.

Media awetan dipilih karena pada tahap Praoperasional ini anak-anak belum dapat berpikir secara abstrak untuk mengenalkan anak pada hewan serangga yang ada disekitar lingkungan mereka. Insektarium merupakan jenis media pembelajaran realia, yaitu alat bantu visual yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada anak. Realia ini menggunakan model dan objek nyata dari hewan yaitu serangga disekitar (Zaman, 2010). Selain itu dapat memungkinkan anak untuk melakukan eksplorasi terhadap berbagai benda, baik benda hidup maupun benda mati (Aisyah, 2017).

Serangga ini dipilih karena merupakan hewan yang banyak ditemukan di Indonesia. Indonesia merupakan kawasan tropik yang mempunyai iklim yang stabil dan secara geografi adalah negara kepulauan yang terletak diantara dua benua, yaitu Asia dan Australia. Menurut data Bappenas (1993) Indonesia memiliki jumlah keanekaragaman Serangga dengan jumlah 250.000 jenis atau sekitar 15% dari jumlah jenis Biota yang diketahui di Indonesia.

Dari observasi awal yang telah dilakukan peneliti, didapatkan hasil bahwa penggunaan media gambar masih belum efektif dilakukan dalam tema “Binatang”, sehingga dengan menggunakan media awetan serangga (*insektarium*) ini maka dapat membuktikan bahwa daya ingat anak usia dini menjadi semakin baik dengan adanya media yang langsung dapat dilihat dan disentuh. Kemudian dengan menggunakan media awetan serangga (*insektarium*) akan menambah ketertarikan anak dalam proses pembelajaran.

Media awetan dipilih karena pada tahap Praoperasional ini anak-anak belum dapat berfikir secara abstrak, sehingga dibantu dengan media awetan (*Insektarium*) untuk mengenalkan anak pada hewan

serangga yang ada disekitar lingkungan mereka. Insektarium merupakan jenis media pembelajaran realia, yaitu alat bantu visual yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada anak. Realia ini menggunakan model dan objek nyata dari hewan yaitu serangga disekitar. (Zaman, 2010).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melatih perkembangan praoperasional anak usia dini dalam pengenalan hewan-hewan di sekitar khususnya serangga. Oleh karena itu penelitian ini memiliki manfaat untuk pengenalan anak terhadap hewan-hewan serangga disekitar yang juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Dengan pengenalan hewan serangga sekitar dapat bermanfaat bagi orangtua untuk menjelaskan kepada anak serangga yang memiliki sengat seperti lebah dan yang tidak menyengat seperti kupu-kupu.

METODE

Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan tes awal (pretest) dan tes akhir (post test). Tes ini dilakukan untuk melihat perkembangan anak menggunakan media gambar dan menggunakan media awetan serangga (insektarium).

Penelitian ini berlangsung dari bulan Februari hingga Maret 2018 di PAUD Rafa Kota Bengkulu. Kelas yang digunakan pada kelompok B berjumlah 28 orang sebanyak 18 orang perempuan dan 10 orang laki-laki. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah jaring (net) penangkap serangga, killing bottle, kotak insekta, jarum pentul, sterofom, plastik mika, kuas, jarum suntik, dan kapur barus. Bahan yang digunakan eter atau alkohol 70% dan serangga sekitar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi awal dan akhir perkembangan praoperasional anak usia dini dengan media awetan serangga (*Insektarium*) PAUD Kota Bengkulu diperoleh data yang dapat dilihat pada Tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Data Hasil Pretest Menggunakan Media Gambar Serangga

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
BB	5	17,9
MB	13	46,4
BSH	8	28,6
BSB	2	7,1
Jumlah	28	100

Dari hasil pretest yang dilakukan menggunakan media gambar, masih didapatkan siswa yang belum berkembang sesuai harapan. Hal ini dikarenakan media kartu gambar yang digunakan masih kurang jelas dalam menyajikan warna dan bentuk-bentuk binatang dalam hal ini serangga sekitar. Hal ini terlihat dari siswa yang belum bisa menyocokkan antara gambar dan tulisan disebelahnya.

Terdapat 2 orang siswa yang berkembang sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan sudah bisa menyocokkan antara kartu gambar dan tulisan yang berada disebelahnya.

Tabel 2. Data Hasil Posttest setelah Menggunakan Media Awetan Serangga (insektarium)

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
BB	-	-
MB	7	25
BSH	14	50
BSB	7	25
Jumlah	28	100

Hasil posttes setelah menggunakan media awetan serangga didapatkan bahwa siswa mulai berkembang, berkembang sesuai harapan dan berkembang dengan baik. Hal ini dikarenakan siswa dapat berinteraksi langsung dengan awetan serangga yang dimasukkan ke dalam kotak insektarium. Siswa dapat mengamati dan melatih keterampilan motorik halusnyanya agar lebih mengenali serangga-serangga sekitar.

PEMBAHASAN

Pada penelitian ini berfokus pada kegiatan pembelajaran untuk membantu melatih kemampuan praoperasional anak usia dini dengan menggunakan media awetan serangga (insektarium). Penggunaan insektarium merupakan media yang dapat

langsung dilihat dan dibawa kedalam kelas. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh Zaman (2010) bahwa realia dalam hal ini berupa media awetan serangga (insektarium) menggunakan model dan objek nyata dari hewan yaitu serangga disekitar. Sehingga dapat membantu melatih perkembangan praoperasional anak usia dini dalam berpikir nyata suatu benda atau makhluk hidup.

Pada hasil pretest dengan menggunakan media gambar serangga masih terdapat siswa yang belum berkembang sebanyak 5 orang. Hal ini dikarenakan penggunaan media gambar yang kurang jelas dalam hal warna dan bentuknya. Ada beberapa anak yang belum mengetahui perbedaan gambar lebah dan tawon. Hal ini disebabkan warna dan bentuk tawon yang hampir serupa pada gambar yang disajikan. Serangga ini memiliki kemiripan sehingga dibutuhkan bimbingan dari guru untuk dapat membedakan keduanya.

Setelah dilakukan posttest dengan menggunakan media awetan serangga (insektarium) siswa sudah bisa membedakan gambar-gambar serangga. Siswa diajak untuk dapat mengenali dan mengingat nama serangga yang ada pada insektarium. Pada kegiatan ini siswa langsung melakukan interaksi dengan melihat bentuk nyata dari serangga-serangga sekitar. Saat menggunakan insektarium ini, siswa langsung dapat menyebutkan nama serangga yang ada didalam kotak insektarium. Kemudian siswa tanpa bantuan guru dapat melakukan kegiatan menyocokkan antara gambar dan tulisan yang ada disebelahnya. Siswa yang belum berkembang sudah mulai berkembang dengan mencoba menyocokkan gambar dan tulisan disamping gambar. Sehingga tidak ada lagi siswa yang belum berkembang, Siswa mulai berkembang, berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.

Penggunaan gambar yang ada di buku masih membutuhkan bimbingan dari guru dalam menyocokkan gambar dan tulisan. Guru harus membimbing siswa yang masih belum bisa membedakan

serangga seperti lebah dan tawon. Sedangkan dengan media awetan serangga, siswa langsung dapat menyocokkan antara gambar dan tulisan dengan sendirinya. Siswa kelas B ini sudah mengenal huruf-huruf dan angka meskipun belum terlalu lancar karena kelas ini merupakan kelas persiapan memasuki usia sekolah dasar.

Sangat diperlukan kegiatan-kegiatan pembelajaran lainnya yang merangsang aktivitas kognitif anak usia dini untuk membantu melatih kemampuan berpikir abstrak. Dengan adanya media awetan serangga (insektarium) ini membantu siswa dalam melatih perkembangan praoperasional diusia 5-6 tahun. Selain serangga sekitar, tumbuhan sekitar juga dapat dijadikan koleksi untuk dibuat menjadi suatu herbarium sebagai media pembelajaran lainnya.

SIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media awetan serangga (*Insektarium*) dapat membantu melatih perkembangan praoperasional yaitu berpikir nyata pada anak usia dini di kelompok B PAUD Kota Bengkulu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti dan anggota peneliti mengucapkan terimakasih kepada kepala sekolah PAUD Rafa Kota Bengkulu yang telah bekerjasama dengan baik selama penelitian ini. Kemudian tidak lupa ucapan terimakasih kepada tim penangkap serangga yang telah berusaha mengumpulkan serangga-serangga sekitar sehingga dapat menjadi media awetan serangga (insektarium).

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. 2017. *Permainan Warna Berpengaruh terhadap Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(2).
<http://obsesi.or.id/index.php/obsesi>

- Bappenas. 2015. *Indonesian Biodiversity: Strategy and Action Plan*. https://www.bappenas.go.id/files/publikasi_utama/Dokumen_IBSAP_2015-2020.pdf. diakses tanggal 11 Agustus 2018
- Hayati, T., Kurniawati, M., & Witarsa, R. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kecerdasan Visual melalui Aplikasi Paint. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 109–116.
- Primiani, Novi. 2010. Meningkatkan Aktifitas dan Prestasi Belajar Biologi dengan Media Herbarium dan Insektarium. Solo: Jurnal FKIP UNS Vol. 13 No.1
- Riyanto. 2009. *Penilaian Insektarium sebagai Media Pembelajaran Materi Klasifikasi Serangga pada Mata Kuliah Entomologi di Program Studi Pendidikan Biologi FKIP UNSRI*. Jurnal FKIP UNSRI
- Salimah. 2011. *Dampak Penerapan Bermain dengan Media Gambar Seri dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara dan Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini*. Jurnal Edisi Khusus 1
- Sugiyono, 2010. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suyitno. 2004. *Penyiapan Spesimen Awetan Objek Biologi*. Jurnal Biologi FMIPA UNY
- Yanti, M., & Nurwidaningsih, L. (2018). Pengaruh Percobaan Sains Anak Usia Dini terhadap Perkembangan Kognitif Anak di TK Kartika Siwi Pusdikpal Kota Cimahi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 91–97.
- Zaman, B. 2010. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung : UPI