Vol 2 No 1 (2018) Page 1 – 12
JURNAL OBSESI : JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Research & Learning in Early Childhood Education
https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Penerapan Metode *Whole Brain Teaching* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini

Choirun Nisak Aulina
PG-PAUD FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar anak melalui penerapan *Whole Brain Teaching* serta mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar anak melalui penerapan *Whole Brain Teaching*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, subyek penelitian terdiri dari 18 anak Kelompok A TK Aisyiyah 1 Tanggulangin. Lokasi penelitian ini di TK Aisyiyah 1 Tanggulangin. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Whole Brain Teaching* dapat meningkatkan motivasi belajar anak di TK Aisyiyah 1 Tanggulangin. Hal ini dapat di lihat dari peningkatan motivasi belajar anak dari kondisi skor ketuntasan kelas 33% pada pra siklus, naik menjadi 56% pada siklus I, kemudian 83% skor ketuntasan kelas pada siklus II. Maka sesuai dengan taraf ketuntasan tindakan bahwa skor 75%-100% berada pada kualifikasi sangat baik dan pelaksanaan tindakan dinyatakan berhasil

***Kata kunci** : Whole Brain Teaching, Motivasi Belajar, TK*

Abstract

The aims of this research are to improve children's learning motivation through the implementaion of Whole Brain Teaching and to describe the improvement of children's learning motivation through the implementation of Whole Brain Teaching. This research is a classroom action research, then research subjects consisted of 18 students at TK Aisyiyah 1 Tanggulangin, especially group A. The location of this research is in TK Aisyiyah 1 Tanggulangin. Data collection technique is done by observation. The results show that the implementation of Whole Brain Teaching method can improve the learning motivation of students at TK Aisyiyah 1 Tanggulangin. It can be seen from the improvement of children's learning motivation from the state of the 33% grade completeness score in the pre cycle, up to 56% in cycle I, then 83% grade mastery score in cycle II. So in accordance with the level of completeness of the action that the score of 75% -100% is in very good qualifications and the implementation of the action declared successful

***Keywords**: Whole Brain Teaching, Learning Motivation, Kindergarten*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉ Corresponding author :
Address : Sidoarjo Jawa Timur, Indonesia
Email : lina@umsida.ac.id
Phone : 0815 5365 7413

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)
ISSN 2549-8959 (Media Online)

PENDAHULUAN

Usia dini merupakan usia yang sangat penting bagi seorang anak, pada masa ini anak masih dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Oleh sebab itu, usia dini dikatakan sebagai *golden age*, yaitu masa keemasan. Anak usia dini biasa juga di sebut sebagai individu yang unik, dimana pada masa ini mereka memiliki fase kehidupan karakteristik yang khas, mereka berbeda dengan masa anak-anak maupun masa dewasa. Di samping itu mereka juga memiliki ingatan yang luar biasa. Sehingga mereka sangat peka terhadap segala yang terjadi di lingkungan sekitarnya khususnya pada anak usia 0-5 tahun yang berada pada pra sekolah. Keingin tahuan anak yang sangat besar mendorong mereka menjadi anak yang selalu ingin mencoba hal-hal baru. Anak belajar memahami segala sesuatu disekitarnya dengan mengaktifkan kelima pancainderanya.

Menurut Munandar, pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat peserta didik aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan (Dimyati & Mujiono, 2009). Proses belajar mengajar di kelas bukan merupakan sesuatu yang sederhana, melainkan menyangkut berbagai hal yang sangat kompleks. Banyak sekali faktor yang menentukan keberhasilan seorang guru di dalam kelas, antara lain mengenai pengelolaan pembelajaran yang dilakukan dengan baik dan membantu anak didik untuk dapat belajar melalui bermain yang bermakna. Selama ini pembelajaran materi hafalan lebih banyak mengfungsikan otak kiri semata. Penggunaan otak yang tidak seimbang tersebut akan cepat menimbulkan kelelahan dan kejenuhan bagi anak didik sedangkan otak kanan yang tidak difungsikan saat belajar akan mengganggu otak kiri yang sedang berusaha menghafal. Hal ini dapat ditunjukkan dengan perilaku anak yang suka berjalan di kelas, sibuk bermain sendiri, dan mengganggu temannya saat proses belajar sedang berlangsung. Peserta didik memiliki gaya belajar yang tidak sama antara satu dengan yang lain untuk dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Dalam proses pembelajarannya guru adalah sebagai fasilatator dan motivator untuk menggali segala potensi yang dimiliki oleh anak. Guru sebagai jembatan untuk membuat anak siap memasuki pendidikan lebih lanjut dari segi akademik, nilai agama dan norma agama serta pembiasaan perilaku yang baik (Hidayatu Munawaroh, 2017).

Terdapat tiga macam gaya belajar anak, yaitu visual, auditorial, dan kinestetik (DePorter, Reardon, & Singer-Nourie, 2010). Anak dengan gaya belajar visual untuk mengerti atau memahami suatu materi belajar, mereka harus membaca langsung literasinya atau melihat secara langsung gurunya saat menjelaskan. Berbeda halnya dengan anak dengan gaya belajar auditori mereka dapat memahami materi yang disampaikan melalui *tone* suara, tinggi rendahnya, kecepatan berbicara. Anak dengan gaya belajar kinestetik belajar melalui bergerak, menyentuh dan melakukan secara langsung. Masing-masing anak didik tidak memiliki ketiga gaya belajar tersebut, melainkan hanya salah satunya saja. Grinder (Suparman, 2010) dari penelitiannya menunjukkan bahwa dari 30 anak, sebanyak 22 anak pada suatu grup belajar akan belajar secara efektif selama guru menyediakan ketiga gaya belajar yakni visual, audiotori, dan aktivitas kinestetik saat proses kegiatan belajar. Sisanya delapan anak yang lain, lebih suka jika guru menyedikan kegiatan pembelajaran hanya pada salah satu gaya belajar dibandingkan dengan tiga gaya belajar. Maka dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan pembelajaran menjadi efektif ketika pembelajaran dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, mengasyikkan, mencerdaskan dan menguatkan anak sebagai pembelajar di sekolah. Hal ini dapat diperoleh dengan cara mengoptimalkan fungsi kerja otak kanan dan kirinya. Pelaksanaan kegiatan belajar yang efektif dan efisien dapat diperoleh bila guru memperhatikan strategi belajar mengajar dan perkembangan motivasi belajar anak didik di kelas.

Motivasi adalah usaha seseorang untuk ingin dan mau melakukan sesuatu, atau sebaliknya jika seseorang itu tidak senang terhadap sesuatu maka ia berusaha untuk menghindari atau

meniadakan hal tersebut (Sardiman, 2012). Adanya unsur lain dapat mendorong munculnya unsur lain tersebut yakni karena keinginan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sebagaimana pernyataan Hamalik bahwa motivasi merupakan suatu proses perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai suatu tujuan (Hamalik, 2013). Sehingga untuk mencapai tujuan yang diinginkan seseorang harus memiliki motivasi pada dirinya.

Motivasi belajar adalah suatu dorongan ataupun kekuatan mental yang dapat mengaktifkan suatu prilaku manusia, termasuk dalam prilaku dalam belajar (Dimyati & Mujiono, 2009). Motivasi merupakan hal yang penting dimiliki oleh anak, ketika anak telah memiliki motivasi belajar tinggi maka anak akan lebih bersemangat dalam melakukan setiap proses kegiatan belajar. Di samping itu motivasi juga sangat penting dalam menentukan seberapa banyak peserta didik belajar dari suatu kegiatan pembelajaran atau seberapa banyak peserta didik menyerap informasi yang diberikan kepada mereka. Peserta didik menggunakan proses kognitif lebih tinggi dalam mempelajari materi ketika anak memiliki motivasi tinggi untuk mempelajari sesuatu, sehingga peserta didik itu akan dapat menyerap dan memahami materi itu dengan baik. Salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan belajar peserta didik adalah motivasi. Kadar motivasi ini banyak ditentukan oleh tingkat kebermaknaan bahan pelajaran serta proses kegiatan pembelajaran yang dimiliki oleh peserta didik. Intensitas usaha belajar anak ditentukan oleh seberapa besar motivasi pada diri anak tersebut (Lawson, 2011).

Motivasi belajar yang dicapai setelah melalui proses kegiatan belajar mengajar ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku anak. Mengingat keberadaan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar sangat berpengaruh maka sudah semestinya kemampuan guru dalam memotivasi anak dalam belajar harus diperhatikan. Sebagaimana di ketahui bahwa faktor kunci bagi kesuksesan pembelajaran adalah motivasi. Maka menghadirkan proses kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif adalah suatu keharusan bagi seorang guru. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran adalah wujud realisasi dari perencanaan pembelajaran yang sudah di susun oleh seorang guru.

Menurut Donald terdapat beberapa bagian penting yang medasari motivasi yaitu : a) Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Beberapa perubahan energi di dalam sistem *neurophysiological* yang ada pada organisme manusia di pengaruhi oleh perkembangan motivasi. b) Motivasi ditandai dengan munculnya rasa/*feeling*, afeksi seseorang. Maka adanya motivasi tidak lepas dari kondisi psikologis seseorang begitupula dengan masalah-masalah emosi dan afeksi yang tentunya juga akan menentukan tingkah laku manusia. c) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Maka dalam hal ini adanya motivasi merupakan respons dari suatu aksi yang telah dilakukan sebelumnya. Motivasi muncul karena adanya rangsangan/dorongan dari faktor lain yakni tujuan (Sardiman, 2012). Kebutuhan seringkali menjadi tujuan utama seseorang melakukan sesuatu.

Motivasi terbagi menjadi dua, yaitu motivasi *intrinsik* dan motivasi *ekstrinsik* (Hamalik, 2013). Motivasi *intrinsik* adalah motivasi yang muncul dari dalam diri seseorang itu sendiri tanpa ada rangsangan atau pengaruh dari faktor luar dirinya, misalnya seorang anak belajar karena memang dia ingin memperoleh pengetahuan bukan karena takut mendapat nilai jelek atau di hukum guru. Sedangkan motivasi *ekstrinsik* merupakan motivasi yang di timbulkan karena adanya faktor-faktor dari luar situasi belajar seperti halnya anak belajar karena akan ada ulangan supaya mendapat nilai baik sehingga mendapat pujian dari orang tua, guru dan sebagainya. Namun dalam kenyataanya tidak semua anak memiliki motivasi *intrinsik* yang kuat hingga mereka mau belajar dengan sungguh-sungguh, oleh karena itu peran guru juga sangat penting dalam membangkitkan motivasi *ekstrinsik* pada diri anak agar meraka dapat meraih keberhasilan belajar. Pada hakikatnya motivasi belajar anak baik itu dorongan internal maupun eksternal mempunyai peranan besar bagi seorang anak dalam meraih keberhasilan dalam belajar.

Menurut Sardiman, "memberikan motivasi kepada anak berarti menggerakkan anak untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu". Untuk membangkitkan motivasi belajar anak, guru di harus mengetahui karakteristik peseerta didik sehingga dalam penyampaian materi belajar dapat dilakukan secara sistematis, dengan bahasa yang mudah dipahami oleh anak. Anak akan mengikuti setiap kegiatan belajar dengan senang hati dan penuh semangat apabila materi yang disampaikan guru bermakna bagi kehidupan anak serta menarik perhatian dan minatnya .

Menurut Sudjana, motivasi belajar anak dapat dilihat dalam hal: minat dan perhatian anak terhadap pelajaran, semangat anak untuk melakukan tugas belajarnya, tanggung jawab anak dalam mengerjakan tugas belajarnya, rasa senang dalam mengerjakan tugas yang diberikan dan reaksi yang ditunjukkan terhadap stimulus yang diberikan oleh guru (Nana Sudjana, 2011). Indikator motivasi belajar dalam penelitian ini yaitu :

1. Minat dan perhatian anak terhadap materi pembelajaran. Minat dan perhatian anak memiliki peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Proses penyampian informasi dari guru tidak akan berjalan lancar tanpa adanya minat dan perhatian anak terhadap pembelajaran. Anak dikatakan mempunyai minat dan perhatian apabila anak mendengarkan dan memperhatikan, tidak bicara sendiri dan tidak meninggalkan kelas.
2. Semangat anak untuk melaksanakan tugasnya. Semangat anak memegang peranan penting, dengan semangat anak akan lebih aktif dalam pembelajaran. Dimyati dan Mujiono menyatakan bahwa salah satu keaktifan anak berwujud perilaku ingin tahu dengan mencari informasi yang dibutuhkan. Rasa ingin tahu anak diwujudkan melalui anak aktif bertanya kepada guru bila tidak mengerti penjelasan guru. Jadi dapat disimpulkan bahwa anak yang memiliki semangat belajar tinggi akan langsung bertanya kepada guru atau teman yang mengerti.
3. Tanggung jawab anak dalam mengerjakan tugasnya. Tanggung jawab merupakan sesuatu yang harus ada pada diri seorang anak dalam kegiatan belajar, baik secara individu maupun kelompok. Tanpa adanya tanggung jawab diri anak, maka tujuan pembelajaran akan sulit dicapai. Tanggung jawab anak dalam penilitian ini adalah anak langsung menirukan gerakan guru dan menyebutkan tempat-tempat rekreasi sesuai yang diterangkan guru dengan metode *whole brian teaching*.
4. Rasa senang dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Mengerjakan tugas yang diberikan guru, haruslah disertai dengan perasaan senang dalam mengerjakan tugas tersebut, karena dengan perasaan senang maka anak akan mengerjakan sesuai dengan tuntunan guru. Hal yang bisa diamati bahwa anak merasa senang adalah anak terlihat menikmati tugas yang diberikan oleh guru dalam kegiatan materi pagi dan menyebutkan tempat-tempat rekreasi dengan metode *whole brain teaching.*
5. Reaksi yang ditunjukkan anak terhadap stimulus yang diberikan guru.
   Interaksi antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat terjadi karena adanya stimulus yang diberikan oleh guru sehingga menimbulkan reaksi pada anak. Contoh interaksi guru dan peserta didik terlihat saat guru memberikan pertanyaan, dan anak memberikan reaksi dengan menjawab pertanyaan.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru di TK Aisyiyah 1 Tanggulangin pada saat guru menjelaskan tentang sub tema, terlihat yang memperhatikan hanya beberapa anak, terutama anak yang duduk di baris depan. Sedangkan sebagian anak lagi bermain dengan teman di sebelahnya dan ada juga yang diam tapi terlihat tidak mendengarkan, beberapa anak tidak menyelesaikan tugas sampai selesai, dan juga terlihat anak-anak tidak antusias ketika di beri atau mengerjakan tugas.

Ketercapaian tujuan pengajaran tergantung pada kemampuan guru dalam mengelola kelas dan menentukan pendekatan dan metode pembelajaran. Pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat dapat membangkitkan motivasi belajar anak. Model, strategi, pendekatan, dan metode pembelajaran diarahkan guna tercapainya tujuan

pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, pendidik sebaiknya menggunakan metode yang bervariasi agar proses pengajaran tidak membosankan (M. Fauziddin, 2017).

Adapun upaya dalam mengatasi minimnya motivasi belajar anak dalam menerima materi di kelas akan dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran *Whole Brain Teaching*. Metode *Whole Brain Teaching* adalah metode pembelajaran dengan cara mengenali prinsip belajar anak didik yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu *visual, verbal, dan kinestetik*. Strategi inti dari pelaksanaan metode pembelajaran *Whole Brain Teaching* merupakan metode pembelajaran yang berusaha bagaimana cara menarik perhatian peserta didik sehingga mereka lebih fokus pada materi yang diberikan oleh guru.

Chris Biffle mengemukakan bahwa *Whole Brain Teaching* adalah pembelajaran dengan pendekatan instruksional yang berasal dari gambaran *neurolinguistik* yang berdasarkan pada fungsi otak kanan dan kiri (Chris Biffle, 2008). *Neurolinguistik* yaitu suatu bidang kajian ilmu yang mempelajari tentang bagaimana otak memproses kegiatan berbicara, mendengar, membaca dan menulis menjadi sebuah informasi. Program ini meneliti hubungan antara bahasa dan prilaku dan dapat digunakan untuk menciptakan jalinan pengertian anak dan guru. Guru yang memiliki pengetahuandan pemahaman tentang *neurolinguistik* mengetahui bagaimana menggunakan bahasa yang positif untuk meningkatkan tindakan-tindakan positif pada anak, hal ini menjadi faktor penting untuk merangsang fungsi otak yang paling efektif.

Proses berpikir otak kiri yang bersifat logis lebih mengedepankan logika, fakta, sistematis, detain dan rasional, misalnya dikenakan dengan proses pembelajaran melalui tugas tugas terstuktur dengan aturan yang jelas, menulis, membaca, berhitung. Proses berpikir otak kanan yang bersifat acak, tidak teratur, intuitif dan menyeluruh dikenakan dengan proses pembelajaran yang terkait dengan pengetahuan nonverbal (seperti perasaan dan emosi), kesadaran akan perasaan tertentu (merasakan kehadiran orang atau suatu benda), kesadaran spasial, pengenalan bentuk dan pola, seni, kepekaan warna, kreatifitas,dan visualisasi. Maka dalam kegiatan pembelajaran harus menyeimbangkan aktivitas otak bagian kanan dan kiri sehingga anak merasa rileks. Ketika anak dalam keadaan rileks akan membuat koneksi kedua belahan otak lebih cepat memproses informasi.

Strategi inti dari *Whole Brain Teaching* adalah bagaimana cara menarik perhatian audiens dalam hal ini adalah anak didik sehingga mereka lebih terfokus pada materi yang diberikan guru. Pelaksanaan metode *whole brain teaching* dalam pembelajaran di kelas, menurut Chris Biffle (Chris Biffle, 2008) terdapat tujuh teknik, yaitu :

a) Seruan sapa guru terhadap kelas (*Class-Yes*)

Terkadang guru merasa kesulitan mengajar di kelas karena anak-anak ramai dan berbicara sendiri dengan temannya sehingga tidak memperhatikan apa yang diterangkan oleh guru. Pada pembelajaran *Whole Brain Teaching*, guru dapat menggunakan seruan "*class-yes*" untuk menarik perhatian anak kepada guru. Ketika guru mengatakan "*class*", anak akan menjawab "*yes*", ketika guru berseru "*class, class...!",* dengan kecepatan, gerakan dan irama tertentu, anak menjawab ,"yes, yes..." mengikuti gerakan, irama dan kecepatan yang dilakukan oleh guru. Selanjutnya anak anak akan memfokuskan diri untuk mendengarkan apa yang diterangkan oleh guru.

b) Mengajar sambil melakukan gerakan-gerakan simbolik bermakna (*Gestures*)

Dalam proses kegiatan pembelajaran guru memberikan penjelasan kepada peserta didik dengan singkat atau pendek-pendek. Disamping itu untuk membantu anak memahami apa yang diajarkan oleh guru, maka guru melakukan gerakan-gerakan simbolik bermakna. Gerakan yang dilakukan guru melibatkan tidak hanya tangan tapi juga dapat dipadukan dengan gerakan bagian tubuh lainnya serta perpaduan intonasi suara yang bervariasi menjadi sbuah keharusan untuk dilakukan oleh seorang guru. Maka dalam persiapan mengajar guru wajib menyusun rancangan pembelajaran dengan rinci serta terus melatih diri membuat gerakan-gerakan (*gestures*) asosiatif dan bermakna. Gerakan-gerakan tersebut akan ditirukan oleh para anak ketika mereka diminta oleh guru di kelas untuk melakukan

aktivitas "saling mengajarkan" (*teach-ok) /swich-ok/ mirror*.

c) Saling mengajar antaranak (*Teach – Ok*)

Teknik yang digunakan dalam "teach-ok", yaitu dengan melibatkan anak dalam melakukan empat aktivitas dalam pembelajaran, yaitu melihat, mengatakan, mendengar dan melakukan. Hal ini merupakan inovasi terbaru dalam pembelajaran di kelas dan akan membuat anak belajar menyenangkan. Langkah-langkah dalam pembelajaran dalam melakukan kegiatan "teach-ok" adalah membagi anak kedalam kelompok yang terdiri dari dua anak, ketika guru berseru *"teach"* dengan irama, gerakan dan kecepatan tertentu, selanjutnya anak menjawab "oke" dengan irama, gerakan dan kecepatan tertentu juga meniru guru. Selanjutnya anak-anak saling berhadapan dengan teman sebelahnya dan mengajarkan apa yang diminta oleh guru dengan menggunakan gestures. Kegiatan mengajarkan teman ini berlangsung sampai guru berseru, *"class...!"*, dan anak – anak langsung berhenti mengajar temannya dan menghadap lagi ke guru sambil berseru, *"yes..."*.

d) Menirukan Gesture dan penjelasan guru (*Mirror*)

Mirror adalah salah satu teknik yang sederhana dalam WBT. Ketika guru mengatakan "mirror" lalu anak merespon dengan mengatakan "mirror", kemudian anak menirukan gesture dan penjelasan dari guru. Cara kerja otak dalam proses ini adalah ketika anak meniru gesture guru, korteks motor mereka, area memori yang paling dapat diandalkan otak secara otomatis terlibat. Gunakan mirror ketika bercerita, memberi petunjuk, menjelaskan langkah-langkah dalam prosedur, menunjukkan proses, kapan saja guru ingin melihat pemahaman anak tentang apa yang telah diajarkan.

e) Mengajar teman secara bergantian (*switch-ok*)

Pada saat menggunakan perintah *teach-ok*, guru terkadang merasa kesulitan dalam memperhatikan anak, antara anak yang aktif berbicara dan anak yang menjadi pendengar. Dari sinilah guru bisa menggunakan perintah switch-ok. Langkah pertama yang dilakukan adalah membagi anak ke dalambeberapa kelompok yang terdiri dari dua anak. Anak dengan nilai yang tinggi dipasangkan dengan anak yang nilainya rendah, sedangkan anak yang nilainya cukup dipasangkan dengan anak yang nilainya cukup pula. Jadi, terdapat dua kelompok, yaitu kelompok satu sebagai pengajar pertama dan kelompok dua sebagai pengajar kedua.

Selanjutnya guru menjelaskan tentang perintah *switch-ok* ini, yaitu apabila guru berkata *teach*, anak menjawabnya dengan *ok* dan berarti dimulainya anak kelompok pertama mengajarkan apa yang disampaikan guru kepada anak kelompok kedua sebagai pendengar. Dan ketika guru berkata *switch*, anak menjawab *ok*. Selanjutnya sekarang giliran kelompok dua sebagai pengajar dan kelompok satu sebagai pendengar.

Kunci utama dari interaksi ini adalah bahwa baik guru sebagai pembicara dan anak sebagai pendengar harus menggunakan gerakan/*gesture* dengan baik. Guru menggambarkan apa yang mereka katakan dengan gerakan-gerakan bermakna dan anak mendengarkan tentang apa yang dijelaskan tersebut. Hal ini dilakukan bergantian kepada anak agar anak dapat menerapkan sebagai pembicara dan pendengar dengan baik pada temannya.

f) Pemberian skor penilaian terhadap partisipasi anak dalam pembelajaran (*Scoreboard*).

Pada pelaksanaan metode *whole brain teaching* ini, guru telah menyiapkan kolom penilaian yang terdiri dua kolom, yaitu gambar gembira (*smile*) dan kecewa (*frowny*). Kriteria penilaian *scoreboard* sebagaimana tabel 1. Guru memberitahukan pada anak bahwa bila anak dapat menjawab pertanyaan, melakukan dengan baik aktivitas *teach-ok/mirror/switch-ok* yang di instruksikan oleh guru, maka akan di tempelkan gambar *smile* di sebelah kolom anak sebagai *reword*. Tetapi bila sebaliknya, maka guru akan memberikan gambar *frowny* di sebelah kolom anak pada papan skor.

Tabel 1 Kriteria penilaian *Scoreboard*

Gambar yang diperoleh	Kriteria
(*Smile*)	➢ Anak menirukan materi sesuai dengan yang diterangkan guru. ➢ Anak menirukan gerakan, mimik dan intonasi sesuai dijelaskan guru
(*Frowny*)	➢ Anak menirukan materi kurang sesuai dengan yang diterangkan guru. ➢ Anak menirukan gerakan, mimik dan intonasi kurang sesuai dengan apa yang diterangkan guru

g) Memeriksa pemahaman anak atas materi pagi (*comprehession check*).

Pada akhir acara materi pagi, guru akan melakukan memeriksa pemahaman para anak untuk mereview materi yang telah diberikan dengan cara memonitor para anak sambil berkeliling kelas pada saat anak melaksanakan aktivitas teach ok/switch ok.

Terdapat lima aturan kelas yang harus dimengerti anak dalam pembelajaran berdasarkan *Whole Brain Teaching* yaitu 1) Dengarkan ketika guru berbicara. 2) Ikuti petunjuk dengan cepat. 3) Hargai teman, hargai diri sendiri, hargai kelas. 4) Angkat tangan jika mau bicara/meninggalkan tempat. 5) Jadilah berani dan jujur.

Penjabaran dari 5 aturan kelas yang harus dimengerti anak adalah sebagai berikut : Aturan pertama gerakan menarik jari telunjuk putar samping telinga dan arahkan kedua tangan pada guru, lalu mengangkat tangan disamping kepala membuat gerakan bicara. Aturan kedua gerakan ketuk satu jari lalu buka dengan gerakan cepat setiap perkata. Aturan ketiga gerakan kedua ibu jari tahan di dada, buka tangan arahkan ke teman, lalu arahkan ke semua dalam kelas. Aturan keempat gerakan mengangkat tangan kemudian tarik ke samping kepala dan membuat gerakan bicara/gerakan berjalan dan aturan kelima gerakan mengenggam tangan tarik ke samping kepala lalu buka gerakkan ke depan dengan pelan sambil menunduk.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak kelompok B TK Aisyiyah 1 Tanggulangin melalui penerapan metode *Whole Brain Teaching*.

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Aisyiyah 1 Tanggulangin dengan jumlah 18 anak. Disain penelitian yang digunakan adalah model spiral dari Kemmis dan Taggart terdiri dari empat tahap, yaitu a) perencanaan *(planning);* b) tindakan *(acting);* c) pengamatan *(observing);* dan d) refleksi *(reflecting)*. Berdasarkan hasil refleksi, maka akan di tentukan apakah tindakan sudah di tuntas atau belum. Dan jika hasil peningkatan masih beum mencapai tingkat ketuntasan maka memungkinkan untuk melakukan perencanaan tindakan lanjutan dalam siklus selanjutnya.

Penelitian dilakukan pada anak kelompok B TK Aisyiyah 1 Tanggulangin. Adapun dasar pertimbangan pemilihan lokasi penelitian tersebut karena peneliti menemukan permasalahan yang terkait dengan kurangnya motivasi anak dalam pembelajaran, kurangnya kreativitas guru dalam pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi terkait permasalahan yang dihadapi oleh anak kelompok B TK Aisyiyah 1 Tanggulangin serta dapat meningkatkan motivasi anak melalui metode metode *whole brain teaching.*

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, catatan lapangan dan dokumentasi.

Selanjutnya data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan prosentase dengan menggunakan rumus yang dikemukakan (Arikunto, 2013) sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Prosentase

f : Jumlah yang diperoleh

n : Jumlah anak keseluruhan

Adapun target keberhasilan tindakan sebagaimana tabel 2 berikut :

Tabel 2. Taraf keberhasilan tindakan

Taraf capaian motivasi belajar (%)	Kualifikasi	Keterangan
75%-100%	Sangat Baik	Berhasil
40%-74%	Baik	Kurang Berhasil
0%-39%	Kurang	Tidak berhasil

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sebelum di lakukan tindakan penerapan metode *whole brain teaching* maka peneliti dan observer melakukan observasi terkait motivasi belajar anak berdasar menurut Sudjana meliputi; motivasi belajar anak dapat dilihat dalam hal: minat dan perhatian anak terhadap pelajaran, semangat anak untuk melakukan tugas belajarnya, tanggung jawab anak dalam mengerjakan tugas belajarnya, rasa senang dalam mengerjakan tugas yang diberikan dan reaksi yang ditunjukkan terhadap stimulus yang diberikan oleh guru (Nana Sudjana, 2011).

Berdasarkan pra siklus di ketahui tingkat ketercapian kelas terkait motivasi belajar anak 33% atau 6 anak dari 18 anak. Ketercapaian tingkat motivasi anak pada masing-masing indikator terlihat pada tabel 3.

Tabel 3. skor motivasi belajar anak pra siklus

No	Indikator	Skala Penilaian		
		1	2	3
1	Indikator 1	17%	67%	17%
2	Indikator 2	44%	33%	22%
3	Indikator 3	28%	44%	28%
4	Indikator 4	22%	67%	11%
5	Indikator 5	44%	50%	6%

Berdasarkan hasil refleksi pra siklus, maka di rencakan kegiatan siklus I dengan melakukan penerapan metode *whole brain teaching* pada kegiatan pertemuan pagi untuk menyampaikan informasi pagi serta pembahasan tema.

Siklus I

Pelaksanaan siklus 1 ini terdiri 3 kali pertemuan yakni hari senin, selasa, Rabu, tanggal 6 s.d 8 Nopember 2017. Kegiatan tindakan terdiri dari empat tahap yakni

1) Perencanaan, pada tahap ini peneliti dan guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan binatang sub tema binatang hidup di air, merancang *gestures* atau gerakan-gerakan bermakna untuk penyampaian materi, dan menyiapkan alat penilaian nontes berupa papan skor (*scoreboard*) beserta gambar *smile* dan *frowny* serta lembar observasi motivasi belajar.

2) Pelaksanaan, kegiatan penerapan metode *whole brain teaching* di laksanakan pada materi pagi pukul 07.45 sampai pukul 08.15 Wib. Kegiatan terbagi menjadi tiga kegiatan pendahuluan selama 5 menit. Guru mengucapkan *class* seluruh anak menirukan. Dilakukan secara berulang setiap kali untuk memfokuskan perhatian anak. Dilanjutkan dengan lima aturan kelas dengan gerakan mimik dan intonasi berbeda. Kegiatan inti berlangsung selama 20 menit, guru menjelaskan tentang tema binatang dengan sub tema binatang hidup di air meliputi bagian-bagian tubuh binatang. Makanan, bahaya, manfaat dengan gerakan mimik dan intonasi juga perintah *mirror, teach, switch*. Saat anak beraktifitas guru dan peneliti mengamati secara langsung motivasi belajar anak. Selanjutnya pada kegiatan penutup dilakukan selama 5 menit berisi tanya jawab tentang pembelajaran materi pagi dengan metode *whole brain teaching* dan kesimpulan akhir jumlah gambar *smile/frowny* yang diperoleh anak didik. Bila mendapatkan banyak gambar *smile*, guru memberikan pujian; bila banyak mendapatkan gambar *frowny* guru memotivasi anak didik.

3) Observasi, tahap ini di lakukan bersamaan dengan tahap tindakan/pelaksanaan. Guru mengamati minat dan perhatian anak terhadap pelajaran, semangat anak untuk melakukan tugas belajarnya, tanggung jawab anak dalam mengerjakan tugas belajarnya, rasa senang dalam mengerjakan tugas yang diberikan dan reaksi yang ditunjukkan terhadap stimulus yang diberikan oleh guru. Adapun hasil pengamatan pada siklus I di peroleh data bahwa nilai ketercapaian motivasi anak 10 anak tercapai dan 8 belum maka secara prosentase ketercapaian 56% sedangkan

ketercapaian masing-masing indikator sebagaimana pada tabel 4.

Tabel 4. Skor motivasi belajar anak siklus I

No	Indikator	Skala Penilaian		
		1	2	3
1	Indikator 1	0%	44%	56%
2	Indikator 2	0%	56%	44%
3	Indikator 3	0%	61%	39%
4	Indikator 4	0%	56%	44%
5	Indikator 5	0%	78%	22%

Dari tabel tersebet terlihat bahwa hampir semua anak sudah meningkat motivasi belajarnya, hanya saja masih pada tahap skor 2 yakni kurang berhasil.

4) Refleksi, berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I yang nilai ketercapaiannya hanya 56%, setelah dilakukan kajian bersama terkait hambatan yang terjadi pada siklus I pada di rencanakan rencana perbaikan pada siklus II meliputi menyampaikan kembali pada anak terkait aturan dan prosedur pelaksanaan metode *whole brain teaching*, pada siklus I untuk menumbuhkan minat dan perhatian pada siklus I anak sifatnya hanya menirukan apa yang dilakukan guru, dan pada siklus II selain anak menirukan guru selanjutnya anak melakukan tanpa bimbingan guru. Dan untuk menumbuhkan tanggung jawab anak, guru menugaskan beberapa anak yang dianggap paling mampu menirukan gerakan dan penjelasan guru untuk memotivasi anak yang kurang mampu.

Siklus II

Pelaksanaan siklus II terdiri 3 kali pertemuan yakni hari senin, selasa, Rabu, tanggal 20 s.d 22 Nopember 2017. Kegiatan tindakan terdiri dari empat tahap yakni

1) Perencanaan, pada tahap ini peneliti dan guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema binatang sub tema binatang bersayap, merancang *gestures* atau gerakan-gerakan bermakna untuk penyampaian materi, dan menyiapkan alat penilaian nontes berupa papan skor (*scoreboard*) beserta gambar *smile* dan *frowny* serta lembar observasi motivasi belajar.

2) Pelaksanaan, kegiatan penerapan metode *whole brain teaching* di laksanakan pada materi pagi selama 50 menit dari pukul 07.45 sampai pukul 08.35 Wib. Kegiatan terbagi menjadi tiga kegiatan. Kegiatan pendahuluan pada siklus II di perpanjang menjadi 10 menit. Kegiatan ini sebagai di fokuskan agar anak-anak siap untuk menerima materi pagi. Guru mengucapkan *class*, seluruh anak menirukan ucapan guru dengan dengan intonasi yang sama. Dilakukan secara berulang setiap kali untuk memfokuskan perhatian anak. Dilanjutkan dengan lima aturan kelas dengan gerakan mimik dan intonasi berbeda. Kegiatan inti berlangsung selama 30 menit, guru menjelaskan tentang macam-macam binatang yang memiliki sayap, bagian-bagian tubuh binatang. makanan, bahaya, manfaat binatang dengan gerakan mimik dan intonasi yang menyenangkan. Di lanjutkan dengan perintah *mirror* yang berarti anak-anak menirukan gerakan guru, *teach* dengan mengajarkan anak di samping, selanjutnya *switch* mengajarkan teman secara bergantian. Saat anak beraktifitas guru dan peneliti mengamati secara langsung motivasi belajar anak. Selanjutnya pada kegiatan penutup dilakukan selama 10 menit berisi tanya jawab tentang pembelajaran materi pagi dengan metode *whole brain teaching* dan kesimpulan akhir jumlah gambar *smile/frowny* yang diperoleh anak didik. Bila mendapatkan banyak gambar *smile*, guru memberikan pujian; bila banyak mendapatkan gambar *frowny* guru memotivasi anak didik.

3) Observasi, pada pelaksanaan siklus II ini terlihat anak-anak lebih antusias saat kegiatan pembelajaran yang di tunjukkan dengan reaksi ketika guru memberikan instruksi mereka langsung tanggap. Peningkatan skor motivasi belajar anak pada siklus II dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Skor motivasi anak siklus II

No	Indikator	Skala Penilaian		
		1	2	3
1	Indikator 1	0%	44%	56%
2	Indikator 2	0%	56%	44%
3	Indikator 3	0%	61%	39%
4	Indikator 4	0%	56%	44%
5	Indikator 5	0%	78%	22%

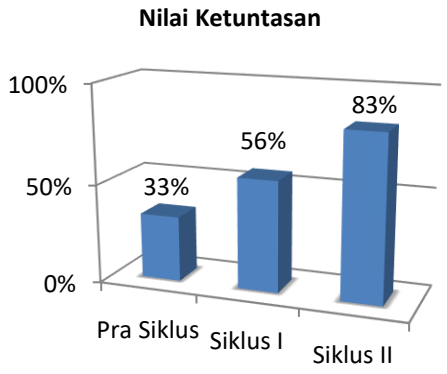
Dari tabel 5 tersebet terlihat bahwa semua anak sudah meningkat motivasi belajarnya tidak ada lagi yang di skala 1.

4) Refleksi, hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II nilai ketercapaian tidakan sebesar 83%, maka sesuai dengan taraf ketercapaian motivasi belajar 75%-100% maka ketercapaian motivasi termasuk kualifikasi sangat baik yang berarti pemberian tindakan metode *whole brain teaching* untuk meningkatkan motivasi

PEMBAHASAN

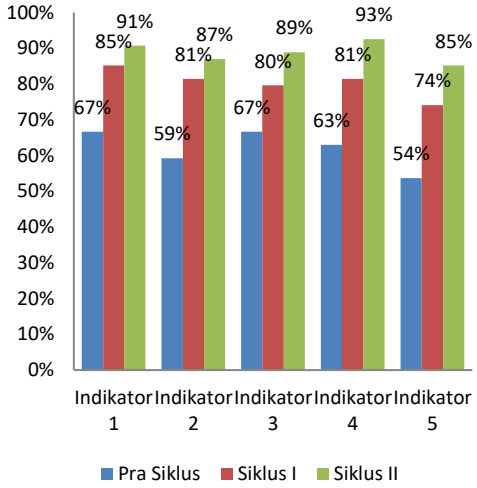
A. Peningkatan Motivasi Belajar

Peningkatan motivasi belajar anak kelompok B melalui penerapan metode *whole language teaching* mengacu pada lima indikator motivasi belajar yakni : 1) minat dan perhatian anak terhadap pelajaran, 2) semangat anak untuk melakukan tugas belajarnya, 3) tanggung jawab anak dalam mengerjakan tugas belajarnya, 4) rasa senang dalam mengerjakan tugas yang diberikan dan 5) reaksi yang ditunjukkan terhadap stimulus yang diberikan oleh guru. Hasil tindakan berdasarkan observasi menunjukkan adanya peningkatam motivasi belajar anak dari siklus pra siklus, siklus I dan siklus II sebagaimana yang ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar. 1 Peningkatan skor ketuntasan kelas

Dari gambar 1. menunjukkan adanya peningkatan skor ketuntasan kelas dari pra-siklus, siklus I dan siklus II. Sebelum di berikan tindakan metode *Whole Brain Teaching* skor motivasi belajara anak 33%, selanjutnya setelah di berikan tindakan metode *whole brain teaching* naik menjadi 56% pada siklus I dan setelah di lakukan perbaikan dari hasil refleksi pelaksanaan siklus I maka skor ketuntasan kelas anak menjadi 83% pada siklus II. Maka sesuai dengan taraf pencapaian tindakan bahwa skor 75%-100% berada pada kualifikasi Sangat Baik dan pelaksanaan tindakan dinyatakan Berhasil.



Gambar 2. Ketercapaian indikator

Dari tabel 2 menunjukkan masing-masing indikator telah tercapai siklus I kecuali pada indikator 5 yaitu reaksi yang ditunjukkan anak terhadap stimulus yang diberikan guru masih tercapai skor 74% sedangkan indikator yang lain sudah lebih dari 75% skor ketuntasan. Pada siklus II semua indikator tercapai dengan sangat baik, pada indikator 1 minat dan perhatian anak terhadap pelajaran dari pra siklus 67%, meningkat menjadi 85% pada siklus 1 dan 91% pada siklus II. Indikator 2 semangat anak untuk melakukan tugas belajar dari pra siklus skor 59% meningkat menjadi 81% pada siklus 1 dan pada siklus II mencapai skor 87%. Indikator 3 tanggung jawab anak dalam mengajarkan tugas belajar dari 67% pada pra siklus menjadi 80% pada siklus I dan siklus 89%. Pada indikator 4 rasa senang dalam mengerjakan tugas pada pra siklus 63% meningkat menjadi 81% pada siklus I dan 93% pada siklus II. Dan yang terakhir pada indikator 5 reaksi yang ditunjukkan anak terhadap stimulus yang diberikan guru ini pada pra siklus 54% meningkat menjadi 74% pada siklus I meskipun pada siklus ini masih belum tercapai tingkat ketuntasan tindakan namun pada siklus ke II mengalami peningkatan menjadi skor 85% ketercapain indikator.

Dari hasil tersebut maka disamping sudah tercapai ketuntasan kelas pada 83% di tunjukkan pada gambar 1, dan juga sudah tercapai skor ketuntasan masing-masing dindikator lebih dari 75% maka ini menunjukkan pelaksanaan tindakan berhasil. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Slameto, 2013) bahwa salah satu factor yang mempengaruhi motivasi belajar anak adalah faktor sekolah seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan anak, relasi anak dengan anak. Oleh karena itu pemilihan metode yang tepat sesuai dengan karakteristik anak dalam proses pengajaran sangatlah penting. Penerapan metode *whole brain teaching* pada kegiatan pembelajaran anak usia dini sangatlah efektif karena anak-anak tidak hanya duduk diam mendengarkan guru, namun mereka juga ikut terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran yang seakan-akan mereka sedang bermain. Sebagaimana konsep belajar anak usiaa dini yakni belajar sambil bermain, bermain seraya belajar.

A. Penerapan metode *whole brain teaching*

Pada penerapan *whole brain teaching* ini harus sesuai dengan prinsip-prinsip yang di sampaikan (Chris Biffle, 2012) terdapat tujuh teknik untuk penerapan metode *whole brain teaching* dalam pembelajaran di kelas, yaitu : a) Seruan sapa guru terhadap kelas (*Class-Yes*), b) Mengajar sambil melakukan gerakan-gerakan simbolik bermakna (*Gestures*), c) Saling mengajar antar anak (*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 (*comprehession check*). Semua prinsip ini di laksanakan sebagai runtutan kegiatan belajar anak mulai dari kegiatan pembukaan sampai kegiatan penutup.

Sebelum penerapan tindakan metode *whole brain teaching* terlebih dahulu anak harus di beri tahu tentang aturan kelas yang harus mereka patuhi, kemudian bagaimana tahapan-tahapan pelaksanaan metode *whole brain teaching*. Pada awal siklus I masih di jumpai anak yang kebingungan pada teknik ke 3 yakni saling mengajarkan. Masih terdapat anak yang malu memperagakan gerakan/*gesture* mengikuti apa yang lakukan guru saat mengajarkan ke teman. Namun pada pertemuan ke 3 anak-anak sudah tidak lagi terlihat canggung. Mereka secara cepat malaksanakan setiap tahapan dengan penuh semangat. Hal ini terlihat skor motivasi anak dari 33% meningkat menjadi 56%. Meskipun belum mencapai ketuntasan kelas, namun secara ketercapaian indikator empat indikator telah mencapain ketuntasan. Dari hasil refleksi pada siklus I di ketahui ketidak tuntasan ini dikarenakan pada saat penentuan pasangan belajar, guru tidak mengacak anak. Terdapat 4 pasang yang anak pendiam berpasangan dengan anak yang pendiam juga. Pengelompokan materi harus lebih spesifik. Maka pada siklus II guru mengajak kembali pasangan-pasangan anak, anak yang pendiam di pasangkan dengan anak yang aktif sehingga anak yang pendiam ikut termotivasi dengan semangatnya anak yang aktif.

Kesimpulan

Penerapan metode *whole brain teaching* dalam meningkatkan motivasi belajar anak 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 (*comprehession check*).

Peningkatan motivasi belajar anak melalui penerapan metode *whole brain teaching* dalam kualifikasi sangat baik dan dinyatakan berhasil dengan skor pencapaian ketuntasan kelas 83% pada siklus II, naik dari skor ketuntasan 56% pada siklus I dan 33% pada pra siklus.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada kepala sekolah dan guru TK Aisyiyah 1 Tanggulangin yang telah membantu dan memfasilitasi proses pelaksanaan penelitian serta Tim Editor Jurnal Obsesi yang sudah memberikan kesempatan sehingga jurnal ini siap untuk di terbitkan.

Daftar Pustaka

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Chris Biffle. (2008). *60 Power teaching case studies*. California: Philosophy Department Crafton Hills College Yucaipa.

Chris Biffle. (2012). Whole Brain Teaching. Retrieved October 21, 2017, from http://www.wholebrainteaching.com

DePorter, B., Reardon, M., & Singer-Nourie, S. (2010). *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning Di Ruang-Ruang Kelas*. Bandung: Kaifa PT Mizan Pustaka.

Dimyati, & Mujiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hamalik, O. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Munawaroh, Hidayatu. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, *1*(2), 6–17.

Lawson, R. J. (2011). Constructively Aligned Teaching methods and Student Approaches To Learning And Motivation Orientation Global. *Journal of Human Social Science*, *11*(8).

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*, *I*(1), 42–51.

Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sardiman, A. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suparman. (2010). *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Anak*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.

Vol 2 No 1 (2018) Page 13 – 19

JURNAL OBSESI : JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Research & Learning in Early Childhood Education

https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Pembentukan Karakter Anak Usia Dini: Keluarga, Sekolah, Dan Komunitas?

(Studi Kualitatif tentang Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Melalui Keluarga, Sekolah, dan Komunitas)

Ditha Prasanti
Dinda Rakhma Fitriani
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Gunadharma

ABSTRAK

Tanpa disadari, perkembangan karakter anak tidaklah muncul secara spontan begitu saja. Ada proses yang dialami dan dilewatinya, salah satunya fase perkembangan ini. Masa perkembangan karakter yang paling awal yaitu bagi anak usia dini. Betapa pentingnya para orangtua memerhatikan pembentukan karakter anak usia dini yang mereka miliki. Ketika berbicara mengenai pembentukan karakter anak usia dini, kita menjadi teringat pada faktor lingkungan dan keluarga yang berada dekat dengan anak tersebut. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Dalam artikel ini, penulis ingin membahas mengenai proses pembentukan karakter anak usia dini dalam tiga elemen, keluarga, sekolah, dan komunitas. Berdasarkan hasil studi yang dilakukan, penulis menemukan bahwa proses pembentukan karakter anak usia dini, diawali dari keluarga, kemudian dilanjutkan dengan sekolah, dan komunitas yang diikuti anak usia dini tersebut. Komunitas ini meliputi komunitas bermain, komunitas les atau lembaga kursus pengembangan bakat yang diikuti anak usia dini tersebut. Tetapi faktor utama yang menentukan adalah keluarga sebagai komunitas terkecil dan pertama bagi para anak.

Kata Kunci: *Pembentukan Karakter, Anak Usia Dini, Keluarga, Sekolah, Komunitas*

ABSTRACT

Without realizing it, the development of the child's character does not appear spontaneously. There is a process that is experienced and passed, one of which is the development phase. The earliest character development period is for early childhood. How important are parents to notice the formation of the character of the early childhood they have. When talking about the formation of early childhood characters, we become reminded of the environmental and family factors that are close to the child. In this article, the author wants to discuss about the process of character building early childhood in three elements; family, school, and community. Based on the results of the study conducted, the authors found that the process of forming the character of early childhood, beginning from the family, then followed by the school, and the community followed by these early childhood. This community includes the play community, the tutoring community or the talent development course institution that the early childhood participates in. But, the main determining factor is the family as the smallest and first community for the children.

Keywords: *Character Building, Early Childhood, Family, School, Community*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉ Corresponding author :
Address : Bandung Jawa Barat, Indonesia
Email : dithaprasanti@gmail.com,
Phone : 0856 2205 143

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)
ISSN 2549-8959 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pembentukan karakter anak tidaklah lahir begitu saja, ada proses yang dilewatinya sehingga proses tersebut pun menjadi karakter yang melekat dalam diri seorang anak. Mulai dari anak tersebut lahir dan tumbuh berkembang menjadi dewasa di lingkungan keluarga, bergaul dengan teman-teman dalam kelompok permainan, sekolah, sampai dengan masyarakat. Sebagai orangtua, tanpa disadari, sikap orang tua yang negatif pada anaknya pun justru akan menjatuhkan anak tersebut. Misalnya, ketika orang tua memukul dan memberikan tekanan yang menjadikan anak bersikap negatif, rendah diri, minder, penakut, dan tidak berani mengambil resiko, yang di mana karakter-karakter tersebut akan dibawanya sampai ia dewasa.

Penulis menemukan penelitian lain yang membahas tentang karakter anak usia dini yang ditinjau dari dampak permainan tradisional. Nur (2013) mengungkapkan tentang manfaat dari jenis-jenis permainan anak tradisional dalam membangun karakter anak. Menurut Nur (2013) dalam tulisannya, hal ini dilatarbelakangi oleh adanya fenomena perubahan aktivitas bermain anak saat ini, permainan modern dalam era ini identik dengan penggunaan teknologi seperti video games dan games online. Akibatnya, permainan anak tradisional mulai terlupakan dan menjadi asing di kalangan anak-anak. Nur telah menguraikan dampak yang terjadi pada anak ketika kecanduan bermain games yang berakibat pada karakter yang akan terbangun pada diri anak. Nur juga mengajak bahwa dengan mengembalikan permainan anak tradisional sebagai permainan anak-anak saat ini dapat menjadi suatu alternatif untuk menciptakan generasi berkarakter unggul (Nur, 2013).

Penelitian terdahulu di atas mempertegas penelitian penulis bahwa pembentukan karakter anak usia dini dapat dipengaruhi oleh berbagai hal. Jika Nur (2013) melihat pembentukan karakter anak usia dini yang dipengaruhi oleh permainan tradisional, maka penulis dalam hal ini ingin mengangkat bahwa proses pembentukan karakter anak usia dini juga meliputi faktor keluarga, sekolah, dan komunitas. Perkembangan karakter anak ini tidaklah muncul secara spontan begitu saja. Ada proses yang dialami dan dilewatinya, salah satunya fase perkembangan ini. Masa perkembangan karakter yang paling awal yaitu bagi anak usia dini. Betapa pentingnya para orangtua memerhatikan pembentukan karakter anak usia dini yang mereka miliki. Ketika berbicara mengenai pembentukan karakter anak usia dini, kita menjadi teringat pada faktor lingkungan dan keluarga yang berada dekat dengan anak tersebut. Dalam artikel ini, penulis ingin membahas mengenai proses pembentukan karakter anak usia dini dalam tiga elemen, keluarga, sekolah, dan komunitas.

Antara keluarga, sekolah, dan komunitas tentu memiliki pengaruh yang berbeda-beda bagi anak usia dini tersebut. Jika dibandingkan faktor manakah yang paling dominan, tentu akan muncul persepsi yang beragam bagi para orangtua, guru, maupun masyarakat umum. Oleh karena itu, dalam artikel ini, penulis membahas proses pembentukan karakter anak usia dini, melalui faktor keluarga, sekolah, dan komunitas.

Konsep Anak Usia Dini

Dalam artikel ini, penulis ingin mengetahui tentang proses pembentukan karakter anak usia dini, melalui keluarga, sekolah, atau komunitas. Menurut Undang-undang Sisdiknas tahun 2003, anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentan kategori usia 0-6 tahun. Istilah lain menyebutkan anak usia dini yang merupakan sekelompok anak yang memiliki proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Hal ini dikarenakan memiliki pola perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya (Mansur, 2005).

Pada usia ini biasanya anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak akan diulang lagi pada masa mendatang. Dalam perkembangan kognisi menurut Piaget, anak usia dini masuk dalam fase sensorymotor (0 – 2 tahun) sampai fase perkembangan pra operasional (2 – 7 tahun). Oleh karena itu, anak usia dini sangat mudah

meniru dan menyerap apa yang di dapatkan dari lingkungan sekitar dimana dia tumbuh, lingkungan yang baik akan berpengaruh baik kepada anak, begitupula sebaliknya, lingkungan yang tidak baik akan berpengaruh tidak baik pula pada anak (Ormrod, 2008).

Menurut Megawangi (2003), anak-anak akan tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter apabila dapat tumbuh pada lingkungan yang berkarakter, sehingga fitrah setiap anak yang dilahirkan suci dapat berkembang segara optimal. Hal ini juga mengingat lingkungan anak bukan saja lingkungan keluarga yang sifatnya mikro, maka semua pihak - keluarga, sekolah, media massa, komunitas bisnis, dan sebagainya turut andil dalam perkembangan karakter anak. Jika dikaitkan dengan pembahasan penulis bahwa ada aspek pembentukan karakter anak usia dini, yang dilihat dari faktor keluarga, sekolah, atau komunitas tempat bermain anak tersebut.

Menurut Megawangi, mengembangkan generasi penerus bangsa yang berkarakter baik adalah tanggung jawab semua pihak. Tetapi, tentu saja hal ini tidak mudah, oleh karena itu diperlukan kesadaran dari semua pihak bahwa pendidikan karakter merupakan ”PR” yang sangat penting untuk dilakukan segera. Terlebih melihat kondisi karakter bangsa saat ini yang memprihatinkan serta kenyataan bahwa manusia tidak secara alamiah tumbuh menjadi manusia yang berkarakter baik, sebab menurut Aristoteles, hal itu merupakan hasil dari usaha seumur hidup individu dan masyarakat (Megawangi, 2003).

METODE

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif bertujuan mempertahankan bentuk dan isi perilaku manusia dan menganalisis kualitas-kualitasnya, alih-alih mengubahnya menjadi entitas-entitas kuantitatif (Mulyana, 2008: 150). Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan analisis data kualitatif. 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 orangtua yang telah memiliki minimal dua anak, dengan usia minimal 5 tahun. Hal ini berdasarkan pertimbangan bahwa orang tua tersebut dapat melihat perkembangan anak-anaknya sejak usia dini sehingga dapat membuat penilaian mengenai pembentukan karakter anak usia dini dari 0-5 tahun tersebut. Selain orang tua, penulis juga mengambil informan dari psikologi anak, sehingga diperoleh lah 4 orang informan sebagai berikut:

1. Rma, ibu dari dua orang anak
2. Idn, ibu dari dua orang anak
3. Jn, ayah dari empat orang anak
4. Lc, psikolog anak

HASIL PENELITIAN

Dalam bagian ini, penulis ingin membahas tentang proses pembentukan karakter anak usia dini, mulai dari yang dipengaruhi keluarga, sekolah, atau komunitas. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis dapat menguraikan proses pembentukan karakter anak usia dini.

Jika dibandingkan dengan hasil studi literatur yang dilakukan penulis, ada beberapa pendapat yang mengatakan bahwa keluarga merupakan faktor pertama dan utama yang mempengarahi proses pembentukan karakter anak usia dini tersebut.

Pebriana (2017) mengungkapkan dalam artikelnya yang berjudul Analisis Kemampuan Berbahasa dan Penanaman Moral pada Anak Usia Dini melalui Metode Mendongeng, bahwa pembentukan karakter pada anak usia dini pun dapat dilakukan dengan metode mendongeng. Penelitian ini menambah referensi penulis untuk mengetahui proses pembentukan karakter anak usia dini. Pembentukan ni tumbuh dari kebiasaan anak ketika mendengarkan cerita dongengnya, sehingga anak tersebut dapat mengikuti setiap nilai moral yang terkandung dalam cerita dongeng tersebut.

Penulis melihat bahwa penanaman moral yang ditekankan adalah melalui berbagai cerita atau dongeng yang didengarkan oleh anak tersebut, sehingga ketika anak merasa kagum dengan penokohan dari cerita dongeng tersebut, maka dia akan belajar mengikuti karakter dalam cerita dongengnya Mendengarkan dongeng, dalam penelitian ini berarti bahwa anak dapat memiliki kosakata baru, dalam arti lain seorang anak menambah bahasa baru yang bermakna positif pada penanaman moral yang diharapkan dapat diikuti atau ditiru oleh anak tersebut (Pebriana, 2017).

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Nurmalina (2016) yang berjudul "Pantang Larang dalam Masyarakat Kampar dan Relevansinya dengan Pendidikan Karakter". Dalam hal ini, Pantang larang dikatakan sebagai pekerjaan atau perbuatan yang dilarang melakukannya oleh masyarakat, serta adanya sanksi berpedomankan pada leluhurnya. Nurmalina (2016) menceritakan bahwa sudah ada masyarakat yang beranggapan bahwa pantang larang tidak relevan dengan kehidupan yang serba modern seperti saat ini. Tetapi pada kenyataannya sastra memiliki potensi yang besar untuk membawa masyarakat ke arah perubahan karakter. Nurmalina menunjukkan bahwa pantang larang pada masyarakat Melayu Kampar dilihat dari : (1) waktu, (2) tempat, (3) keselamatan jiwa, yaitu: kematian, sakit, dan kesialan atau naas; (4) berdasarkan siklus kehidupan (5) kepercayaan dan gaib; (6) pekerjaan dan aktivitas, yaitu: orang melahirkan dan perawat bayi, mengurus orang mati dan ke kuburan, berjalan, sedang bermain, bekerja, membuat rumah, adab makan. Ungkapan pantang larang memiliki kaitan erat pada pendidikan karakter yang diharapkan dapat diadopsi dari hal tersebut, sehingga anak pun memahami makna yang tersembunyi melalui Pantang Larang tersebut (Nurmalina, 2016).

Kedua penelitian di atas sebagai gambaran dari fenomena tentang pembentukan karakter anak usia dini dari perspektif yang berbeda. Penulis dapat melihat bahwa ternyata anak usia dini pun dapat memperoleh pesan moral yang terkandung dari kegiatan mendengarkan dongeng serta dari "pantang larang" yang disampaikan oleh orang tua atau orang di sekitarnya, sehingga anak pun dapat mengikuti nilai moral yang disampaikan oleh leluhurnya dari "pantang larang" tersebut. Dalam penelitian penulis kali ini, karena penulis melihat aspek potensial yang menjadi faktor pembentukan karakter anak usia ini. Jika dikategorikan dalam temuan penulis, maka kegiatan mendengarkan dongeng dan "pantang larang" ini tentu masuk dalam beberapa kategori, bisa berawal keluarga, datang dari sekolah, bahkan dari kelompok bermain yang dimiliki anak tersebut.

Menurut pakar pendidikan, William Bennett, pola asuh pada anak sangat tergantung pada jenis pola asuh yang diterapkan orang tua pada anaknya. Misalnya, hal ini bisa dilihat sebagai pola interaksi antara anak dengan orangtua yang meliputi pemenuhan kebutuhan fisik dan kebutuhan psikologis serta sosialisasi norma-norma yang berlaku di masyarakat agar anak dapat hidup selaras dengan lingkungannya (Latifah, 2011).

Membentuk karakter dapat diibaratkan seperti mengukir di atas batu permata. Doni Koesoema A (2007) dalam bukunya juga mengungkapkan bahwa karakter adalah sama dengan kepribadian. Kepribadian dianggap sebagai ciri atau karakteristik yang bersifat khas dari seseorang yang bersumber dari hasil bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan (Doni Koesoema A, 2007:80).

Hasil wawancara, Rma mengungkapkan tentang pembentukan karakter anak usia dini yang diamatinya dari perkembangan anak-anaknya. Berikut hasil wawancaranya:

"Kalau menurut saya, faktor yang paling berpengaruh itu ya keluarga. Soalnya ini tuh kayak jadi pondasi buat anak-anak ya, dalam keluarga sendiri kan ada ibu, ayah, sama saudara lainnya. Terus yang akan pertama kali dilihat anak, ini sih pengalaman saya ya, pasti orang tuanya dulu. Saya liat perkembangan karakter anak saya, yang pertama dan kedua berbeda. Setelah anak saya sekolah, saya sadar, ternyata lingkungan sekolahnya juga berpengaruh pada pembentukan karakter anak saya. Lingkungan

selanjutnya, ya kelompok bermain atau teman-teman bermainnya di sekitar rumah kami. Mulanya anak saya pendiam, lama kelamaan jadi lebih senang banyak ngobrol gitu, apalagi kalo sama teman sebayanya."

Jika dilihat dari penuturan Rma di atas, penulis melihat adanya keterkaitan antara tiga faktor ini, yang meliputi keluarga, sekolah, dan komunitas. Komunitas yang dimaksud disini adalah kelompok bermain ataupun kelompok pengembangan bakat yang diikuti anak tersebut. Rma menceritakan perkembangan karakter anaknya yang berbeda setelah masuk ke sekolah PAUD dan bermain dengan teman-teman sebayanya. Inilah yang menguatkan hasil penelitian ini bahwa proses pembentukan karakter anak usia dini bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor.

Lain halnya dengan Rma, Idn bercerita pengalamannya tentang proses pembentukan karakter anak-anaknya sejak kecil sampai sekarang. Idn adalah ibu dari dua orang anak yang juga berprofesi sebagai pengajar. Dalam aktivitas sehari-harinya, Idn harus membagi waktu antara mengurus anak dan bekerja. Tetapi Idn tidak pernah melewatkan masa-masa emas perkembangan anaknya.

Berikut ini adalah kutipan wawancaranya.

"Masa kanak-kanak itu adalah masa yang gak terlupakan buat aku ya khususnya saat membesarkan anak-anak. Proses pembentukan karakter anak yang dialami oleh anak-anak aku itu paling dipengaruhi oleh keluarga. Keluarga disini ya orang terdekat dengan anak aku, jadi tidak hanya aku, suami, tetapi kakek neneknya juga. Kenapa? Soalnya anak-anak aku lebih sering tinggal dengan orang tua aku. Jadi, karakternya juga terpengaruhi juga dari didikan kakek neneknya. Kalo ditanya soal gimana teman-temannya, ya jelas sih mempengaruhi juga, hehe…Misalnya gini, kalo di rumah kan, keluarga yang ngajarin sopan santun, kebiasaan ya, pelan-pelan jadi kebiasaan anak-anak aku, nah kalo sama teman-teman bermain nya sih seputar bahasa ya yang berpengaruh. Aku sih lebih setuju yang paling berpengaruh pada pembentukan karakter anak-anak aku itu keluarga."

Jika diamati dari hasil wawancara di atas, keluarga sebagai hal yang pertama dan utama dalam proses pembentukan karakter anak usia dini. Tetapi perbedaannya dengan Rma, informan penulis di atas mengungkapkan bahwa faktor keluarga yang dimaksud adalah orang-orang yang memiliki hubungan keluarga dan dekat dengan anak-anak.

Informan ketiga penulis, yaitu Jn yang juga berprofesi sebagai PNS ini telah memiliki 4 orang anak. Jn bercerita mengenai pengalamannya tentang pembentukan karakter anak usia dini yang dialami oleh anak-anaknya. Berikut hasil wawancaranya:

"Saya setuju banget kalo yang mempengaruhi pembentukan karakter anak usia dini itu adalah keluarga, terutama ibu dan bapaknya. Saya sebagai bapak dari empat orang anak juga punya pengalaman tersendiri dalam membesarkan anak-anak saya. Saya bisa bilang gini karena saya liat gimana pembentukan karakter anak-anak saya yang beda-beda. Anak saya yang pertama dibesarkan oleh saya sendiri, sedangkan yang kedua dan ketiga tinggal dengan tante nya. Ada banyak perbedaan yang saya liat, jadi saya makin sadar kalo keluarga yang membesarkan anak-anak di masa emas nya ini sangat berpengaruh pada pembentukan karakter anak usia dini. Contohnya dari sifat dan kebiasaannya ya, ini berbeda sekali antara anak yang saya besarkan sendiri dengan yang tinggal dan dibesarkan di rumah om tante nya."

Hasil penelitian diperkuat data dari penelitian terdahulu tentang kajian komunikasi keluarga sebagai pencegahan bullying bagi anak. Janitra dan Prasanti (2017) mengungkapkan bahwa proses komunikasi berlangsung dalam setiap aspek kehidupan, termasuk dalam lapisan masyarakat dan lapisan keluarga. Ketika manusia melakukan interaksi satu sama lainnya, kadang-kadang mengarah pada perilaku bullying. Bullying bukanlah fenomena yang baru lagi, khususnya dalam

sebuah keluarga. Komunikasi keluarga menjadi pondasi utama untuk mencegah terjadinya perilaku bullying bagi anak. Janitra dan Prasanti (2017) melihat fenomena ini dan mengangkatnya dalam kajian "Komunikasi Keluarga dalam Pencegahan Perilaku Bullying bagi Anak". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi keluarga dalam pencegahan perilaku bullying bagi anak meliputi: (1) Untuk mencegah bullying harus diupayakan proses komunikasi keluarga yang efektif yaitu: respek, empati, *audible;* (2) Adapun faktor penyebab terjadinya perilaku bullying adalah pengasuhan orangtua yang tidak tepat dalam konteks komunikasi keluarga (Janitra & Prasanti, 2017).

PEMBAHASAN

Menurut Freud, kegagalan penanaman kepribadian yang baik di usia dini ini akan membentuk pribadi yang bermasalah di masa dewasanya kelak. Kesuksesan orang tua membimbing anaknya dalam mengatasi konflik kepribadian di usia dini sangat menentukan kesuksesan anak dalam kehidupan sosial di masa dewasanya kelak (Erikson, 1968).

Pernyataan di atas mempertegas penelitian yang dilakukan penulis bahwa pembentukan karakter anak usia dini ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Dalam penelitian ini, penulis mengangkat tiga faktor, yaitu keluarga, sekolah, dan komunitas. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, para informan sepakat bahwa keluarga merupakan faktor yang pertama dan utama yang mempengaruhi pembentukan karakter anak usia dini di masa-masa keemasannya.

1. Peran keluarga dalam Pembentukan karakter Anak Usia Dini

Keluarga dalam hal ini adalah aktor yang sangat menentukan masa depan perkembangan anak. Dalam hal ini, penulis juga melihat bahwa para informan pun menyepakati keluarga sebagai hal utama dan pertama yang mempengaruhi pembentukan karakter anak usia dini. Selain itu, Lc, psikolog anak yang juga menjadi pengajar, menyampaikan kepada penulis bahwa jika dilihat dari konsep pencegahan bullying bagi anak, maka keluarga lah yang menjadi jawabannya.

Berikut penuturan lengkapnya.

"Betul sekali kalau jawaban para orang tua bahwa keluarga adalah nomor satu dan utama dalam pembentukan karakter anak di usia dini nya. Jangankan demikian ya, kalau kita berbicara soal pencegahan bullying, maka jawabannya adalah komunikasi positif yang diberikan oleh keluarga, dalam hal ini ya tentu orang tuanya. Komunikasi yang positif dalam berbagai aspek, tentu sangat menunjang proses pembentukan karakter anak di usia dini juga. Saya mencontohkan dalam kasus bullying saja, solusinya bisa dicegah dengan komunikasi positif dalam keluarga. Nah, begitupun dengan pembentukan karakter anak di usia dini, keluarga lagi-lagi menjadi faktor yang paling berpengaruh pada karakter anak di usia emasnya tersebut."

Berdasarkan kutipan wawancara di atas, penulis dapat melihat bahwa komunikasi positif yang diberikan oleh keluarga menjadi faktor utama dalam pembentukan karakter anak usia dini. Meskipun ini bukanlah satu-satunya, tetapi keluarga menjadi faktor yang paling menunjang kesuksesan pembentukan karakter anak usia dini.

2. Peran Sekolah dalam Pembentukan karakter Anak Usia Dini

Selain keluarga, ada faktor lainnya yang berasal dari lingkungan sekolah. Peran sekolah sebagai lembaga formal yang mengajarkan pendidikan kepada anak usia dini adalah pada lembaga PAUD. Lembaga PAUD sebagai lembaga sekolah formal yang membantu menerapkan pendidikan berkarakter pada anak-anak usia dini. Di lingkungan sekolah, ada guru-gurunya, teman-temannya, yang secara tidak langsung berinteraksi dengan anak, lalu mereka saling mengamati dan bahkan bisa juga mengikuti kebiasaan dari temannya tersebut. Oleh karena itu, dalam hal ini yang menjadi *self control* agar anak tetap memiliki karakter yang baik adalah keluarganya.

3. Peran Komunitas atau Kelompok Bermain dalam Pembentukan karakter Anak Usia Dini

Faktor lainnya adalah lingkungan kelompok bermain yang terdiri dari teman-teman sepermainan dari anak tersebut. Komunitas ini bisa merupakan juga kelompok non formal pengembangan bakat yang diikuti anak, misalnya saja les renang, menari, memanah, sepak bola, bahasa asing, dan keterampilan atau peminatan bakat lainnya. Ketika anak berinteraksi satu sama lain, mereka saling mengamati dan jika mereka menyukai sesuatu, maka ada kecenderungan akan mencoba mengikuti kebiasaan tersebut. Oleh karena itu, dalam hal ini juga yang menjadi *self control* kembali lagi pada keluarga.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil studi yang dilakukan, penulis menemukan bahwa proses pembentukan karakter anak usia dini, diawali dari keluarga, kemudian dilanjutkan dengan sekolah, dan komunitas yang diikuti anak usia dini tersebut. Komunitas ini meliputi komunitas bermain, komunitas les atau lembaga kursus pengembangan bakat yang diikuti anak usia dini tersebut. Tetapi faktor utama yang menentukan adalah keluarga sebagai komunitas terkecil dan pertama bagi para anak.

DAFTAR PUSTAKA

A, Doni Koesoema. 2007. Pendidikan Karakter: Mendidik Anak di Zaman Global. Jakarta: Grasindo.

Alnashava, P., Prasanti, D.(2017). Komunikasi Keluarga Dalam Pencegahan Perilaku Bullying Bagi Anak. *Jurnal Ilmu Sosial Mamangan*, *6*, 23–33

Erikson, Erick, H.1968. Identity, youth, and Crisis. International University Press. New York.

Mansur. 2005. Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar)

Megawangi, Ratna. 2007. Pendidikan Yang Patut dan Menyenangkan, (Jakarta : Indonesia Heritage Foundation)

Mulyana, Deddy. 2008. Metodologi Penelitian Kualitatif "Paradigma baru ilmu komunikasi dan ilmu sosial lainnya". Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Nurmalina. (2016) Hubungan Penerapan Bahasa Indonesia dengan Pengembangan Kepribadian Peserta Didik PAUD Kualu Ceria. *Jurnal Obsesi : Journal Of Early Childhood Education, 2*(1), 73-78. doi:10.31004/obsesi.v2i1.119 tambusai. *Jurnal Obsesi*, *2*, 73–78.

Ormrod, Jeanne Ellis. 2008. Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang Edisi Keenam Jilid 2. Jakarta: Erlangga.

Pebriana, P. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Journal Of Early Childhood Education, 1*(1), 1-11. doi:10.31004/obsesi.v1i1.40

Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. Jurnal Pendidikan Karakter, (1).

Ambarwati. Latifah. 2011. "Penggunaan Bahasa Anak Usia Prasekolah (studi kasus di taman kanak-kanak islam Bakti 1 Sawahan) ". Skripsi. UMS.

Vol 2 No 1 (2018) Page 20 – 26
JURNAL OBSESI : JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Research & Learning in Early Childhood Education
https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif pada Anak KB

Rizki Ananda[1], Fadhilaturrahmi[2]✉
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Abstrak

Penelitian ini berawal dari temuan bahwa anak-anak pada Kelompok Bermain Tuanku Tambusai cenderung mengalami hambatan dalam perkembangan sosial emosionalnya. Pada observasi yang dilakukan terlihat anak belum bersedia bermain dengan teman sebaya dalam satu kelompok, anak masih menunjukkan sikap ego atau menang sendiri, anak tidak dapat menjalin kerja sama antar anggota kelompoknya, masih menunjukkan sikap saling berebut dalam bermain, dan anak tidak bertanggung jawab dalam melakukan tugasnya. Berdasarkan temuan tersebut peneliti bermaksud untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak dengan penerapan permainan kolaboratif. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan. Metode dilakukan dengan menggunakan siklus model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari 4 tahap (perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi).Data perkembangan sosial emosional anak dalam pembelajaran diperoleh dari observasi dan dokumentasi yang dianalisis dengan persentase. Penelitian dilakukan dua siklus, setiap siklus dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan melalui permainan kolaboratif dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak-anak Kelompok Bermain Tuanku Tambusai.

Kata Kunci: *kemampuan sosial emosional, permainan kolaboratif, kelompok bermain.*

Abstract

This research begins with the finding that children in the Tuanku Tambusai Play Group tend to experience obstacles in their emotional-social development. On observations made do not look like children are willing to play with peers in one group, the child still shows ego or self-winding attitude, the child can not cooperate with members of his group, still shows the attitude of competing in the play, and the child is not responsible for doing According to the findings, the researcher intends to develop children's emotional social abilities with the application of collaborative games. The research method used is action research. Methods were performed using Kemmis and Taggart's model cycles consisting of 4 stages (planning, action, observation, and reflection). The child's emotional social developmental data in learning was obtained from observations and documentation analyzed by percentage. Research conducted two cycles, each cycle is implemented in three meetings. The results show through collaborative games can improve emotional-social development in children Tuanku Tambusai Play Group.

Keywords: emotional social skills, collaborative games, play groups.

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉Corresponding author :
Address : Jalan Tuanku Tambusai No 23 Bangkinang
Email : rizkiananda@universitaspahlawan.ac.id
Phone : 085 376 406 611

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)
ISSN 2549-8959 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh yang menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Menurut (Ananda, 2017a) bahwa anak usia dini sering disebut sebagai *the golden age fase*, karena pada masa ini berbagai kemampuan anak tumbuhdan berkembang dengan sangat pesat. Pemberian stimulasi dan fasilitas yang tepat pada masa ini akan sangat berpengaruh pada proses perkembangan anak.

Dalam kurikulum berbasis kompetensi dinyatakan bahwa tujuan KB adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis danfisik yang meliputi moral dan nilai- nilai agama, sosial, emosional serta kemandirian dan juga dalam bidang pengembangan kemampuan dasar yang mencakup kognitif, bahasa, fisik motorik, dan kemandirian. Guru KB hendaknya memahami karakter dan kemampuan anak yang harus dikembangkan anak dimasa selanjutnya.

Kelompok Bermain (KB) adalah salah satu bentuk layanan pendidikan bagi anak usia dini sebelum memasuki tahap pendidikan dasar. Pendidikan disarankan untuk mengembangkan potensi anak seoptimal mungkin dengan tahap tumbuh kembang anak melalui kegiatan bermain sambil belajar. Dalam memberikanpelayanan pendidikan, guru KB memegang peranan di dalam menentukan pencapaian tujuan pendidikan yang berlangsung di dalam kelas. Untuk itu, upaya yang dapat dilakukan guru dengan anak adalah meningkatkanperkembangan sosial emosional.

Anak yang memiliki perkembangan sosial emosional yang memadai diyakini akan mampu mendinamisir lingkungan belajar dan membangun iklim yang kondusif, sehingga menimbulkan semangat dan motivasi belajar. Untuk itu, perkembangan sosial emosional merupakan hal penting yang harus dimiliki oleh setiap anak guna menjalin hubungan yang baik dan harmonis dengan guru dan sesama anak di kelas sehingga tujuan pembelajaran dikelas dapat tercapai.

Perkembangan sosial emosional yaitu perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku dimasyarakat tempat anak berada (Yusuf, 2004). Selanjutnya (Sanan, 2013) “Perkembangan sosial emosional meliputi perubahan pada relasi individu dengan orang lain, perubahan emosinya, perubahan kepribadiannya. ”Artinya dalam perkembangan seorang anak dalam kehidupannya akanmengalami perubahan sosial emosionalnya sesuai dengan tingkat kematangannya dalam hal hubungannya dengan orang lain, teman sebaya, atau orang tuanya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional pada anak usia dini, yakni anak memiliki kemampuan mengelola emosi positif dalam bersosialisasi atau dalam mengadakan interaksi sosial.

Menurut Wolfinger (Suyatno, 2005)”ada empat aspek utama dalam perkembangan sosial emosional, yaitu empati, afiliasi dan resolusi konflik, dan kebiasaan positif.” Aspek perkembangan sosial emosional, yakni: (1) empati meliputi penuh pengertian, tenggang rasa, dan kepedulian terhadap sesama, (2) aspek afiliasi meliputi komunikasi dua arahatau hubungan antar pribadi, kerja sama, dan (3) resolusi konflik meliputipenyelesaian konflik, sedangkan (4) aspek pengembangan kebiasaan positifmeliputi tata krama, kesopanan, dan tanggung jawab. Berdasarkan pendapat Wolfinger dapat dijelaskan bahwa indikator perkembangan sosial emosional, yaitu anak yang memiliki kemampuan perubahan tingkah laku dalam bentuk emosi yang positif saat beriteraksi sosial atau berhubungan dengan orang lain yaitu teman sebaya/ orang dewasa, memiliki empati, bekerja sama, dan bertanggungjawab.

Proses sosial emosional sangat diperlukan dalam belajar satu tim atau belajar kelompok karena anak berhubungan dengan teman sebaya sehingga anak harus dapat mengontrol emosinya agar tercipta iklim kondusif dalam belajar. Sebaliknya anak yang kurang memiliki perilaku sosial emosional yang baik dalam aktivitas belajar dirincikan antara lain kurang menerima pendapat dari orang lain, sering memotong pembicaraan orang, kurang sanggup mengontrol atau mengendalikan diri dan temperamennya sekehendak hati.

Menurut Gardner (Mulyasa, 2012) bahwa: “Anak usia dini mempunyai intelegensi atau kercerdasan yang perlu dikembangkan secara optimal.” Selanjutnya (Mulyasa, 2012) menjelaskan: “Kecerdasan anak yang perlu dikembangkan di antaranya kecerdasan interpersonal adalah kecerdasan untuk memahami hal-hal yang terjadi pada dirinya. Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan anak untuk mengungkapkan perasaan atau isi hati,

Sedangkan kecerdasan intrapersonal yang merupakan kecerdasan seseorang untuk menjalin hubungan dengan orang lain." Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilanaktivitas anak dalam kehidupan sosial emosionalnya sangat tergantung dari kemampuan anak dalam mengelola emosi dengan ditandai berkembangnya kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak yang dapat digunakan untuk menguasai bahan pelajaran, mampu mengkombinasikan berbagai cara belajar, serta mampu mengelola interaksi dengan orang lain. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kecerdasan interpersonal dan kecerdasan intrapersonal pada anak merupakan dasar perkembangan sosial emosional. Jadi, indikator keberhasilan seorang anak dalam kehidupannya tidak dilihat dari nilainya di sekolah tetapi kemampuannya menggunakan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal dalam beradaptasi dengan lingkungan hidupnya, menikmati masa kecil dan berinteraksi dengan teman sebaya secaranyaman, serta menjadi orang dewasa yang bertanggung jawab.

Hasil prariset menunjukkan bahwa anak didik pada Kelompok Bermain Tuanku Tambusai mengalami hambatan dalam perkembangan sosial emosionalnya. karena anak belum bersedia bermain dengan teman sebaya dalam satu kelompok, anak masih menunjukkan sikap ego atau menang sendiri, anak tidak dapat menjalin kerja sama antar anggota kelompoknya, masih menunjukkan sikap saling berebut dalam bermain, dan anak tidak bertanggung jawab dalam melakukan tugasnya. Upaya yang dilakukan guru selama ini yang sering terlihat adalah menggunakan metode bercerita dan pembiasaan yang terbukti belum maksimal dalam pengembangan aspek keterampilan sosial emosional anak.

Data hasil penilaian prapenelitian, menunjukkan perkembangan sosial emosional anak di KB Tuanku Tambusai dari sejumlah 16 anak perkembangan sosial dan emosional anak yang bervariasi, untuk perkembangan sosial terdapat 1 anak yang sudah berkembang dengan baik, 5 anak yang cukup berkembang, dan 10 anak yang kurang berkembang. Sedangkan untuk perkembangan emosi terdapat 2 anak yang berkembang dengan sangat baik, 3 anak yang berkembang dengan baik, dan 11 anak yang kurang berkembang. Dengan demikian nilai rata-rata perkembangan sosial dan emosional yaitu untuk perkembangan sosial anak sebesar 49,9 dan perkembangan emosi anak sebesar 52,5 maka perkembangan sosial dan emosional sebesar 51 tergolong kualifikasi cukup.

Selain itu, berdasarkan observasi awal dalam pembelajaran yang dilakukan masih terdapat kelemahan yang perlu dilakukan perbaikan, terutama yang menekankan pada perkembangan sosial emosional anak dalam bekerja sama mengerjakan tugas, saling menolong menyelesaikan tugas, dan bertanggung jawab membereskan alat-alat permainan yang digunakan dalam belajar.

Berdasarkan kenyataan tersebut, perlu dilakukan upaya perbaikan melalui pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak Kelompok Bermain Tuanku Tambusai. Adapun upaya yang akan dilakukan peneliti adalah dengan menerapkan permainan kolaboratif dalam bentuk pemberian tugas kelompok pada saat kegiatan pembelajaran.

Metode permainan kolaboratif dalam bentuk pemberian tugas kelompok merupakan suatu metode mengajar dengan pembelajaran kelompok atau *cooperatif learning* untuk dapat meningkatkan belajar anak lebih baik dan meningkatkan sikap tolong menolong dalam perilaku sosial emosional. Djayadisastra (Isjoni, 2013) mengemukakan "permainan kolaboratif berupa pemberian tugas kelompok merupakan metode pemberian tugas dengan metode belajar kelompok atau lazim disebut dengan metode gotong royong, yaitu suatu metode di mana anak disusun dalam kelompok-kelompok pada waktu mengerjakan tugas.

Davidson dan Kroll (Ananda, 2017b) mendefinisikan "Belajar kooperatif/kolaboratif adalah kegiatan yang berlangsung di lingkungan belajar siswa dalam kelompok kecil yang saling berbagi ide dan bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah-masalah yang ada dalam tugas mereka". Semakin banyak kesempatan yang anak miliki untuk melakukan suatu hal bersama-sama, semakin cepat anakbelajar melakukannya dengan cara bekerja sama (Fauziddin, 2016).

Dengan demikian 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. Pada KB pemberian tugas kelompok lebih menekankan kerjasama dan saling menolong untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional. Dengan demikian, diharapkan terjadi perubahan tingkah laku tertentu sesuai dengan tujuan yang

telah ditetapkan pada anak setelah mengerjakan tugas kelompok.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif ini berkenaan dengan perbaikan atau peningkatan proses pembelajaran pada suatu kelas. Pendekatan kualitatif digunakan karena prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan serta perilaku yang diamati dari orang-orang atau sumber informasi. Sedangkan untuk melihat keberhasilan proses pembelajaran dengan pendekatan kualitatif didukung oleh data kuantitatif. Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*).

Subjek penelitian ini adalah anak-anak Kelompok Bermain Tuanku Tambusai dengan jumlah murid 16 orang yang terdiri dari 7 orang perempuan dan 9 orang laki-laki. Mengingat dalam suatu penelitian tindakan kelas peneliti perlu dibantu oleh pendamping sebagai kolaborator bagi peneliti, maka dalam hal ini peneliti meminta bantuan guru-guru KB sebagai guru praktikan dalam penelitian. Adapun guru yang terlibat sebagai kolaborator ini sebanyak 4 orang guru. Guru-guru ini terlibat sebagi rekan diskusi mulai dari tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi, dan revisi selama peneliti melakukan penelitian.

Kegiatan penelitian dilaksanakan berdasarkan perencanaan tindakan yang telah ditetapkan, yaitu melaksanakan pembelajaran sesuai RPPH dan RPPM yang telah dibuat. Fokus tindakan adalah penerapan permainan kolaboratif untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak. Pada tahap pelaksanaan tindakan ini, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menjalankan skenario pembelajaran yang telah dirancang dan terdapat dalam RPPH dan RPPM.

Data penelitian ini berupa hasil pengamatan dari setiap tindakan penerapan permainan kolaboratif pada anak-anak KB terteliti. Data tersebut berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan dan hasil pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, pencatatan lapangan, dan wawancara.

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif, yakni analisis data dimulai dengan menelaah pengumpulan data sampai seluruh data terkumpul. Data tersebut direduksi berdasarkan masalah yang diteliti, diikuti penyajian data dan terakhir penyimpulan atau verifikasi. Tahap analisis yang demikian dilakukan berulang-ulang begitu data selesai dikumpulkan pada setiap tahap pengumpulan data dalam setiap tindakan.

Analisis data dilakukan terhadap data yang telah direduksi baik data perencanaan, pelaksanaan, maupun data evaluasi. Analisis data dilakukan dengan cara terpisah-pisah. Hal ini dimaksudkan agar dapat ditemukan berbagai informasi yang spesifik dan terfokus kepada berbagai informasi yang mendukung pembelajaran dan yang menghambat pembelajaran. Dengan demikian pengembangan dan perbaikan atas berbagai kekurangan dapat dilakukan tepat pada aspek yang bersangkutan.

Selanjutnya Data yang diperoleh dari hasil observasi dari proses pembelajaran akan dianalisis. Setiap proses pembelajaran yang dilakukan merupakan sebagai bahan untuk menentukan tindakan berikutnya. Disamping itu juga seluruh data digunakan untuk mengambil kesimpulan dari tindakan yang dilakukan. Hasil analisis ini akan dimasukkan dalam laporan penelitian hasil belajar yang diperoleh dianalisis untuk melihat perubahannya, menggunakan statistik dengan rumus yang dikemukakan oleh (Masyhud, 2012). Data yang diperoleh selama pembelajaran diolah dengan teknik persentase menggunakan rumus yang dikemukakan oleh (Masyhud, 2012) P = F/N x 100%.

Peningkatan aktivitas siswa rendah, cukup tinggi atau sangat tinggi ditentukan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh (Arikunto, 2013) yaitu : 1) 81%-100% Sangat Tinggi, 2) 61%-80% Tinggi, 3) 21%-41% Rendah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Penelitian deskripsi siklus 1 dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, pertemuan pertama dilakukan pada hari Senin 5 Februari 2017, pertemuan kedua dilakukan pada hari Kamis 8 Februari 2017, pertemuan ketiga dilakukan pada hari Senin 12 Februari 2017, Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: Hasil Observasi peningkatan kemampuan sosial emosional anak siklus 1 pertemuan ketiga dapat dilihat pada table di bawah ini :

Tabel 1.
Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan
Sosial Emosional Anak Siklus I

Aspek yang Dinilai	Pert 1			Pert 2			Pert 3		
	ST	T	R	ST	T	R	ST	T	R
Anak dapat bersosialisasi	31 %	26 %	47 %	43 %	19 %	38%	36 %	18 %	25 %
Anak simpati terhadap temannya	31 %	19 %	50 %	44%	25 %	32 %	50 %	25 %	25 %
anak dapat bersahabat	25 %	25 %	50 %	38 %	25 %	36 %	48 %	25 %	32 %
Anak merasa senang dan bahagia	18 %	31 %	50 %	37 %	31 %	31 %	37 %	31 %	31 %

Berdasarkan tabel di atas pada siklus 1, pertemuan pertama kemampuan anak dalam mengembangkan sosial emosional masih jauh dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Hal ini terlihat pada siklus pertemuan pertama, anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya melalui permainan kolaboratif yang mendapat nilai sangat tinggi 31.2% nilai tinggi 25%, nilai rendah 43.7%. Selanjutnya pada aspek anak merasa senang dan bahagia yang mendapat nilai sangat tinggi 31.2% nilai tinggi 18.7% dan nilai rendah 50%. Aspek yang ketiga pada anak dapat bersahabat dengan temannya yang mendapat nilai sangat tinggi 25%, nilai tinggi 25%. Nilai rendah 50%.Aspek yang keempat pada anak merasa simpati terhadap teman-temannya nilai anak yang sangat tinggi 18.7%. nilai tinggi 31.2%. nilai rendah 50%.

Pada pertemuan kedua siklus 1 mulai terjadi peningkatan pada beberapa aspek kemampuan yang dinilai seperti anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya melalui permainan kolaboratif yang mendapat nilai sangat tinggi 43.7% yang mendapat nilai tinggi 18.7%. yang mendapat nilai rendah 37.5%. Selanjutnya pada aspek kemampuan anak merasa senang dan bahagia yang mendapat nilai sangat tinggi 43.7%. nilai tinggi 25%. Nilai rendah 31.2%. Aspek yang ketiga anak dapat bersahat dengan teamannya yang mendapat nilai sangat tinggi 37.5%. nilai tinggi 25% nilai rendah 37.5%. Aspek yang keempat pada anak merasa simpati terhadap teman-temannya yang mendapat nilai yang sangat tinggi 37.5%. nilai tinggi 31.2%. dan nilai rendah 31.2%.

Pada pertemuan ketiga siklus 1 juga mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan pertemuan pertama dan kedua. Pada kemampuan anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya melalui permainan kolaboratif nilai sangat tinggi 36.2% nilai tinggi 18.7%. nilai rendah 25%. Selanjutnya pada aspek anak merasa senang dan bahagia yang mendapat nilai sangat tinggi 50%. nilai tinggi 25%. Nilai rendah 25%. Aspek yang ketiga anak dapat bersahabat dengan temannya yang mendapat nilai sangat tinggi 43.7%. nilai tinggi 25%. Nilai rendah 31.2%. Aspek yang keempat pada anak merasa simpati terhadap teman-temannya yang mendapat nilai sangat tinggi 37.5% nilai tinggi 31.2%. nilai rendah 31.2%.

Berdasarkan pelakasanaan pada siklus 1 ternyata belum mencapai kritiria ketuntasan, maka peneli melanjutkan penelitian pada siklus ke II yang dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin 26 Februari 2018, Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis 1 Maret 2018, Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Senin 5 Maret 2018. Hasil Observasi siklus II Pertemuan ketiga dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.
Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan
Sosial Emosional Anak Siklus II

Aspek yang Dinilai	Pert 1			Pert 2			Pert 3		
	ST	T	R	ST	T	R	ST	T	R
Anak dapat bersosialisasi	63 %	19 %	18 %	81%	19 %	0%	94 %	6%	0%
Anak simpati terhadap temannya	50 %	31 %	19 %	63 %	25 %	12 %	94 %	6%	0%
anak dapat bersahabat	56 %	31 %	23 %	62 %	31 %	7 %	94 %	6%	0%
Anak merasa senang dan bahagia	56 %	25 %	19 %	75 %	13 %	12 %	86 %	7 %	7 %

pertama kemampuan anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya melalui permainan kolaboratif yang mendapat nilai sangat tinggi 62.5%. nilai tinggi 18.7%.dan nilai rendah 18.7%. Selanjutnya pada aspek kemampuan anak merasa senang dan bahagia yang mendapat nilai sangat tinggi 56.2%. nilai tinggi 25%, nilai rendah 18.7%. Aspek yang ketiga anak dapat bersikap bersahabat dengan temanya yang mendapat nilai sangat tinggi 56.2%. nilai tinggi 31.2%. nilai rendah 25%. Aspek yang keempat anak merasa simpati terhadap teman-temannya yang mendapat nilai sangat tinggi 50%. Nilai tinggi 31.2% nilai rendah 18.7%.

Pada pertemuan ke dua juga terjadi peningkatan dibandingkan pada pertemuan pertama. Pada kemanpuan anak Kelompok Bermain (KB) dapat bersosialisasi dengan teman-temannya melalui permainan kolaboratif yang mendapat nilai sangat tinggi 81.2% nilai tinggi 18.7%, dan nilai rendah 0%. Selanjutnya dari hasil penelitian aspek kemampuan anak merasa

senang dan bahagia yang mendapat nilai sangat tinggi 75%. nilai tinggi 12.5%.nilai rendah 12.5%. Aspek yang ketiga anak dapat bersikap bersahabat dengan temanya yang mendapat nilai sangat tinggi 62.5%. nilai tinggi 31.2%, nilai rendah 6.25%. Aspek yang keempat anak merasa simpati terhadap teman-temannya yang mendapat nilai sangat tinggi 62.5%. Nilai tinggi 25% nilai rendah 12.5%.

Pada pertemuan ke tiga juga mengalami peningkatan yang sangat berarti terhadap kemampuan sosial emosional anak. Hal tersebut dapat dilihat Pada kemanpuan anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya melalui permainan kolaboratif yang mendapat nilai sangat tinggi 93.7% nilai tinggi 6.25% dan nilai rendah 0%. Selanjutnya pada aspek kemampuan anak merasa senang dan bahagia yang mendapat nilai sangat tinggi 87.5%. nilai tinggi 6.25%.nilai rendah 6.25%. Aspek yang ketiga anak dapat bersikap bersahabat dengan temanya yang mendapat nilai sangat tinggi 63.7%. nilai tinggi 6.25%. nilai rendah 0%. Aspek yang keempat anak merasa simpati terhadap teman-temannya yang mendapat nilai sangat tinggi 93.7%. Nilai tinggi 6.25% nilai rendah 0%.

Pembahasan

Pada bagian ini dikemukakan pembahasan mengenai hasil observasi peningkatan perkembangan sosial emosional anak. Pada kondisi awal, peneliti melihat bahwa masih banyak anak yang belum bersosialisasi dan mengontrol emosi. Selain itu masih banyak anak yang tidak dapat bekerjasama dengan temannya. Berdasarkan kondisi awal tersebut, terlihat sebagian anak di KB Tuanku Tambusai mengalami kesulitan ketika bekerjasama dengan temannya. Dampak yang ditimbulkan terhadap anak adalah bahwa perkembangan sosial emosional anak tidak berkembang dengan baik. Pada kondisi awal, dari total anak yang berjumlah 16 orang, anak yang berkategori sangat tinggi dalam bersosialisasi dengan teman-temannya hanya 3 orang dengan persentase 18,7% dan anak yang berkategori sangat tinggi pada melatih kesabarannya 2 orang dengan persentase 12,5% sementara anak yang berkategori sangat tinggi pada bersikap bersahabat dengan teman-temannya juga 2 orang dengan persentase 12,5% dan anak yang berkategori sangat tinggi pada aspek kemampuan dalam dapat mengontrol emosinya juga 2 orang dengan persentase 12,5%, sementara anak yang berkategori sangat tinggi pada aspek kemampuan dalam dapat mengontrol emosinya sendiri ada 3 orang dengan persentase 18,7%.

Setelah diadakan pertemuan pada siklus I peneliti melakukan kegiatan refleksi dengan guru-guru pada KB Tuanku Tambusai. Dan disimpulkan bahwa perlu melanjutkan pada siklus berikutnya karena dalam pelaksanaan siklus I masih banyak anak yang kemampuannya rendah, serta permainan kolaboratif seperti menggunting dan menempel pada pola gambar yang disediakan guru belum sepenuhnya terlaksana dengan baik. Pada siklus II, terlihat peningkatan yang sangat baik karena guru memberikan banyak kesempatan pada anak untuk melihat pola gambar secara bebas. Keberhasilan meningkatkan perkembangan sosial emosional dengan permainan kolaboratif, dijabarkan sebagai berikut: a) Ditinjau dari aktivitas guru, pembelajaran mengalami peningkatan pada siklus I dan pada siklus II sudah berjalan dengan baik sehingga dapat dilihat hasilnya, b) Perkembangan sosial emosional anak dengan permainan kolaboratif, c) Pada pertemuan akhir yaitu pertemuan 3 siklus I dan pertemuan siklus II meningkat sebagai berikut: 1) Kemampuan anak yang berkategori sangat tinggi dalam bersosialisasi dengan teman-temannya sebanyak orang dengan persentase 5,5%, 2) Kemampuan anak yang berkategori sangat tinggi dalam melatih kesabarannya berjumlah orang dengan persentase 4,5%, 3) Kemampuan anak yang berkategori sangat tinggi pada bersikap bersahabat dengan temannya orang dengan persentase 4,25%, 4) Kemampuan anak yang berkategori sangat tinggi pada mengontrol emosinya berjumlah 17 orang dengan persentase 4,25%.

Berdasarkan keterangan di atas, terjadinya peningkatan perkembangan sosial emosional anak melalui permainan kolaboratif sebagai berikut: 1) Peningkatan perkembangan sosial emosional anak dari pratindakan ke siklus I terjadi karena guru sudah memfasilitasi anak didik dengan permainan yang memungkinkan mereka bekerja dalam tim secara kolaboratif seperti menggunting dan menempel gambar pada pola gambar yang sudah disediakan. 2) Peningkatan aspek sosial emosional anak dari siklus I ke siklus II terjadi berdasarkan refleksi peneliti dengan guru-guru, peneliti bersama-sama dengan guru memperbaiki kembali perencanaan pembelajaran secara matang dan menganalisis semua kekurangan-kekurangan yang dilakukan pada siklus I seperti yang dijelaskan oleh

(Ananda & Fadhilaturrahmi, 2017) "bahwa sebagai upaya perbaikan proses pembelajaran perlu dilakukan fase perbaikan diantaranya fase studi kepustakaan, fase analisis siswa, fase analisis materi, dan fase design pembelajaran". Adapun kegiatan perbaikan yang dilakukan diantaranya 1) media pembelajaran berupa kertas-kertas yang akan dijadikan anak sebagai pola untuk disusun ke dalam kotak *puzzle* diganti karena kertas pada siklus I terlalu tipis sehingga menyulitkan anak dalam menggunting dan menemple gambar secara berkelompok. 2) Guru menyediakan *spase* (jarak) yang lebih luas kepada setiap kelompok untuk bekerjasama karena pada siklus I terjadi kendala dalam interaksi kelompok karena jarakn antar kelompok yang terlalu dekat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada para guru KB Tuanku Tambusai yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian serta bersedia dalam menerapkan permainan kolaboratif pada anak-anak KB Tuanku Tambusai. kepada editorial dan reviewer Jurnal Obsesi yang sudah memberikan kesempatan sehingga jurnal ini siap untuk diterbitkan. Untuk semua teman sejawat dosen dosen Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah memberikan semangat dalam penulisan ini sehingga penulis dapat menyelesai-kan tepat pada waktunya.

SIMPULAN

Peningkatan perkembangan sosial emosional anak melalui permainan kolaboratif di KB Tuanku Tambusai : 1) Anak Usia Dini adalah anak sejak lahir hingga berusia 6 tahun. Masa ini disebut juga dengan masa *golden age* yang berarti masa yang sangat penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan, 2) Perkembangan sosioal emosional dapat dilakukan melalui permainan kolaboratif. 3) Permainan kolaboratif memberikan pengaruh yang cukup besar untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak, 5) Pemahaman anak meningkat, hal ini terlihat bahwa pada kondisi awal sebelum tindakan dilakukan, anak sangat rendah perkembangan sosial emosionalnya. Pada siklus I sudah megalami peningkatan pada pertemuan satu hingga ketiga, akan tetapi belum mencapai tujuan yang diinginkan. Kemudian dilanjutkan tindakan pada siklus II dan mengalami peningkatan yang sangat berarti dari pertemuan satu hingga pertemuan tiga.

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini demi kesempurnaan Penelitian Tindakan Kelas dimasa yang akan datang maka diberikan saran yang membangun tentang : 1) Bagi guru hendaknya dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak dengan permainan kolaboratif, 2) Untuk merangsang dan memotivasi anak dalam pembelajaran, maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas kondusif agar dapat meningkatkan kreativitas dan keaktifan anak, 3) Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan artikel ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan bagi pendidikan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Ananda, R. (2017a). Implementasi Nilai-Nilai Moral dan Agama Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Journal of Early Childhood Education*.

Ananda, R. (2017b). Penerapan Model Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Handayani PGSD FIP UNIMED*, *7*(1), 46–57.

Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2017). Evaluasi Pembelajaran IPS Berbasis Taksonomi Bloom Dua Dimensi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *1*(2), 11–21.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Fauziddin, M. (2016). Peningkatan Kemampuan Kerja Sama melalui Kegiatan Kerja Kelompok Pada Anak Kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar. *Jurnal Paud Tambusai*, *2*, 73–78.

Isjoni. (2013). *Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.

Masyhud. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).

Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sanan, M. Y. dan J. S. (2013). *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Ciputat: Gaung Persada Press Group.

Suyatno. (2005). *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Yusuf, S. (2004). *Manfaat Kecerdasan Spritual dan Berpikir Integralistik dan Holistik Untuk memaknai Hidup*. Bandung: Pustaka Mizan.

Vol 2 No 1 (2018) Page 27 – 33
JURNAL OBSESI : JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Research & Learning in Early Childhood Education
https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Intervensi terhadap Anak Usia Dini yang Mengalami Gangguan ADHD Melalui Pendekatan Kognitif Perilaku dan Alderian *Play Therapy*

Rizki Amalia✉
Pendidikan Guru PAUD Universitas Pahlawan Tuanku Tambuasai

Abstrak

ADHD adalah gangguan perkembangan saraf di mana seorang anak menampilkan masalah yang signifikan karena kurangnya perhatian atau hiperaktif-impulsif. ADHD dapat mengganggu masa perkembangan anak dalam hal kognitif, perilaku, sosialisasi maupun komunikasi. Kesalahan yang sering terjadi yaitu penanganan ADHD melalui terapi farmakologi memang akan menghilangkan semua gejala hiperaktif dan impulsif bermasalah pada anak ADHD, tetapi penggunaan obat ADHD dalam jangka waktu panjang maka nantinya akan berdampak pada anak-anak. Alternatif lainnya untuk menangani anak ADHD dengan menggunakan pendekatan konseling yaitu pendekatan behavior kognitif perilaku dan Adlerian *play therapy*. Pemahaman mengenai pendekatan kognitif perilaku dan Alderian *play therapy* dapat membantu menangani permasalahan anak usia dini terutama yang mengalami gangguan ADHD.

Kata Kunci: *anak ADHD, kognitif perilaku, adlerian play therapy*.

Abstract

ADHD is a neurodevelopmental disorder in which a child presents a significant problem due to a lack of attention or hyperactivity-impulsivity. ADHD can interfere with the development of children in terms of cognitive, behavioral, socialization and communication. A common mistake that ADHD treatment through pharmacological therapy will eliminate all the symptoms of hyperactivity and impulsive problems in children with ADHD, but the use of ADHD drugs in the long term then it will affect the children. Another alternative for dealing with ADHD children using a counseling approach is behavioral cognitive behavioral approach and Adlerian play therapy.Understanding of behavioral cognitive approaches and Adlerian play therapy can help address early childhood problems especially those with ADHD disorders.

Keywords: *child ADHD, cognitive behavior, adlerian play therapy.*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉ Corresponding author :
Address : Jl Melati No.94 A Pekanbaru
Email : arizky11m@gmail.com
Phone : 0853 65008592

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)
ISSN 2549-8959 (Media Online)

PENDAHULUAN

Istilah berkebutuhan khusus secara eksplisit ditujukan kepada anak yang dianggap mempunyai kelainan/ penyimpangan dari kondisi rata-rata anak normal umumnya, dalam hal fisik, mental maupun karakteristik perilaku sosialnya Efendi (Abdullah, 2013). Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memiliki perbedaan dengan anak -anak secara umum atau rata - rata anak seusianya. Anak dikatakan berkebutuhan khusus jika ada sesuatu yang kurang atau bahkan lebih dalam dirinya. Sementara menurut Heward (UNY, 2010), anak berkebutuhan khusus adalah anak dengan karakteristik khusus yang berbeda dengan anak pada umumnya tanpa selalu menunjukan pada ketidakmampuan mental, emosi atau fisik.

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memerlukan penanganan khusus sehubungan dengan gangguan perkembangan dan kelainan yang dialami anak. Mereka yang digolongkan pada anak yang berkebutuhan khusus dapat dikelompokkan berdasarkan gangguan atau kelainan pada aspek :1. Fisik/motorik: *cerebral palsi*, polio. 2. Kognitif : mental retardasi, anak unggul (berbakat). 3. Bahasa dan bicara. 4. Pendengaran. 5. Penglihatan. 6. Sosial emosi (UNY, 2010)

Salah satu dari anak berkebutuhan khusus yaitu anak ADHD. *Attention-Deficit/ Hyperactivity Disorder* (ADHD) adalah yang paling sering didiagnosis emosional/perilaku gangguan kesehatan pada anak-anak (Jenifer dkk., 2014).Sebagai tingkat kenaikan diagnosis ADHD, sehingga akan kemungkinan bahwa konselor sekolah akan dipanggil untuk bekerja dengan orang tua, guru, dan profesional pendidikan lainnya untuk membantu anak penderita ADHD.

Adler menulis secara ekstensif tentang pentingnya bermain dan masa kanak-kanak. Kottman (Taylor dan Walen, 2015) mengembangkan Adlerian *Play Therapy*, yang merupakan pendekatan komprehensif dan responsif terhadap perkembangan konseling anak-anak yang mengintegrasikan prinsip-prinsip dasar Adler dari individu dengan keterampilan dan konsep terapi bermain.

Filosofi yang mendasari teori Adlerian menguraikan bahwa individu adalah (a) tertanam secara sosial, (b) subyektif dan kreatif, dan (c) diarahkan pada tujuan. Dari sejak lahir, individu adalah bagian dari kelompok sosial, biasanya di keluarga asal mereka, dan terus menjalani kehidupan mereka di lingkungan sosial. Dalam pengalaman awal ini, anak-anak mengembangkan minat sosial, sebuah konsep yang mengidentifikasi kesehatan mental atau kesejahteraan individu (Taylor dan Walen, 2015).

Terapi bermain dapat digunakan untuk mengangani permasalahan anak-anak hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Taylor dan Walen (2015) hasil penelitiannya menunjukkan Adlerian *Play Therapy* efektif untuk mengurangi perilaku yang tidak diinginkan dari anak-anak yang menerima intervensi. Penelitian yang dilakukan oleh Joni (2016) menunjukkan bahwa dengan permainan dadu dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung. Soemanri (Fauziddin, 2016) mengemukakan melalui bermain dapat dikembangkan aspek sosial emosional anak, melalui bermain anak mempunyai rasa memiliki, merasa menjadi bagian dalam kelompok, belajar untuk hidup dan bekerja sama dalam kelompok dengan segala perbedaan yang ada.

Untuk penanganan Anak ADHD dapat menggunakan pendekatan kognitif perilaku, melalui berbagai keterampilan kognitif dan kemampuan dapat menemukan unsur-unsur dan stimulus dari lingkungannya, belajar peran dan memahami peran orang lain, mengidentifikasi budaya, bahasa, nilai-nilai dan moral masyarakat, dan menjadi mampu membedakan sekitarnya sifat dan hubungan mereka dengan fungsi dan pentingnya mereka, dan apa yang memperkaya mental dengan pengetahuan yang berbeda tentang dunia di sekitar terutama keterampilan anak-anak yang menderita ADHD Mohammed (2016).

PEMBAHASAN

Menurut Khotijah (2014) yang dimaksud anak ADHD yaitu anak yang mengalami gangguan konsentrasi untuk menerima pelajaran dari gurunya, terutama ketidakmampuan untuk memfokuskan dan menjaga perhatiannya pada satu hal. Beberapa perilaku yang nampak seperti; cenderung bertindak ceroboh, mudah tersinggung, lupa pelajaran sekolah dan tugas rumah, kesulitan mengerjakan tugas disekolah maupun dirumah, kesulitan dalam menyimak, kesulitan dalam menjalankan beberapa perintah, melamun, sering keceplosan dalam berbicara, tidak memiliki kesabaran yang tinggi, sering membuat gaduh, berbelit-belit dalam berbicara, dan suka memotong serta ikut campur

pembicaraan orang lain adalah bentuk perilaku umum lainnya yang menjadi ciri khas ADHD.

Selain itu mereka juga cenderung bergerak terus secara konstan dan tidak bisa tenang

Hartiningsih (2013). Meskipun semua anak akan menampilkan perilaku hiperaktif dan impulsif, tetapi yang menggalami gangguan perilaku ADHD akan lebih parah dan akan terjadi dengan frekuensi yang lebih besar dibandingkan anak-anak tanpa ADHD. Menurut Diagnostik dan Statistik Manual Gangguan Mental, Edisi 5 (DSM 5), menjadi didiagnosis dengan ADHD anak harus memiliki gejala minimal enam bulan sebelum diagnosis dan gejala tersebut harus telah hadir sebelum 12 tahun (Jenifer dkk., 2014).

ADHD merupakan gangguan *neurobehavioral* anak yang paling sering didiagnosis, mempengaruhi sekitar 5,5 juta anak-anak (Stacy dkk., 2013). Anak-anak dengan gangguan ini biasanya menunjukkan perilaku yang didorong oleh tidak perhatian, hiperaktif, atau kombinasi keduanya. Subtipe berdasarkan karakteristik ini digunakan dalam diagnosis mereka dengan ADHD. Meskipun tidak dianggap sebagai ketidakmampuan belajar, efek ADHD dapat membuat belajar lebih menantang bagi siswa Samuels (Stacy dkk., 2013). Akibatnya, sekitar 66% dari anak-anak didiagnosis dengan ADHD).

Meskipun kurangnya perhatian, hiperaktif, dan impulsif adalah inti gejala yang digunakan untuk menggambarkan ADHD, presentasi gejala pada mereka yang didiagnosis dengan ADHD akan bervariasi. Tergantung pada gejala anak, ia akan didiagnosis dengan salah satu dari tiga jenis, atau presentasi, ADHD: gabungan, terutama lalai, atau didominasi hiperaktif/ impulsif (Jenifer dkk., 2014). Dengan presentasi didominasi lalai, seorang anak menampilkan gejala kekurangan perhatian tapi tidak hiperaktif atau impulsif. Gejala umum dari kurangnya perhatian termasuk tidak memberikan menutup memperhatikan rincian, membuat kesalahan ceroboh dalam pekerjaan, tidak muncul untuk mendengarkan ketika berbicara secara langsung, kesulitan mengatur diri sendiri, lupa, dan menghindari tugas-tugas mental yang sulit (Jenifer dkk., 2014). Kesulitan dengan perhatian dapat menyebabkan mereka banyak kesulitan di kelas termasuk masalah mempertahankan perhatian selama mengerjakan tugas, memperhatikan detail, dan lupa tempat menyimpan barang yang diperlukan untuk penyelesaian tugas (Jenifer dkk, 2014).

Dalam dominasi hiperaktif / presentasi impulsif ADHD, anak menampilkan gejala hiperaktif atau impulsif, tapi bukan dari kurangnya perhatian (Jenifer dkk, 2014). Perilaku hiperaktif dan impulsif mungkin termasuk menjadi gelisah, kesulitan bermain atau terlibat dalam kegiatan rekreasi diam-diam, berbicara berlebihan, mengganggu orang lain, kesulitan menunggu giliran seseorang, menjadi berlebihan aktif, dan meninggalkan kursi seseorang ketika tidak sesuai APA (Jenifer dkk., 2014). Perilaku hiperaktif dan impulsif dapat mempengaruhi tidak hanya prestasi akademik, tetapi hubungan interpersonal juga. Seringkali, anak-anak dengan presentasi ini ADHD dipandang sebagai agresif dan mengganggu anak-anak lain dan staf pendidikan. Hal ini pada gilirannya dapat menyebabkan masalah dengan teman sebaya dan dengan melanggar aturan perilaku sekolah yang membutuhkan disiplin oleh pejabat sekolah Webb & Myric (Jenifer dkk., 2014). Perilaku impulsif khususnya yang terlibat dalam perilaku yang menyebabkan memiliki konflik dengan staf pendidikan dan rekan-rekan mereka Webb & Myric (Jenifer dkk., 2014).

Kesalahpahaman yang umum tentang ADHD adalah bahwa terapi farmakologi akan menghilangkan semua gejala hiperaktif dan impulsif bermasalah. terapi farmakologi ADHD memiliki sejarah panjang, dengan laporan dari obat-obatan yang digunakan untuk mengobati gangguan setidaknya sejak 1937 Lange, Reichel, Lange, Tucha, & Tucha (Jenifer dkk., 2014) . Obat yang paling umum yang digunakan untuk orang yang didiagnosis dengan ADHD adalah *methylphenidate*, *dexaphetamine*, *atmoxetine* dan *lisdexamphetamine* Laver-Bradbury (Jenifer dkk., 2014), *methylphenidate* menjadi obat ADHD yang paling sering diresepkan Spiller, Hays, & Aleguas (Jenifer dkk., 2014).

Penggunaan obat ADHD dalam jangka waktu panjang maka nantinya akan berdampak pada anak-anak, sehingga alternatif lainnya untuk menangani anak ADHD dengan menggunakan pendekatan konseling. Orban; Rapport; Friedman & Kofler (2014) menjelaskan program pelatihan kognitif adalah dirancang untuk meningkatkan satu atau lebih fungsi eksekutif atau kemampuan perhatian dan digunakan berbasis komputer atau latihan otomatis melibatkan pengulangan yang luas, praktek, dan umpan balik.

Kebanyakan program digunakan platform pelatihan adaptif, dimana tingkat kesulitan masing-masing tugas ini telah disesuaikan secara dinamis berdasarkan kinerja anak-anak. Pelatihan adaptif diharapkan untuk terus ditargetkan sehingga lebih kuat dalam meningkatkan kemampuan anak-anak .

Hidayat (2015) menjelaskan proses bimbingan pada anak ADHD yang selama ini menggunakan pendekatan terapi perilaku dilakukan secara berulang-ulang sampai anak berespons sendiri tanpa bantuan (*prompt*). Respon anak itu selanjutnya dicatat dan dievaluasi sesuai dengan kondisi objektif anak. Respons sederhana secara sistematik dibangun menjadi respons yang kompleks, berkombinasi, dan bervariasi sesuai umur anak, lalu dilakukan perluasan dan generalisasi terhadap kemampuan dan keterampilan yang sudah dikuasai oleh anak dalam situasi yang kurang atau tidak terstruktur (misalnya kesempatan yang insidental atau "alamiah"). Setelah itu, secara bertahap dialihkan dari instruksi satu-pembimbing-satu-anak ke kelompok kecil sampai masuk kelompok besar.

Hal ini dimaksudkan untuk mengajarkan pada anak ADHD memahami bagaimana belajar dari lingkungan yang alami atau wajar, bagaimana berespons terhadap lingkungan, dan mengajarkan perilaku yang sesuai agar anak dapat membedakan berbagai hal tertentu dari bermacam-macam stimulasi (rangsangan) atau hal lainnya. Jadi hal yang terpenting adalah mengajar siswa ADHD dengan menggunakan terapi perilaku untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan perilaku adaptif mereka secara optimal.

Selain kognitif perilaku, pendekatan adlerian juga efektif untuk penanganan anak ADHD. *The Multimodal Treatment* melakukan penelitian anak-anak dengan gangguan ADHD MTA Cooperative Group (Portrie; Hill & Betkh, 2009) berfokus pada menemukan pengobatan yang paling manjur untuk anak-anak didiagnosis dengan ADHD Edwards (Portrie; Hill & Betkh, 2009). Hasil penelitian menunjukkan bahwa berbasis keluarga, perilaku berorientasi, multimodal, dan pendekatan multisistemik lebih efektif daripada pengobatan perilaku saja, obat saja, atau plasebo (Edwards). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak-anak yang menerima layanan konseling, dukungan orangtua dan pendidikan, dan obat-obatan telah sukses paling dalam penyesuaian akademik, peningkatan manajemen orangtua, dan manajemen anak perilaku. Sebagai hasil dari penelitian ini, banyak profesional kesehatan terus bergantung pada obat sebagai pengobatan utama. ABC pendekatan baik akan mencakup kombinasi dari komponen yang diperlukan untuk lebih efektif mengobati ADHD.

Secara khusus, integrasi ABC dengan terapi bermain Adlerian memberikan peluang untuk merangkul kebutuhan anak, keterlibatan orang tua, dukungan sebaya, dan konseling. Pendekatan integratif ini akan membutuhkan pergeseran paradigma di luar terapi tarik standar. Teori Adlerian telah diterapkan di lingkungan pendidikan, pendidikan orang tua, konseling keluarga, dan kerja kelompok semua bidang penting dari aplikasi untuk anak-anak didiagnosis dengan ADHD Kottman; Sweeney (Portrie; Hill & Betkh, 2009). ABC merupakan pendekatan pengobatan aktif dan dinamis yang memanfaatkan energi yang melekat dan dibangun di atas kekuatan dari anak-anak daripada mengobati gejala dengan terapi obat. terapi bermain Adlerian terdiri dari empat fase: (a) membangun hubungan egaliter dengan anak-anak, (b) menjelajahi gaya hidup mereka, (c) membantu mereka mendapatkan informasi tentang gaya hidup mereka, dan (d) reorientasi dan ulangan untuk pendidikan mereka.

ABC dan Tahap Pertama Terapi Mainkan Adlerian

Tahap pertama dari terapi bermain Adlerian menyangkut kebutuhan yang paling penting untuk proses konseling, yaitu pengembangan hubungan konseling. Hubungan dapat dimulai dengan urutan kegiatan konseling dengan kegiatan paling menantang dan maju ke lebih menantang, komponen penting dari ABC. Ini mempromosikan hubungan egaliter konseling dengan anak-anak melalui kegiatan ABC dan penggunaan keterampilan penting seperti pelacakan, penyajian kembali konten, dan refleksi dari perasaan Fletcher & Hinkle; Schoel, Prouty, & Radcliffe (dalam Portrie; Hill & Betkh, 2009). Dalam pendekatan ini konselor kesehatan mental mulai sesi dengan melibatkan anak-anak dalam kegiatan yang dianggap "permintaan yang rendah" sehingga klien mengalami hubungan konseling yang menyenangkan dan menyenangkan dengan tantangan fisik, emosional, dan mental minimal. Sebagai konselor melacak perilaku dan menyatakan kembali konten, mereka menunjukkan kepada anak-anak bahwa perasaan, perilaku, dan upaya komunikasi

mereka yang penting Kottman & Johnson(dalam Portrie; Hill & Betkh, 2009) perasaan yang mencerminkan anak-anak dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk menjadi lebih banyak kesempatan sadar diri dan menawarkan mereka untuk memperjelas reaksi emosional saat menyambung pada tingkat afektif dengan konselor.

Seiring dengan mencerminkan emosi, aspek tanda tangan terapi bermain Adlerian adalah untuk menampilkan semangat seluruh konseling Kottman; Kottman & Johnson; Manaster & Corsini; Sweeney (dPortrie; Hill & Betkh, 2009). Dorongan dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap kemampuan mereka dan kekuatan menyorot perasaan mereka, reaksi, dan perilaku (Kottman & Johnson).

ABC dan Tahap Kedua Terapi Mainkan Adlerian

Tahap kedua dapat dimulai ketika anak-anak dan konselor kesehatan mental telah mengembangkan dan membangun hubungan akrab Kottman; Sweeney (Portrie; Hill & Betkh, 2009). Konselor dapat mengeksplorasi gaya hidup anak-anak dengan menilai tujuan mereka dari perilaku melalui suasana keluarga, konstelasi keluarga, dan kenangan awal. Sebagai perilaku anak-anak dieksplorasi melalui gaya hidup mereka, perilaku salah diidentifikasi oleh orang tua atau konselor juga dibahas. Anak-anak didiagnosis dengan ADHD sering merasa putus asa, tidak memadai, putus asa, dan tidak berharga Barkley (Portrie; Hill & Betkh, 2009). Mereka mungkin mengganggu di dalam kelas dalam upaya untuk mencari perhatian atau kekuasaan Kottman &Warlick (Portrie; Hill & Betkh, 2009) . Sejumlah besar anak dirujuk untuk konseling kesehatan mental karena perilaku kekuasaan, mencari yang menghasilkan menyela mengganggu, mengubah topik dalam percakapan, dan mencoba untuk keluar-melakukan orang lain, yang semuanya dapat mempengaruhi keberhasilan sekolah dan kinerja rumah Kottman & Warlick (dalam Portrie; Hill & Betkh, 2009).

Terapi bermain Adlerian berfokus pada empat tujuan dari perilaku: perhatian, tenaga, balas dendam, dan tidak mampu (Dreikurs & Soltz, 1964). Ini adalah bentuk paling umum dari perilaku anak-anak menggunakan dalam upaya untuk mencapai makna dan identitas. Ketika anak-anak tidak dapat mencapai signifikansi atau mendapatkan perhatian yang mereka butuhkan, mereka memanifestasikan keyakinan tidak mampu, menganggap mereka tidak berdaya, dan percaya bahwa mereka tidak akan pernah bisa berhasil dalam hidup (Kottman & Johnson, 1993). Menggunakan tujuan ini dari perilaku sebagai konteks untuk mengkonsep pilihan anak-anak memberikan dasar untuk perawatan dari perspektif ABC, dan penggunaan kegiatan ABC dapat menginformasikan konselor kesehatan mental tentang tujuan spesifik perilaku dan menciptakan lingkungan bagi anak-anak untuk belajar bagaimana untuk secara efektif terlibat dalam perilaku yang memenuhi kebutuhan mereka Fletcher & Hinkle (Portrie; Hill & Betkh, 2009).

ABC dan Tahap Ketiga Terapi Mainkan Adlerian

Pada tahap ketiga, konselor kesehatan mental dan anak-anak mengeksplorasi hipotesis tentang pikiran anak-anak, perilaku, sikap, persepsi, dan hubungan konseling. Tujuannya adalah untuk anak-anak dan keluarga mereka untuk mendapatkan wawasan ke dalam gaya hidup mereka yang akan menyebabkan kognitif, perilaku, sikap, persepsi, dan relasional pergeseran selama fase akhir dari terapi bermain Adlerian Dinkmeyer & McKay; Kottman; Lew & Bettner (Portrie; Hill & Betkh, 2009). Konselor dapat membangun hipotesis tentatif tentang pengalaman hidup keluarga dan berbagi dengan menggunakan karya anak seni, *metacommunication*, metafora, dan biblioterapi untuk meningkatkan kesadaran dan menciptakan wawasan pengalaman hidup mereka. Orang tua juga diajarkan strategi pengasuhan Adlerian, seperti pengakuan dari tujuan perilaku, konsekuensi logis, dan dorongan Dinkmeyer & McKay; Kottman ; Lew & Bettner (Portrie; Hill & Betkh, 2009). Termasuk orang tua dalam proses konseling dapat meningkatkan kesempatan untuk perubahan di antara semua anggota keluarga. Memberikan orang tua dengan keterampilan untuk menafsirkan perilaku anak-anak mereka dapat mendorong pengembangan strategi untuk semua anggota keluarga untuk mengatasi ADHD impulsif dan hiperaktif.

Membangun pola komunikasi yang lebih efektif memungkinkan orang tua untuk secara jelas mengungkapkan kebutuhan dan keinginan mereka untuk anak-anak mereka. Ekspresi diri yang jelas dan dipahami merupakan langkah penting menuju terlibat dalam fase ketiga terapi bermain Adlerian. Salah satu kegiatan untuk mendorong penguatan komunikasi adalah gedung adalah

Gedung Komunikasi. Kegiatan ini memungkinkan orang tua untuk benar-benar melihat bagaimana komunikasi dapat menyesatkan, disalahpahami, dan rumit oleh komentar abstrak dan laporan. Untuk memulai Building Komunikasi, menginstruksikan orang tua untuk duduk kembali ke belakang (sehingga mereka tidak bisa melihat satu sama lain) dan pilih yang akan menjadi pendengar dan yang komunikator (*speaker*). Begitu mereka telah memilih peran mereka, memberi mereka masing-masing kantong identik Lego blok. komunikator membangun struktur dengan blok yang tidak terlihat untuk pendengar, dan sekali struktur telah dibangun menginstruksikan pendengar tentang bagaimana membangun sebuah struktur yang identik. pendengar tidak diperbolehkan untuk mengajukan pertanyaan dan harus mengikuti petunjuk melalui mendengarkan aktif. Setelah pendengar telah mengikuti semua petunjuk, memiliki orang tua membandingkan struktur mereka. Proses dengan orang tua apa proses komunikasi bekerja dan apa yang menjadi tantangan komunikasi. Jika anak-anak yang hadir, memiliki mereka menonton untuk menyesatkan komunikasi selama aktivitas, sehingga mereka dapat diintegrasikan ke dalam proses setelah aktivitas telah selesai. Konselor dapat menggunakan ini sebagai kesempatan untuk menyoroti kekuatan komunikasi dan area untuk pertumbuhan potensial dalam berkomunikasi.

Sebagai tahap ketiga dari terapi bermain Adlerian terus, konselor kesehatan mental membantu anak-anak dan orang tua lebih memahami kemampuan mereka dan tujuan perilaku Kottman (Portrie; Hill & Betkh, 2009). Melalui proses ini anak-anak dan orang tua mencapai wawasan tentang bagaimana perilaku mereka mempengaruhi rasa memiliki dan signifikansi Kottman (dalam Portrie; Hill & Betkh, 2009). Agar anak-anak untuk lebih memahami perilaku mereka dan bagaimana mereka mempengaruhi hubungan interpersonal mereka, konselor didorong untuk memberikan kesempatan bagi orang tua untuk mengalami dunia anak-anak mereka dengan ADHD bertahan.

ABC dan Keempat Tahap Terapi Mainkan Adlerian

Dalam tahap keempat konselor dapat membantu anak-anak dan orang tua belajar dan berlatih pola interaksional baru untuk mengkonsolidasikan perubahan kognisi, sikap, dan persepsi, dan untuk menggeneralisasi perubahan ke dalam situasi dan hubungan Kottman (Portrie; Hill & Betkh, 2009) lainnya. Proses pendidikan ulang ini mungkin melibatkan konselor kesehatan mental, anak, orang tua, dan guru. Peran konselor adalah untuk mengajarkan pemecahan masalah, mengidentifikasi solusi yang mungkin, menguji efektivitas solusi, dan mengevaluasi bagaimana keputusan dibuat Kottman & Warlick (Portrie; Hill & Betkh, 2009). Mengidentifikasi ketika masalah telah muncul dan bagaimana mengkomunikasikan kebutuhan saat pemecahan masalah adalah alat komunikasi yang efektif untuk mengajar anak dan keluarga.

Kottman dan Warlick (Portrie; Hill & Betkh, 2009) memulai proses pemecahan masalah dengan meminta anak untuk langsung menyatakan masalah. Setelah anak telah mendefinisikan masalah, konselor akan mengeksplorasi dengan cara anak mungkin untuk memecahkan masalah yang dirasakan. Anak-anak harus didorong pertama untuk memilih solusi yang mereka ingin mencoba atau untuk mengeksplorasi pilihan dan kemudian untuk mengeksplorasi jika solusi mereka memilih bekerja dan bagaimana proses menentukan solusi menguntungkan mereka. Anak-anak dengan ADHD dapat mengambil manfaat dari struktur pertanyaan dan pengulangan proses ini untuk beberapa masalah dan di beberapa lingkungan.

Menyediakan anak-anak dengan lingkungan alam untuk berlatih pemecahan masalah yang efektif untuk keterampilan umum, tetapi kebanyakan sesi konseling tidak terjadi di rumah mereka. Untuk mengatasi masalah ini, keterampilan perlu dilakukan melalui pengaturan bermain interaktif. Salah satu kegiatan ABC yang secara efektif mempromosikan praktek keterampilan pemecahan masalah adalah panjat tebing. Dengan menggunakan dinding batu komunitas, anak-anak disajikan dengan kesempatan untuk memecahkan masalah dan pengalaman hasil segera. Konselor kesehatan mental dapat memfasilitasi anak-anak bagaimana mereka akan mencapai tujuan mereka mendaki. Setelah tujuan telah ditetapkan dan semua langkah-langkah keamanan telah diambil, anak-anak diperbolehkan untuk mendaki.

SIMPULAN

Penggunaan obat ADHD dalam jangka waktu panjang maka nantinya akan berdampak pada anak-anak, sehingga alternatif lainnya untuk menangani anak ADHD dengan menggunakan pendekatan konseling yaitu pendekatan behavior kognitif perilaku dan

kognitif perilaku dan Adlerian *Play Therapy*. Adlerian *Play Therapy* pendekatan baik akan mencakup kombinasi dari komponen yang diperlukan untuk lebih efektif mengobati ADHD dan berbagai keterampilan kognitif menambah kemampuan, dunia luar menemukan unsur-unsur dan stimulus dari lingkungannya, belajar peran dan memahami peran orang lain, mengidentifikasi budaya, bahasa, nilai-nilai anak ADHD.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan nikmat dan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan manuskrip ini Keberhasilan ini didapat berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada Bapak Mulawarman, Ph.D dan Sunawan, Ph.D yang telah banyak memberikan wawasan serta ilmunya dalam penulisan manuskrip serta pihak Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang memberikan kesempatan penulis untuk menerbitkan manuskrip melalui jurnal OBSESI.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, Nandiyah. 2013. Mengenal Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Magistra*. 86 Th. XX, 0215-9511.

Fauzzidin, M. 2016. Pembelajaran Agama Islam Melalui Bermain pada Ank Usia Dini(Studi Kasus di TKIT Nurul Islam Pare Kebupaten Kediri Jawa Timur). Jurnal PAUD Tambusai. 2(2), 8-17.

Hartiningsih, Nuligar. 2013. Play Therapy Untuk Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD). *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*. 1 (2), 2301-8267.

Hidayat. 2015. Model Konseling Kognitif Prilaku untuk Mengoptimalkan Kemampuan Kognitif dan Perilaku Adaptif Anak ADHD (Attention Deficite Hyperativity Disorders). *Jurnal UPI*.

Joni. 2016. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Berhitung dengan Permainan Dadu TK Mutiara Pekanbaru. *Jurnal PAUD Tambusai*. 2(1), 1-10.

Jennifer dkk. 2014. ADHD: Implications for School Counselors. *Georgia School Counselors Association Journal*. 21 (1), EJ1084428.

Mangusonsong, Frieda. 2011. *Psikologi dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Jilid Kedua*. Jakarta: LPSP3 Falkutas Psikologi Universitas Indonesia.

Mohammed, Ali Mohammed Haidar. 2016. The Cognitive Abilities and Skills of Children Who Suffer from Attention Deficit and Hyperactivity Disorder (ADHD) in Kuwait State. *Journal of Education and Practice*. 7 (17) p149-155, 2222-1735.

Khotijah, Lia Nur. 2014. Konseling Integratif dalam Menangani Gangguan Konsentrasi Belajar Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) Studi kasus Kumbang di SLB Yapenas Pringwulung Yogyakarta. *SKRIPSI UNY*.

Orban, Sarah A; Rapport, Mark D; Friedman,Lauren M. & Kofler, Michael J. 2014. Executive Function/Cognitive Training for Children with ADHD: Do Results Warrant the Hype and Cost?. *Journal Guilford*.

Portrie-Bethke, Torey; Hill, Nicole; Bethke, Jerid G. 2009. Strength-Based Mental Health Counseling for Children with ADHD: An Integrative Model of Adventure-Based Counseling and Adlerian Play Therapy. *Journal of Mental Health Counseling*. 31 (4), 323-337.

Taylor, Dalena D. & Walen, Kristin K.M. 2015. Investigating the Effectiveness of Adlerian Play Therapy (AdPT) with Children with Disruptive Behaviors: A Single-Case Research Design (SCRD). *Journal of Child and Adolescent Counseling* .1(2), 81-99. 10.1080/23727810.2015.1081519.

UNY. 2010. *Seri Bahan Media Pembelajaran Kelompok Bermain Bagi Calon Pelatih PAUD Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: UNY.

Vol 2 No 1 (2018) Page 34 – 44
JURNAL OBSESI : JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Research & Learning in Early Childhood Education
https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Pengaruh Bermain Peran Mikro terhadap Kecerdasan Interpersonal

Rd. Ranie Damayanti [1] , Myrnawaty CH[2] , Hapidin[3]
[1] A Teacher of Asy-Syukriyyah Islamic Kindergarten, Tangerang City, Indonesia
[2] A Lecturer of Early Childhood Education, State University of Jakarta, Indonesia
[3] A Lecturer of Early Childhood Education, State University of Jakarta, Indonesia

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengkaji seberapa besar pengaruh kegiatan bermain peran terhadap kecerdasan Interpersonal pada anak kelompok A di Taman Kanak-kanak, Kota Tangerang. Penelitian ini dirancang menggunakan metode eksperimen untuk mengetahui sejauh mana pengaruh variabel bebas terhadap valiabel terikat. Variabel terikat adalah kemampuan kecerdasan interpersonal (Y) sedangkan variabel bebas yang merupakan variabel perlakuan bermain peran mikro (X) yang terdiri dari bermain mikro bebas (X1) dan bermain mikro terpimpin (X2) . Penelitian ini dilakukan di TK I Asy – Syukriyyah dan TK I Jaya Winata. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada kelompok A semester II tahun ajaran 2016/2017. Hasil penelitian menunjukkan bahwa F_{hitung} = **6,194**> F_{tabel} = 4,11 pada taraf signifikan α = 0.05, dengan demikian H_0 ditolak dan hipotesis alternatif H_1 diterima, artinya hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan kecerdasan interpersonal antara kelompok anak yang diberikan bermain peran mikro bebas dengan kelompok anak yang diberikan bermain peran mikro terpimpin diterima. Sehingga, kecerdasan interpersonal anak yang diberikan bermain peran mikro bebas **lebih tinggi** dibandingkan anak yang diberikan bermain peran mikro terpimpin.

Kata Kunci: *kecerdasan interpersonal, bermain peran, bermain peran mikro bebas dan terpimpin, siswa TK.*

Abstract

This study aimed at examining how much influence the role play activities on interpersonal intelligence in children group A at Kindergarten, Tangerang City. This research used the experimental method to know how far the influence of independent variable to bound variable. The dependent variable is the ability of interpersonal intelligence (Y) while the independent variable which is the variable of the micro role play (X) which consists of free micro role play (X1) and guided micro role play (X2). This study conducted in TK I Asy - Syukriyyah and TK I Jaya Winata on the second semester of academic year 2016/2017. The results showed that Fcount = 6.194> Ftable = 4.11 at significant level α = 0.05, thus H0 rejected and alternative hypothesis H1 accepted. It means that there are differences in interpersonal intelligence between groups of children who are given free micro role play with groups of children who are given guided micro role play are accepted. In conclusion, the interpersonal intelligence of a given child playing a free micro role is higher than that of a child who given a guided micro role play.

Keywords: *interpersonal intelligence, role play, free and guided micro role play, kindergarten students.*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉ Corresponding author : Rd. Ranie Damayanti
Address : Jalan Seroja Blok A No. 52. Kunciran. Tangerang
Email : rani67damayanti@gmail.com
Phone : +62 813-1102-8892

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)
ISSN 2549-8959 (Media Online)

PENDAHULUAN

Memiliki kecerdasan intepersonal merupakan salah satu aspek penting yang dapat mempengaruhi perkembangan anak. Berdasarkan Evangeline Harris Stefanakis kecerdasan interpersonal terdiri dari 3 aspek yaitu : kemampuan memahami suasana hati dan perasaan orang lain, memiliki hubungan yang baik dengan orang lain, menghibur dalam berbagai perspektif, memegang peranan dalam kepemimpinan. Salah satu aspek kemampuan interpersonal yang harus dikuasai oleh anak usia dini yaitu kemampuan memiliki hubungan baik dengan orang lain. Kemampuan menjalin persahabatan dan menjaga persahabatan sangat penting untuk anak dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Tidak semua anak memiliki kemampuan berinteraksi sosial dengan baik seperti dalam hal menyatakan ide dan perasaannya. Menurut Affrida (2017:45), pada rentang usia 3-6 tahun secara umum sedang mengikuti Kelompok Bermain, Taman Kanak-kanak atau sejenisnya. Selain itu, anak juga mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat karena pada tahap ini anak berada pada masa keemasan (*golden period*), jendela kesempatan (*window of opportunity*, dan masa kritis (*critical period*) (Depkes RI, 2010). Oleh karena itu orangtua maupun pendidik seharusnya mampu mengoptimalkan kemampuan interpersonal anak-anaknya.

Dalam penelitian Debora L. Roorda (2013) menyatakan bahwa penelitian ini memberikan indikasi pertama bahwa kecerdasan interpersonal dapat digunakan untuk mengubah prilaku anak, saat interaktif guru dan anak. apakah akan mempengaruhi hubungan sosial dalam praktek sehari-hari anak – anak di sekolah. Sebagian dari mereka hanya bermain di dalam rumah bersama suster atau pembantu dan asyik bermain game sendiri sehingga mereka jarang untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain. Tentunya ini akan berdampak pada kecerdasan interpersonal anak yang akan menimbulkan perilaku tidak peduli, asyik dengan dirinya sendiri dan merasa tidak dihargai orang lain karena sulit untuk berinteraksi sosial.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada kelompok A di beberapa Taman Kanak-kanak yang ada Kota Tangerang tentang kecerdasan interpersonal. Didapatkan hasil bahwa rata-rata kemampuan memahami perasaan orang lain, menjalin dan menjaga hubungan persahabatan belum maksimal. Cenderung mengalami hambatan ini disebabkan karena kegiatan pembelajaran yang kurang memperhatikan tahapan perkembangan anak, rendahnya kemampuan berkomunikasi, kurang percaya diri, pendiam, kurang memperhatikan guru (tidak fokus). Permasalahan lainnya yaitu pembelajaran di sekolah lebih mengutamakan dengan Calistung (membaca, menulis dan berhitung) dan menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak).

Berdasarkan fakta dan kondisi tersebut salah satu solusi untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal adalah dengan mengembangkan kegiatan bermain. Menurut Aisyah (2017:39), sebagian besar waktu yang dimiliki anak-anak terutama anak usia dini yaitu berinteraksi dengan sebaya mereka untuk bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain dan karena bermain adalah aktivitas yang menyenangkan bagi anak usia dini. Oleh karena itu, kegiatan bermain yang diaplikasikan dalam penelitian ini adalah kegiatan bermain peran mikro. Bermain peran mikro merupakan bentuk permainan aktif, anak bertindak sebagai dalang yang merupakan otak penggerak, menghidupkan alat main untuk memainkan suatu adegan, memerankan peran dalam skenario main peran, dan cara anak berinteraksi, berkomunikasi dengan orang lain dengan mengembangkan imajinasi, ekspresi dan kreativitas anak.

Dalam penelitian Jo-Han Chang dan Tieng-Ling Yeh (2015) melakukan sebuah penelitian tentang pengaruh orang tua dan anak pada usia 2-6 tahun dalam bermain bersama, penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara anak dan orang tua melalui bermain bersama dengan menggunakan alat seperti boneka, mobil-mobilan, dan rumah-rumahan, permainan ini akan memfasilitasi sensor perkembangan anak. Dalam penelitian Peter W. Kilgour (2015) melakukan sebuah penelitian yaitu dengan bermain peran mikro, berfungsi untuk membuka pikiran dan menyelesaikan masalah saat konflik terjadi di antara anak-anak itu sediri, sekaligus terjadi jalinan komunikasi.

Berdasarkan permasalan diatas peneliti bermaksud untuk mengkaji seberapa besar pengaruh kegiatan bermain peran mikro terhadap kecerdasan interpersonal pada anak kelompok A di Taman Kanak-kanak, Kota Tangerang. Hal ini dikarenakan kecerdasan interpersonal merupakan hal yang harus dicapai oleh anak karena anak sebagai mahluk sosial yang harus berinteraksi dengan baik di lingkungan sekitarnya. Sehingga, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah apakah terdapat perbedaan kecerdasan interpersonal anak yang di berikan

bermain peran mikro bebas dengan anak yang diberikan bermain peran mikro terpimpin ?.

Bermain Peran Mikro

Menurut Hurlock (1988:329), mengemukakan bahwa bermain peran adalah bentuk permainan aktif dimana anak-anak, melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu mempunyai atribut yang lain ketimbang yang sebenarnya. Furman (1990:20) mendefinisikan bahwa *"role playing may be defined as any time a participant is in-role, that is, whenever on individual partrays herself or another character in a situation.*" Featherstone and cummings (2004:6) mengartikan bermain peran adalah "*role play is an activity in which a person imitates, consciously or unconsciously, a role uncharacteristic of himself.* Pengertian bermain peran selanjutnya, menurut Similansky dan Shefatya dalam Luo Soo Ai (2008:15) mendefinisikan bahwa *"role play enacting the character of a person (or animal) or others in another context and expressing it in imitative action and/or verbalisation".* Seefeldt, Castle and Falconer (2010:147) mendefinisikan bahwa *"role-play is a technique that can be used to help children take on the view of an other. As children role-play, they have a chance to gain insights into the feelings of others, think about alternatives for action, and explore the consequences of their actions.*"

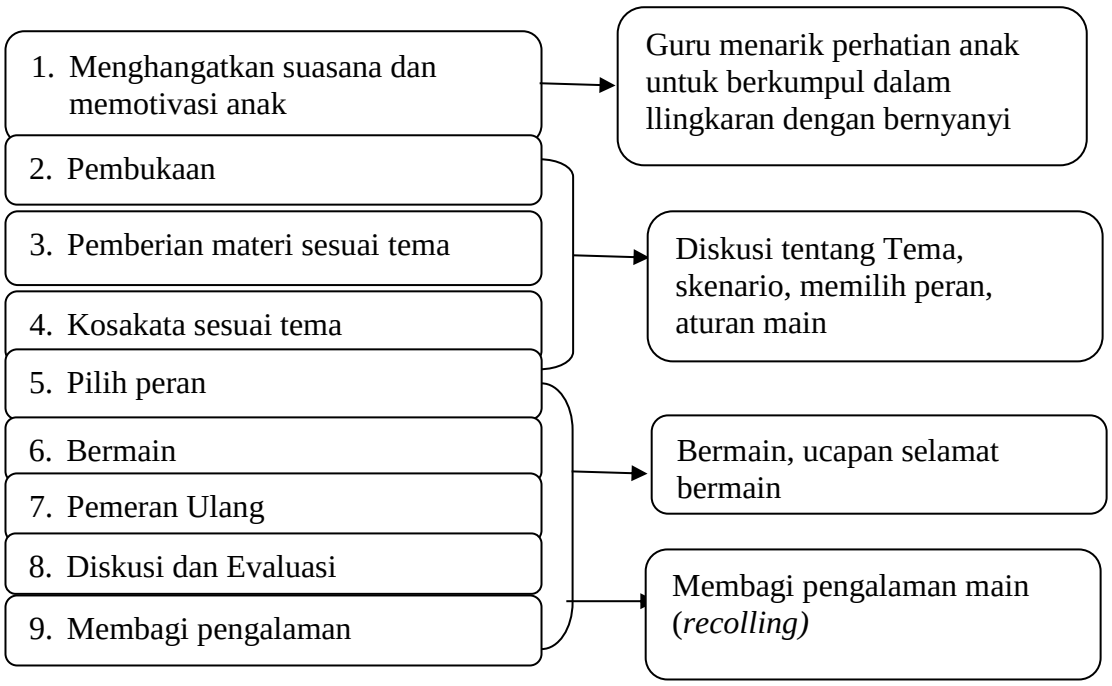
Piaget melakukan pengamatan tentang bermain peran Mikro yang mulai muncul pada saat anak kira-kira berumur satu tahun. Tujuan bermain peran menurut Piaget dalam Morrison (20172:76) adalah sebagai berikut: (a) anak belajar tentang diri mereka sendiri, keluarga mereka dan dunia sekitar mereka, (b) anak belajar cara berbicara dengan orang lain, (c) anak belajar cara untuk bergaul dan bekerjasama dengan orang lain, (d) anak belajar untuk menjadi kreatif dan untuk memecahkan masalah. (e) anak belajar tentang perasaan mereka, (f) untuk mengembangkan keahlian fisik dengan menggunakan otot, (g) untuk memahami cara orang lain bersikap, berfikir dan merasa, dan (h) anak belajar untuk mengerjakan tugas sampai selesai. Selain memiliki tujuan, bermain peran mikro juga memiliki manfaat tersendiri. Menurut Tedjasaputra (2001:58), mengemukakan bahwa manfaat yang bisa diambil dari bermain peran mikro yaitu 1) membantu penyesuaian diri anak, 2) memperoleh kesenangan dari kegiatan yang dilakukan atas usaha sendiri, dan 3) perkembangan bahasa dapat meningkat.

Brewer (1992: 158-159) mengemukakan bahwa terdapat dua teknik bermain peran yaitu: *"free role play, can be defined as play which children have as many choices of materials as possible and which they can choose how to use the materials. And guided role play is defined as play in which the teacher has selected materials from which the children may choose in order to discover specific concept."*

Tabel 1. Perbedaan Bermain Peran Mikro Bebas dan Bermain Peran Mikro Terpimpin

Bermain Peran Mikro Bebas	Bermain Peran Mikro Terpimpin
1. Bermain peran mikro bebas merupakan bermain yang dilakukan oleh anak-anak dengan memilih banyak peralatan bermain peran sehingga anak dapat memilih dengan bebas untuk memainkannya. 2. Bermain peran mikro bebas berdasarkan anak atas kemauannya sendiri, dengan cara sendiri-sendiri, berupa dialog atau perbuatan yang timbul dari pengalaman anak sendiri serta pengawasan dari guru. 3. Peran guru disini yaitu guru bergerak bebas diantara anak, bercakap cakap dengan anak-anak sekitar tema, mengamati anak bermain, membuat catatan perkembangan yang ditampilkan anak	1. Bermain peran mikro terpimpin sebagai bermain peran yang dipimpin oleh guru dalam memilih peralatan bermain untuk anak, dan guru yang menentukan konsepnya. 2. Pada bermain peran mikro terpimpin, guru membimbing anak dalam memilih perannya, tanpa mengurangi kebebasan anak dalam berbicara dan menjelaskan perannya. 3. Peran guru disini yaitu mempersiapkan naskah sederhana untuk anak, guru bercakap-cakap dengan anak sekitar tema, guru berbagi peran, mengulangi permainan, guru mengulang dialog untuk dihapalkan anak, dan guru menyiapkan peralatan bermain peran.

Bermain Peran Mikro Bebas	Bermain Peran Mikro Terpimpin
4. Pendampingan guru sebagai pengamatan (*visual looking on*), pernyataan tidak langsung (*non directive statement*), Pertanyaan (*Question*)	4. Pendampingan guru sebaga Pernyataan langsung (*Directive statement*), intervensi fisik (*Physycal*)
5. Setelah bermain dilakukan *Recolling* anak anak mengungkapkan apa saja yang dimainkan kejadian – kejadian yang dialaminya sendiri , guru mendengarkan pengalaman main anak dan menulisnnya dalam lembar penilaian harian.	5. Setelah bermain dilakukan *Recolling* anak anak mengungkapkan apa saja yang dimainkan kejadian – kejadian yang dialaminya dengan bantuan guru. Mengingat apa apa saja yang dimainkan dan menulisnya dalam lembar penilaian harian.



Gambar 1. Langkah-Langkah Bermain Peran Mikro

Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal menurut Azwar (1996:43) merupakan kemampuan yang digunakan dalam berkomunikasi, kemampuan memahami dan berinteraksi dengan orang lain. Menurut Goleman (2007:5) kecerdasan interpersonal merupakan kecerdasan yang mulai disadari dan dianggap sebagai hal yang penting untuk menjalin komunikasi antar individu. Kecerdasan interpersonal atau bisa juga dikatakan kecerdasan sosial diartikan sebagai kemampuan dan keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi, membangun relasi dan mempertahakan relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi saling menguntungkan, harapan yang realistis terhadap diri sendiri dan orang lain. Kecerdasan Interpersonal menjadi penting karena pada dasaranya manusia tidak bisa menyediri. Banyak kegiatan dalam hidup. Anak terkait dengan orang lain. Anak – anak yang gagal mengembangkan kecerdasan Interpersonal, akan mengalami banyak hambatan dalam dunia sosialnya. Akibatnya mereka mudah tersisihkan secara sosial.

Menurut teori kecerdasan sosial ini mempunyai 3 dimensi utama, yaitu : a). *Social Sensitivity* yaitu kemampuan anak untuk mampu merasakan dan mengamati reaksi-reaksi atau perubahan orang lain yang ditunjukkan secara verbal maupun non verbal. b) *Social Insight* yaitu kemampuan anak untuk memahami dan mencari pemecahan masalah yang efektif dalam suatu interaksi sosial, sehingga masalah masalah tersebut tidak menghambat apalagi menghancurkan relasi sosial yang telah dibangun

anak. c). *Social Communication* yaitu kemampuan individu untuk menggunakan proses komunikasi dalam menjalin dan membangun hubungan interpersonal yang sehat dalam proses menciptakan, membangun dan mempertahankan relasi sosial, maka seseorang membutuhkan sarana adalah proses komunikasi verbal, non verbal maupun komunkasi melalui penampilan fisik.

Johnson dalam Safaria (2005:17) menyatakan bahwa tujuan memelihara hubungan Interpersonal serta komunikasi yang akrab, hangat dan produktif dengan orang lain adalah : (a) anak mampu untuk memiliki sikap saling memahami yang diperolehnya dari beberapa sub kemampuan seperti sikap percaya, pembukaan diri, kesadaran diri dan penerimaan diri; (b) anak mampu mengkomunikasikan pikiran dan perasaannya secara tepat dan jelas; (c) anak mampu menunjukkan sikap prososial dan saling mendukung; dan (d) anak mampu memecahkan konflik dan bentuk – bentuk masalah antar pribadi denga cara cara konstruktif.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dirancang menggunakan metode eksperimen untuk mengetahui sejauh mana pengaruh variabel bebas terhadap valiabel terikat. Variabel terikat adalah kemampuan kecerdasan interpersonal (Y) sedangkan variabel bebas yang merupakan variabel perlakuan bermain peran mikro (X) yang terdiri dari bermain peran mikro bebas (X1) dan bermain peran mikro terpimpin (X2). Penelitian ini dilakukan di TK I Asy – Syukriyyah dan TK I Jaya Winata. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada kelompok A semester II tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini disesuaikan dengan jadwal di sekolah tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa TK di kecamatan Cipondoh, Pinang, Kota Tangerang tahun pelajaran 2016-2017 yang memiliki kualitas pembelajaran yang sama dalam metode pembelajaran bermain peran. Berdasarkan BPS Kota Tangerang dari 11 kecamatan Taman Kanak-kanak se Kota Tangerang berjumlah 761 TK, diantaranya 74 sekolah TK berada di kecamatan Pinang, 116 sekolah di kecamatan Cipondoh. Rancangan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Pelaksanaan perlakuan Bermain Peran Mikro Bebas dan Bermain Peran Mikro Terpimpin

Kelompok Eksperimen **Bermain Peran Mikro Bebas**	**Kelompok kontrol** **Bermain Peran Mikro Terpimpin**
Persiapan **1. Kegiatan awal** • Peneliti menjelaskan dan memperkenalkan konsep bermain peran mikro bebas terlebih dahulu, kepada guru guna mempermudah guru dalam pelaksanaan pembelajaran • Guru menyampaikan materi pembelajaran untuk memberikan pengetahuan awal pada anak tentang tema hari itu	**Persiapan** **1. Kegiatan awal** • Peneliti menjelaskan dan memperkenalkan konsep bermain peran mikro bebas terlebih dahulu, kepada guru guna mempermudah guru dalam pelaksanaan pembelajaran • Guru menyampaikan materi pembelajaran untuk memberikan pengetahuan awal pada anak tentang tema hari itu
Pelaksanaan **2. Kegiatan Inti** • Guru menyampaikan kepada anak bahwa kegiatan yang akan dimainkan bermain peran mikro bebas • Guru menjelaskan pada anak cara bermain peran mikro bebas yang dilakukan secara kelomok • Anak anak berdiskusi tentang kegiatan sesuai tema untuk menentukan peran dan permasalahan yang akan diangkat dalam bermain peran mikro bebas	**Pelaksanaan** **2. Kegiatan Inti** • Guru menyampaikan kepada anak bahwa kegiatan yang akan dimainkan bermain peran mikro bebas • Guru menjelaskan pada anak cara bermain peran mikro terpimpin yang dilakukan secara kelomok • Anak anak berdiskusi tentang kegiatan sesuai tema untuk menentukan peran dan permasalahan yang akan diangkat dalam bermain peran mikro terpimpin

Kelompok Eksperimen **Bermain Peran Mikro Bebas**	**Kelompok kontrol** **Bermain Peran Mikro Terpimpin**
• Anak menentukan sendiri peran yang akan dimainkan, menata / seting kelas sendiri, menyiapkan sendiri peralatan yang akan digunakan dalam bermain peran, serta melakukan improvisasi dialog dalam bermain peran mikro bebas • Anak mulai bermain peran • Setelah bermain selesai anak beres- beres meletakkan alat main pada tempatnya sendiri	• Guru dan anak menentukan seting kelas, menentukan peran yang sudah di buat oleh guru sesuai dengan skenario • Anak mulai bermain peran • Setelah bermain selesai anak beres- beres meletakkan alat main pada tempatnya dengan bimbingan guru. • Anak menceritakan kembali pengalaman main dan recalling bersama bu guru
Evaluasi dan refleksi **3. Kegiatan Akhir** • Guru melakukan tanya jawab kepada anak tentang kegiatan bermain Peran Mikro yang telah dilakukan • Anak menceritakan kembali pengalaman main dan recalling bersama bu guru	**Evaluasi dan refleksi** **3. Kegiatan Akhir** • Guru melakukan tanya jawab kepada anak tentang kegiatan bermain Peran Mikro yang telah dilakukan • Anak menceritakan kembali pengalaman main dan recalling bersama bu guru

Analisis data dalam penelitian ini terdiri atas analisis deksriptif dan analisis inferensial, analisis deskriptif berupa penyajian data dengan daftar distribusi frekuensi dan histogram selanjutnya mencari mean, median, modus, simpangan baku, nilai maksimum, dan nilai minimum. Sedangkan analisis Inferensial yang digunakan adalah teknik analisis varians (ANAVA) dua jalur. Sebelum menggunakan ANAVA terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis yang meliputi uji Normalitas, dan Homogenitas varians. Uji kenormalan data digunakan uji Liliefors, sedangkan uji homogenitas digunakan uji *Barlett.* Untuk melihat perbandingan diantara kelompok perlakuan digunakan uji *Tuckey* karena jumlah subjek dalam penelitian setiap sel sama.

HASIL

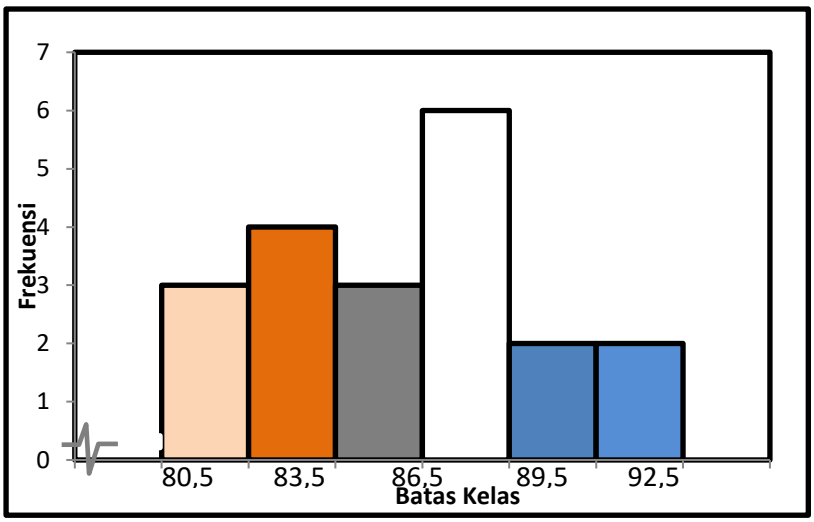
1. Data Pre Test Bermain Peran Mikro

Sebelum dilakukan penelitian dan pemberian perlakuan, peneliti memberikan pre test kepada subjek penelitian. Berikut adalah hasil distribusi skor pre test Bermain Peran Mikro pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

a. Kelompok Eksperimen

Tabel 3 Distribusi Skor Hasil Pre Test Bermain Peran Mikro (A_1)

No.	**Skor**			***f***	**Batas Bawah**	**Batas Atas**	***f*k**	***f*r**
1	81	-	83	3	80,5	83,5	3	15,0%
2	84	-	86	4	83,5	86,5	7	20,0%
3	87	-	89	3	86,5	89,5	10	15,0%
4	90	-	92	6	89,5	92,5	16	30,0%
5	93	-	95	2	92,5	95,5	18	10,0%
6	96	-	98	2	95,5	98,5	20	10,0%
Jumlah				20				100%

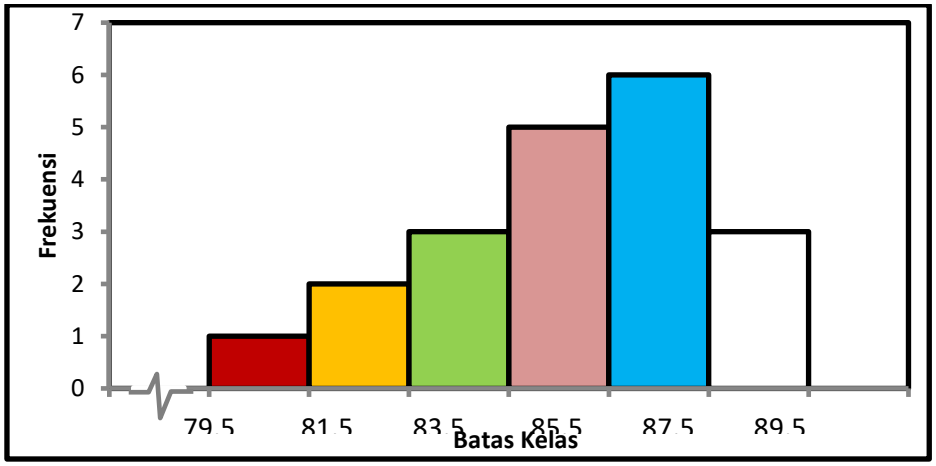


Gambar 2. Histogram Distribusi Frekuensi Skor Kecerdasan Interpersonal Pada Kelompok Yang Diberikan Bermain Peran Mikro Bebas

b. Kelompok Kontrol

Tabel 4. Distribusi Skor Hasil Pre Test Bermain Peran Mikro (A_2)

No.	Skor	*f*	Batas Bawah	Batas Atas	*f*k	*f*r
1	80 - 81	1	79,5	81,5	1	5,0%
2	82 - 83	2	81,5	83,5	3	10,0%
3	84 - 85	3	83,5	85,5	6	15,0%
4	86 - 87	5	85,5	87,5	11	25,0%
5	88 - 89	6	87,5	89,5	17	30,0%
6	90 - 91	3	89,5	91,5	20	15,0%
Jumlah		**20**				**100%**



Gambar 3. Histogram Distribusi Frekuensi Skor Kecerdasan Interpersonal Pada Kelompok Yang Diberikan Bermain Peran Mikro Terpimpin

2. Data Post Test

Instrumen yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya akan digunakan untuk mengukur kecerdasan interpesonal anak. Skor total hasil pengukuran baik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kemudian dihitung untuk melihat ukuran pemusatan dan penyebaran datanya.

Tabel 5. Statistik Deskriptif Bermain Peran Mikro TK Islam Asy-Syukriyah dan TK Islam Jayawinata

Variable	Rerata	Median	Modus	SD	Varian	Skor Max	Skor Min
Kelompok Eksperimen	89,00	89,50	87,25	4,67	21,78	98	81
Kelompok Kontrol	86,60	87,17	88,00	2,94	8,67	91	80

3. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Maka uji normalitas yang digunakan adalah uji *Lilliefors*. Syarat uji normalitas data yakni H_0 diterima apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$ dan H_0 ditolak apabila $L_{hitung} > L_{tabel}$. Perumusan hipotesisnya adalah sebagai berikut:

H_0 = Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

H_1 = Sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal

Berdasarkan hasil perhitungan normalitas data pada semua kelompok dengan bantuan MS. Excel maka pada semua kelompok penelitian diketahui bahwa L_{hitung} lebih kecil dari L_{tabel}, ini berarti bahwa pada semua kelompok penelitian berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas data kemampuan matematika awal untuk setiap kelompok dengan menggunakan uji *Lilliefors* secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut:

Tabel 6. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Keseluruhan Data

Kelompok	**N**	**L_{hitung}**	**L_{tabel}**	**Kesimpulan**
A_1	20	0,108	0,198	Normal
A_2	20	0,083	0,198	Normal

4. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas data skor kecerdasan interpersonal masing-masing kelompok perlakuan, dilakukan dengan Uji-*Bartlett* pada taraf signifikansi α= 0,05 ; dk = k-1. Pengujian homogenitas varians melalui pendekatan x^2 dengan kriteria pengujian H_0 diterima bila $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ yang berarti varians homogen dan ditolak H_0 bila $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ yang berarti varians tidak homogen.

Tabel 7. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Varians Kelompok Data Kecerdasan Interpersonal di TK I Asy- Syukriyyah dan TK I Jaya Winata (A_2B_1) di Kota Tangerang, Tahun 2017/2018

Kelompok	**χ^2_{hitung}**	**χ^2_{tabel}**	**Kesimpulan**
A_1 dan A_2	1,593	3,84	Homogen

5. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis varians (ANAVA) dua jalan yang mana akan diperoleh dua pengaruh utama (*main effect)* antar kolom sebagai variabel perlakuan dan pengaruh utama (*main effect)* antar baris sebagai variabel atribut, serta pengaruh interaksi (*interaction effect*) antar kolom dan baris atau antar variabel bebas bermain peran mikro *(mikro play)* bebas dan terpimpin terhadap Kecerdasan Interpersonal pada anak Kelompok A Taman Kanak-kanak.

Tabel 8. Rangkuman hasil perhitungan ANAVA Dua Jalan

Sumber Variansi	Db	JK	RJK	F_{hitung}	F_{tabel}		Kesimpulan
					0,05	0,01	Signifikan
Antar Kolom	1	57,60	57,60	6,194 *	4,11	7,40	Signifikan
Antar Baris	1	67,60	67,60	7,269 *	4,11	7,40	Signifikan
Interaksi	1	176,40	176,40	18,968 **	4,11	7,40	Signifikan
Dalam	36	334,80	9,30				Signifikan
Total Direduksi	39	636,40					Signifikan

Berdasarkan hasil perhitungan ANAVA diatas terlihat bahwa F_{hitung} = **6,194**> F_{tabel} = 4,11 pada taraf signifikan α = 0.05, dengan demikian H_0 ditolak dan hipotesis alternatif H_1 diterima, artinya hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan kecerdasan interpersonal antara kelompok anak yang diberikan bermain peran mikro bebas dengan kelompok anak yang diberikan bermain peran mikro terpimpin diterima. Dengan demikian, perbedaan rata-rata skor kecerdasan interpersonal anak yang diberikan bermain peran mikro bebas $\overline{X}$ =89,00 lebih tinggi secara nyata dibandingkan kelompok anak yang diberikan bermain peran mikro terpimpin $\overline{X}$ = 86,60.

Berdasarkan hasil pengolahan data dan perhitungan yang telah dideskripsikan sebelumnya, membuktikan bahwa terdapat perbedaan signifikan terhadap kecerdasan interpersonal pada kelompok yang diberikan bermain peran mikro bebas dengan anak yang diberikan bermain peran mikro terpimpin. Sehingga dapat digeneralisasikan terhadap populasi. Dalam hal ini, berdasarkan rata-rata dan ANAVA dua jalan dapat dinyatakan bahwa untuk mengoptimalkan kecerdasan interpersonal anak TK kelompok A, penggunaan bermain peran mikro bebas lebih efektif dibandingkan dengan bermain peran mikro terpimpin karena terdapat perbedaan hasil yang signifikan.

PEMBAHASAN

Pada kelompok yang diberikan bermain peran mikro bebas didapat $\overline{X}$ =89,00 dan pada kelompok yang diberikan bermain peran mikro terpimpin didapat x = 86,60, maka perbedaan rata-rata sebesar 2,4 angka. Ini membuktikan bahwa bermain peran mikro berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak. Ini didasarkan oleh pendapat Hurlock (1998:329), mengemukakan bahwa bermain peran adalah bentuk permainan aktif dimana anak-anak, melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu mempunyai atribut yang lain ketimbang yang sebenarnya.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa bermain peran termasuk kedalam permainan aktif, dimana anak-anak melakukannya dengan kegembiraan, bebas dan spontan dalam menggunakan situasi, tindakan dan bicara dari situasi kehidupan nyata ke dalam bentuk yang baru dan berbeda. Dalam bermain peran, anak-anak berperan sebagai orang lain, mereka memainkan suatu peran. Namun, permainan ini tidak perlu latihan dan tidak untuk hiburan.

Furman (1990:20) mendefinisikan bahwa *"role playing may be defined as any time a participant is in-role, that is, whenever on individual partrays herself or another character in a situation.*" Artinya, bermain peran dapat didefinisikan sebagai seseorang yang berperan dalam situasi yang menggambarkan dirinya atau karakter orang lain.

Pengertian di atas dapat dipahami bahwa dalam bermain peran berusaha membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran dengan karakter orang lain sambil mengerti perasaan, sikap, dan nilai-nilai yang didasarinya. Oleh karena itu untuk dapat bermain peran dengan baik, diperlukan pemahaman terhadap peran pribadi dan orang lain.

Menurut Gowen dalam Latif (2013:.208), dkk. mengemukakan bahwa bermain peran adalah: Bermain peran dipandang sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan, ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosakata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan sudut pandang spasial, afeksi dan kognisi. Dalam bermain peran, anak diperbolehkan untuk memproyeksikan dirinya ke masa depan dan menciptakan kembali kemasa lalu. Melalui bermain peran anak belajar bermain dan bekerja, dimana hal ini merupakan latihan untuk pengalaman-pengalaman di dunia nyata.

Pengertian di atas dapat dipahami bahwa berman peran dapat mengembangkan daya cipta, penyerapan kosa kata anak, konsep hubungan kekeluargaan, serta afeksi dan kognisi dengan berperan sebagai dirinya sendiri ataupun orang lain untuk menghadapi pertentangan emosi, memperkuat diri sendiri untuk masa depan, menciptakan kembali kemasa lalu dan mengembangkan keterampilan khayalan.

Brewer (1992: 158-159) mengemukakan bahwa terdapat dua teknik bermain peran yaitu: *"free role play, can be defined as play which children have as many choices of materials as possible and which they can choose how to use the materials. And guided role play is defined as play in which the teacher has selected materials from which the children may choose in order to discover specific concept."* Artinya, bermain peran bebas dapat didefinisikan sebagai bermain yang dilakukan oleh anak-anak dengan memilih banyak peralatan bermain peran sehingga anak dapat memilih dengan bebas untuk menggunakannya. Sementara bermain peran terpimpin didefinisikan sebagai bermain peran yang dipimpin oleh guru dalam memilih peralatan bermain untuk anak, dan guru yang menentukan konsepnya. Pendapat di atas dapat dipahami bahwa bermain peran bebas yaitu bermain peran yang dilakukan oleh anak secara bebas dalam menentukan konsep, menentukan tokoh/peran, naskah, serta peralatan yang akan digunakan.

KESIMPULAN

Kedua bermain peran mikro tersebut sama-sama memiliki pengaruh dalam kecerdasan interpersonal anak, namun bermain peran mikro bebas memberikan hasil lebih baik dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan dibandingkan bermain peran mikro tepimpin. Dengan demikian, hal ini merupakan bukti empiris bahwa kecerdasan interpersonal anak yang diberikan bermain peran mikro bebas **lebih tinggi** dibandingkan anak yang diberikan bermain peran mikro terpimpin. Maka dapat direkomendasikan bahwa bermain peran mikro bebas lebih cocok diterapkan dalam Kecerdasan interpersonal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada para guru Taman Kanak-Kanak Kota Tanggerang, Orang tua, Dosen pembimbing dan semua pihak yang telah membantu pelaksanaan penelitian dan penulisan artikel ini. Tidak lupa ucapan terima kasih kepada reviewer dan editor Journal Obsesi yang sudah memberikan kesempatan sehingga jurnal ini siap untuk diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

Affrida, Ervin N. (2017). Strategi Ibu dengan Peran Ganda dalam Membantu Kemandiriam Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Obsesi: Research & Learning in Early Childhood Education*, 1(2), 44-50.

Aisyah. (2017). Permainan Warna Berpengaruh terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Research & Learning in Early Childhood Education*, 1(2), 38-43.

Azwar, Saifuddin. (1996). *Psikologi Intelegensi*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.

Brewer, Jo Ann. (1992). *Introduction To Early Childhood Education Preschool Through Primary Grades*. USA: Allyn and Bacon.

Chang, Jo-Han., dan Tieng-Ling Yeh. T*he Influence of Parent-Child Toys and Time of Playing Together on Attachment*. International Journal of Academic. Research in The Elsevier, http://content.elsevier.com/ (diakses 22 Januari 2017)

Debora L. Roorda, et,al. *Changing Interations Between Teachers and Socially Inhibited Kindergarten Children*: An Interpersonal. International Journal of Applied Developmental Psychology. Research, In The Elsevier, http://content.elsevier.com/ (diakses 22 Januari 2017)

Featherstone, Sally., dan Anne Cummings. (2004). *Role-play in the Early Years Developing Speaking, Listening and Creativity*. Featherstone Education Limited.

Furman, Lou. (1990). *Creative Drama Handbook and Role Play Guide*. Colorado: Pioneer Drama Service,Inc.

Goleman, Daniel. (2007). Social Intellegence (Ilmu Baru Tentang Hubungan Antar Manusia). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Hurlock, Elizabeth. (1988). *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.

Kilgour, Peter W. et,al. *Role-Playing as a Tool to Facilitate Learning, Self Reflection and Social Awareness in Teacher Education*. International Journal of Innovative Interdisciplinary Research

in The Elsevier, http://content.elsevier.com/ (diakses 22 Januari 2017)

Latif, Muktar dkk. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi.* Jakarta: KencanaPrenada Media Group.

Morrison, George S. (2012). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini Edisi Kelima*. Jakarta: PT. Indeks.

Seefeldt, Carol., Castle, Sharon., and Renee C. Falconer. (2010). Social *Studies for the Preschool/Primary Child Eight Edition.* USA: Pearson.

Theresa, Lu Soo Ai. (2008). *The Effects of an Enriched Environment and Teacher Intervention on The Dramatic and Sociodramatic Play of Children, Durham E-Thesis*. Durham: Durham University.

Vol 2 No 1 (2018) Page 45 – 53
JURNAL OBSESI : JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Research & Learning in Early Childhood Education
https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Meningkatkan Kecerdasan Natural Anak Usia Dini melalui Pengenalan Hewan di TK Pelita Kota Bandung

Yeni Suhartini[1], Ala Laela[2]✉

[1]Program Studi PG-PAUD, FIP, IKIP Siliwangi, yenisuhartini@gmail.com
[2]Program Studi PG-PAUD, FIP, IKIP Siliwangi, ala.laela23@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian dalam artikel ini adalah untuk mengetahui bagaimana aktivitas anak usia dini dalam meningkatan kecerdasan natural melalui pengenalan hewan di TK Pelita Kota Bandung dan untuk mengetahui berapa besar peningkatan kecerdasan natural melalui pengenalan hewan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengenalan hewan yang dilakukan terhadap kecerdasan natural anak usia dini di TK Pelita Kota Bandung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia dini yang berjumlah 26 anak. Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif menggunakan persentase dan kualitatif. Analisa data menggunakan tahap reduksi data, model data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, nilai rata-rata yang diperoleh anak Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 17%. Sedangkan pada siklus II, hasil rata-rata anak Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat menjadi 65% . Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan pengenalan hewan, kecerdasan natural anak usia dini di TK Pelita Kota Bandung meningkat sebesar 48%.

Kata Kunci: *kecerdasan natural, pengenalan hewan, anak usia dini.*

Abstract

The purpose of research is to find out how the activity of early childhood in improving natural intelligence through the introduction of animals in Pelita Kindergarten Bandung and to find out how much improvement of natural intelligence through the introduction of animals. The research problem is how the introduction of animals made to the natural intelligence of early childhood in Pelita Kindergarten Bandung. The research method used is Classroom Action Research method. Subjects in this study were all children early childhood amounting to 26 children. The instruments used are observation guidelines, interviews, and documentation. Data analysis techniques used quantitative descriptive using percentage and qualitative. Data analysis uses data reduction, data model, and conclusion. The results showed that in cycle I, the average value obtained by children Developing Very Good of 17%. While in cycle II, the average result of children Developing Very Good increased to 65%. This shows that by using the introduction of animals, the early child's natural intelligence in Pelita Kindergarten Bandung increased by 48%.

Keywords: *natural intelligence, animal introduction, early childhood.*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉ Corresponding author : Ala Laela
Address : PG-PAUD, FIP, IKIP Siliwangi
Email : ala.laela23@gmail.com
Phone : 081223657995

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)
ISSN 2549-8959 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensinya

melalui pembelajaran dan atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Pendidikan sebagai suatu proses baik berupa pemindahan maupun penyempurnaan akan melibatkan dan mengikutsertakan bermacam-macam komponen dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat (Budiningsih, 2005).

Pendidikan dilakukan seumur hidup sejak usia dini sampai akhir hayat. Pentingnya pendidikan diberikan pada anak usia dini terdapat dalam Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 ayat (1) yang berisi bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan formal PAUD. Dalam Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Peraturan Pemerintah Tentang PAUD Pasal 1 Ayat (7) dijelaskan bahwa "TK adalah salah satu bentuk satuan PAUD pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak berusia empat tahun sampai enam tahun".

Pada usia TK, bermain merupakan bentuk kehidupan dalam kecakapan memperoleh keterampilan. Anak-anak juga sudah dapat menerima berbagai pengetahuan dalam pembelajaran secara akademis untuk persiapan mereka memasuki pendidikan dasar selanjutnya. Pada masa ini anak-anak mengalami masa peka atau masa sensitif dalam menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi yang dimilikinya. Masa peka merupakan masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespons rangsangan yang diberikan oleh lingkungan (Dimyati, 2005; Putra, 2016).

Pada masa usia lahir sampai enam tahun anak mulai peka untuk menerima berbagai upaya potensi yang dimilikinya. Pembelajaran pendidikan di TK bertujuan membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan, daya cipta, dan menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar dengan mengembangkan nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional dan kemandirian, kognitif, fisik motorik dan seni (Muhibbin, 2007).

Kegiatan pembelajaran kognitif melalui pengenalan hewan untuk Anak Usia Dini (AUD) memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan seluruh potensi anak. Salah satunya potensi kecerdasan natural anak. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan potensi kecerdasan natural anak sejak dini agar kognitifnya berkembang secara optimal. Pemahaman anak terhadap konsep alam sekitar dan tentang makhluk hidup ditempuh melalui tiga tahap, yaitu pemahaman konsep, masa transisi, dan tingkat lambang. Oleh karena itu, pemahaman konsep alam sekitar merupakan dasar dan pondasi yang kuat bagi anak dalam meningkatkan kecerdasan natural pada tahap selanjutnya yang lebih kompleks (Aisyah, 2015).

Kartu bergambar benda-benda atau simbol-simbol dengan jumlah tertentu maupun kartu bertuliskan huruf-huruf dapat digunakan untuk mengenalkan konsep alam sekitar, percobaan sederhana, dan bereksplorasi sederhana. Kegiatan permainan dapat divariasikan sesuai dengan situasi dan kondisi.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemui di lapangan saat observasi di TK Pelita Kota Bandung. Dari 26 orang anak yang diteliti, 7 orang anak belum mengenal hewan saat guru bertanya, 4 orang di antaranya belum mampu menyebutkan jenis-jenis hewan, dan sebagian besar anak masih belum mengenal jenis-jenis hewan. Hal ini terjadi karena pembelajaran kognitif aspek pengenalan alam sekitar monoton dan tidak efektif. Dari permasalahan yang telah

diungkapkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kecerdasan natural anak usia dini melalui pengenalan hewan di TK Pelita Kota Bandung.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana kecerdasan natural anak usia dini melalui pengenalan hewan di TK Pelita Kota Bandung?".

Hipotesis penelitian ini adalah "Melalui pengenalan hewan dapat meningkatkan kecerdasan natural anak usia dini di TK Pelita Kota Bandung". Definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut: Kecerdasan natural adalah kemampuan untuk mengenali, membedakan, menggolongkan, dan membuat kategori terhadap apa yang dijumpai di alam maupun lingkungan. Inti dari kecerdasan ini adalah kemampuan manusia untuk mengenali tanaman, hewan, dan bagian lain dari alam semesta (Poerwardaminta, 2006).

Pengenalan hewan adalah bentuk kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru yang sarat dengan kesenangan anak. Dalam pengenalan hewan ini, anak dituntut agar mampu mengingat kembali nama-nama hewan dan jenis-jenisnya. Hal tersebut juga menjadi tanggung jawab para guru untuk dapat membimbing dan mengarahkan anak didik dalam kegiatan pengenalan hewan. Contoh pengenalan hewan ini bisa dilakukan melalui bermain sebagai berikut: Permainan Telur – Ayam, permainan ini menstimulasi kecerdasan natural melalui kegiatan mengurutkan gambar tentang perkembangan hewan. Alat dan Bahan yang digunakan sebagai berikut: (1) Gambar ayam betina, telur, anak ayam, dan ayam jantan. (2) Gambar telur ulat, ulat, kepompong, dan kupu-kupu (Sodono, 2000).

Cara Bermain: (1) Bagi anak menjadi 4 kelompok (kelompok telur = T, kelompok ayam = A, kelompok ulat = U, kupu-kupu = K). (2) Berikan gambar I pada kelompok T dan A dan gambar II pada kelompok U dan K masing-masing 1 seri. (3) Beri aba-aba mulai anak-anak berunding selama 5 menit untuk menentukan urutan gambar, dan anak yang akan membawa gambar tersebut. (4) Beri aba-aba, kelompok T dan A maju ke depan. Kelompok T dan A berbaris dalam kelompok masing-masing, berjajar sambil membawa gambar urut (ayam betina, telur, anak ayam, ayam jantan). Biarkan anak-anak menata kelompoknya masing-masing. (5) Beri aba-aba, "Barisan siap!" Anak kelompok T dan A siap berjajar membawa gambar seperti pada nomor 4. (6) Bertanyalah pada kelompok U dan K, "Benar tidak urutannya?" Anak-anak kelompok U dan K mungkin akan berteriak mengatakan "Benar atau salah." (7) Jika kelompok A dan T keliru mengurutkan, mereka menirukan gerak ayam betina mengeram, dan jika benar menirukan gerak ayam jantan berkokok.

Selanjutnya, (8) Beri aba-aba, "Kelompok U dan K maju ke depan!" Kelompok U dan K berbaris dalam kelompok masing-masing, berjajar sambil membawa gambar urut dari telur ulat, ulat, kepompong, kupu-kupu (biarkan anak-anak menata kelompoknya masing-masing). (9) Beri aba-aba, "Barisan siap!" Anak kelompok U dan K siap berjajar membawa gambar seperti pada nomor 4. (10) Bertanyalah pada kelompok A dan T, "Benar tidak urutannya?" Anak-anak kelompok A dan T mungkin akan berteriak mengatakan "Benar" atau "Salah". (11) Jika kelompok U dan K keliru mengurutkan, mereka menirukan gerak ulat berjalan, dan jika benar menirukan gerak kupu-kupu terbang. (12) Akhiri permainan dengan menyanyikan lagu ayam berkotek/lagu ciptaan guru yang berkaitan dengan topik permainan (Musfiroh, 2005).

Perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun menurut Piaget berada pada tahap praoperasional (2-7 tahun). Anak mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata, gambar, dan lukisan. Meskipun demikian, anak prasekolah masih kurang mampu melakukan operasi, tindakan mental yang terinternalisasi, yang memungkinkan anak melakukan secara mental apa yang sebelumnya hanya dapat dilakukan secara fisik. Penambahan dan pengurangan jumlah secara mental adalah contoh operasi (Trish, 2007). Ciri khas masa ini adalah kemampuan anak menggunakan simbol yang mewakili konsep. Kemampuan simbolik ini memungkinkan anak melakukan tindakan-tindakan yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan oleh guru.

METODE

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang mengembangkan keterampilan-keterampilan baru atau cara pendekatan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia kerja atau di dunia aktual lainnya (Suryasubrata, 2004).

Penelitian ini dilaksanakan di TK Pelita Kota Bandung. Subjek penelitian berjumlah 26 anak, terdiri dari 15 anak perempuan dan 11 anak laki-laki. Penelitian ini dilakukan selama 2 bulan (Mei-Juni 2017), 2 kali dalam satu minggu (setiap hari senin dan Rabu), dimulai pukul 09.30- 10.30 WIB.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Secara garis besar terdapat 4 tahapan yang lazim dilalui pada setiap siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi sebagai berikut:

Tabel 1. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2009)

Siklus 1	Perencanaan	- Menyusun RKH dan RKM. - Mempersiapkan media pengenalan hewan. - Mempersiapkan instrumen observasi mengenai peningkatan kecerdasan natural anak.
	Tindakan	Pelaksanaan pengenalan hewan untuk meningkatkan kecerdasan natural anak berkolaborasi dengan guru TK Pelita Kota Bandung.
	Pengamatan	Melakukan pengamatan dengan mencatat pelaksanaan pengenalan hewan untuk melihat peningkatan kecerdasan natural anak.
	Refleksi	- Melakukan evaluasi dan membahas hasil evaluasi dengan guru TK Pelita mengenai tindakan pengenalan hewan yang telah terlaksana. - Memperbaiki pelaksanaan tindakan pengenalan hewan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya.
Siklus 2 dilakukan apabila kompetensi yang diharapkan belum tercapai.		

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen observasi dan dokumentasi berupa hasil unjuk kerja anak-anak usia dini TK Pelita dengan memakai kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Penilaian (Depdiknas, 2006)

No.	Kategori	Rentang Nilai (%)
1	BSB: Berkembang Sangat Baik	80 – 100
2	BSH: Berkembang Sesuai Harapan	68 – 79
3	MM: Mulai Muncul	56 – 67
4	BM: Belum Muncul	40 – 55

Semua data yang telah berhasil dikumpulkan peneliti di TK Pelita Kota Bandung diolah, dianalisa, disimpulkan, dan ditabulasikan ke dalam masing-masing kelompok atau tabel sesuai dengan kode faktor yang ingin disusun berdasarkan hipotesis. Adapun rumus yang digunakan untuk persentase sebagai berikut (Suryabrata, 2004):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:
P = Persentase.
F = Frekuensi jawaban responden.
N = Jumlah sampel (responden).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran sebelum dilakukan tindakan dan sesudah dilaksanakan tindakan dengan menggunakan pengenalan hewan sebagai alat bantu terjadi peningkatan. Tergambar dari tingginya minat belajar anak dalam mengikuti pembelajaran aspek kognitif anak dengan menggunakan pengenalan hewan dengan variasi warna dan bentuk media pengenalan hewan. Hal tersebut membuat anak bertanya jenis dan cara bermain pengenalan hewan tersebut dalam pembelajaran yang akan dikerjakan pada saat itu.

Peneliti memberi penjelasan pada anak untuk tidak hanya memperhatikan benda yang menarik tersebut, tetapi juga harus benar-benar

mengikuti pembelajaran yang baik, sehingga dapat mengenal hewan di sekitar dengan benar.

Peneliti memberi pengarahan dan penjelasan secara rinci pada anak bagaimana cara bermain pengenalan hewan, mengenal, dan menunjukkan suara serta cara berjalan hewan, sehingga anak dapat mengenal hewan di sekitarnya dengan jelas dan benar serta dapat menyebutnya.

Kegiatan perencanaan yang dilakukan pada siklus I adalah mempersiapkan beberapa hal yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian yaitu membuat RKM, membuat RKH, menyusun instrumen aktivitas anak serta menyiapkan media pengenalan hewan.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sesuai perencanaan dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran. Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini diawali dengan memberikan motivasi dengan menggali pengetahuan awal anak serta memberikan informasi kompetensi yang akan dipelajari. Selanjutnya guru membagi anak menjadi 3 kelompok, kemudian guru memberikan tugas kepada masing-masing kelompok tersebut untuk dieksplorasi.

Pada tahap berikutnya, guru mengamati aktivitas anak dan membimbing kegiatan tersebut serta memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk tampil ke depan dan memperagakan hasil kerja dalam kelompoknya. Anak diharapkan dapat menyebut dan menunjukkan jenis-jenis hewan, ada kelompok yang menggabungkan gambar–gambar habitat hewan, dan ada kelompok yang menunjukan suara sesuai dengan jenis hewan yang sudah disusun. Pengenalan hewan yang digunakan pada siklus I ini untuk menentukan jenis hewan dan habitatnya serta kemampuan anak dalam menyebutkan masing-masing hewan dan habitatnya.

Tahap berikutnya, guru memberikan klarifikasi dan penguatan terhadap materi yang telah dikerjakan serta memberikan bimbingan pada anak yang belum memahami permainan atau materi yang telah dipelajari. Pada akhir pembelajaran, guru memberikan tugas pada anak untuk menyebut kembali urutan hewan yang sudah diajarkan. Kegiatan ini dilakukan pada 2 kali pertemuan. Pada akhir pembelajaran diberikan evaluasi. Dari analisis terhadap hasil belajar yang dicapai oleh anak diperoleh data bahwa anak memperoleh nilai BSB berjumlah 4 orang anak dari keseluruhan jumlah anak 26 orang, maka jumlah anak yang berhasil sebesar 16%.

Jumlah yang belum berhasil memperoleh nilai BSB atau anak yang memperoleh nilai BM adalah 13 orang dengan persentase sebesar 40%. Hasil belajar anak dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Belajar Anak Siklus I

Siklus I	Perolehan Hasil Belajar				Keberhasilan (%)			
	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB
	408	164	108	120	51	20,5	13,5	17

Observasi yang dilakukan pada siklus I ini antara lain aktivitas anak saat pembelajaran berlangsung dan pelaksanaan pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru. Hasil observasi guru terhadap aktivitas anak pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi aktivitas anak, yaitu persentase aktivitas sebesar 58,86%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas anak tergolong cukup, namun masih kurang dari yang diharapkan oleh peneliti. Perbaikan harus dilakukan pada siklus berikutnya dengan cara lebih memotivasi dan membimbing anak pada saat pelaksanaan pengenalan hewan. Data aktivitas anak dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Data Aktivitas Anak dalam Pembelajaran Siklus I

No.	Aspek yang ingin dicapai	Skor Penilaian							
		BM		MM		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Mengenal konsep sains sederhana.	10	40	6	24	5	20	4	16
2	Menunjuk sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman, yang mempunyai warna, bentuk atau ukuran atau menurut ciri-ciri tertentu.	18	72	2	8	3	12	2	8
3	Mengenal kasar-halus, berat-ringan, panjang-pendek.	12	48	7	28	3	12	3	12
4	Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak.	13	52	5	20	2	8	5	20
5	Mencari lokasi tempat asal suara.	8	32	8	32	4	16	5	20
6	Memasang benda sesuai dengan pasangannya.	18	72	2	8	3	12	2	8
7	Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.	10	40	6	24	5	20	4	16
8	Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.	13	52	5	20	2	8	5	20
Jumlah		102	408	41	164	27	108	30	120
Rata-rata (%)		51		20,5		13,5		17	

Setelah siklus I selesai dilaksanakan refleksi beserta penilaian terhadap hasil belajar anak dan aktivitas anak, peneliti membuat perencanaan tentang tindakan yang harus diperbaiki serta tindakan yang harus dipertahankan pada pembelajaran di siklus II. Tindakan tersebut antara lain: 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan lebih jelas pada anak. 2) Memotivasi anak yang tidak aktif dalam kelompoknya, membimbing anak dalam tugas kelompok dengan cara mendekati anak ketika sedang bermain untuk melihat aktivitas anak lebih dekat serta membimbing anak dalam kegiatan kelompok. 3) Pengelolaan waktu lebih efektif. 4) Membuat perpaduan gambar hewan serta cara menyesuaikan habitatnya dengan kata-kata sehingga anak dapat mengenal jenis-jenis hewan, habitatnya serta kehidupannya dengan memberikan perbedaan bentuk dan warna dari masing-masing media pengenalan hewan berdasarkan papan pengenalan hewan sebagai pembeda antara pengenalan hewan yang satu dengan pengenalan hewan lainnya.

Perencanaan pada siklus II membuat perencanaan untuk materi yang akan dipelajari yaitu melafalkan jenis-jenis hewan serta menyebutkan habitatnya sesuai dengan media pengenalan hewan yang disediakan. Terjadi sedikit perubahan pada siklus II pada penentuan warna pengenalan hewan untuk setiap pengenalan hewan dengan media berupa gambar yang sama serta penggunaan huruf sesuai dengan kata yang terbentuk. Warna media pengenalan hewan dan huruf yang digunakan lebih bervariasi yaitu huruf yang

mempunyai lafal yang sama dengan warna yang sama dengan media pengenalan hewan sesuai dengan jenis kata yang terbentuk.

Pada siklus I banyak anak belum dapat membedakan jenis hewan dan habitatnya. Diharapkan perbedaan jenis dan warna gambar hewan serta huruf berdasarkan kata yang terbentuk pada siklus II ini, anak lebih mudah menyebutkan serta membedakan jenis hewan dan habitatnya pada saat melakukan tugas kelompok.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sesuai perencanaan dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran. Perbaikan pembelajaran yang harus dilakukan yaitu sesuai dengan hasil observasi guru yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran karena pada siklus I tujuan pembelajaran yang disampaikan belum cukup jelas.

Pengelolaan waktu harus lebih efektif dan lebih membimbing anak dengan cara mendekati anak pada saat tugas kelompok serta membimbing belajar pada saat kerja kelompok. Dari pembelajaran yang dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Belajar Anak Siklus II

Siklus II	Perolehan Hasil Belajar				Keberhasilan (%)			
	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB
	48	112	184	456	6	14	23	65

Dari data yang diperoleh terjadi peningkatan hasil belajar anak, anak yang memperoleh nilai BSB sebanyak 6 orang dengan persentase 16% pada siklus I meningkat menjadi 14 orang dengan persentase 65% pada siklus II. Hasil observasi keaktifan dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 6. Data Aktivitas Anak dalam Pembelajaran Siklus II

No	Aspek yang ingin dicapai	Skor Penilaian							
		BM		MM		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Mengenal konsep sains sederhana.	2	8	2	8	7	28	14	56
2	Menunjuk sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman, yang mempunyai warna, bentuk atau ukuran atau menurut ciri-ciri tertentu.	2	8	5	20	5	20	13	52
3	Mengenal kasar-halus, berat-ringan, panjang-pendek.	1	4	3	12	5	20	16	64
4	Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak.	2	8	2	8	7	28	14	56
5	Mencari lokasi tempat asal suara.	1	4	4	16	6	24	14	56
6	Memasang benda sesuai dengan pasangannya.	1	4	3	12	5	20	16	64
7	Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.	2	8	5	20	5	20	13	56
8	Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.	1	4	4	16	6	24	14	66
Jumlah		12	48	28	112	46	184	114	466
Rata-rata (%)		6		14		23		65	

Dari hasil observasi terhadap aktivitas anak terjadi peningkatan dari 17% pada siklus I menjadi 65% pada siklus II. Kenaikan persentase aktivitas anak disebabkan adanya aktivitas anak pada kegiatan kerja kelompok. Selain itu, tindakan guru dengan terus membimbing anak pada kegiatan kelompok juga ikut mempengaruhi kenaikan aktivitas tersebut. Dari data yang diperoleh masih ada anak yang tidak aktif dan telah dilakukan tindak lanjut dengan memberikan pertanyaan dan memberikan sanksi berupa tugas menyelesaikan menyusun jenis-jenis hewan berdasarkan habitat masing-masing serta melafalkannya yang harus dilakukan di depan kelas tanpa bantuan dari kelompoknya.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I dan II, maka dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar anak pada pembahasan pembelajaran aspek kognitif dengan menggunakan pengenalan hewan. Hal ini dapat kita lihat dari hasil belajar anak. Aktivitas anak pada saat pembelajaran berlangsung. Setelah dilakukan analisis, peningkatan ini berkaitan langsung dengan penerapan pengenalan hewan sebagai media pembelajaran. Aspek yang terpenting adalah peningkatan hasil belajar anak. Selain dapat meningkatkan hasil belajar, pengenalan hewan sebagai media pembelajaran dapat juga berfungsi meningkatkan kemampuan daya pikir anak aspek kognitif pada pengenalan alam sekitar dan makhluknya yang selama ini dianggap sebagai materi yang sulit.

Pengenalan hewan dapat digunakan sebagai keterwakilan gambaran konsep sains anak usia dini dapat dengan mudah mengenal lingkungan sekitar dan kehidupan hewan serta melafalkannya. Hasil belajar anak yang diperoleh pada siklus I belum berkembang sangat baik dari jumlah rata-rata aspek yang diamati yaitu 17% , hal ini ditinjau dari nilai rata-raat keseluruhan aspek yang diamati yaitu:

1. Poin 1; 4 anak memperoleh nilai BSB.
2. Poin 2; 2 anak memperoleh nilai BSB.
3. Poin 3; 3 anak memperoleh nilai BSB.
4. Poin 4; 5 anak memperoleh nilai BSB.
5. Poin 5; 5 anak memperoleh nilai BSB.
6. Poin 6; 2 anak memperoleh nilai BSB.
7. Poin 7; 4 anak memperoleh nilai BSB.
8. Poin 8; 5 anak memperoleh nilai BSB.

Setelah dilakukan analisis di siklus II, terjadi peningkatan jumlah anak yang memperoleh nilai BSB dari 8 indikator yang diamati yakni dengan persentase 65%. Jumlah ini jelas menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan yang cukup signifikan dari siklus I ke siklus II dan hasil tersebut telah sesuai dengan yang diharapkan. Keberhasilan hasil belajar anak meningkat sebesar 48%. Data hasil belajar anak antar siklus dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7. Data Hasil Belajar Anak Antar Siklus

Siklus I	Perolehan Hasil Belajar				Keberhasilan (%)			
	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB
	408	164	108	120	51	20,5	13,5	17
Siklus II	48	112	184	456	6	14	23	65

Observasi yang dilakukan terhadap aktivitas anak pada siklus I sebanyak 17% anak aktif dalam kegiatan pembelajaran. Angka persentase keaktifan anak yang diperoleh belum maksimal karena dari hasil observasi masih ada anak yang tidak bekerja dalam kelompoknya serta kegiatan tugas kelompok anak yang masih kurang. Hal ini disebabkan karena kurangnya bimbingan guru dalam melaksanakan kegiatan tersebut. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II terjadi peningkatan aktivitas anak menjadi 65%.

Berdasarkan dari seluruh hasil tindakan yang menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar anak, peningkatan keaktifan anak dalam melaksanakan pembelajaran. Pengenalan hewan sebagai media pembelajaran dapat digunakan pada pembelajaran aspek kognitif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ketua peneliti beserta anggota mengucapkan terimakasih banyak kepada Tim dan TK Pelita Kota Bandung atas kerjasama yang baik selama penelitian ini dilakukan. Kepercayaan lembaga yang diberikan akan terus kami jaga dan akan kami kembangkan terus pada penelitian-penelitian yang akan datang.

SIMPULAN

Upaya meningkatkan kecerdasan natural anak usia dini melalui pengenalan hewan di TK Pelita Kota Bandung mencapai 65%. Perkembangan tersebut merupakan peningkatan kecerdasan anak pada tingkat Berkembang Sangat Baik (BSB).

Perubahan tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil siklus I, anak yang mengalami keberhasilan belajar hanya mencapai angka 17%, tetapi setelah diadakan siklus II, keberhasilan belajar BSB meningkat menjadi 65%. Dengan adanya pengenalan hewan yang dirancang oleh guru, maka kecerdasan natural anak meningkat dari jumlah rata-rata anak yakni sebesar 48% dan tergolong pada rentang nilai C "cukup" berdasarkan kriteria penilaian.

Peneliti memberikan saran-saran untuk tindakan lebih lanjut sebagai berikut: a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman bagi guru untuk mempertinggi pendidikan dan pengetahuannya; b. Diharapkan guru dapat melakukan pengenalan hewan yang lebih menantang dan lebih menarik pada anak guna mengembangkan aspek-aspek kognitif anak; c. Diharapkan guru dapat memotivasi anak melalui pengenalan hewan sehingga kecerdasan natural anak terjadi peningkatan secara optimal; d. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan masukan bagi institusi sekolah khususnya pada pengenalan hewan; e. Diharapkan bagi sekolah dapat menyediakan berbagai macam jenis hewan dan media pendamping sebagai penunjang sehingga kecerdasan natural anak dapat berkembang lebih baik di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah. (2017). Permainan Warna Berpengaruh terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Journal Obsesi (Journal of Early Chilhood Education, 1(2), 38 – 43.* Retrieved from http://journal.stkiptam.ac.id/index.php/obsesi/article/view/324/289

Arikunto, S. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Budiningsi, A. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Departemen Pendidikan Nasional, Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah. (2006). *Pedoman Pembuatan dan Pemanfaatan Alat Peraga di TK*. Jakarta: Depdiknas.

Dimyati. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Putra.

Muhibbin, S. (2007). *Pengertian, Ciri-Ciri dan Karakteristik Prestasi Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Musfiroh, T. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelegensi Anak Usia Taman Kanak-Kanak)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Poerwardaminta. (2006). Kamus Umum Bahasa Indonesia, Ed.3. Jakarta: Balai Pustaka.

Putra, K., E. (2016). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Gambar pada Materi Lingkungan PLSBT terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi PG-PAUD STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai. *Journal Obsesi (Journal of Early Chilhood Education, 2(1), 11 – 17.* Retrieved from http://journal.stkiptam.ac.id/index.php/obsesi/article/view/113/64

Sodono, A. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta: Grasindo.

Suryabrata, S. (2004). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Raja Grasindo Persada.

Trish, K. (2007). *300 Aktivitas Bermain dan Belajar Bersama Anak*. Jakarta: Gramedia.

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003-2006 Tentang Sisdiknas. Bandung: Citra Umbara W.J.S.

Vol 2 No 1 (2018) Page 54 – 63
JURNAL OBSESI : JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Research & Learning in Early Childhood Education
https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Publikasi Bentuk Fungsi dan Kategori SintaksisTuturan Masyarakat Manduro sebagai Pendukung Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Diana Mayasari, Nanda Riski Ardhana
Dosen PBSI STKIP PGRI Jombang, Jawa Timur

Abstrak
Tujuan dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan struktur sintaksis tuturan masyarakat Manduro di Desa Manduro, Kecamatan Kabuh, Kabupaten Jombang meliputi, fungsi dan kategori sintaksis. Metode deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Dengan subjek penelitian adalah perangkat Desa Manduro. Sampel diambil dengan *purposive sampling* yakni dengan tujuan mengambil perangkat masing-masing dusun yang terdapat dalam Desa Manduro. Peneliti merupakan instrumen utama dibantu dengan angket *Swadesh Morris*. *Trianggulasi* digunakan sebagai penguji keabsahan data. Peneliti menggunakan teknik analisis induktif. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah fungsi sintaksis terdiri dari subjek, predikat, objek, keterangan dan pelengkap yang berkategori nomina, verba, dan adjektiva serta adverbia. Berdasarkan hasil penelitian, struktur sintaksis tuturan masyarakat Manduro memiliki keuniversalan dengan struktur sintaksis Bahasa Indonesia dan Bahasa Jawa, hanya struktur yang digunakan bersifat tidak structural. Hal ini dikarenakan kalimat tersebut berupa tuturan yang nonformal. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pendukung perkembangan bahasa anak usia dini di SD Manduro melalui peran guru dalam pembelajaran bahasa dengan menggunakan contoh dan komunikasi dengan siswa diluar jam pelajaran dengan bahasa manduro.
Kata Kunci: *perkembangan bahasa,tuturan masyarakat manduro, fungsi dan kategori sintaksis*.

Abstract
Researchers assume that with the publication of the speech is expected to be useful especially for teachers and employees in Manduro Elementary in language development through language transmission. The purpose of this research is to describe the syntactic structure of Manduro public utterance in Manduro Village, Kabuh Subdistrict, Jombang Regency, covering syntactic functions and categories. Qualitative descriptive method used in this research. With the subject of research is the device of Manduro Village. Samples were taken by purposive sampling with the aim of taking the device of each hamlet contained in Manduro Village. The researcher is the main instrument assisted by the Swadesh Morris questionnaire. Triangulation is used as a test of data validity. The researchers used inductive analysis techniques. The results obtained in this study are syntactic functions consisting of subjects, predicates, objects, descriptions and appendices that categorized nouns, verbs, and adjectives and adverbs. Based on the results of the research, the syntactic structure of public utterance of Manduro has a universality with the syntactic structure of Indonesian and Javanese, only the structures used are not structural. This is because the sentence is a nonformal speech. The results of this study are expected to be used as a supporter of early childhood language development in Manduro Elementary School through the role of teachers in language learning by using examples and communication with students outside the lesson with the manduro language. .
Keywords:*language development, manduro society utterance, fungtion and categories syntac,.*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉Corresponding author :
Address : Jln. Pattimura III/20
Email : dianamayasari.stkipjb@gmail.com
Phone : 085730946617
ISSN 2356-1327 (Media Cetak)
ISSN 2549-8959 (Media Online)

PENDAHULUAN

Perkembangan bahasa pada anak usia dini melalui pemerolehan bahasa merupakan salah satu tahap penting dalam rangka transmisi bahasa agar terhindar dari kepuanahan. Bahasa daerah merupakan bahasa kecil yang dimungkinkan terjadi kepunahan. Di Indonesia memeiliki keanekaragaman bahasa daerah yang sangat variatif. Salah satu keanekaragaman bahasa tersebut terlihat pada masyarakat tutur Bahasa Manduro (penyebutan istilah tersebut selanjutnya ditulis dengan BM) yang terletak di desa Manduro kecamatan Kabuh kabupaten Jombang Jawa Timur.Bahasa tersebut merupakan perwujudan bahasa Madura namun terdapat kekurangan, yakni tidak adanya bahasa krama dan hanya terdapat bahasa ngoko atau bahasa Madura *pojok kampung*. Masyarakat desa Manduro berjumlah 3567 jiwa tersebar di empat dusun, yakni Matu'an, Dander, Guwo, dan Gesing yang masing-masing memiliki logat yang berbeda-beda.

Adanya kebutuhan yang semakin meningkat seperti makanan, perabot rumah tangga, pakaian, dan pendidikan merupakan faktor penyebab masyarakat monolingual tidak lagi disandang oleh masyarakat Manduro.Masyarakat tersebut beralih menjadi masyarakat multilingual dengan menggunakan BM, bahasa Jawa, dan bahasa Indonesia.Penggunaan berbagai bahasa tersebut memungkinkan terjadinya kontak bahasa yang mengakibatkan terjadinya *bilingualisme, integrasi, konvergensi, alih kode, campur kode, interferensi, diglosia,* dan *pergeseran bahasa*.

Pergeseran bahasa terjadi sebagai akibat faktor ekonomi, sosial dan politik, selain itu juga bisa terjadi karena adaya penurunan penutur serta adanya dua bahasa atau lebih yang hidup berdampingan seperti yang terjadi pada Bahasa Minahasa Timur. Pada daerah tersebut ditemukan penutur bahasa sudah menurun secara drastis mereka beralih ke bahasa Melayu Manado sebagai bahasa *lingua franca*, memiliki prestise tinggi dan kebutuhan akan bahasa Indonesia sebagai pengantar dalam dunia pendidikanserta tumbuhnya bahasa Indonesia sebagai bahasa negara dan bahasa tersebut merupakan bahasa Nasional di daerah itu, sehingga penutur Bahasa Minahasa mengalami penuran. Hal ini juga terjadi pada masyarakat Desa Manduro yang hidup berdampingan dengan penutur bahasa Jawa dan bahasa Indonesia. Dengan demikian penggunaan BM mengalami penurunan khususnya di Desa Gesing dan Matu'an (Hidayarohmah, 2013: 10).

Mengutip pendapat Fasold (1987: 213) menyatakan bahwa kepunahan bahasa terjadi bila sekelompok masyarakat bergeser ke bahasa baru secara total kemudian bahasa yang telah lama digunakan (*old language*) tidak lagi digunakan. Masyarakat Manduro telah berorientasi menjadi masyarakat multilingual namun keberadaan bahasa Manduro masih bertahan hingga saat ini, walaupun mengalami pergeseran penggunaan di beberapa desa. Hal ini mengindikasikan adanya loyalitas dari masyarakat Manduro sebagai upaya mempertahankan bahasa tersebut, yakni dengan membelajarkan bahasa tersebut dari generasi ke generasi melalui konteks alamiah.

BM harus disosialisasikan kepada masyarakat luaskhususnya institusi terkait pelestarian bahasa agar pergeseran bahasa tidak semakin mengalami peningkatan dan berakhir pada kepunahan bahasa. Kekhawatiran akan kepunahan bahasa tersebut merupakan kajian yang penting untuk ditinjau lebih jauh melalui penelitian. Dengan demikian, penelitian ini merupakan salah satu bentuk eksistensi BM sebagai upaya pemertahanan bahasa tersebut agar terhindar dari kepunahan dengan menganalisis struktur sintaksis, yakni sebagai sarana transmisi bahasa melalui pembelajaran bahasa di sekolah, yakni memudahkan para pendidik untuk memberikan *kecakapan bahasa* melalui bahasa pertama yang dikuasasi dalam hal ini adalah BM.

Peserta didik pada usia dini, yakni pendidikan dasar merupakan sasaran untuk proses transmisi bahasa. Desa Manduro memilki dua sekolah dasar yakni SD Manduro I dan II. Kecakapan bahasa yang dimiliki peserta didik dalam pembelajaran di SD Manduro tidak lepas dari bahasa yang digunakan oleh masyarakat tutur desa Manduro. Masyarakat tersebut dalam komunikasi sehari-hari menggunakan bahasa Madura dan bahasa Jawa dengan kosa kata yang digunakan berbeda

dengan kedua bahasa tersebut (Dewa, 2013: 233-234).

Pembelajaran bahasa tidak lepas dari empat keterampilan dasar berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.Pada setiap kegiatan pembelajaran hampir semuanya menggunakan keempat keterampilan tersebut begitu juga dengan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SD Manduro.Keterampilan berbahasa Indonesia siswa pasti terpengaruh oleh bahasa yang lebih dahulu mereka kuasai, yakni bahasa yang digunakan oleh masyarakat tutur desa Manduro sebagai bahasa pertama (Krasen, 1988: 22).Dengan demikian, bahasa tersebut penting untuk ditelaah lebih jauh agar guru dapat memiliki pengetahuan dan informasi yang cukup untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa (Spolsky, 2008: 56).

Bahasa tersusun atas bentuk dan makna (Bloomfield, 1995: 27-28). Secara sistematis bahasa terbentuk dari unsur fonem, morfem, dan sintak. Bagian akhir dari struktur bahasa adalah struktur sintaksi meliputi: pola kalimat, fungsi, peran dan kategori sintaksis bahasa yang digunakan masyarakat tutur desa Manduro.Melalui stuktur sintaksis akan diketahui pola-pola khusus pada kalimat yang digunakan dalam percakapan sehari-hari masyarakat tutur desa Manduro.Dengan demikian, melalui analisis struktur sintaksis dapat diketahui kompetensi keterampilan berbahasa peserta didik secara sesungguhnya yakni kemungkinan adanya *alih kode, campur kode,* dan *interferensi* yang dilakukan oleh peserta didik sehingga guru dapat mengarahkan jika peristiwa tersebut terjadi dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan berpedoman pada hasil analisis struktur bahasa masyarakat tutur Desa Manduro.

Lepas dari struktur bahasa yang digunakan oleh masyarakat tutur Manduro bahasa tersebut belum diajarkan dalam pendidikan formal dan orang tua ada yang tidak memberikannya sebagai bahasa pertama. Namun, bahasa tersebut telah mampu ditransmisikan dari generasi ke generasi dengan baik. Proses transmisi tersebut merupakan salah satu sarana pemertahanan bahasa.

Peristiwatransmisi (penerusan) bahasa dari generasi ke generasi tersebutmemiliki kaitan erat dengan sistem pendidikan nasional yang menyebutkan bahwa jalur pendidikan di Indonesia terbagi menjadi tiga bagian.Pertama adalah jalur formal, yaitu jalur pendidikan terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi.Kedua, adalah jalur nonfomal, yaitu jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang.Ketiga, adalah jalur informal, yaitu jalur pendidikan keluarga dan lingkungan.

Proses transmisi tersebut termasuk dalam pendidikan jalur ketiga, yakni pendidikan informal yang terjadi secara alamiah tanpa adanya setting seperti yang terjadi pada pembelajaran jalur formal dan nonformal. Saville-Troike (2006: 2) mengemukakan bahwa pemerolehan bahasa kedua termasuk pembelajaran bahasa kedua secara informal, yakni pembelajaran bahasa yang terdapat pada konteks natural (alamiah) dengan melibatkan lingkungan sekitar pembelajar.

Chaer (2009: 251-260) menyatakan bahwa faktor-faktor penentu dalam pembelajaran bahasa adalah sebagai berikut.

1) Motivasi
2) Usia
3) Faktor penyajian formal
4) Faktor bahasa pertama
5) Faktor lingkungan

Selain itu Dekeysher (2007: 256) menyebutkan bahwa perbedaan individu dalam pembelajaran seperti usia yang relatif berbeda, praktik pembelajaran bahasa kedua, bakat, kemampuan, dan praktik turut mempengaruhi hasil pembelajaran bahasa. Pendapat ini senada dengan Arnold (1999: 8-17) yang menyebutkan bahwa aspek pertama dalam pembelajaran bahasa datang dari pembelajar itu sendiri meliputi keinginan, cara menyikapi hambatan, faktor ekstrovet dan introvet, penghargaan pada diri sendiri, motivasi baik itu motivasi instrinsik maupun ekstrinsik dan gaya pembelajar.

Hasil penelitian Suhendra (2013: 1)menyatakan bahwa salah satu hal utama bagi pembelajaran bahasa Inggris (sebagai B2) yang sukses adalah adanya *motivasi, bakat* dan *kesempatan belajar dalam setting*

natural.Dengan demikian, peneliti menyimpulkan faktor penentu keberhasilan pembelajaranbahasa terdapat faktor internal meliputi motivasi,usia dan kemampuan masing-masing pembelajar dan faktor eksternal, yakni setting pembelajaran baik lingkungan formal maupun informal (pembelajaran bahasa dalam konteks alamiah/ natural).

Pembelajaran bahasa konteks alamiah masyarakat tutur desa Manduro dapat digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran bahasa yang diselenggarakan dalam institusi formal melalui kajian sintaksis yang terdapat dalam struktur bahasa masyarakat Manduro. Hal ini dikarenakan salah satu tahapan pemerolehan bahasa melewati tahapperkembangan fonologi, morfologis, sintaksis,semantic, pragmatic (Nurhadi dan Roekhan, 1990:160).

Sejak usia 5 tahun pada umumnya anak-anak yang perkembangannya normal telah menguasai elemen-elemen sintaksis bahasa ibunya dan telah memiliki kompetensi (pemahaman dan produktivitas bahasa) secara memadai. Walau demikian, perbendaharaan katanya masih terbatas tetapi terus berkembang/bertambah dengan kecepatan yang mengagumkan.

Menurut Tarigan (1988) salah satu perluasan bahasa sebagai alat komunikasi yang harus mendapat perhatian khusus di sekolah dasar adalah pengembangan baca tulis (melek huruf). Perkembangan baca tulis anak akan memanjang serta memperluas pengungkapan maksud-maksud pribadi si anak, misal melalui penulisan catatan harian, menulis surat, jadwal harian dsb. Dengan demikian perkembangan baca tulis di sekolah dasar memberikan cara-cara yang mantap menggunakan bahasa dalam komunikasi dengan orang lain dan juga dengan dirinya sendiri. Dengan demikian, struktur sintaksis dapat dijadikan acuan untuk kemampuan bahasa membaca dan menulis.

Kemampuan bahasa merupakan indicator perkembangan bahasa anak. Hasil penelitian Safitri (2017: 72) menyebutkan bahwa terdapat hubungan yang erat antara pengetahuan ibu dengan perkembangan bahasa anak, ditinjau dari waktu interaksi yang tinggi. Dengan demikian ibu memiliki peran yang besar dalam perkembangan bahasa anak, yakni untuk tumbuh kembang anak dan cara menstimulasi perkembangan bahasa tersebut. Struktur sintaksis memberikan pengetahuan bagi ibu, khususnya ibu guru di SD Manduro untuk menguasai struktur bahasa, sehingga akan memudahkan para ibu untuk merangsang perkembangan peserta didiknya.

Tahap perkembangan sintaksis dalam pemerolehan bahasa merupakan tahap yang paling sulit bagi siswa usia awal SD yakni peserta didik memiliki kesulitan untuk membedakan kelas kata nomina dan verba. Hal ini dikarenakan pada anak-anak memiliki kesulitan untuk menguasai berbagai jenis verba. Dengan demikian, dalam penelitian akan diutamakan berbagai jenis fungsi dalam kalimat tuturan masyarakat manduro.

Fungsi subjek

Subjek merupakan fungsi sintaktis terpenting kedua setelah predikat. Fungsi subjek pada umumnya berupa nomina, frasa nominal, atau klausa. Subjek (S) sering juga berupa frasa verbal seperti contoh berikut.

Yang tidak ikut upacara akan ditindak.

Kata Yang tidak ikut upacara berfungsi S berupa frasa verbal dan kata akan ditindak berfungsi P berupa frasa verbal juga.

Fungsi objek

Objek adalah konstituen kalimat yang kehadirannya dituntut oleh predikat berupa verba transitif pada kalimat aktif.Letak objek selalu berada setelah predikat.Objek (O) dapat dikenali dengan memperhatikan, (1) jenis predikat yang dilengkapinya dan (2) ciri khas objek itu sendiri.Konstituen objek berupa nomina dan frasa nominal, selain itu juga dapat berupa klausa seperti contoh berikut.

1. Adi mengunjungi Pak Romli.
2. Pak Said membersihkan gedung sekolah.
3. Pemerintah mengumumkan (bahwa) harga BBMakan naik.

Kalimat (1) merupakan kalimat berobjek nomina hal ini ditunjukkan dengan kata *Pak Romli* berfungsi O berupa nomina. Kalimat (2) merupakan kalimat berobjek frasa nominal hal ini ditandai dengan kata *gedung sekolah* berfungsi O berupa frasa nominal. Kalimat (3) merupakan kalimat berobjek klausa ditunjukkan dengan kata *bahwa harga BBM akan naik* berfungsi sebagai O berupa klausa (Verhaar, 2006: 169-170).

Fungsi pelengkap

Alwi dkk (2008) mengemukakan persamaan dan perbedaan antara objek dan pelengkap dapat dilihat pada ciri-ciri berikut.

Tabel 1.Perbedaan Fungsi Objek dan Pelengkap

Objek	Pelengkap
1. Berwujud frasa nomina atau klausa	1. Berwujud frasa nominal, frasa verbal, frasa adjektifal, frasa preposisional, atau klausa
2. Berada langsung dibelakang predikat	2. Berada langsung dibelakang predikat jika tak ada objek dan di belakang objek kalau unsur ini hadir
3. Menjadi subjek akibat pemasifan kalimat	3. Tak dapat menjadi subjek akibat pemasifan kalimat
4. Dapat diganti dengan pronomina –*nya*	4. Tidak dapat diganti dengan –*nya* kecuali dalam kombinasi preposisi selain *di*, *ke*, *dari*, dan *akan*

Fungsi keterangan

Keterangan merupakan fungsi sintaksis yang paling beragam dan paling mudah berpindah letaknya.Letak keterangan bisa di akhir, di awal, dan bahkan di tengah kalimat.Konstituen keterangan biasanya berupa frasa nominal, frasa preposisional, atau frasa adverbial. Jenis keterangan diantaranya terdapat keterangan tempat, waktu, alat, tujuan, cara, penyerta, perbandingan, sebab, dan keterangan kesalingan. Dengan demikian, peneliti menyimpulkan fungsi predikat, fungsi subjek, fungsi objek, fungsi pelengkap, dan fungsi keterangan mempunyai ketentuan- ketentuan yang menjadi ciri khas masing-masing fungsi tersebut.

Fungsi predikat

Alwi dkk.(2003: 326-332) menjelaskan fungsi sintaktis sebagai berikut. Dalam penelitian ini fungsi predikat menjadi konstituen utama. Fungsi predikatmerupakan konstituen pokok yang disertai konstituen subjek di sebelah kiri dan jika ada konstituen objek, pelengkap, dan atau keterangan wajib di sebelah kanan.Predikat kalimat biasanya berupa frasa nominal, frasa numeral, atau frasa preposisional di samping frasa verbal dan adjektifal. Sedangkan kategori memudahkan pembaca untuk mengetahui jenis kata atau frasa yang terbentuk Kategori sintaksis adalah jenis atau tipe kata atau frase yang menjadi pengisi fungsi-fungsi sintaktis.

Kategori sintaksis berkenaan dengan istilah nomina (N), verba (V), ajektifa (A), adverbia (Adv), numeralia (Num), preposisi (Prep), konjungsi (Konj), dan pronomina (Pron). Hal ini N,V, dan A merupakan kategori utama sedangkan yang lain merupakan kategori tambahan (Chaer, 2009: 27). Verhaar (2006: 170) mengungkapakn kategori sintaktis adalah apa yang disebut *kelas kata*, seperti nomina, verba, adjektiva, adverbia, adposisi (artinya, preposisi atau posposisi), dan lain sebagainya. Jadi, kategori sintaktis adalah jenis kata pengisi fungsi-fungsi sintaktis yang terdiri atas*nomina, verba, ajektifa, adverbia, numeralia, frasa nominal, frasa adjektifal,*dan *frasa adverbial*.

Tuturan masyarakat Manduro berbentuk kalimat nonformal. Ramlan (1996: 27-49) berpendapat bahwa kalimat terdiri dari kalimat berklausa dan tak berklausa, kalimat berita, kalimat tanya, kalimat suruh, kalimat sederhana dan kalimat luas.

Chaer (2009: 45-46) mengemukakan bahwa kalimat dapat dibedakan menjadi kalimat deklaratif (berita), interogatif (pertanyaan), interjektif (seruan), imperative (perintah) dan optatif (pilihan).Kalimat yang digunakan oleh peserta didik sangat kompleks dan memiliki jenis yang beraneka ragam. Dengan demikian,penelitian ini akan memberikan deskripsi berbagai jenis kalimat yang muncul kalimat dari penutur yang sudah memiliki kemampuan untuk membentuk kalimat yang telah kompleks, yakni penutur yang telah berakhir masa pemerolehan bahasa (Mahsun, 2005:106). Dengan tujuan melihat bentuk kalimat, fungsi dan kategori yang muncul dari kalimat-kalimat tersebut.

METODE

Rancangan penelitian ini adalah deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Kehadiran peneliti dalam penelitian merupakan instrument kunci yang mengumpulkan data secara mandiri dan menganalisis hasil temuan. Subjek penelitian adalah masyarakat Manduro dengan informan masingmasing kepala dusun. Hal ini bersesuaian dengan pendapat Samarin (1988 dalam Mahsun, 2011: 149) satu informan dirasakan riskan jika hanya seorang karena data yang diperoleh tidak dapat dikoreksi silang

demi keabsahannya maka dibutuhkan dua informan dalam penelitin. Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi, yakni perekaman dan wawancara dengan informan penelitian bersesuain dengan jenis penelitian kualitatif dalam Moleong, (2011:11). Teknik analisis data menggunakan analisis induktif (Sugiyono, 2008: 15) yakni melalui reduksi, klasifikasi, dan deskripsi. Lokasi penelitian di Desa Manduro yang terletak di kecamatan kabuh kabupaten jombang lama pengambilan data adalah satu bulan. Keabsahan penelitian dilakukan dengan teknik trianggulasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian adalah mengenai deskripsi masing-masing tuturan masyarakat manduro.

Tabel 2.Fungsi dan Kategori sintaksis BM

No	Struktur fungsi dan kategori	
	Fungsi sintaksis	**Kategori sintaksis**
1	Subjek	Nomina; frasa nomina
2	Predikat	Verba; frasa verba
3	Objek	Nomina; frasa nomina
4	Keterangan	Adverbia; frasa adverbial
5	Pelengkap	Adverbial; frasa adverbial, nomina

Kalimat-kalimat yang digunakan masyarakat tutur Manduro menggunakan kalimat deklaratif, imperatif dan interogatif. Struktur kalimat banyak yang tidak gramatikal karena dari tuturan yang berasal dari situasi nonformal. Wujud berbagai unsur dan urutannya terdapat dalam data berikut.

Data (1): kalimat dengan fungsi SP dan PK

Ibuk: *Ping ndang ajereng!* ‘ Ping, ayo masak!’

S P

Kalimat tersebut merupakan kalimat imperatif dengan fungsi subjek berkategori nomina sebagai pelaku mengawali kalimat yang menandakan bahwa kalimat tersebut memiliki alur maju, fungsi predikat berperan tindakan berkategori verba. Berdasarkan uraian tersebut kalimat imperative yang digunakan merupakan kalimat yang gramatikal dikarenakan terdiri dari predikat dan terdapat subjek. Dalam pemerolehan bahasa anak usis SD telah memasuki pembuatan kalimat kompleks akan tetapi berdasarkan hasil pengamatan peneliti anak-anak kurang mampu membedakan bentuk kalimat Tanya, kalimat berita,perintah dan pilihan. Dengan demikian. Bentuk kalimat ini dapat dijadikan model dalam pemerolehan bahasa di SD Manduro.

Data (2): Kalimat dengan fungtor POKet.

Fatimah:*Yo kare neguh danana cokop ta njek*

P O K

‘ Ya tinggal lihat dananya cukup apa tidak’

Pada kalimat tersebut merupakan kalimat deklaratif yang memiliki struktur fungsi predikat berperan tindakan berkategori verba dan objek berperan sebagai sasaran berkategori sebagai nomina, dan keterangan berperan menjelaskan keadaan dan berkateogori adverbia. Berdasarkan analisis kalimat tersebut dapat dikatakan sebagai kalimat karena mempunyai sifat-sifat kalimat, yaitu mempunyai nada dan tanda baca, dapat berdiri sendiri, tetapi memiliki gramatikal yang kurang lengkap dengan tidak adanya subjek. Bentuk kalimat deklaratif di atas memiliki struktur yang kurang lengkap namun, dengan adanya predikat dan nada kalimat penutur dapat dikatakan sebagai kalimat deklaratif. Bentuk tersebut dapat digunakan model dalam pemerolehan bahasa melalui bahasa Manduro. Hal ini dikarenakan struktur kalimat tersebut sama dengan struktur bahasa Jawa dan Bahasa Indonesia. Dengan demikian, Bapak Ibu guru di sekolah dapat menggunakan bentuk kalimat ini untuk bahasapengantar dalam proses pembelajaran bahasa serta turut melestarikan Bahasa Manduro melalui pembelajaran bahasa

dalam konteks alamiah baik di dalam maupun di luar kelas.

Data (3): kalimat dengan fungtor POK
Pak Riyono: *Yo carana dek remah mosok adek*
P
pesenah bokoh berik
O K
'Ya caranya diatur masak uang tembakau yang kemarin sudah gak ada'

Pada kalimat tersebut merupakan kalimat deklaratif yang memiliki struktur P, O dan K. predikat memiliki kategori frasa verba, objek berkategori nomina dan keterangan berkategori adverbia. Berdasarkan analisis masing-masing fungsi sintaksis dapat kalimat tersebut disimpulkan sebagai kalimat karena mempunyai sifat-sifat kalimat, yaitu mempunyai nada dan tanda baca, dapat berdiri sendiri, tetapi memiliki gramatikal yang kurang lengkap dengan tidak adanya subjek.

Bentuk kalimat pada data (3) merupakan bentuk yang sering terjadi di masyarakat,ketika berkomunikasi dengan forum tidak resmi. Dengan demikian ini memudahkan para guru untuk berkomunikasi dengan siswa dengan struktur yang tidak gramatikal namun tetap berterima sebagai kalimat dengan menggunakan Bahasa Manduro dengan syarat memiliki intonasi yang jelas apakah kalimat deklaratif, imperative, interogatif dan interjektif.

Data (4): kalimat dengan fungtor SPK
Fatimah: *Hahahah.... pesenah bokonahlak adek berik ruah pengeluaran*
S P
lebih... lebih mbenyak.
K

'Hahahah, uang tembakaunya sudah habis/ tidak ada kemarin pengeluarannya lebih banyak'.

Pada kalimat tersebut merupakan kalimat deklaratif yang memiliki struktur subjek berfungsi menerangkan pelaku, fungsi predikat berperan sebagai keadaan dan berkategori adverbia, dan fungsi keterangan berperan sebagai penjelas keadaan yang berkategori adverbia. Berdasarkan struktur tersebut kalimat di atas merupakan kalimat tunggal yang gramatikal karena terdapat subjek dan predikat.

Bentuk gramatikal seperti data (4) merupakan bentuk yang dapat digunakan oleh guru sebagai bahan dalam pembelajaran bahasa. Bahasa Indonesia sebagai contoh kalimat yng gramatikal dengan mengguanakan bahasa Manduro. Dengan demikian, siswa akan lebih mudah paham dengan pemberian contoh tersebut. Tindakan ini juga merupakan salah satu bentuk pelestarian bahasa tersebut.

Data (5): kalimat dengan fungtor POK
Pak riyono: *Tanem cang ijo anggita jang*
P O K
'tanam kacang ijo rencanya yang akan datang'

Pada kalimat tersebut merupakan kalimat deklaratif yang memiliki struktur seperti diuraikan di atas fungsi predikat berperan tindakan dan berkategori verba, fungsi objek berperan sebagai sasaran berkategori sebagai nomina, dan fungsi keterangan berperan sebagai penjelas berkategori adverbia. Berdasarkan analisis masing-masing fungsi sintaksis dapat disimpulkan sebagai kalimat karena mempunyai sifat-sifat kalimat, yaitu mempunyai nada dan tanda baca, dapat berdiri sendiri, tetapi memiliki gramatikal yang kurang lengkap dengan tidak adanya subjek, sehingga kalimat tersebut merupakan kalimat yang tidak gramatikal.

Bentuk kalimat pada data (5) merupakan bentuk yang sering terjadi di masyarakat,ketika berkomunikasi dengan forum tidak resmi. Dengan demikian ini memudahkan para guru untuk berkomunikasi dengan siswa dengan struktur yang tidak gramatikal namun tetap berterima sebagai kalimat dengan menggunakan Bahasa Manduro dengan syarat memiliki intonasi yang jelas apakah kalimat deklaratif, imperative, interogatif dan interjektif.

Data (6): kalimat dengan fungtor Konj.PO
Fatimah:*Terosetanemenapa te?*
Konjungsi P O
'Terus mau ditanami apa paman?'

Pada kalimat tersebut merupakan kalimat interogatif yang memiliki struktur seperti diuraikan diatas. Fungsi predikat berperan tindakan berkategori verba dan objek berperan sebagai sasaran berkategori sebagai nomina. berdasarkan analisis fungsi pada kalimat tersebut dapat dikatakan sebagai kalimat karena mempunyai sifat-sifat kalimat, yaitu mempunyai nada dan tanda baca, dapat berdiri sendiri, tetapi memiliki gramatikal yang kurang lengkap dengan tidak adanya subjek. Konjungsi yang berada di awal kalimat menyebabkan kalimat tersebut tidak gramatikal.

Bentuk kalimat pada data (6) merupakan bentuk yang sering terjadi di masyarakat,ketika berkomunikasi dengan forum tidak resmi. Dengan demikian ini memudahkan para guru untuk berkomunikasi dengan siswa dengan struktur yang tidak gramatikal namun tetap berterima sebagai kalimat dengan menggunakan Bahasa Manduro dengan syarat memiliki intonasi yang jelas apakah kalimat deklaratif, imperative, interogatif dan interjektif.

Data (7): kalimat Konj.PO
Fatimah:*Mektek e tanemijagung ?*
Konj. P O
'Kenapa tidak ditanami jagung?'

Pada kalimat tersebut merupakan kalimat interogatif yang memiliki struktur seperti di atas fungsi konjungsi berupa kata tanya, fungsi predikat berperan tindakan berkategori verba dan objek berperan sebagai sasaran berkategori sebagai nomina. berdasarkan analisis masing-masing fungsi kalimat di atas dapat dikatakan sebagai kalimat karena mempunyai sifat-sifat kalimat, yaitu mempunyai nada dan tanda baca, dapat berdiri sendiri, tetapi memiliki gramatikal yang kurang lengkap dengan tidak adanya subjek, sehingga kalimat tersebut merupakan kalimat yang tidak gramatikal.

Bentuk kalimat pada data (7) merupakan bentuk yang sering terjadi di masyarakat,ketika berkomunikasi dengan forum tidak resmi. Dengan demikian ini memudahkan para guru untuk berkomunikasi dengan siswa dengan struktur yang tidak gramatikal namun tetap berterima sebagai kalimat dengan menggunakan Bahasa Manduro dengan syarat memiliki intonasi yang jelas apakah kalimat deklaratif, imperative, interogatif dan interjektif.

Data (8): kalimat dengan fungtor KPOK
Pak riyono: *Waktuna... pa nanem jagung kankedik*
K P O
kaabiten saapah
teloh bulen pang cang ijokan 70 areh taoh nototen ne berek an
K

'Waktunya pa…tanam jagung nanti terlalu lama sekitar tiga bulan kalau kacang ijo 70 hari bisa sampai musim hujan.'

Pada kalimat tersebut merupakan kalimat deklaratif yang memiliki struktur seperti diuraikan di atas fungsi keterangan berfungsi menerangkan waktu berkategori nomina, fungsi predikat berperan tindakan berkategori verba, fungsi objek berperan sebagai sasaran berkategori sebagai nomina, dan fungsi keterangan kedua berperan sebagai penjelas keadaan yang berkategori adverbia. Berdasarkan analisis masing-masing fungsi pada kalimat tersebut dapat dikatakan sebagai kalimat karena mempunyai sifat-sifat kalimat, yaitu mempunyai nada dan tanda baca, dapat berdiri sendiri, tetapi memiliki gramatikal yang kurang lengkap dengan tidak adanya subjek.

Struktur kalimat denga tidak adanya subjek bisa dijadikan contoh untuk membandingkan adanya kalimat yang gramatikal dengan adanya subjek dan predikat, sedangkan untuk kalimat yang tidak gramatikal dapat menggunakan struktur seperti data (8).

Data (9): kalimat dengan fungsi POPSP
Fatimah: *Riz, ndang bersihen bungkono sek rusuh nah.*
P O Pel.

Pring Larahan tu rombuh kabih.
S P
'Riz, cepat bersihkan di belakang rumah masih kotor. Daun bambu itu jatuh semua'

Pada kalimat tersebut merupakan kalimat imperatif dan deklaratif yang memiliki struktur seperti di atas fungsi predikat berperan sebagai tindakan dan berkategori verba, fungsi objek berperan sebagai sasaran berkategori nomina, fungsi predikat yang kedua dan ketiga berperan keadaan berkategori adverbia dan objek kedua berperan sebagai sasaran yang berkategori nomina. Berdasarkan uraian masing-masing fungsi tersebut kalimat di atas terdapat dua kategori, yakni kalimat yang tidak gramatikal dan kalimat yang gramatikal dengan adanya subjek, dapat dikatakan sebagai kalimat karena mempunyai sifat-sifat kalimat, yaitu mempunyai nada dan tanda baca, dapat berdiri sendiri.

Bentuk gramatikal seperti data (9) merupakan bentuk yang dapat digunakan oleh guru sebagai bahan dalam pembelajaran bahasa. Bahasa Indonesia sebagai contoh kalimat yng gramatikal dengan mengguanakan bahasa Manduro. Dengan demikian, siswa akan lebih mudah paham dengan pemberian contoh tersebut. Tindakan ini juga merupakan salah satu bentuk pelestarian bahasa tersebut.

Data (10): kalimat dengan fungtor KSPOPPel.
Pak Riyono: *Adeh ning dilauk en setiah riyeh yeh*
K

oreng Kelemmah
S
yoan mbetekeh bungkanayo nglandueh
P O P
galangen... galangen bisu bereng.
pelengkap

'Itu diselatan rumah sekarang juga ada yang kerja lima orang, ada yang cabut batangnya kacang hijau ada juga yang mencangkul yang kerja ada yang tunawicara juga'

Pada kalimat tersebut merupakan kalimat deklaratif yang memiliki struktur seperti diuraikan di atas fungsi keterangan berperan menerangkan tempat berkategori adverbia, fungsi subjek berfungsi menerangkan pelaku dan berkategori nomina, fungsi predikat berperan tindakan berkategori verba dan objek berperan sebagai sasaran berkategori sebagai nomina, dan predikat kedua berperan sebagai tindakan yang berkategori verba, fungsi pelengkap berfungsi sebagai penjelas subjek dan berkategori adverbia. Berdasarkan analisis struktur tersebut kalimat di atas merupakan kalimat yang gramatikal dan bertipe tunggal.

Bentuk gramatikal seperti data (4) merupakan bentuk yang dapat digunakan oleh guru sebagai bahan dalam pembelajaran bahasa. Bahasa Indonesia sebagai contoh kalimat yng gramatikal dengan mengguanakan bahasa Manduro. Dengan demikian, siswa akan lebih mudah paham dengan pemberian contoh tersebut. Tindakan ini juga merupakan salah satu bentuk pelestarian bahasa tersebut.

Singkatan dan Akronim

Singkatan digunakan untuk mempermudah penjelasan dalam penulisan ilmiah. Berikut daftar singkatan dalam artikel ini adalah sebagai berikut.

S: Subjek
P: Predikat
O: Objek
K: Keterangan
Pel: Pelengkap
BM : Bahasa Manduro

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada DRPM atas dana hibah penelitian dosen pemula tahun anggaran 2018. Dengan dana tersebut peneliti dapat melakukan penelitian dan menghasilkan artikel sebagai luaran wajib dalam jurnal ini. Terimakasih disampaikan peneliti kepada segenap pimpinan STKIP PGRI Jombang yang memberikan izin untuk melakukan penelitian dan para informan dengan antusias dan kooperatif selama pengambilan data

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis struktur sintaksis pada tuturan kalimat masyarakat Manduro dapat disimpulkan banyak ditemukan kalimat deklaratif. Urutan kata memiliki urutan yang sama dengan urutan kata bahasa Indonesia dan bahasa Jawa yang terdiri dari subjek, predikat, objek, keterangan dan pelengkap. Fungsi kalimat menempati fungsi yang sesesuai

yakni kata benda menduduki subjek dan objek, kata kerja menduduki predikat, kata keterangan menduduki keterangan dan jenis kata lainnya menduduki pelengkap. Selain itu ditemukan juga adverbia dan adjektifa yang berfungsi sebagai predikat dan nomina yang berfungsi sebagai keterangan. Jenis kalimat yang sering ditemukan adalah kalimat tunggal. Hasil penelitian menunjukkan beberapa jenis verba yakni verba pasif dan verba aktif, selain itu ada juga yang berupa identitas. Publikasi bentuk fungsi dan kategori sintaksis pada kalimat bahasa manduro diharapkan bisa mendukung tahap pemerolehan bahasa pada anak usia dini, yakni melalui bentuk kalimat dan struktur (fungsi dan kategori sintaksis) kalimat yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa konteks alamiah, sehingga meminimalisir pergeseran bahasa agar terhindar dari kepunahan bahasa.

DAFTAR PUSTAKA

Alwi, H., Soenjono, D., Hans, L., & Anton M.M. (2003).*Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.

Arnold, J. (1999). *Affect in Language Learning*. New York: Cambridge University Press.

Benyamin. (2010). *Analisis Struktur Bahasa Tolaki* Di *Kabupaten Konawe.*Tidak diterbitkan Universitas Negeri Yogyakarta.

Bloomfield, L. (1995). *Language* (Diindonesiakan oleh I. Sutikno). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Brown, D. (2007). *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran: Bahasa.* Jakarta: Kedutaan Besar Amerika Serikat.

Chaer, A. (2007). *Linguistik Umum.* Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Chaer, A. (2009). *Psikolinguistik: Kajian Teoretik.* Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Chaer, A. (2009). *Sintaksis Bahasa Indonesia Pendekatan Proses*.Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Chaer, A. dan Leonie.(2010). Sosiolinguistik perkenalan awal. Jakarta: Rineka Cipta.

Dekeysher, R.M. (2007). *Practice In Second Language Perspectives from Applied Linguistis and Psychology*. New York : Cambridge University Press.

Fasold, R. (1987). *The Sosiolinguistik of Sosiety*. England: Blackwell Publisher.

Hidayarohmah, W.N. (2013). *Pergeseran Bahasa Madura pada Masyarakat Desa Manduro Kecamatan Kabuh Kabupaten Jomabang*.Ejournal.unesa.ac.id.vol 1. No 1.

Kaufmann, S. (2003).*A Personal Guide to Language Learning*. Canada: Steve Kaufmann.

Mahsun.(2005). *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: Rajawali Press.

Mckay, S.L & Nancy H.H. (2009).*Sociolinguistics And Language Teaching*. London: Cambridge University Press.

Nurhadi & Roekhan. 1990. *Dimensi-Dimensi Dalam Belajar Bahasa Kedua*. Bandung Sinar Baru.

Oka, I.G.N. &Suparno.(1994). *Linguistik Umum*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.

Parera, J.D. (2002). *Dasar-Dasar Analisis Sintaksis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Ramlan.(1996). *Sintaksis*. Yogyakarta: CV. Karyono.

Safitri, Yenny. 2017. *Faktor-faktor yang berhubungan dengan Perkembangan bahasa balita di UPTD kesehatan Baserah Tahun 2016.* Jurnal Obsesi. Vol. 1 No. 2 (2017) page 68-75.

Saville. T dan Troike. 2006. *Introducing Second Language Aquisition.* Camridge: University Press.

Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Suhendra, Y. (2012). *Language Learning Strategies of Two Indonesian Young Learners in the USA* . International Journal of English Linguistics, 2.4, 65-72.

Tarigan, Henry Guntur. 1988. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.

Verhaar, J.W.M. (1992). *Pengantar Linguistik.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press

Verhaar, J.W.M. (dalam kerjasama dengan Fr. B. Alip dkk.). (2006). *Asas-asas linguistik Umum*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Vol 2 No 1 (2018) Page 64 – 69
JURNAL OBSESI : JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Research & Learning in Early Childhood Education
https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini Melalui Latihan Pembiasaan Penggunaan Toilet di KB Al-Hidayah Insan Mandiri Kabupaten Bandung

Dikdik Pramono[1], Anni Risnawati[2]✉
PG-PAUD, FIP, IKIP Siliwang

Abstrak

Tujuan penelitian dalam artikel ini adalah untuk mengetahui kedisiplinan anak usia dini melalui latihan pembiasaan penggunaan toilet dengan baik di KB Al-Hidayah Insan Mandiri Kabupaten Bandung. Latihan kebiasaan menggunakan toilet dengan baik dapat membantu pengetahuan dan pemahaman anak usia dini tentang bagaimana menggunakan toilet dengan baik, menjaga kebersihannya, dan membantu meletakkan aspek-aspek yang terkait dengan penggunaan toilet untuk dapat meningkatkan kedisiplinan anak. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan kedisiplinan anak usia dini melalui latihan pembiasaan penggunaan toilet di KB Al-Hidayah Insan Mandiri Kabupaten Bandung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas pada penelitian ini terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus tiga kali pertemuan yang dilakukan di semester genap (tahun akademik 2017-2018), selanjutnya data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah anak usia dini KB Al-Hidayah Insan Mandiri Kabupaten Bandung yang berjumlah 20 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui latihan pembiasaan penggunaan toilet dengan baik dapat meningkatkan kedisplinan anak usia dini di KB Al-Hidayah Insan Mandiri Kabupaten Bandung sebesar 85%.

Kata Kunci: *kedisiplinan, penggunaan toilet, anak usia dini.*

Abstract

The purpose of this research is to know the discipline of early childhood through the habitual use of toilet training well in KB Al-Hidayah Insan Mandiri Kabupaten Bandung. Good toileting habits can help early childhood knowledge and understanding about how to use the toilet properly, maintain hygiene, and help lay out aspects related to using toilets to improve child self-discipline. The research problem is how to improve the discipline of early childhood through the use of toilet in KB Al-Hidayah Insan Mandiri Kabupaten Bandung. The research method used is classroom action research method. The classroom action research in this study consisted of two cycles, each cycle of three meetings conducted in the even semester (academic year 2017-2018), then the data were analyzed quantitatively and qualitatively. The subjects of this study are early childhood KB Al-Hidayah Insan Mandiri Kabupaten Bandung, amounting to 20 children. The instrument used in this study is a child observation sheet. The results showed that through the use of toilets well can improve the early childhood discipline in KB Al-Hidayah Insan Mandiri Kabupaten Bandung by 85%.

Keywords: *discipline, use of toilets, early childhood.*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉ Corresponding author : Dikdik Pramono
Address : PG-PAUD, FIP, IKIP Siliwangi
Email : dikdikpramonoaji78@gmail.com
Phone : 08231584750

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)
ISSN 2549-8959 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi 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, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. (Indonesia, 2003)

Disiplin akan membantu anak usia dini untuk mengembangkan kontrol dirinya (Suryadi, 2007). Disiplin adalah sebagai proses belajar yang mempengaruhi kepada ketertiban dan mengendalikan diri (Gilbert, 2003). Disiplin juga diartikan sebagai watak yang dimiliki seseorang yang merupakan hasil belajar sekaligus berdasarkan atas faktor yang dibentuk lewat latihan atau disiplin di rumah maupun sekolah (Mashar, 2011). Disiplin adalah pengajaran bimbingan atau dorongan yang dilakukan oleh orang dewasa yang tujuannya menolong anak- anak belajar hidup sebagai makhluk sosial dan untuk mencapai pertumbuhan serta perkembangan mereka (Nizar, 2011). Jadi, kedisiplinan adalah suatu cara untuk membantu anak usia dini agar dapat memgembangkan pengendalian diri dengan mengunakan disiplin anak agar dapat memperoleh suatu batasan untuk memperbaiki tingkah lakunya yang salah dan mendidik anak dalam keteraturan hidup kesehariannya akan memunculkan watak disiplin. Misalnya: Kapan harus membaca Al- Qur'an, hari apa harus membersihkan rumah, jam berapa harus pergi ke sekolah dan mengaji, dan kapan pula harus bermain. Semua itu lama kelamaan akan terbiasa dan terlatih pada diri anak untuk menaati peraturan yang ada. Inilah yang dinamakan disiplin.

Setelah peneliti melakukan observasi awal di KB Al-Hidayah Insan Mandiri Kabupaten Bandung, peneliti menemukan masalah bahwa anak usia dini masih sangat kurang dalam kedisplinan. Hal ini disebabkan guru belum menerapkan kedisiplinanan melalui latihan pembiasaan penggunaan toilet dengan baik. Peneliti mencermati bahwa kenyataan tersebut perlu diatasi dengan membiasakan latihan penggunaan toilet dengan baik pada anak usia dini.

Alasan peneliti tertarik melakukan penelitian tersebut karena peneliti ingin meningkatkan kedisiplinan melalui latihan pembiasaan penggunaan toilet dengan baik pada anak usia dini. Oleh karena itu, peneliti merancang sebuah kegiatan pembelajaran melalui latihan pembiasaan penggunaan toilet dengan baik sesuai dengan indikator anak KB.

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan kedisiplin melalui latihan pembiasaan penggunaan toilet dengan baik. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diungkapkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah " Bagaimana meningkatkan kedisiplinan anak usia dini melalui latihan pembiasaan penggunaan toilet di KB Al-Hidayah Insan Mandiri Kabupaten Bandung?".

Manfaat penelitian ini secara khusus untuk melatih anak usia dini dalam latihan pembiasaan melakukan Buang Air Besar (BAB) dan Buang Aie Kecil (BAK) pada tempatnya dengan baik. Manfaat penelitian bagi para guru PAUD dan praktisi pendidikan pada umumnya dapat menerapkan latihan penggunaan toilet dengan baik sejak usia dini yang memperhatikan anak usia dini secara spesifik berdasarkan kemampuan dan kesiapan anak.

Pengertian disiplin menurut Putra (2012), disiplin adalah proses belajar yang mempengaruhi kepada ketertiban dan mengendalikan diri. Jadi, disiplin akan membantu anak untuk mengembangkan kontrol dirinya (Suryadi, 2007). Menurut Affrida (2017), disiplin juga diartikan sebagai watak yang dimiliki seseorang yang merupakan hasil belajar sekaligus berdasarkan atas faktor yang dibentuk lewat latihan atau disiplin di rumah maupun sekolah. Menurut Alim (2016), disiplin adalah pengajaran bimbingan atau dorongan yang dilakukan oleh orang dewasa yang tujuannya menolong anak-anak belajar hidup sebagai makhluk sosial dan untuk mencapai pertumbuhan serta perkembangan mereka yang seoptimalnya.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah diungkapkan, disiplin dapat disimpulkan sebagai suatu cara untuk membantu anak usia dini agar dapat memgembangkan pengendalian diri. Dengan kedisiplinan, anak dapat memperoleh suatu batasan untuk memperbaiki tingkah lakunya yang salah dan mendidik anak dalam keteraturan hidup keseharian.

Menurut Suryadi (2007), metode yang dapat diterapkan dalam menerapkan kedisiplinan sebagai berikut: a) Penghargaan dalam menegakkan disiplin, sehingga anak usia dini mempunyai motivasi untuk belajar, b) Hukuman secara efektif, yakni, hukuman hanya dapat diberikan apabila anak usia dini berbuat kesalahan dengan sengaja atau melakukan perbuatan buruk.

Menurut Nizar (2009), latihan penggunaan toilet adalah suatu usia untuk melatih anak usia dini agar mampu mengontrol dalam melakukan BAB atau BAK. Menurut Putra (2012), latihan penggunaan toilet merupakan proses pengajaran untuk mengontrol BAB dan atau BAK secara benar dan teratur. Menurut Alim (2006), latihan penggunaan toilet adalah sebuah pembiasaan pelatihan buang air.

Berdasarkan berbagai pengertian yang telah diungkapkan, maka dapat disimpulkan bahwa latihan penggunaan toilet adalah sebuah usaha pembiasaan mengontrol BAB dan atau BAK secara benar dan teratur.

Pengajaran latihan penggunaan toilet pada anak usia dini memerlukan beberapa tahapan, seperti: pembiasaan menggunakan toilet pada anak usia dini untuk buang air sehingga anak cepat beradaptasi, perlu rutinitas apalagi ketika anak terlihat ingin buang air, anak dibiarkan duduk pada waktu-waktu tertentu setiap hari, terutama 20 menit setelah bangun tidur dan selesai makan, ini bertujuan agar anak usia dini dibiasakan dengan jadwal buang airnya. Apabila anak sesekali mengompol dalam masa latihan penggunaan toilet, merupakan hal yang normal. Apabila anak berhasil melakukan penggunaan toilet dengan baik, maka guru atau orang tua dapat memberikan pujian dan jangan menyalahkan apabila anak belum dapat melakukannya dengan baik.

Menurut Sujiono (2005), disiplin adalah salah satu cara yang digunakan untuk membantu anak usia dini dalam mengarahkan sikap dan perilakunya agar dapat diterima secara sosial. Usia 7-12 bulan merupakan tahap awal perkembangan disiplin walaupun masih sederhana yang bentuknya masih berupa pola keteraturan pada kehidupan sehari-hari, seperti latihan pembuangan secara teratur, pola makan, dan pola tidur. Adapun karakterstik kedisiplinan anak usia 2-4 tahun sebagai berikut:

Tabel 1. Karakteristik Kedisiplinan Anak Usia Dini

Usia 2 tahun	Disiplin dilakukan berdasarkan pembentukan kebiasaan dari orang lain.
	Cenderung membantah kehendak orang tua.
	Sulit diatur
	Dapat mengikuti pola yang tidak menyulitkan bagi orang tua pada saat perilaku menjelajah.
	Dapat buang air pada tempatnya karena telah menguasai otot- otot pelepasan.
Usia 3-5 tahun	Disiplin melalui cerita fiktif atau sebenarnya.
	Dapat diajak bertukar pikiran tentang konsekuensi apabila berbuat salah atau benar.
	Disiplin melalu kegiatan sehari- hari, misalnya: dapat merapikan kembali mainan yang habis dipakai, mencuci tangan sebelum makan, membuat peraturan tata tertib di rumah secara menyeluruh.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di KB Al-Hidayah Insan Mandiri Kabupaten Bandung pada semester genap (tahun akademik 2017-2018). Subjek penelitian adalah anak KB dengan jumlah siswa 20 orang, terdiri dari 16 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Metode penelitian yang dilakukan adalah metode

penelitian tindakan kelas. Metode ini dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berfokus pada kelas atau pada proses pembelajaran yang terjadi di kelas, bukan pada input kelas.

PTK harus bertujuan atau mengenai hal-hal yang terjadi di dalam kelas (Arikunto, 2008). Siklus merupakan ciri khas PTK. Penelitian ini mengacu kepada model siklus yang dikemukakan Arikunto (2006). Proses penelitian ini memiliki empat aspek pokok yang melalui proses dinamis yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah lembar observasi sebagaimana berikut:

Tabel 2. Lembar Observasi Aktivitas Anak Usia Dini

No.	Aspek-aspek yang diamati	Kriteria			
		BM	MM	BSH	BSB
1	Anak mampu menggunakan toilet dibantu dan diingatkan				
2	Anak dapat membuka celana sendiri dan memakai celana.				
3	Anak dapat "cebok" sesudah BAB/ BAK.				
4	Anak terbiasa mencuci tangan sesudah selesai BAB/ BAK.				

Data hasil pengamatan aktivitas dideskripsikan untuk setiap pertemuan dan dilihat kecenderungannya dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \text{ X } 100\%$$

Keterangan:
P= Persentase
F= Frekuensi
N= Jumlah siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan observasi awal di KB Al-Hidayah Insan Mandiri Kabupaten Bandung, peneliti melihat bahwa pembiasaan latihan toilet masih rendah sebagaimana hasil pengamatan sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Pengamatan Awal

No.	Penilaian	Keterangan	Jumlah Anak	Persentase (%)
1	BM	Belum Muncul	13	65
2	MM	Mulai Muncul	6	30
3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan	1	5
4	BSB	Berkembang Sangat Baik	-	0
Jumlah			20	100

Dari hasil pengamatan awal, menunjukan bahwa hasil yang mencapai nilai BSB adalah 0%, sedangkan yang mendapat BSH adalah satu orang anak (5%), sedangkan nilai MM adalah 6 orang anak (30%), sedangkan nilai BM adalah 13 orang anak (65%). Berdasarkan uraian diatas maka dapat penulis simpulkan bahwa hasil pengamatan awal terhadap anak selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan latihan penggunaan toilet training memang sangat perlu dilakukan.

Setelah melakukan pengamatan awal, maka dilakukanlah siklus I dan hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Pengamatan Siklus I

No.	Penilaian	Keterangan	Jumlah Anak	Persentase (%)
1	BM	Belum Muncul	4	20
2	MM	Mulai Muncul	11	55
3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan	5	25
4	BSB	Berkembang Sangat Baik	-	0
Jumlah			20	100

Dari hasil pengamatan pada siklus I, menunjukan bahwa hasil yang mencapai nilai BSB adalah 0%, sedangkan yang mendapat nilai BSH adalah 5 orang anak (25%), sedangkan nilai MM adalah 11 orang anak (55%), sedangkan nilai BM adalah 4 orang anak (20%). Berdasarkan uraian diatas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa hasil pengamatan terhadap anak usia dini selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan latihan pengguanaan toilet pada siklus I masih kurang karena hasil yang diperoleh belum sesuai dengan yang diharapkan dan perlu masuk pada siklus berikutnya, akan tetapi sudah terjadi peningkatan dari penilaian yang dilakukan sebelumnya.

Dikarenakan hasil siklus I masih belum sesuai dengan yang diharapkan, maka masuk ke siklus II dan hasilnya sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Pengamatan Siklus II

No.	Penilaian	Keterangan	Jml. Anak	Persentase (%)
1	BM	Belum Muncul	-	0
2	MM	Mulai Muncul	1	5
3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan	2	10
4	BSB	Berkembang Sangat Baik	17	85
Jumlah			20	100

Dari pelaksanaan tindakan siklus II dapat diketahui bahwa yang mendapatkan nilai BSB adalah 85% atau 17 orang anak, sedangkan yang mendapat nilai BSH 10% atau 2 orang anak, sedangkan mendapat nilai MM 5% atau 1 orang anak, dan yang mendapat nilai BM 0% atau tidak ada.

Berdasarkan hasil diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian ini sudah berhasil. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh bahwa hampir semua anak memperoleh nilai BSB dari setiap aspek yang dinilai. Hal ini sudah sesuai harapan, oleh karena itu nilai yang telah ditetapkan telah berhasil, maka penelitian dihentikan pada siklus II.

Dengan melihat perbandingan nilai hasil siklus I dan siklus II, maka terdapat peningkatan yang cukup baik dilihat dari peningkatan disiplin anak usia dini melalui latihan penggunaan pembiasaan toilet training. Dari sejumlah 20 orang anak masih ada 3 orang anak yang belum mencapai nilai BSB, hal ini memang ketiga anak tersebut masih harus dibimbing, namun sekalipun 3 anak ini belum mencapai nilai BSB, namun hal yang paling penting adalah anak tersebut mau berusaha dan mulai melakukan sendiri dalam menggunakan toilet yang baik.

Pembahasan

Berdasarkan temuan pada pengamatan awal disimpulkan bahwa hasil pengamatan awal terhadap anak selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan latihan penggunaan toilet training memang sangat perlu dilakukan. Hal ini sesuai yang disampaikan Nizar (2009), latihan penggunaan toilet adalah suatu usia untuk melatih anak usia dini agar mampu mengontrol dalam melakukan BAB atau BAK.

Pada siklus 1 didapatkan bahwa hasil pengamatan terhadap anak usia dini selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan latihan penggunaan toilet pada siklus I masih kurang karena hasil yang diperoleh belum sesuai dengan yang diharapkan dan perlu masuk pada siklus berikutnya, akan tetapi sudah terjadi peningkatan dari penilaian yang dilakukan sebelumnya. Hal ini senada dengan yang disampaikan Putra (2012), latihan penggunaan toilet merupakan proses pengajaran untuk mengontrol BAB dan atau BAK secara benar dan teratur dan harus dilakukan secara berulang.

Sedangkan pada siklus 2 didapatkan bahwa hampir semua anak memperoleh nilai BSB dari setiap aspek yang dinilai. Hal ini sudah sesuai harapan, oleh karena itu nilai yang telah ditetapkan telah berhasil, maka penelitian dihentikan pada siklus II. Hal ini sesuai dengan pendapat Alim (2016), disiplin adalah pengajaran bimbingan atau dorongan yang dilakukan oleh orang dewasa yang tujuannya menolong anak-anak belajar hidup sebagai makhluk sosial dan untuk mencapai pertumbuhan serta perkembangan mereka yang seoptimalnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ketua peneliti beserta anggota mengucapkan terimakasih banyak kepada Tim dan KB Al-Hidayah Insan Mandiri Kabupaten Bandung atas kerjasama yang baik selama penelitian ini dilakukan serta Bapak Dr. Ramdhan Witarsa, M.Pd. sebagai pembimbing dalam menulis artikel ini hingga dipublikasikan. Semoga amal baik kita semua diterima Allah SWT.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa melalui latihan pembiasaan toilet dapat meningkatkan kedisiplinan anak usia dini KB Al-Hidayah Insan Mandiri Kabupaten Bandung.

Pada observasi awal BM 65%, MM 30%, BSH 5% dan BSB masih 0%. Pada siklus I yaitu BM 20%, MM 55%, BSH 25%, dan BSB masih 0%. Pada siklus I penelitian belum berhasil maka peneliti melakukan siklus II dengan nilai MM 5%, BSH 10%, dan BSB 85%. Melalui latihan penggunaan toilet dapat meningkatkan kedisiplinan dan kemandirian anak usia dini. Selain meningkatnya disiplin dan kemandirian anak, kemampuan fisik, kemampuan psikologi, dan kemampuan kognitif juga berkembang.

Kemampuan psikologi yaitu kemampuan anak untuk mampu melakukan latihan toilet sebagai anak yang kooperatif. Anak memiliki waktu kering antara 3- 4 jam, anak BAK dalam jumlah yang banyak, anak sudah menunjukan keinginan untuk BAB dan BAK. Kemampuan fisik dalam melakukan latihan menggunakan toilet ditunjukkan dengan anak dapat duduk dan jongkok tenang kurang lebih 2-5 menit, anak dapat berjalan dengan baik, anak sudah dapat menurunkan celana dan menaikan celananya sendiri.

Kemampuan kognitif anak nampak apabila anak sudah mampu melakukan latihan menggunakan toilet seperti dapat mengikuti dan menuruti instruksi sederhana, memiliki bahasa sendiri seperti pipis untuk BAK, pup untuk BAB dan anak dapat mengerti reaksi tubuhnya apabila ia ingin BAK atau BAB dan dapat memberitahukan apabila ia ingin buang air.

Berdasarkan dari penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut: 1. Bagi guru, hendaknya dapat membiasakan anak dalam menggunakan toilet dengan baik setiap akan memulai pembelajaran. 2. Bagi orang tua, diharapkan bisa bekerjasama antara apa yang dilakukan di sekolah dengan di rumah. Bagi masyarakat, agar dapat menciptakan anak-anak yang disiplin untuk di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Affrida, E., N. (2017). Strategi Ibu dengan Peran Ganda dalam Membentuk Kemandirian Anak Usia Pra Sekolah. *Journal Obsesi (Journal of Early Chilhood Education, 1(2), 44 – 50.* Retrieved from http://journal.stkiptam.ac.id/index.php/obsesi/article/view/543/290

Alim, M., L. (2016). Upaya Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak melalui Kegiatan Melambungkan dan Menangkap dengan Berbagai Media Anak Usia Dini di TK Al-Fajar Pekanbaru. *Journal Obsesi (Journal of Early Chilhood Education, 2(1), 79 – 89.* Retrieved from http://journal.stkiptam.ac.id/index.php/obsesi/article/view/120/71

Arikunto, S. (2006). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara

Arikunto, S. (2008). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Gilbert, J. (2003). Panduan Melatih Anak Mengatasi Masalah Toilet. London: Erlangga

Indonesia, R. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional. *Direktorat Pendidikan Menengah Umum*. Jakarta.

Mashar, R. (2011). Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengenbangannya. Jakarta: Kencana.

Nizar, I. (2009). Membentuk dan Meningkatkan Disiplin Anak Usia Dini. Jogjakarta: DIVA Press (Anggota IKAPI).

Putra, N. (2012). Penelitian Kualitatif : Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Rajawali Pers.

Syahrena, E. (2011). Mengembangkan Perilaku Sehat pada Anak Usia 2-4 Tahun. Jalarta: Derektur Pembinaan PAUD.

Suryadi. (2007). Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini. Jakarta: EDSA Mahkota.

Sujiono, B. (2005). Menu Pembelajaran Anak Usia Dini. Jakarta: Yayasan citra Pendidikan Indonesia.

Vol 2 No 1 (2018) Page 70 – 75
JURNAL OBSESI : JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Research & Learning in Early Childhood Education
https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Pengaruh Permainan Building Block terhadap Kecerdasan Visual Anak di TK Ulil Albab Kota Bandung

Ira Hastuti[1], Anita Santia[2]✉

Program Studi PG-PAUD, FIP, IKIP Siliwangi

Abstrak

Tujuan penelitian dalam artikel ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan building block terhadap kecerdasan visual anak usia dini di TK Ulil Albab Kota Bandung. Permainan building block adalah permainan konstruksional dimana anak usia dini dapat mengembangkan keterampilan dan imajinasi kreatifnya dalam membuat sebuah bangunan dari berbagai bentuk lego. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh permainan building block terhadap kecerdasan visual anak usia dini di TK Ulil Albab Kota Bandung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Jenis penelitian eksperimen yang peneliti gunakan adalah one-group pretest posttest design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan permainan building block berpengaruh secara signifikan dalam menstimulasi kecerdasan visual anak usia dini di TK Ulil Albab Kota Bandung. Hasil tersebut berdasarkan uji t dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan dk =12, dimana nilai t hitung > t tabel, yaitu 17, 46 > 11,7 dimana H0 ditolak dan H1 diterima. Artinya, permainan building block berpengaruh secara signifikan dalam menstimulasi kecerdasan visual anak usia dini di TK Ulil Albab Kota Bandung.

Kata Kunci: *kecerdasan visual, building block, anak usia dini.*

Abstract

The purpose of research is to determine the effect of building block games on visual intelligence early childhood in kindergarten Ulil Albab Bandung. The game building block is a constructive game where early childhood can develop their creative skills and imagination in making a building of various forms of lego. The research problem is how the influence of building block game to visual intelligence of early child in kindergarten Ulil Albab Bandung. The research method used is experimental research method. The type of experimental research that researchers use is one-group pretest posttest design. The results showed that with game building block significantly influence in stimulating visual intelligence of early child in kindergarten Ulil Albab Bandung. The result is based on t test with significance level $\alpha = 0,05$ and dk = 12, where t count value > t table, that is 17, 46 > 11,7 where H0 is rejected and H1 accepted. That is, the game building block significantly influence in stimulating visual intelligence early childhood in kindergarten Ulil Albab Bandung.

Keywords: *visual intelligence, building block, early childhood.*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉ Corresponding author: Anita Santia
Address : PG-PAUD, FIP IKIP Siliwangi
Email : anitashantia07@gmail.com
Phone : 085215207015

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)
ISSN 2549-8959 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai masa *golden age* dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (Direktorat PAUD, 2005). Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 ayat 14, menegaskan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".

PAUD pada dasarnya harus meliputi aspek keilmuan yang menunjang kehidupan anak dan terkait dengan perkembangan anak. Berdasarkan konsep *multiple intelligence*, dalam setiap anak memiliki 9 kecerdasan yang meliputi: (1) kecerdasan linguistik, adalah kecerdasan dalam mengelolah kata, (2) kecerdasan logika-matematika, adalah kecerdasan dalam hal angka, (3) kecerdasan fisik-kinestetik, adalah suatu kecerdasan yang melakukan gerakan-gerakan yang bagus, (4) kecerdasan visual-spasial, merupakan salah satu bagian dari kecerdasan jamak yang berhubungan erat dengan kecerdasan untuk memvisualisasikan gambar didalam pikiran seseorang, (5) kecerdasan intrapersonal, adalah kecerdasan diri kita untuk berpikir secara reflektif, (6) kecerdasan interpersonal adalah berpikir lewat berkomunikasi dengan orang lain, (7) kecerdasan musikal yaitu kecerdasan mengenai bentuk-bentuk musikal, (8) kecerdasan naturalis yaitu keahlian mengenali dan mengkategorikan spesies di lingkungan sekitar, (9) kecerdasan spritual adalah kecerdasan dalam memandang makna dan hakikat kehidupan ini semua dengan kodrat manusia sebagai mahluk Tuhan Yang Maha Esa (Lina, 2016).

Dari 9 kecerdasan yang telah diungkapkan, salah satu kecerdasan tersebut yang dapat membantu anak dalam proses belajar serta mengenali lingkungan sekitarnya khususnya dengan berimajinasi, mengenal bentuk, ukuran dan warna, yaitu kecerdasan visual.

Kecerdasan visual adalah kecerdasan yang berkaitan dengan kepekaan dalam memadukan kegiatan persepsi visual (mata) maupun pikiran serta kecerdasan mentransformasikan persepsi visual-spasial seperti yang dilakukan dalam kegiatan melukis, mendesain pola, dan merancang bangunan. Kecerdasan ini melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ukuran, luas, dan hubungan-hubungan yang ada diantara unsur-unsur itu (Joni, 2015).

Menurut Lina (2016) kecerdasan visual-spasial pada anak usia dini dapat dikembangkan dengan berbagai cara, salah satunya adalah mengatur dan merancang kejelian anak untuk mengatur dan merancang, juga dapat diasah dengan mengajaknya dalam kegiatan mengatur ruang di rumah. Kegiatan seperti ini juga baik untuk meningkatkan kepercayaan diri anak, bahwa ia mampu memutuskan sesuatu.

Berdasarkan uraian yang telah diungkapkan, anak-anak yang mengetahui bentuk, ukuran dan warna adalah anak-anak yang cenderung memiliki kecerdasan visual, banyak sekali manfaat untuk anak mempelajari bentuk, ukuran dan warna, Jadi untuk meningkatkan kecerdasan visual anak dapat dikembangkan dengan permainan building block berdasarkan konsep bentuk, ukuran dan warna. Menurut Masnipal (2013), banyak sekali manfaat dari bermain building block bagi perkembangan anak, baik fisik dan koordinasi otot, emosi, ekspresi kreatif, perkembangan indra, dan belajar konsep bentuk, ukuran, dan nilai jumlah.

Fauziddin menyatakan bahwa fungsi bermain bagi anak usia dini dapat dijadikan intervensi yang jika dilaksanakan dengan tepat, baik dilengkapi dengan alat maupun tanpa alat akan sangat membantu perkembangan sosial, emosional, kognitif, dan afektifnya. (Fauziddin, 2016)

Dengan bermain building block tidak hanya mengasah kecerdasan visual anak, tetapi juga dapat mengembangkan ekspresi kreatif, belajar kognitif, keterampilan kognitif, keterampilan manipulatif, dan imajinasi. Building (membangun) juga sangat bagus untuk perkembangan anak dalam berimajinasi dan merancang. Oleh karena itu sangat disarankan apabila anak-anak melakukan kegiatan membangun atau merancang. Balok dipilih sebagai alat untuk anak-anak bermain karena anak-anak menyukai permainan merancangan bangunan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan Februari s/d April 2018 di TK Ulil Albab Kota Bandung, ditemukan

bahwa dari 13 orang anak, hanya 2 orang anak yang dapat mengenal warna dengan benar dan tidak ragu lagi, pada aspek mengenal ukuran, nama bentuk dan menuangkan ide dalam bentuk merancang, semua anak masih mengalami kesulitan dimana semua anak masih belum berkembang.

Penelitian serupa telah dilakukan oleh Juli (2014) dengan judul "Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini Dengan Metode Bermain Building-Block Pada Kelompok B6 Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu" menunjukkan hasil penelitian nya mengalami peningkatan disetiap pertemuannya. Penelitian ini telah membuktikan bahwa dengan metode penelitian serupa juga dilakukan oleh Amelia (2015) dalam "Model Stimulasi Kecerdasan Visual Spasial Dan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Kindergarten Watching Siaga Bencana Gempa Bumi Di PAUD Terpadu Permata Hati Banda Aceh". Hasil penelitian diperoleh nilai R square = 0,620, dan 0,622, yang berarti keterampilan berpengaruh terhadap kecerdasan visual spasial sebesar 62,2% dan keterampilan berpengaruh terhadap kecerdasan kinestetik sebesar 62%, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh stimulasi kecerdasan visual spasial dan kecerdasan kinestetik anak usia dini melalui metode kindergarten watching siaga bencana gempa bumi di PAUD Terpadu Permata Hati Banda Aceh meskipun pertama kali uji coba.

Berdasarkan uraian sebelumnya, visual anak usia dini sangat penting dan dapat distimulasikan melalui permainan building block. Dengan demikian, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Permainan Building Block terhadap Kecerdasan Visual Anak Usia Dini di TK Ulil Albab Kota Bandung".

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diungkapkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana Pengaruh Permainan Building Block terhadap Kecerdasan Visual Anak Usia Dini di TK Ulil Albab Kota Bandung?". Adapun tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui pengaruh permainan building block terhadap kecerdasan visual anak usia dini di TK Ulil Albab Kota Bandung.

Menurut Kend (2006), Block adalah alat yang bermanfaat untuk mengajarkan anak usia dini tentang konsep ukuran, bentuk, dan warna. Selanjutnya dikemukakan oleh Musrifoh (2005) balok merupakan potongan kayu yang memiliki berbagai bentuk. Umumnya berbentuk segiempat atau kubus, balok, apapun jenisnya digunakan anak membuat bentuk konstruksi atau bangunan. Building adalah kegiatan konstruksional proses membangun, melalui permainan konstruksional anak-anak dapat mengembangkan ekspresi kreatif, belajar kognitif, keterampilan kognitif, keterampilan manipulatif, imajinasi dan aspek dramatis (Joni, 2015).

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain building block adalah permainan konstruksional dimana anak usia dini dapat mengembangkan keterampilan dan imajinasi kreatifnya dalam membuat/merancang sebuah bangunan dari berbagai bentuk-bentuk balok- balok tersebut. Menurut Musfiroh (2008) aspek dari kecerdasan visual adalah kepekaan terhadap bentuk, unsur bentuk, ukuran, komposisi, dan warna. Mereka yang cerdas visual sangat imajinatif mampu membayangkan sesuatu dengan detil, senang membuat kontruksi tiga dimensi dari unsur, seperti: lego, brick, bombiq, dan balok dan juga mereka belajar dengan melihat dan mengamati benda, bentuk, dan warna.

Menurut Luluk (2008) ada tiga tahap perkembangan anak dalam penggunaan balok yaitu: Tahap 1: membawa bentuk balok (bermain fungsional), pada tahap ini anak yang belum pernah bermain balok sebelumya anak akan membawa balok tersebut kedalam truk, pada saat ini anak akan tertarik untuk mempelajari tentang balok-balok, dengan mengalami hal-hal tersebut, anak mulai belajar tentang balok-balok yang dapat digunakannya dan memiliki pengetahuan tentang apa yang dapat dan apa yang tidak dapat ia lakukan dengan balok. Tahap 2, menumpuk bentuk balok dan meletakannya di lantai. Pada tahapan ini, anak menemukan bagaimana caranya membuat menara dengan menumpuk balok dan bagaimana kelihatannya jika diletakan di lantai dan juga pada tahap ini anak mulai menerapkan khayalan dan kecerdasan kritis.

Tahap 3, menghubungkan bentuk balok untuk membuat bangunan, pada tahapan ini, anak usia dini menandai transisi dari hanya

menumpuk balok kepada membuat bangunan yang nyata. Anak usia dini yang telah terbiasa dengan bangunan jalan menemukan bahwa mereka dapat mengunakan jalan untuk menghubungkan menara-menara. Penemuan ini membawa anak kepada tahap percobaan aktif ketika anak menerapkan kecerdasan memecahkan masalah. Biasanya pada tahap 3 ini anak telah memiliki barbagai pengalaman dengan balok, pengalaman ini membuat mereka mampu menggunakan balok dengan cara-cara baru yang kreatif.

Tahap 4, membuat bangunan yang jelas terlihat (bermain dramatik), anak usia dini yang berpengalaman dengan balok (4-6 tahun) dapat meletakan balok dengan menggunakan keterampilan dan ketelitian, anak belajar beradaptasi pada bangunan mereka dengan membuat struktur dengan membuat bangunan balok ke atas, kesekeliling atau di atas penghalang. Pada tahap empat anak mulai ahli dalam membuat susunan yang kompleks dan tidak mencontoh karya orang lain (hasil buatan sendiri).

Selama tahap perkembangan ini anak membutuhkan balok-balok dengan variasi ukuran dan bentuk balok sehingga mereka dapat membuat bangunan yang lebih lengkap. Tanda lain dari tahapan ini adalah anak dapat menamai atau memberi tanda bangunannya yang sering digunakan untuk bermain dramatik.

METODE

Rancangan penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan building block terhadap kecerdasan anak usia dini di TK Ulil Albab Kota Bandung. Jenis penelitian eksperimen yang peneliti gunakan yaitu one-group pretest posttest design yaitu satu kelompok eksperimen diukur variabel dependennya (pretest), kemudian diberikan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan permainan building block dalam menstimulasi kecerdasan visual anak usia dini untuk mengenal bentuk-bentuk geometri di TK Ulil Albab, dan diukur kembali variabel dependennya (posttest), tanpa ada kelompok pembanding.

Tes ini diberikan untuk mengetahui kecerdasan atau penguasaan suatu materi yang telah dipahami oleh anak dan untuk melihat apakah permainan building block berpengaruh terhadap kecerdasan visual anak usia dini di TK Ulil Albab. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak di TK Ulil Albab.

Berdasarkan informasi dari guru kelas di TK tersebut, maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah berjumlah 13 anak. Instrumen dalam penelitian ini adalah soal tes dan lembar observasi. Soal tes berbentuk tulisan dengan jumlah soal 12 butir pertanyaan yang terdiri 6 soal pretest dan 6 soal posttest. Pengelolahan data dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus statistika yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan building block terhadap kecerdasan visual anak usia dini di TK Ulil Albab.

Untuk mengetahui analisis data kuantitatif secara uji hipotesis yaitu menggunakan rumus pretest dan posttest one group design. Adapun rumus dan analisis hasilnya menggunakan bantuan software SPSS v.19.

Untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan dilakukan dengan menggunakan statistik uji t. Adapun hipotesis yang diuji adalah pengaruh permainan building block terhadap kecerdasan visual pada anak usia dini di TK Ulil Albab Kota Bandung.

Hipotesis statistik:

1) H0 = μ0 = μ0: Permainan Building Block tidak berpengaruh terhadap kecerdasan visual anak usia dini di TK Ulil Albab Kota Bandung.
2) H1 = μ1 > μ2 :Permainan Building Block berpengaruh terhadap kecerdasan visual anak usia dini di TK Ulil Albab Kota Bandung.

Adapun kriteria yang digunakan dalam penelitian ini adalah: Terima H0 jika –t−1 2 ᾳ (n-1) < t tabel t1 −1 2 ᾳ (n-1) t tabel dan tolak H0 jika t mempunyai nilai yang lain. Adapun dalam pelaksanaan permainan building block terhadap kecerdasan visual dilakukan berhasil jika pembelajaran minimal mencapai 76% yang berarti (Berkembang Sangat Baik/BSB) dari jumlah anak yang ada di kelas yang dirumuskan dalam setiap keberhasilan pembelajaran berpedoman penilaian hasil kemampuan anak dalam persiapan yang disampaikan oleh guru.

Untuk mengetahui analisis data deskriptif, menggunakan rumus statistik sebagai berikut:

Data hasil pengamatan aktivitas dideskripsikan untuk setiap pertemuan dan dilihat kecenderungannya dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:
P= Persentase
F= Frekuensi
N= Jumlah siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil rekapan kegiatan saat pretest dan postest dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Tabel Nilai Pretest dan Postes Anak

No.	Kode Anak	Penilaian	
		Pretest	Postest
1	SAZ	65	80
2	NS	60	75
3	AS	70	80
4	MA	85	95
5	AM	75	85
6	RK	70	85
7	MR	85	95
8	AK	70	85
9	FM	75	85
10	MJ	80	90
11	IZ	85	95
12	EA	75	85
13	MRH	80	90

Tabel 2. Tabel Nilai Rata-rata Pretest Anak

No.	Kode Anak	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	SAZ		V		
2	NS		V		
3	AS			V	
4	MA				V
5	AM			V	
6	RK			V	
7	MR				V
8	AK			V	
9	FM			V	
10	MJ				V
11	IZ				V
12	EA			V	
13	MRH				V

Tabel 3. Tabel Nilai Rata-rata Postest Anak

No.	Kode Anak	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	SAZ				V
2	NS			V	
3	AS				V
4	MA				V
5	AM				V
6	RK				V
7	MR				V
8	AK				V
9	FM				V
10	MJ				V
11	IZ				V
12	EA				V
13	MRH				V

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dinyatakan bahwa permainan building block berpengaruh terhadap kecerdasan visual anak usia dini TK Ulil Albab Kota Bandung. Pelaksanaan dalam kegiatan penelitian ini yaitu bermain building block selama tiga kali pertemuan. Tahapan pelaksanaannya yaitu pretest, tindakan eksperimen dan postest. Hasil perhitungan penelitian diperoleh nilai t hitung = 17,46. Untuk membandingkan dengan t tabel, maka perlu dicari dahulu derajat kebebasan dengan menggunakan rumus yaitu: Dk = 13-1 = 12. Berdasarkan pada taraf signifikan α = 0,05 dan dk =12 dengan kriteria terima H0 jika = −1 2 α (n-1) t tabel = t (1-0,025) (12) = t (0,975) (12) = 11,7, tolak H0 jika t mempunyai nilai yang lain. Dari tabel distribusi diperoleh t (0,975) (12) = 11,7, karena t hitung memenuhi kriteria –t−1 2 ɑ (n-1) < t tabel t1 −1 2 ɑ (n-1) (t hitung >t tabel) = 17, 46 > 11,7 maka H0 ditolak dan H1 diterima. Artinya, permainan building block berpengaruh terhadap kecerdasan visual anak usia dini TK Ulil Albab Kota Bandung.

Selanjutnya, apabila dilihat rata-rata akhir anak yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan permainan building block sebesar 77 untuk rata-rata pretest, dan 88,53 untuk rata-rata posttest. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran anak usia dini dengan menggunakan permainan building block terdapat pengaruh terhadap kecerdasan visual.

Berdasarkan hasil observasi, terlihat bahwa 13 anak yang menjadi subjek penelitian, 85% anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB); 19,22% anak yang masuk dalam kategori Berkembang

Sesuai Harapan (BSH), 5,76% anak yang masuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 1,92% anak yang masuk dalam kategori Belum Berkembang (BB). Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Masnipal (2013) yang mengemukakan bahwa bermain balok memberikan manfaat yang luas bagi perkembangan anak, baik fisik dan koordinasi otot, emosi, sosial, ekspresi kreatif, perkembangan indra, dan belajar konsep bentuk, ukuran dan nilai jumlah.

Masnipal (2013) juga menyatakan bahwa bermain dengan balok memberikan anak-anak sebuah kesempatan untuk menciptakan gambar dalam bentuk kongkrit. Kecerdasan menciptakan ini merupakan representasi dari pengalaman yang merupakan basis baru dari berpikir abstrak, selain itu bermain balok juga dapat meningkatkan pemahaman kongkrit dari konsep penting pada berpikir logika dan anak belajar tentang ukuran, bentuk, jumlah, area, panjang, pola, dan berat dalam membangun struktur dapat merangsang kreativitas mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ketua peneliti beserta anggota mengucapkan terimakasih banyak kepada Tim dan TK Ulil Albab Kota Bandung atas kerjasama yang baik selama penelitian ini dilakukan serta Bapak Dr. Ramdhan Witarsa, M.Pd. sebagai pembimbing dalam menulis artikel ini hingga dipublikasikan. Semoga amal baik kita semua diterima Allah SWT.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa permainan building block berpengaruh terhadap kecerdasan visual anak usia dini TK Ulili Albab Kota Bandung. Pada tes awal anak-anak masih banyak yang mendapatkan nilai rata-rata MB 2 anak, BSH 6 anak, dan BSB 5 orang anak. Pada tes akhir, anak-anak banyak yang mendapatkan nilai rata-rata BSH 2 anak, dan BSB 11 orang anak.

DAFTAR PUSTAKA

Amelia, L. (2015). Stimulasi Kecerdasan Visual Spasial dan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Kindergarten Watching Siaga Bencana Gempa Bumi di PAUD Terpadu Permata Hati Banda Aceh. E-journal STKIP BBG.

Fauziddin, M. (2016). Penerapan Belajar Melalui Bermain dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini . *Curricula*, *1*(3). https://doi.org/10.22216/JCC.2016.v2i3.1277

Joni (2015). Hubungan Pola Asuh Orang Tua terhadap Perkembangan Bahasa Anak Prasekolah (3-5 tahun) di PAUD Al-Hasanah Tahun 2014. *Journal Obsesi (Journal of Early Chilhood Education, 1(1), 42 – 48.*

Kend. (2006). *Main dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia.

Lina, A. (2016) Stimulasi Kecerdasan Visual Spasial dan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Kindergarten Watching Siaga Bencana Gempa Bumi di PAUD Terpadu Permata Hati Banda Aceh. jurnal visipena vol. 6 no. 2 hal 26-39

Luluk, dkk. (2008). *Pengelolahan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Penerbit: Universitas Terbuka.

Masnipal. (2013). *Siap Menjadi Guru dan Penggelola PAUD Propesional*. Jakarta: Kompas Gramedia.

Mulyasa, E. (2009). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Prenada Media.

Musfiroh, T. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: PT Indeks.

Musfiroh. (2008). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Undang-undang Sisdiknas. (2003). Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas.

Vol 2 No 1 (2018) Page 76 – 84
JURNAL OBSESI : JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Research & Learning in Early Childhood Education
https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Pengaruh Pola Asuh Ibu terhadap Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini di TK Kenanga Kabupaten Bandung Barat

Robbiyah[1], Diyan Ekasari[2], Ramdhan Witarsa[3]✉
Program Studi PG-PAUD, FIP, IKIP Siliwangi

Abstrak

Tujuan penelitian dalam artikel ini adalah untuk mengetahui pengaruh kecerdasan sosial anak usia dini berdasarkan pola asuh ibu yang dominan di keluarga. Penelitian ini sangat penting untuk mengetahui perkembangan sosial anak usia dini secara menyeluruh. Kecerdasan sosial cukup menentukan kemampuan anak usia dini untuk membina konsep diri dan mengendalikan emosi agar dapat menyesuaikan diri dalam lingkungan sosial. Perkembangan kecerdasan sosial juga sangat dipengaruhi oleh didikan dan dorongan ibu, sejauh mana keberhasilan didikan ibu adalah sejauh mana keterlibatan dan peran ibu dalam kehidupan anak-anaknya. Setiap ibu mempunyai cara tersendiri untuk membantu perkembangan anak-anaknya. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh pola asuh ibu terhadap kecerdasan sosial anak usia dini di TK Kenanga Kabupaten Bandung Barat. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan instrumen observasi dan wawancara, sedangkan analisa data menggunakan tahap reduksi data, model data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian diperoleh bahwa pola asuh yang diberikan ibu untuk mendidik anak di TK Kenanga merupakan pola asuh demokratis dan permisif dalam mengembangkan kecerdasan sosial anak usia dini di Kabupaten Bandung Barat.

Kata Kunci: *pola asuh ibu, kecerdasan sosial, anak usia dini.*

Abstract

The purpose of this research is to determine the effect of early child social intelligence based on the dominant mother pattern in the family. This research is very important to know the social development of early childhood as a whole. Social intelligence is enough to determine the ability of early childhood to foster self-concept and control emotions in order to adjust themselves in the social environment. The development of social intelligence is also strongly influenced by the upbringing and encouragement of the mother, the extent to which the success of mother's upbringing is the extent of mother's involvement and role in the lives of her children. Each mother has her own way of helping her children grow. The formulation of the research problem is how the influence of mother care pattern toward social intelligence of early child in Kenanga Kindergarten of West Bandung Regency. The research method used is qualitative research method by using observation and interview instruments, while data analysis using data reduction phase, data model, and conclusion. The results obtained that mother care pattern to educate children in kindergarten Kenanga is democratic and permissive parenting in developing social intelligence early childhood in West Bandung Regency.

Keywords: *mother's upbringing, social intelligence, early childhood.*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉ Corresponding author : Ramdhan Witarsa
Address : IKIP Siliwangi, Jalan Terusan Jenderal Sudirman No.3
Email : ramdhanwitarsa@ikipsiliwangi.ac.id
Phone : 081221568012

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)
ISSN 2549-8959 (Media Online)

PENDAHULUAN

Berdasarkan analisis Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah 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. PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosio-emosional bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dinilai anak usia dini, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar dan pendidikan lebih lanjut (Pebriana, 2017).

Penanaman emosi yang baik membutuhkan pola asuh yang tepat sehingga dalam pertumbuhan dan perkembangannya sosialnya dapat dijadikan kontrol bagi seorang anak. Pola asuh yang sesuai dari ibu yang dominan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk keluarga akan menbentuk anak yang memiliki kecerdasan sosial yang baik. Menurut Santrock (2007), pola asuh disini dapat diartikan cara merawat dan mendidik anak oleh ibu yang dominan dengan cara yang terbaik, bertujuan menjadikan anak memiliki kecerdasan yang tinggi. Pola asuh ibu yang tepat akan membentuk anak yang memiliki kecerdasan sosial yang positif. Kemampuan mengolah emosi dengan baik pada diri sendiri dan orang lain, menggunakan perasaan-perasaan itu untuk memandu pikiran dan tindakan dengan menggunakan kecerdasan sosial. Menurut Agustian, (2007), kecerdasan sosial adalah kemampuan seseorang mengatur kehidupan sosialnya dengan intelegensi, menjaga keselarasan emosi, sosial, dan pengungkapannya melalui keterampilan kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi diri, empati dan keterampilan sosial.

Demi memenuhi kecerdasan sosial pada anak, ibu berperan besar. Ibu merupakan pendidikan pertama yang akan dialami anak, pendidikan dilingkungan ibu dapat berpengaruh dalam kehidupan sosial anak untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak seperti, moral agama, sosial dan emosi.

Penanaman emosi yang tepat akan membentuk karakter anak yang kuat dan dapat memahami dan mengendalikan emosi sesuai dengan keadaan di lingkungannya. Namun pada kenyataannya penanaman keterampilan sosial pada anak usia dini dan khususnya pada anak TK kebanyakan masih belum tepat sehingga menimbulkan masalah sosial pada anak. Pola asuh ibu yang tepat akan membentuk anak yang memiliki kecerdasan sosial yang positif. Kemampuan mengolah emosi dan sosial dengan baik pada diri sendiri dan orang lain, menggunakan perasaan-perasaan itu untuk memandu pikiran dan tindakan. Pada kenyataanya, ibu juga memandang keberhasilan masa depan anak hanya ditentukan kecerdasan intelektual anak saja. Ibu merupakan pendidik yang paling utama, guru serta teman sebaya yang merupakan lingkungan kedua bagi anak. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa pendidikan ibu yang baik dan benar akan sangat berpengaruh pada perkembangan sosial anak. Kebutuhan yang diberikan melalui pola asuh ibu akan memberikan kesempatan pada anak usia dini untuk menunjukkan bahwa dirinya adalah sebagian dari orang-orang yang berada di sekitarnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana Pengaruh Pola Asuh Ibu terhadap Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini di TK Kenanga Kabupaten Bandung Barat?”.

Rencana pemecahan masalah yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah memetakan kebutuhan-kebutuhan data penelitian, membuat instrumen-instrumen pedoman observasi dan pedoman wawancara.

Menurut *Thorndike* (1977), manusia mempunyai tiga macam kecerdasan yaitu: (1) Kecerdasan abstrak, yaitu kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan memahami

simbol matematis dan bahasa (2) Kecerdasan konkrit, yaitu kemampuan seseorang dalam memahami objek yang nyata (3) Kecerdasan sosial, yaitu kemampuan seseorang dalam memahami dan mengelola sebuah hubungan sosial. Kecerdasan sosial inilah menjadi akar kecerdasan emosional.

Charles Handy (1997) membagi kecerdasan manusia menjadi tujuh macam (1) Kecerdasan logika, kecerdasan ini sangat terkait dengan kemampuan manusia dalam menalar dan menghitung (2) Kecerdasan verbal, kemampuan manusia dalam menjalin hubungan dengan orang lain kemampuan menyampaikan sesuatu atau berkomunikasi (3) Kecerdasan praktik, kemampuan manusia dalam mempraktikan ide yang ada dalam pikirannya (4) Kecerdasan dalam bidang musik, kemampuan untuk bisa merasakan nada dan irama yang bisa dikembangkan akan bisa menciptakan irama musik yang baik (5) Kecerdasan intrapersonal, kemampuan seseorang untuk bisa memahami segala hal yang berkaitan dengan dirinya sendiri (6) Kecerdasan interpersonal, kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam memahami dan menjalin hubungan dengan orang lain (7) Kecerdasan spasial, kecerdasan manusia dalam menggali ruang atau dimensi, garis maupun warna.

Howard Gardner (2003) mengemukakan kecerdasan manusia terbagi menjadi delapan jenis diantaranya (1) *Intelligence Quotient* (IQ) atau kecerdasan intelektual, kemampuan potensial seseorang untuk mempelajari sesuatu dengan menggunakan alat-alat berpikir, kecerdasan ini bisa diukur dari sisi kekuatan verbal dan logika seseorang. Kecerdasan ini pada umumnya dapat dikembangkan dan dipacu oleh para ibu termasuk juga pendidikan formal di sekolah. (2) *Emotional Quotient* (EQ) atau kecerdasan emosional kecerdasan ini setidaknya mempunyai lima komponen pokok yakni kesadaran diri, manajemen emosi, motivasi, empati dan mengatur sebuah hubungan sosial. Kecerdasan emosional ini ditemukan oleh Daniel Goleman dalam bukunya *Emotional Intelligence*. Daniel (2005) menyatakan bahwa kontribusi IQ bagi keberhasilan seseorang hanya sekitar 20% dan sisanya 80% ditentukan oleh sederetan faktor yang disebutnya sebagai kecerdasan emosional. (3) *Spiritual Quotient* (SQ) atau kecerdasan spiritual kecerdasan yang mengangkat fungsi jiwa sebagai perangkat internal diri yang memiliki kemampuan dan kepekaan dalam melihat makna yang ada dibalik sebuah kenyataan atau kejadian tertentu. Kecerdasan spiritual terkait erat dengan kemampuan yang berujung pencerahan jiwa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pola asuh ibu terhadap kecerdasan sosial anak usia dini di TK Kenanga Kabupaten Bandung Barat. Pola asuh ibu yaitu cara-cara berinteraksi dengan anak-anak dan cara-cara mendisiplinkan anak. Terdapat tiga macam pola asuh ibu, yaitu: 1) Otoritarian – mengontrol interaksi ibu dengan anak, anak diharapkan matang dan mengerjakan apa yang dikatakan ibunya; 2) Otoritatif – menetapkan batas-batas yang jelas pada anak, menegakkan aturan dan mengharapkan perilaku matang; 3) Permisif – ibu tidak memilliki banyak aturan atau konsekeunsi untuk anak dan tidak banyak mengharapkan perilaku matang (Woolfolk, 2009).

Kecerdasan sosial merupakan kemampuan sosial yang meliputi kemampuan untuk mengendalikan diri, memiliki daya tahan ketika menghadapi suatu masalah, mampu mengendalikan impuls, memotivasi diri, mampu mengatur suasana hati, kemampuan berempati dan membina hubungan dengan orang lain. Kecerdasan sosial ini pertama kali diungkapkan oleh psikolog Peter Salovy dari Harvard University dan John Mayer dari University Of New Hampshire (Agustian, 2007).

Hasil penelitian yang diungkapkan Daniel sebelumnya bahwa kecerdasan intelektual hanya memberikan kontribusi 20% terhadap kesuksesan hidup seseorang. Sementara 80% sangat tergantung pada kecerdasan emosional, kecerdasan sosial dan kecerdasan spiritual. Bahkan dalam keberhasilan di dunia kerja, kecerdasan intelektual hanya memberikan kontribusi sebanyak 4% saja. Mengapa demikian?, seseorang yang mempunyai kecerdasan sosial yang baik akan mempunyai banyak teman,

pandai berkomunikasi, mudah beradaptasi dalam sebuah lingkungan sosial, dan hidupnya bisa bermanfaat tidak hanya untuk diri sendiri, tetapi juga bagi orang lain. Sungguh kemampuan yang seperti itulah yang sangat dibutuhkan oleh anak kita agar kelak lebih mudah dalam menghadapi tantangan kehidupan pada zaman yang semakin ketat dalam persaingan. Dengan demikian anak kita akan lebih mudah dalam meraih kesuksesan.

Peneliti berharap dengan hasil penelitian ini bisa memberikan manfaat yang besar bagi para ibu untuk lebih fokus dalam mengembangkan keterampilan sosial anak-anaknya.

Kedekatan seorang ibu dengan anaknya dimulai semenjak ibu mengandung anaknya. Selama dalam kandungan, seorang anak mempunyai hubungan fisiologis maupun psikologis yang tidak dapat dipisahkan dengan ibunya. Banyak penelitian menyimpulkan bahwa keadaan psikis mental seorang ibu sangat berhubungan dengan anaknya. Ketika seorang ibu merasa bahagia, rileks, dapat menjalin hubungan komunikasi yang nyaman dengan suaminya (ayah sang bayi), maka akan terlihat pula sikap dan kondisi psikis anak menjadi serupa dengan ibunya yakni anak tampak ceria, nyaman dan mampu mengeksplorasi dengan baik hal-hal yang ada di sekelilingnya. Namun yang terjadi adalah sebaliknya, ketika seorang ibu stres, cemas, takut, tidak mampu berpikir jernih, mengalami emosi yang tidak stabil, maka anakpun akan memperlihatkan sikap yang tidak menyenangkan, seperti rewel, melawan, tampak mengalami ketakutan yang berlebihan dan sikap-sikap yang lain yang jika dibiarkan akan berakibat buruk bagi tumbuh dan berkembangnya anak. Disinilah sesungguhnya peran ibu sangat penting bagi pendidikan anak-anaknya. Bila sudah demikian bukan berarti peran seorang ayah tidak penting. Namun harus diakui juga bahwa kedekatan seorang kepada anaknya biasanya berkurang karena terjadi dua faktor eksklusif (tidak mengandung dan menyusui anaknya), juga karena secara waktu pun biasanya seorang ayah ternyata masih kalah dengan ibunya yang lebih banyak dekat dengan anak-anaknya.

METODE

Peneliti-peneliti dalam penelitian ini terdiri dari 4 (empat) orang yang tergabung dalam sebuah tim penelitian termasuk 1 (satu) orang dosen pembimbing. Subyek penelitian yang diambil merupakan anak-anak usia dini dan para ibu anak-anak tersebut. Informan yang ikut membantu dalam rangka menggali data-data penelitian dibantu oleh para guru TK Kenanga Kabupaten Bandung Barat yang beralamatkan di Jalan Melati Blok D9-11 Komplek Baloper Padalarang Kabupaten Bandung Barat. Penelitian ini dilakukan selama 1 (satu) semester.

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme.

Filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci.

Pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan trianggulasi (gabungan) agar keabsahan hasil penelitian bisa dipertanggungjawabkan, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2012). Subyek penelitian adalah Ibu dari 5 (lima) anak usia dini di TK Kenanga Kabupaten Bandung Barat, anak-anak usia dini ini terpilih karena memiliki emosi dan sosial yang sering berubah-ubah. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini berupa lembar observasi untuk anak-anak dan wawancara untuk ibu. Sedangkan teknik analisa data dalam penelitian ini melalui tahap reduksi data, model data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan, pengaruh dari pola asuh yang diterapkan oleh ibu terhadap anaknya sangat berpengaruh terhadap kecerdasan sosial dan emosional, hal ini terlihat dari hasil observasi di TK Kenanga Kabupaten Bandung Barat. Berdasarkan hasil observasi terhadap 5 (lima) anak usia dini

terlihat bahwa sosial emosional anak sering berubah, terlihat ketika tiba di sekolah: emosi yang muncul adalah cemberut, menangis, bahkan ingin pulang kembali ke rumah. Penjelasannya akan dijabarkan sebagai berikut: Hasil observasi terhadap anak usia dini dari 1 (satu) anak laki-laki dan 4 (empat) perempuan diperoleh bahwa: 1) Anak mengekspresikan sosial emosi dan kondisi senang maupun sedih, yakni 2 (dua) anak berada dalam kondisi tersebut dan 3 (tiga) anak tidak berada dalam kondisi tersebut; 2) Anak memahami peraturan disiplin dan menunjukan rasa empati, yakni 2 (dua) anak berada dalam kondisi tersebut dan 3 (tiga) anak tidak berada dalam kondisi tersebut; 3) Anak memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah), yakni 3 (tiga) anak berada dalam kondisi tersebut dan 2 (dua) anak tidak berada dalam kondisi tersebut; 4) Anak bangga terhadap hasil karya sendiri, yakni 5 (lima) anak berada dalam kondisi tersebut.

Hasil wawancara diperoleh bahwa identitas 5 (lima) responden yang kesemuanya berjenis kelamin perempuan: 1) Jumlah anak, yakni 1 (satu) responden memiliki 1 (satu) anak, 2 (dua) responden memiliki 2 (dua) anak dan 2 (dua) responden memiliki 3 (tiga) anak. 2) Pendidikan terakhir, yakni 1 (satu) responden lulusan SMA dan 4 (empat) responden lulusan SMP; 3) Pekerjaan, yakni 1 (satu) responden berprofesi sebagai guru dan 4 (empat) responden berprofesi sebagai ibu rumah tangga.

Apakah Ibu ada memenuhi keinginan anak? Jawaban dari 5 (lima) responden; 2) (dua) responden ada memenuhi dan 3 (tiga) responden yang selalu memenuhi permintaan anak. Ketika responden mampu memenuhi keinginan anak yang tidak melewati batas dengan memberikan bimbingan kepada anak dan komunikasi yang baik karena ketika keinginan anak terpenuhi maka anak menjadi pintar. Dari jawaban inilah sangat terlihat kecerdasan sosial emosionalnya di sekolah yang sering berubah disebabkan kerena permintaan anak ada yang terpenuhi dan ada yang selalu terpenuhi, ketika keinginan anak selalu terpenuhi, anak akan senang dan bersemangat untuk berangkat ke sekolah atau belajar di rumah ini sangat baik untuk perkembangan kecerdasan sosial dalam lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, hanya saja beberapa orang tua lagi yang ada memenuhi keinginan anak yang sering sosial emosional anak ini sering berubah.

Bagaimana cara ibu dalam mendisiplinkan anak? Jawaban dari 5 (lima) responden dalam mendisiplinkan anak dengan cara yang berbeda-beda setiap harinya, dengan cara ini mereka bisa mendisiplinkan dengan pola asuh yang tidak berlebihan karena anak disini tidak terlalu dipaksa untuk mematuhi peraturan ini, hanya anak diajarkan setiap hari untuk belajar bangun pagi dan makan ketika mau berangkat sekolah dengan perasaan yang gembira. Pendisiplinan yang berbeda-beda mempengaruhi kecerdasan sosial anak ketika anak merasa sedih ketika dimandikan di waktu pagi hari, maka terjadi emosional yang berubah ketika di sekolah yang mempengaruhi juga kemampuan sosialnya (Joni, 2015).

Bagaimana cara ibu memberikan motivasi kepada anak? Jawaban responden dalam memberikan motivasi dengan cara yang berbeda-beda tetapi semua responden memberikan motivasi pada anak dengan benda dan ada pula yang berupa kata-kata untuk anak.

Responden disini sudah cukup baik dalam memberikan motivasi kepada anak meskipun ada 2 (dua) responden yang tidak setiap hari memberikan motivasi kepada anaknya sehingga menyebabkan emosional anak berbeda-beda setiap harinya. Sebaiknya ibu harus setiap saat memberikan motivasi kepada anak agar kecerdasan sosial anak selalu stabil di sekolah dan menjadi baik dengan guru dan kawan di sekolahnya.

Apakah ibu pernah memberi pujian atau hadiah kepada anak terhadap hasil karya anak? Jawaban semua responden adalah pernah memberi pujian/hadiah kepada anaknya dengan cara yang berbeda-beda, yakni memberi pujian/hadiah kepada anaknya dengan kata-kata dan hadiah untuk anak. Ketika anak diberi pujian/hadiah oleh ibunya, anak akan senang berangkat sekolah dan belajar di rumah. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak pola asuh ibu terhadap kecerdasan sosial anak usia dini berdampak positif. Hal ini sangatlah berpengaruh terhadap kecerdasan sosial anak. Peneliti menemukan bahwa dampak pola asuh

ibu terhadap kecerdasan sosial anak dilatarbelakangi jumlah anak dan pekerjaan ibu.

Berdasarkan hasil observasi terdapat sosial anak yang sering berubah-ubah sampai di sekolah, dari hasil wawancara peneliti terhadap 5 (lima) responden, dari 5 (lima) responden memberikan penjelasan peneliti menemukan jawaban bahwa ibu telah menunjukkan pola asuh yang baik terhadap anak. Namun perubahan sosial anak yang terjadi sesampainya disekolah disebabkan oleh dampak pola asuh ibu yang membiasakan keinginan anak yang selalu dituruti. Sehingga sewaktu ibu tidak dapat memenuhi keinginan anak, maka terjadilah perubahan emosi dan sosial yang menyebabkan anak tidak ingin ke sekolah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan ungkapan Mashar (2011) yang menyatakan bahwa ibu harus terlibat dengan sebaiknya dalam semua perkembangan (fisik, kognitif, sosial dan emosional) anak-anak. Hal ini dikarenakan pada anak usia dini merupakan peringkat pertama yang terdapat pada alam sekolah, mereka seharusnya sudah dilengkapi dengan kemampuan-kemampuan yang relevan dan mengagumkan.

Kata interaksi secara umum dapat diartikan saling berhubungan atau saling bereaksi dan terjadi pada dua orang induvidu atau lebih. Sedangkan sosial adalah berkenaan dengan masyarakat (Witarsa, dkk., 2018). Oleh karena itu, secara umum interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi dalam sekelompok induvidu yang saling berhubungan baik dalam berkomunikasi maupun melakukan tindakan sosial.

Interaksi sosial merupakan pula salah satu prinsip integritas kurikulum pembelajaran yang meliputi keterampilan berkomunikasi, yang bekerja sama yang dapat untuk menumbuhkan komunikasi yang harmonis antara individu dengan lingkungannya (Witarsa, dkk., 2018).

Max Weber dalam Witarsa, dkk., (2018), menjelaskan bahwa tindakan interaksi sosial adalah tindakan seorang individu yang dapat mempengaruhi individu-individu lainnya dalam lingkungan sosial. Dalam bertindak atau berperilaku sosial, seorang individu hendaknya memperhitungkan keberadaan individu lain yang ada dalam lingkungannya. Hal tersebut penting diperhatikan karena tindakan interaksi sosial merupakan perwujudan dari hubungan atau interaksi sosial. Dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan atau komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan untuk saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu, dalam hal ini dapat diartikan bahwa dalam interaksi sosial terdapat dalam hubungan antar individu, kelompok, yang merupakan hubungan yang dilakukan oleh manusia untuk bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimiliki oleh manusia.

Perkembangan perilaku sosial anak ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas teman-teman dan meningkatnya keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota suatu kelompok, dan tidak puas apabila tidak bersama teman-temannya. Anak tidak lagi puas bermain sendiri di rumah atau dengan saudara-saudara kandung atau melakukan kegiatan-kegiatan dengan anggota-anggota keluarga. Anak ingin bersama teman-temannya dan akan merasa kesepian serta tidak puas bila tidak bersama teman-temannya.

Menurut Hurlock (1998), faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu:

1. Keluarga
    a. Hubungan antar orang tua, antar saudara antar anak dengan orang tua. Hubungan anak dengan orangtua ataupun saudara akan terjalin rasa kasih sayang, dimana anak akan lebih terbuka dalam melakukan interaksi karena terjalinnya hubungan yang baik yang ditunjang oleh komunikasi yang tepat. Peran orang tua akan membimbing sang anak untuk mengenal lingkungan sekitar tempat tinggalnya.
    b. Urutan anak dalam keluarga (sulung/tengah/bungsu), urutan posisi anak dalam keluarga berpengaruh pada anak misalnya sang anak merupakan anak terakhir maka dipastikan sang anak selalu bergantung pada orangtua dan saudaranya. Jika hal ini terjadi akan berpengaruh pada tingkat kemandirian anak tersebut.

c. Jumlah keluarga, pada dasarnya jumlah anggota yang besar berbeda dengan jumlah anggota yang sedikit, maka perhatian, waktu dan kasih sayang lebih banyak tercurahkan, dimana segala bentuk aktifitas dapat ditemani ataupun dibantu. Hal ini berbeda dengan anak dengan keluarga yang besar.
d. Perlakuan keluarga terhadap anak, adanya perlakuan keluarga terhadap anak prasekolah secara langsung mempengaruhi pribadi dan gerakan sang anak, dimana dalam keluarga tertanam rasa saling perhatian, tidak kasar dan selalu merespon setiap kegiatan anak, maka dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak yang lebih baik dan terarah.
e. Harapan orang tua terhadap anak, setiap orangtua memiliki harapan mempunyai anak yang baik, cerdas dan terarah dalam masa depannya. Harapan orangtua adalah mempunyai anak yang memiliki perkembangan sesuai dengan pertumbuhannya. Artinya, bahwa perkembangan anak yang sekolah bertujuan mempunyai arah sesuai perkembangannya.

2. Faktor diluar keluarga
   a. Interaksi dengan teman sebaya, setiap anak jika mempunyai perkembangan yang baik, maka secara alami dapat berinteraksi dengan temannya tanpa harus disuruh atau dditemani keluarga karena anak memiliki arahan yang jelas.
   b. Hubungan dengan orang dewasa diluar rumah, jika seorang anak selalu bergaul dengan siapa saja maka sang anak dapat menyesuaikan lingkungan orang dewasa dimana anak tanpa malu-malu berinteraksi dengan orang yang lebih dewasa darinya.
   c. Kemampuan untuk dapat diterima dikelompok, anak-anak yang populer dan melihat kemungkinan memperoleh penerimaan kelompok lebih dipengaruhi kelompok, kurang dipengaruhi keluarga dibandingkan hubungan anak-anak yang pergaulannya dengan kelompok tidak begitu akrab. Anak-anak yang hanya melihat adanya kesempatan kecil untuk dapat diterima kelompok mempunyai motivasi kecil pula untuk menyesuaikan diri dengan standar kelompok.
   d. Keamanan karena status dalam kelompok, anak-anak yang merasa aman dalam kelompok akan lebih bebas dalam mengekspresikan ketidakcocokan mereka dengan pendapat anggota lainnya. Sebaliknya, mereka yang merasa tidak aman akan menyesuikan diri sebaik mungkin dan mengikuti anggota lainnya.
   e. Tipe kelompok, pengaruh kelompok berasal dari jarak sosial yaitu derajat hubungan kasih sayang diantara para anggota kelompok. Pada kelompok primer (antara lain keluarga atau kelompok teman sebaya) ikatan hubungan dalam kelompok lebih kuat dibandingkan dengan pada kelompok sekunder (antara lain kelompok bermain yang diorganisasikan atau perkumpulan sosial) atau pada kelompok tertier (antara lain orang-orang yang berhubungan dengan anak misalnya di dalam bus).
3. Perbedaan keanggotaan dalam kelompok, dalam sebuah kelompok, pengaruh terbesar biasanya timbul dari pemimpin kelompok dan pengaruh yang terkecil berasal dari anggota yang paling tidak populer.
4. Kepribadiaan, anak-anak yang merasa tak mampu atau rendah diri lebih banyak dipengaruhi oleh kelompok dibandingkan dengan mereka yang memiliki kepercayaan pada diri sendiri yang besar dan yang lebih menerima diri sendiri.
5. Motif menggabungkan diri, semakin kuat motif anak-anak untuk menggabungkan diri (*affilation motive*) yaitu, keinginan untuk diterima, semakin rentan mereka terhadap pengaruh anggota lainnya, terutama pengaruh dari mereka yang mempunyai status tinggi dalam kelompok.

Menurut (Witarsa, dkk., 2018) bahwa interaksi sosial itu memiliki karakteristik yang dinamis dan tidak statis. Hal ini berarti bahwa karakteritik interaksi sosial dapat ditinjau dari berbagai segi sesuai dengan ciri interaksi yang dilakukan manusia. Artinya bahwa karakteritik interkasi akan dapat dilihat secara detail pada model interaksi yang dilakukan oleh manusia. Secara umum model karakteristik interaksi sosial dapat diartikan sebagai model interaksi sosial yang secara induvidu, secara kelompok serta kelompok dengan kelompok. Untuk kejelasan karakteristik tersebut maka peneliti akan menguraikan karakteristik interaksi sosial sebagai berikut:

1. Interaksi antara individu dengan individu, interaksi ini terjadi karena hubungan masing-masing personil atau individu. Perwujudan dari interaksi ini terlihat dalam bentuk komunikasi lisan atau gerak tubuh, seperti berjabat tangan, saling menegur, bercakap-cakap, atau saling bertengkar.
2. Interaksi Antara Individu dengan Kelompok, bentuk interaksi ini terjadi antara individu dengan kelompok. Individu memiliki kepentingan untuk berinteraksi dengan kelompok tersebut. Misalnya seorang guru memiliki hubungan dengan individu atau siswa di sekolah. Bentuk interaksi semacam ini juga menunjukkan bahwa kepentingan seseorang individu berhadapan dengan kepentingan kelompok.
3. Interaksi Antara Kelompok dengan Kelompok, jenis interaksi ini saling berhadapan dalam bentuk berkomunikasi, namun bisa juga ada kepentingan individu didalamnya atau kepentingan individu dalam kelompok tersebut.

   Ini merupakan satu kesatuan yang berhubungan dengan kepentingan individu dalam kelompok yang lain.

Menurut (Witarsa, dkk., 2018) bahwa sesuai dengan bentuk pelaksanaannya terdapat jenis interaksi sosial yaitu dalam menjelaskan bentuk interaksi sosial tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

1. Interaksi Antar status, interaksi antar status adalah hubungan antara dua pihak dalam individu yang berbeda dalam satu lingkungan yang bersifat formal sehingga masing-masing pihak dapat melakukan interaksinya didasarkan pada status masing-masing.

   Misalnya hubungan antara guru dan siswa atau siswa dengan orang tua atau dengan keluarganya yang berbeda status.
2. Interaksi Antar kepentingan, interaksi antara kepentingan merupakan hubungan antara pihak induvidu yang berorientasi terhadap kepentingan dari masing-masing pihak. Dalam hubungan ini, masing-masing pihak saling memberikan solidaritasnya untuk mendukung terciptanya suatu sikap yang harmonis sehingga komunikasi tersebut dapat tercapai dengan baik.
3. Interaksi antara Keluarga, interaksi antar keluarga merupakan suatu hubungan yang terjadi antar pihak yang mempunyai hubungan darah. Pada hubungan ini, solidaritas antara anggota yang relatif lebih tinggi dan bentuk hubungannya lebih bersifat informal.
4. Interaksi antar Persahabatan, interaksi ini merupakan hubungan antara dua atau lebih dimana masing-masing individu sangat mendambakan adanya komunikasi yang saling menguntungkan untuk menjalin suatu hubungan yang sedemikian dekat atau kekerabatan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ketua peneliti beserta anggota mengucapkan terimakasih banyak kepada Tim dan TK Kenanga atas kerjasama yang baik selama penelitian ini dilakukan. Kepercayaan lembaga yang diberikan akan terus kami jaga dan akan kami kembangkan terus pada penelitian-penelitian yang akan datang.

SIMPULAN

Kecerdasan sosial anak-anak usia dini sangat penting untuk perkembangan pribadi anak-anak secara menyeluruh. Kecerdasan sosial menentukan kemampuan anak-anak usia dini untuk membina konsep diri dan mengendalikan emosi supaya dapat menyesuaikan diri dalam lingkungan agar dapat diterima dan dihargai. Perkembangan kecerdasan sosial sangat dipengaruhi oleh

didikan dan dorongan ibu, sejauh mana keberhasilan didikan ibu adalah sejauh mana keterlibatan dan peran ibu dalam kehidupan anak-anaknya. Setiap ibu mempunyai cara tersendiri untuk membantu perkembangan anak-anaknya. Setelah dilakukan penelitian dan analisis data sesuai dengan masalah yang diteliti, maka dapat disimpulkan bahwa pola asuh yang diberikan ibu-ibu untuk mendidik anak-anak usia dini di TK Kenanga Kabupaten Bandung Barat adalah pola asuh demokratis dan permisif dalam mengembangkan kecerdasan sosial anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Agustian, A., G. (2007). *ESQ: Emotional Spiritual Quotient*. Jakarta: Arga Wijaya Persada.

Gardner, H. (2003). *Kecerdasan Majemuk*. (Terjemahan Drs. Alexander Sindoro). Batam Centre: Interaksara.

Goleman, D. (2005). *Kecerdasan Emosi: Untuk Mencapai Puncak Prestasi*. Terjemahan Alex Tri Kantjono. 2005. PT. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.

Handy, C. (1997). *Finding Sense in Uncertainty" in Rowan Gibson, Rethinking the Future:Rethinking Business, Principles, Competition, Control, Leadership, Markets, and the Worlds*. London: Nicholas Brealey Publishing.

Hurlock, B. E. (1998). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga

Joni (2015). Hubungan Pola Asuh Orang Tua terhadap Perkembangan Bahasa Anak Prasekolah (3-5 tahun) di PAUD Al-Hasanah Tahun 2014. *Journal Obsesi (Journal of Early Chilhood Education, 1(1), 42 – 48.* Retrieved from http://journal.stkiptam.ac.id/index.php/obsesi/article/view/76/40

Mashar, R. (2011). *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta: Prenada Media Group.

Pebriana, P., H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Journal Obsesi (Journal of Early Chilhood Education, 1(1), 1 – 11.* Retrieved from http://journal.stkiptam.ac.id/index.php/obsesi/article/view/40/86

Santrock, J., W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Y., N. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

Thorndike, E.L., & H.P. Hagen. (1977) *Measurement and Evaluation in Psychology and Education*. New York: John Wiley

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003

Witarsa, R., Hadi, R., S., M., Nurhananik., Haerani, N., R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Journal Pedagogik Unisma Bekasi, 6(1), 9 – 20.* Retrieved from http://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/432/334

Woolfolk, A. (2009). *Educational Psychology: Active Learning Edition*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Vol 2 No 1 (2018) Page 85 – 93
JURNAL OBSESI : JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Research & Learning in Early Childhood Education
https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Pemahaman Konsep Pada Mata Kuliah Pengembangan Kognitif dan Kreatifitas Anak Usia Dini Di UNSRI Palembang

Hasmalena,[1] Rukiyah[2], Mahyumi Rantina,[3]
Program Studi PG-PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya

Abstrak
Pengaruh penggunaan multimedia terhadap pemahaman konsep mahasiswa PG-PAUD pada mata kuliah pengembangan kognitif dan kreatifitas anak usia dini, telah dilakukan pada mahasiswa PG-PAUD semester tiga di Palembang universitas Sriwijaya. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desian *One Shoot Case Study*, dengan teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling*. Sampel pada kelas pre-eksperimen berjumlah 27 dan pada kelas post-test berjumlah 28. Teknik pengumpulan data berupa tes tertulis yang berbentuk *essay*, wawancara dan dokumentasi. Hasil analisis data yang diperoleh adalah 80,71, sedangkan hasil pengujian hipotesis berdasarkan uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau didapat t_{hitung} = 6,76 > t_{tabel} = 4,83, maka Ho ditolak dan Ha diterima, dengan demikian terdapat pengaruh penggunaan multimedia terhadap pemahaman konsep mahasiswa PG-PAUD pada mata kuliah pengembangan kognitif dan kreatifitas anak usia dini. Dengan indikator penilaian Menyatakan ulang sebuah konsep, Mengklasifikasi objek menurut sifat tertentu sesuai dengan konsepnya, Memberi contoh dari konsep, Menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur tertentu. Jadi penggunaan multimedia terhadap pemahaman konsep pada mahasiswa sangat berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman konsep.
Kata Kunci: Penggunaan Multimedia, Pemahaman Konsep, Anak Usia Dini

Abstract
The influence of multimedia usage on PG-PAUD student concept understanding in cognitive development and creativity course of early childhood has been done on PG-PAUD Student semester three in Palembang Sriwijaya University. The type of research used is experiment with One Shoot Case Study descriptions, with sampling technique that is purposive sampling. The sample in the pre-experiment class is 27 and the post-test class is 28. The data collection technique is written essay, interview and documentation. Result of data analysis obtained is 80,71, while result of hypothesis test based on t-test obtained t_hitung> t_table or got t_count = 6,76> t_table = 4,83, hence Ho refused and Ha accepted, thus there influence multimedia usage to understanding the concept of PG-Paud students in courses of cognitive development and creativity of early childhood. With assessment indicators Redefining a concept, Classifying objects according to certain traits according to their concepts, Providing examples of concepts, Using, utilizing and selecting specific procedures. So the use of multimedia to understanding the concept of the students is very influential to improve understanding of the concept.

Keywords: Multimedia Usage, Conceptual Understanding, Early Childhood Education

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉ Corresponding author : Hasmalena
Address : Jl. Palembang-Prabumulih, KM. 32 Indehralaya Ogan Ilir
Email : lena.bunda@yahoo.co.id
Phone : 0812 3486 6995
ISSN 2356-1327 (Media Cetak)
ISSN 2549-8959 (Media Online)

PENDAHULUAN

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio, dan video dengan alat bantu *(tool)* dan koneksi *(link)* sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Sedangkan Menurut Arsyad (2013:141), " multimedia adalah media berupa alat-alat audiovisual yang audible artinya dapat di dengar dan dan alat yang visible artinya dapat di lihat. Alat –alat berupa audiovisual gunanya untuk membuat cara berkomunikasi menjadi efektif. Media audiovisual merupakan bentuk media pengajaran yang terjangkau selanjutnya Kustiono berpendapat bahwa media pembelajaran seperti audiovisual merupakan bentuk dari media baik *software* maupun *hardware* yang mampu menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara auditif sekaligus visual artinya pesan-pesan yang disampaikan melalui saluran indra pendengar dan penglihatan sekaligus (Kustiono 2011:78). Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar (Daryanto 2013:46). Selain itu, Menurut Priyono (2015), bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan, terkait dengan pembelajaran media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian peserta didik untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas yang dimaksud dengan penggunaan multimedia dalam penelitian ini adalah penggunaan media yang melibatkan beberapa fungsi baik melalui pendengaran dan visual juga media yang dapat mempengaruhi pikiran dan perhatian anak didik untuk mencapai tujuan seperti: pembuatan ppt dan pembuatan video animasi dalam pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran menurut Sutikno (2013) adalah sebagai berikut:

1. Menarik perhatian siswa
2. Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran
3. Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistis
4. Mengatasi keterbatasan ruang
5. Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif
6. Waktu pembelajaran bisa dikondisikan
7. Menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar
8. Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam dan
9. Meningkatkan kadar keaktifan atau keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dalam berbagai segi. Seseorang dikatakan memahami suatu hal apabila ia dapat memberikan penjelasan dan meniru hal tersebut dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Winkel (2004:274) mengemukakan bahwa pemahaman menacakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari.

Bloom dalam Yunus (2009) menjelaskan bahwa pemahaman adalah suatu kemampuan untuk menyeraparti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman merupakan jenjang kognitif C yang dalam bahasa disebut *Comprehension.* Selain itu, Arifin(2003) menjelaskan pemahaman adalah suatu kemampuan yang dimiilki siswa untuk mengubah, mengadakan interpretasi dan mengeksplorasi. Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pemahaman merupakan hasil proses belajar mengajar yang ditandai kemampuan menjelaskan atau mendefinisikan suatu informasi dengan kata-kata sendiri. Pemahaman merupakan kemampuan untuk menerangkan dan menginterprestasikan sesuatu.Pemahaman bukan sekedar mengetahui, yang biasanya hanya sebatas mengingat kembali pengalaman dan memproduksi apa yang pernah dipelajari. Pemahaman lebih dari sekedar mengetahui, karena pemahaman melibatkan proses mental yang dinamis. Pemahaman merupakan suatu proses bertahap yang mempunyai kemampuan tersendiri seperti menerjemahkan, menginterprestasi, eksplorasi,aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Konsep menurut Umar (2004:51) konsep adalah sejumlah teori yang berkaitan dengan suatu objek. Konsep diciptakan dengan menggolongkan dan mengelompokkan objek-objek tertentuyang mempunyai ciri yang sama. Sedangkan menurut Soedjadi yang dikutip oleh Saifuddin (2014:67) konsep merupakan ide abstrak yang bisa digunakan untuk mengadakan klasifikasi ataupun penggolongan yang pada

umumnya dinyatakan dengan suatu istilah maupun rangkaian kata. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa konsep merupakan suatu ide abstrak dengan sejumlah teori yang berkaitan objek dan klasifikasi dinyatakan dengan rangkaian kata.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Pre-experimental design dengan rancangan *One-Shot-Case-Study* (Sugiyono, 2015:110). Penelitian eksperimen menurut Darmadi (2014:217) adalah satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji hipotesis hubungan sebab-akibat. Senada dengan pendapat ahli di atas menurut Sugiono (2015:107) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Jadi berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat dikatakan bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang menguji hipotesis sebab akibat yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu.

Variabel Penelitian

Variabel penelitian menurut Sugiyono (2015:60) adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Arikunto (2010:161) variabel penelitian adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Sedangkan menurut Selegi (2013:49) variabel adalah karakteristik yang akan diobservasi dari suatu pengamatan.

Berdasarkan dari uraian di atas maka dapat dikatakan bahwa variabel penelitian adalah objek penelitian yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti yang menjadi titik perhatian suatu penelitian yang akan diobservasi dan dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah :

1) Variabel bebas (x) : Penerapan Multimedia
2) Variabel terikat (y) : Kemampuan Mahasiswa PG PAUD

Tempat penelitian ini di Prodi PG-PAUD Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kampus PGSD Km 5,5 Palembang. Waktu penelitian dilaksanakan pada mahasiswa semester 3 Tahun 2017.Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa PG PAUD semester 3 Palembang tahun 2017, yang terdiri dari 28 mahasiswa.

Tabel 2.1 Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Mahasiswa
Mahasiswa PG. PAUD semester 3 Palembang tahun 2017	28

(*sumber: Prodi PG. PAUD kampus KM. 5 Palembang*)

Pada penelitian ini sampel yang akan digunakan adalah mahasiswa semester 3 tahun 2017 yang berjumlah 30 mahasiswa, yang terdiri dari 28 perempuan dan 2 laki-laki, yang berkaitan dengan mata kuliah Pengembangan Kognitif dan Kreatifitas AUD,teknik pengambilan sampel mengggunakan "*Purposive Sampling*".

Prosedur penelitian terdiri dari tiga tahap yaitu:

1) Tahap Persiapan
   a) Melakukan penelitian dengan mewawancarai mahasiswa semester 3 tahun 2017
   b) Membuat silabus dan perangkat perkuliahan
   c) Menyiapkan Camera dan Handycame untuk pembuatan video pembelajaran menggunakan multimedia
   d) Menyusun instrumen penelitian (kisi-kisi soal) diserta kunci jawaban dan pedoman penskoran
   e) Menyiapkan alat peraga seperti Infocus
   f) Melakukan validasi perangkat pembelajaran dan Instrumen penelitian
   g) Mengujicobakan Instrumen dan Tes
2) Tahap pelaksanaan
   Menentukan sampel penelitian dengan mengadakan eksperimen dengan *desain one shot case study*, yakni pertama memberi perlakuan (*treatment*) yaitu kelompok eksperimen (kelas sampel).
3) Tahap akhir (pengelolaan data)
   a) Menskor hasil post-test
   b) Mengkonversikan skor menjadi nilai

Tabel 2.2 Instrumen Pemahaman Konsep

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Menyatakan ulang sebuah konsep				
2.	Mengklasifikasi objek menurut sifat tertentu sesuai dengan konsepnya				
3.	Memberi contoh dari konsep				
4.	Menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur tertentu				
5.	Mengaplikasikan konsep				

Teknik Analisis Data

Teknik Analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik paramtrik t (uji-t). Uji statistik digunakan untuk menguji penolakan atau penerimaan hipotesis nol, dengan syarat bahwa sampel itu homogen dan berdistribusi normal. Nilai dari hasil tes yang diperoleh pada kelas ekperimen dan kelas kontrol disusun dalam tabel distribusi frekuensi. Dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas data dan uji hipotesis. Setelah mendapatkan nilai selanjutnya menentukan kriteria sesuai dengan nilai yang didapat.

Tabel 2.3 Konversi Skor

Angka	Huruf	Keterangan
85 - 100	A	Amat baik
71 – 84	B	Baik
60 – 70	C	Cukup
50 – 59	D	Kurang
< 49	E	Kurang Sekali

Uji Hipotesis

$$t = \frac{X_1 - X_2}{s\sqrt{\frac{1}{n1} + \frac{1}{n2}}}$$

(Sudjana, 2009:239)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan rata-rata tes sebelum perlakuan yang dilihat dari nilai penugasan mahaiswa semester 3 PG. PAUD 2017 Palembang. Didapat nilai rata-rata dan nilai standar deviasi untuk setiap indikator yang dapat dilihat pada tabel.

Tabel 3.1 Data Nilai Rata-Rata Orang Mahasiswa Pada Setiap Indikator

Kelas	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Pre test	80	45	63

Data dari penelitian ini adalah rata-rata *posttest. Posttest* ini dilakukan untuk melihat pengaruh penggunaan multimedia terhadap pemahaman konsep mahasiswa PG. PAUD semester 3 pada matakuliah pengembangan kognitif dan kretivitas anak usia dini di Palembang.

Tabel 3.2 Distribusi Frekuensi Pemahaman Konsep

Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
A	85 – 100	11	39%
B	71 – 84	12	43%
C	60 – 70	5	18%
D	50 – 59	-	-
E	< 49	-	-

Pada penelitian ini banyak sampel terdiri dari 28 mahasiswa pada semester 3 Palembang. Peneliti menganalisis nilai pre-test mahasiswa terhadap pemahaman konsep mahasiswa dengan mencari nilai rata-rata. Terdapat rata-rata skor sebelum perlakuan. Berikut ini perbedaan signifikan hasil pre test dan post test yang terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.3 Hasil Pre Test Dan Posttest

No	Kelas	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
1.	Pre test	80	45	63
2.	Post test	95	60	80

Uji Normalitas Data Pre-Test

Hasil pre-test yang diperoleh mahasiswa yang telah ditetapkan oleh dosen matakuliah perkembangan kognitif dan kreativitas dapat dilihat paada tabel berikut.

Tabel 3.4 Kriteria Hasil Belajar Siswa

Angka	Huruf	Keterangan
85 – 100	A	Amat baik
71 – 84	B	Baik
60 – 70	C	Cukup
50 – 59	D	Kurang
< 49	E	Kurang Sekali

Mahasiswa yang mendapatkan nilai 85 – 95 dengan kriteria “Amat Baik” tidak didapatkan oleh mahasiswa, kemudian mahasiswa yang mendapatkan nilai 71 – 84 dengan kriteria “Baik” sebanyak 2 orang mahasiswa, selanjutnya mahasiswa yang mendapatkan nilai 60 – 70 dengan kritria “Cukup” sebanyak 19 orang mahasiswa, sedangkan dengan kriteria “kurang” dengan rentang nilai 50 – 59 sebanyak 5 mahasiswa ,1

mahasiswa mendapatkan kriteria "Kurang Sekali" . dari jumlah mahasiswa sebanyak 30 orang didapatkan nilai tertinggi 83 dan nilai terendah 0 dengan rata-rata 74. Dari data hasil tes kelas eksperimen tersebut, maka perlu dibuat satu rentang (interval) untuk mempermudah memasukkan data ke simpangan baku.

Nilai tertinggi : 80
Nilai terendah : 45

a. Rentang = nilai terbesar – nilai terendah = 80 – 45 = 35
b. Banyak kelas interval

= 1 + 3,3 log n
= 1 + 3,3 log 27
= 1 + 3,3 (1,43)
= 5,71 yang dibulatkan menjadi 6

Jadi, panjanng kelas interval yang diambil 6 (enam) kelas.

Panjang kelas interval $= \frac{rentang\ kelas}{banyak\ kelas}$

$= \frac{35}{6}$ = 5,83 dibulatkan menjadi 6

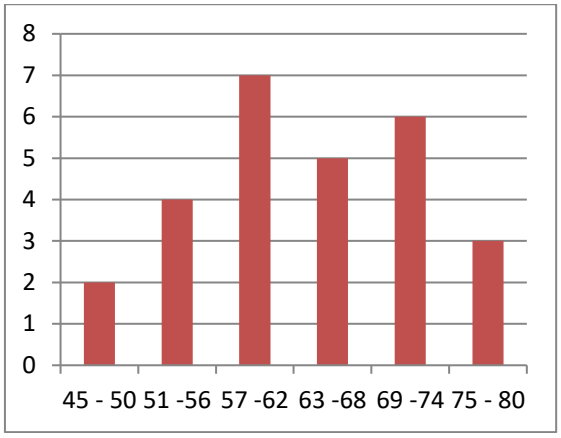
Jadi, panjang kelas interval yang diambil adalah 6

c. Tabel distribusi frekuensi

Tabel 3.5 Distribusi Frekuensi Nilai Pre Test

Interval	f_i	X_i	$f_i.X_i$	X_i^2	$f_i.X_i^2$
45 – 50	2	47,5	95	2256,25	4512,5
51 – 56	4	53,5	214	2862,25	11449
57 – 62	7	59,5	416,5	3540,25	24781,75
63 – 68	5	65,5	327,5	4290,25	21451,25
69 – 74	6	71,5	429	5112,25	30673,5
75 – 80	3	77,5	232,5	6006,25	169937,1
Jumlah	**27**	**375**	**1714,5**	**24067,5**	**110886,75**

Dari tabel distribusi frekuensi di atas dapat dilihat bahwa frekuensi dari tiap-tiap kelas interval yang memiliki frekuensi (f_i) terdapat paling banyak dalam kelas 57 – 62 sebanyak 7 mahasiswa, sedangkan untuk kelas terendah 45 – 50 sebanyak 2 mahasiswa.



Gambar grafik distribusi frekuensi nilai pre test

d. Nilai rata-rata kelas eksperimen

$$\overline{X} = \frac{\sum fi.Xi}{\sum fi}$$
$$= \frac{1714,5}{27}$$
$$= 63,5$$

e. Modus

$$Mo = b + p\left[\frac{b1}{bi+b2}\right]$$
$$= 56,5 + 6\left[\frac{3}{3+2}\right]$$
$$= 56,5 + 3,6$$
$$= 60,1$$

f. Simpangan baku

$$S^2 = \frac{n\sum fixi^2 - (\sum fixi)^2}{n\,(n-1)}$$
$$= \frac{27\,(110886,75) - (1714,5)^2}{27\,(27-1)}$$
$$= \frac{2993942,25 - 2939510,25}{27\,(26)}$$
$$= \frac{54432}{702}$$
$$S^2 = 77,53$$
$$S = \sqrt{77,53}$$
$$S = 8,80$$

Dari rata-rata, modus, dan simpangan baku dapat dicari koefisien kemiringan kurva dengan menggunakan rumus Karl Pearson, yaitu:

$$Km = \left[\frac{\overline{X} - Mo}{S}\right]$$
$$= \left[\frac{63,5 - 60,1}{8,80}\right]$$
$$= \left[\frac{3,4}{8,80}\right]$$
$$= 0,38$$

Berdasarkan perhitungan data di atas, maka nilai Km adalah 0,38 karena nilai Km sebesar 0,38 dan harga ini terletak antara (-1) dan (1) , maka data kelas pre-test dapat dikatan berdistribusi normal.

Uji Normalitas Data Post-Test

Hasil pre-test yang diperoleh mahasiswa yang telah ditetapkan oleh dosen matakuliah perkembangan kognitif dan kreativitas.

mahasiswa yang mendapatkan nilai 85 – 95 dengan kriteria "Amat Baik" sebanyak 11 mahasiswa, kemudian mahasiswa yang mendapatkan nilai 71 – 84 dengan kriteria "Baik" sebanyak 12 orang mahasiswa, selanjutnya mahasiswa yang mendapatkan nilai 60 – 70 dengan kritria "Cukup" sebanyak 5 orang mahasiswa. Dari jumlah mahasiswa sebanyak 28 orang didapatkan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 60 dengan rata-rata 80. Dari data hasil tes kelas eksperimen tersebut, maka perlu dibuat satu rentang (interval) untuk mempermudah memasukkan data ke simpangan baku.

a. Rentang
   = nilai terbesar – nilai terendah
   = 95 – 60 = 35
b. Banyak kelas interval
   = 1 + 3,3 log n
   = 1 + 3,3 log 28
   = 1 + 3,3 (1,44)
   = 5,75 yang dibulatkan menjadi 6
   Jadi, panjanng kelas interval yang diambil 6 (enam) kelas.
c. Panjang kelas interval
   $= \frac{rentang\ kelas}{banyak\ kelas}$
   $= \frac{35}{6}$ = 5,83 dibulatkan menjadi 6

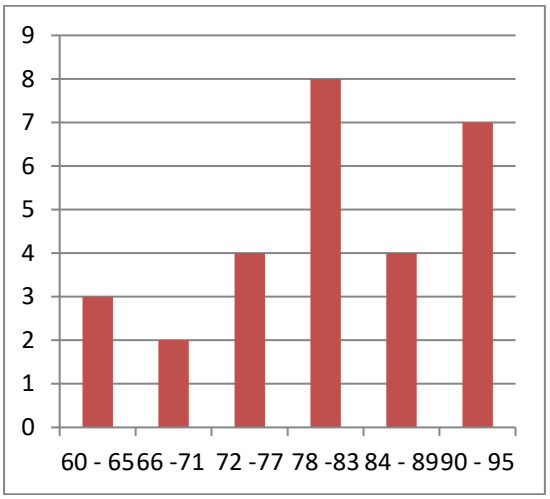
Jadi, panjang kelas interval yang diambil 6.

d. Tabel distribusi frekuensi

Tabel 3.6 Distribusi Frekuensi Nilai Pre Test

Interval	f_i	X_i	$f_i.X_i$	X_i^2	$f_i.X_i^2$
60 – 65	3	62,5	187,5	3906,25	11718,75
66 – 71	2	68,5	137	4692,25	9384,5
71 – 77	4	74,5	298	5550,25	22201
78 – 83	8	80,5	644	6480,25	51842
84 – 89	4	86,5	346	7482,25	29929
90 – 95	7	92,5	647,5	8556,25	59893,75
Jumlah	**28**	**465**	**2260**	**36667,5**	**184969**

Dari tabel distribusi frekuensi di atas dapat dilihat bahwa frekuensi dari tiap-tiap kelas interval yang memiliki frekuensi (f_i) terdapat paling banyak dalam kelas 78 – 83 sebanyak 8 mahasiswa, sedangkan untuk kelas terendah 66 – 71 sebanyak 2 mahasiswa.



Gambar grafik distribusi frekuensi nilai post-test

e. Nilai rata-rata kelas eksperimen

$$\overline{X} = \frac{\sum fi.Xi}{\sum fi}$$
$$= \frac{2260}{28}$$
$$= 80,71$$

f. Modus

$$Mo = b + p\left[\frac{b1}{bi+b2}\right]$$
$$= 77,5 + 6\left[\frac{4}{4+4}\right]$$
$$= 77,5 + 6\left[\frac{4}{8}\right]$$
$$= 77,5 + 3$$
$$= 80,5$$

g. Simpangan baku

$$S^2 = \frac{n\sum fixi^2 - (\sum fixi)^2}{n\,(n-1)}$$
$$= \frac{28\,(184969) - (2260)^2}{28\,(28-1)}$$
$$= \frac{5179132 - 5107600}{28\,(27)}$$
$$= \frac{71532}{756}$$
$$S^2 = 94,61$$
$$S = \sqrt{94,61}$$
$$S = 9,72$$

Dari rata-rata, modus, dan simpangan baku dapat dicari koefisien kemiringan kurva dengan menggunakan rumus Karl Pearson, yaitu:

$$Km = \left[\frac{\overline{X} - Mo}{S}\right]$$
$$= \left[\frac{80,71 - 80,5}{9,72}\right]$$
$$= \left[\frac{0,21}{9,72}\right]$$
$$= 0,021$$

Berdasarkan perhitungan data di atas, maka nilai Km adalah 0,021 karena nilai Km sebesar 0,021 dan harga ini terletak antara (-1) dan (1) , maka data kelas pre-test dapat dikatan berdistribusi normal.

Perumusan hipotesis

Langkah-lagkah yang peneliti lakukan dalam mengambil kesimpulan dari hipotesis adalah sebagai berikut: Berdasarkan perumusan hipotesis, yaitu:

H_0 : tidak ada pengaruh penggunaan multimedia terhadap pemahaman konsep mahasiswa PG. PAUD pada matakuliah pengembangan kognitif dan kreativitas anak usia dini di UNSRI Palembang.

H_a : ada pengaruh penggunaan multimedia terhadap pemahaman konsep mahasiswa PG. PAUD pada matakuliah pengembangan kognitif dan kreativitas anak usia dini di UNSRI Palembang.

Menentukan t_{hitung}

Setelah menghitung nilai rata-rata dan standar deviasi mahasiswa selanjutnya melakukan perhitungan uji-t. Untuk mendapatkan nilai X_1 menggunakan nilai pre-test setelah itu diperoleh hasil nilai rata-rata dan standar devisiasi. Kemudian membandingkan nilai rata-rata dan standar devisiasi posttest.

a. Perhitungan uji-t

$$t = \frac{x1-x2}{s\sqrt{\frac{1}{n1}+\frac{1}{n2}}}$$

$$S^2 = \frac{(ni-1)\,S_2^1+(n1-1)S_2^2}{ni+n2-2}$$

Tabel 3.7
Nilai Rata-Rata Dan Simpangan Baku

Kelas Post –test	Kelas Pre-test
$\overline{X}_1$ = 80,71 $S_1{}^2$ = 94,61 n_1= 28	$\overline{X}_2$ = 63,5 $S_2{}^2$ = 94,61 n_2= 27

Dengan nilai yang terdapat pada tabel , maka dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$S^2 = \frac{(ni-1)\,S_2^1+(n1-1)S_2^2}{ni+n2-2}$$
$$= \frac{(28-1)94{,}61+(27-1)86{,}23}{53}$$
$$= \frac{2554{,}47+224{,}98}{53}$$
$$= \frac{4796{,}45}{53}$$
$$S^2 = 90{,}49$$
$$S = \sqrt{90{,}49}$$
$$S = 9{,}51$$

Kemudian t_{hitung} dicari dengan rumus:

$$t = \frac{x1-x2}{s\sqrt{\frac{1}{n1}+\frac{1}{n2}}}$$
$$= \frac{80{,}71-63{,}5}{9{,}51\sqrt{\frac{1}{28}+\frac{1}{27}}}$$
$$= \frac{16{,}71}{9{,}51\sqrt{\frac{1}{28}+\frac{1}{27}}}$$
$$= \frac{16{,}71}{9{,}51\sqrt{0{,}072}}$$
$$= \frac{16{,}71}{9{,}51\ x\ 0{,}26}$$
$$= \frac{16{,}71}{2{,}47}$$
$$t_{hitung} = 6{,}76$$

b. Menentukan t_{tabel}

Mencari t_{tabel} untuk $t(1-a)$ adalah:

dk = n_1 + n_2 - 2
= 28 + 27 – 2
dk = 53

untuk mengetahui t_{tabel}, karena tidak terdapat di dalam distribusi tabel dengan dk = n – 2 = 53 dengan taraf kepercayaan 95% dihitung dengan rumus interpolasi sebagai berikut:

$$\frac{60-(dk)}{(dk)-40} = \frac{t\,(0{,}95)\,(60)-x}{x-(0{,}95)(40)}$$
$$\frac{60-53}{53-40} = \frac{1{,}671-x}{x-1{,}684}$$
$$\frac{7}{13} = \frac{1{,}671-x}{x-1{,}684}$$

0,53 x – 0,89 = 1,671 –x
0,53 x + x = 1,671 + 0,98
0,53 x = 2,561
X = $\frac{2{,}561}{0{,}53}$ = 4,83

Berdasarkan perhitungan data di atas, t_{tabel} $(0{,}95)$ diperoleh sebesar 4,83 sedangkan t_{hitung} 6,76 dengan taraf signifikansi 0,05 lebih besar dibandingkan dengan t_{tabel} 4,83 jadi, dari hasil perhitungan diperoleh 6,76 > 4,83 dan hipotesis yang diterima adalah tolak Ho diterima Ha atau $t_{hitung} > t_{tabel}$. Akhirnya dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan multimedia terhadap pemahaman konsep mahasiswa PG-PAUD pada mata kuliah pengembangan kognitif dan kreatifitas anak usia dini di UNSRI Palembang.

Pembahasan

Peneliti menggunakan dua jenis tes yaitu pre-test dan post test. Jumlah siswa terdiri dari 28 pada pre-test dan 27 pada post-test jadi jika dijumlahkan total sampel adalah 55 mahasiswa semester 3 PG. Paud UNSRI Palembang. Proses dalam penelitian ini dilakukan sebanyak tujuh kali pertemuan. Pada kelas pre-test mahasiswa tidak di berikan perlakuan (*treatment*) sedangkan untuk kelas post-test diberikan perlakuan (treatment) berupa penggunaan multimedia terhadap pemahaman konsep mahasiswa pada mata

kuliah kognitif dan kreativitas anak usia dini sebanyak tuju kali pertemuan. Pembelajaran pada kedua test tersebut dengan 3 SKS. Selanjutnya mahasiswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi (presentasi) di dalam kelas dengan topik yang sama dengan kelas post-test yang telah diberikan perlakuan sebelumnya. Hasil test yang telah didaptkan dari masing-masing kelas dinilai berdasarkan rubrik dan indikator yang telah ditentukan. Nilai-nilai tersebut kemudian dianalisis atau diolah untuk memperoleh deskripsi tentang perbedaan peningkatan pemahaman konsep antar kelas yang diberikan perlakuan dan yang tidak diberikan perlakuan.

Pada post-test yang telah diberikan perlakuan berupa penggunaan multimedia terdapat pengaruh yang signifikan yang dapat dilihat dari perbedaan hasil tes mahasiswa antara nilai pre-test dan nilai post-test. Pada kelas pre-test yang berjumlah 27 mahasiswa dengan jumlah keseluruhan hasil test sebesar 1715, nilai tertinggi yang didapatkan ialah 80 dan nilai terendah 45, dengan rata-rata sebesar 63. Sedangkan untuk nilai post-test yang diberikan perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan multimedia. Keseluruhan hasil test berjumlah 2250 dengan nilai rata-rata kelas sebesar 80, nilai tertinggi yang didapatkan ialah 95 dengan nilai terendah sebesar 60. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut maka terdapat pengaruh kuantitatif yang signifikan antara ke dua nilai tersebut.

Sedangkan pengaruh kualitatif antara pre-test dan post-test yang dapat dilihat proses belajar mengajarnya. Penggunaan multimedia (*treatment*) dalam matakuliah perkembangan kognitif dan kreativitas pada kelas post-test terlihat bahwa motivasi belajar mereka tinggi dan antusias dalam proses pembelajaran meningkat, hal tersebut disebabkan oleh adanya perlakuan yang diberikan dalam hal ini adalah penggunaan multimedia pada setiap pertemuan, mahasiswa juga di biasakan untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Mengingat banyak manfaat yang dari penggunaan multimedia itu sendiri. Mahasiswa lebih giat dan semangat dalam mengikuti perkuliahan. Sedangkan dari segi pemahaman konsep pada mahasiswa juga menunjukkan peningkatan, mahaiswa lebih memahami suatu topik pembelajaran dengan dibuktikan dari hasil nilai yang diperoleh. Selanjutnya pada kelas pre-test yang tidak diberikan perlakuan sebelumnya mendapatkan hasil yang sebaliknya yaitu motivasi dan semangat belajarnya tidak terlihat. Malah cenderung monoton. Hal ini dikarenakan kelas pre-test tidak mendapatkan perlakuan.

Setelah memperoleh hasil tes mahasiswa maka peneliti melakuan analisa terhadap hasil tes tersebut. Analisa yang telah dilakukan ialah menggunakan uji-t yang terdiri dari uji normalitas dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh pada kelas pre-test, uji normalitas yang didapat sebesar Km = 0,38 dan harga tersebut terletak antara (-1) dan (1) ssehingga dapat dikatakan bahwa data kelas kontrol dapat berdistribusi normal. Selanjutnya pada kelas post-test diperoleh Km = 0,21 dan harga tersebut terletak antara (-1) dan (1) sehingga dapat dikatakan kelas post-test berdistribusi normal.

Selanjutnya setelah diketahui bahwa seluruh data berdistribusi normal maka tahap selanjutnya adalah pengujian hipotesis dengan menunjukkan bahwa hasil tes akhir untuk kelas pos-test diperoleh t_{hitung} = 6,76 dan t_{tabel} dengan taraf kepercayaan 0.05 dan dk = 53 diperoleh t_{tabel} = 4,83 dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ jadi dapat dikatakan bahwa ada pengaruh penggunaan multimedia terhadap pemahaman konsep mahasiswa PG-PAUD pada mata kuliah pengembangan kognitif dan kreatifitas anak usia dini di UNSRI Palembang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diperoleh oleh peneliti dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1) Pemberian perlakuan berupa penggunaan multimedia merupakan media yang dapat mendorong minat belajar mahasiswa agar lebih giat dalam belajar serta antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan multimedia dalam setiap pertemuan berpengaruh terhadapa pemahaman konsep mahasiswa pada matakuliah perkembangan kognitif dan kreativitas anak usia dini hal ini dapat dibuktikan dengan hasil rata-rata tes mahasiswa pada kelas pre-test adalah 63 pada kelas post-test sebesar 63.
2) Setelah mendapatkan data hasil tes kemudian peneliti melakukan pengolahan data, maka didapatkan hasil perhitungan dengan t_{tabel} = 4,83 sedangkan t_{hitung} = 6,67 dengan taraf signifikan 0,05, t_{hitung} = 6,76 lebih besar dibandingkan dengan t_{tabel} = 4,83, jadi dari hasil perhitungan didapat t_{hitung} = 6,76 > t_{tabel} = 4,83 maka dapat disimpulkan ada pengaruh

penggunaan multimedia terhadap pemahaman konsep. Dengan demikian hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) di tolak.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto,Suharsimi,dkk. 2010 .*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta : Rineka Cipta.

Arikunto,Suharsimi,dkk.2012.*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*,Jakarta : Rineka Cipta

Asyhar, Rayandr, 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta

Daryanto, 2013. *Media Pembelajaran Peranannya sangat penting dalam mencapai Tujuan Pembelajaran*, Jogyakarta:Gava media

Daryanto. 2012. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Faipri, Slegi.S.2013. *Metodologi Penelitian Geografi*. Palembang:Noerfikri.

Fauziddin, M. (2015). Peningkatan Kemampuan Klasifikasi melalui Media Benda Konkret pada Anak Kelompok A1 Di TK Cahaya Kembar Bangkinang Kampar.*Jurnal Obsesi : Journal Of Early Childhood Education, 1*(2), 12-25. doi:10.31004/obsesi.v1i2.104

Gunawan, M.A. 2013. *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta:Parama Publishing.

Rukiyah, 2015. *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis E-Learning dalam mata kuliah Pengembangan Kognitif dan Kreatifitas Anak Usia Dini*.Laporan Penelitian Universitas Sriwijaya.

Sanjaya, W. 2013. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana.

Sudjana.2009. *Metoda Statistika*. Bandung:Tarsito.

Sugiyono. 2012. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendektan Kuantitatif, Kualitatif, Kualitas, dan R&D.* Bandung:Alfabeta.

Sutikno,Sobry (2013) *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung:Prosfect

Umar, Husain.2004. *Metode Riset Ilmu Administrasi*. Jakarta:Gramedia Pustaka Utama.

Vol 2 No 1 (2018) Page 94 – 101
JURNAL OBSESI : JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Research & Learning in Early Childhood Education
https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Pengaruh Percobaan Sains Anak Usia Dini terhadap Perkembangan Kognitif Anak di TK Kartika Siwi Pusdikpal Kota Cimahi

Yanti Mustika[1], Lia Nurwidaningsih[2]✉
PG-PAUD, FIP, IKIP Siliwangi

Abstrak

Tujuan penelitian dalam artikel ini adalah untuk mengetahui pengaruh percobaan sains anak usia dini terhadap perkembangan kognitif anak di TK Kartika Siwi Pusdikpal Kota Cimahi. Pembelajaran percobaan sains anak usia dini di TK Kartika Siwi dapat membantu pengetahuan dan pemahaman anak usia dini tentang konsep sains, dan membantu meletakkan aspek-aspek yang terkait dengan keterampilan sains untuk dapat meningkatkan kognitif anak. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah percobaan sains anak usia dini berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak di TK Kartika Siwi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak di TK Kartika Siwi yang berjumlah 26 anak. Pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik total sampling. Pengumpulan data menggunakan pretest dan postest, dokumentasi, serta observasi dan pengolahan data menggunakan rumus statistika uji-t. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis bahwa t hitung > t tabel, yaitu 8,20 > 2,05 sehingga hipotesis dalam penelitian ini diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa percobaan sains anak usia dini dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak sebesar 4,50 (kategori baik). Disarankan kepada guru untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan variasi dan inovasi metode dalam permainan yang beragam sehingga kemampuan kognitif anak dapat lebih meningkat.

Kata Kunci: *percobaan sains, anak usia dini, perkembangan kognitif.*

Abstract

The purpose of this research is to know the influence of early childhood science experiments on child cognitive development in Kartika Siwi Pusdikpal Kindergarten Cimahi. Learning early childhood science experiments at Kartika Siwi Kindergarten can help early childhood knowledge and understanding of science concepts, and help put aspects related to science skills to improve children's cognition. The research problem is whether early childhood science experiments have an effect on the cognitive development of children in Kartika Siwi Kindergarten. The research method used is experimental research method. The population of this research is all children in Kartika Siwi Kindergarten which amounted to 26 children. Sampling research using total sampling technique. Data collection using pretest and postest, documentation, as well as observation and data processing using t-test statistical formula. Based on the results of hypothesis testing that t arithmetic > t table, is 8.20 > 2.05 so the hypothesis in this study accepted. The results showed that early childhood science experiments can affect children's cognitive development of 4.50 (good category). It is suggested to teachers to be able to improve cognitive abilities of children by using variations and innovative methods in different games so that the cognitive abilities of children can be further improved.

Keywords: *science experiments, early childhood, cognitive development.*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉ Corresponding author : Lia Nurwidaningsih
Address : PG-PAUD, FIP, IKIP Siliwangi
Email : lianurwida@gmail.com
Phone : 082121482486

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)
ISSN 2549-8959 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pembelajaran dan pendidikan merupakan kedua hal yang saling erat dan tidak dapat dipisahkan. Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia. Hal ini dapat terwujud melalui pembelajaran. Belajar merupakan proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, kegiatan belajar adalah perubahan tingkah laku yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, dan bahkan meliputi segenap aspek organisasi atau perilaku (Ali, 2012).

Menurut Djamarah (2010) "Pendidikan merupakan usaha manusia yang artinya manusialah yang mengembangkan makna pendidikan yang berfungsi untuk kehidupan manusia yang lebih baik". Menurut Undang-Undang Mendiknas Nomor 20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 1, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Untuk mencapai tujuan pendidikan tesebut maka dilakukan dengan proses belajar yang dapat mengubah tingkah laku individu yang bersangkutan serta mengembangkan kreativitas, sikap, dan perilaku. Proses belajar tersebut akan lebih optimal jika dilakukan sejak anak berusia dini. Usia dini merupakan masa emas dimana seluruh aspek perkembangan yang dimiliki anak dapat berkembang dengan pesat dan merupakan usia yang sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi kecerdasan yang dimiliki anak (Widia, 2007).

Menurut Undang-Undang Mendiknas Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan undang-undang, pendidikan anak usia dini perlu mendapatkan perhatian yang sungguh-sungguh dari pemerintah dan masyarakat karena merupakan langkah awal untuk menuju pendidikan yang lebih lanjut.

Di samping itu, pendidikan anak usia dini merupakan investasi yang sangat besar bagi keluarga dan negara. Anak-anak adalah generasi penerus keluarga dan sekaligus penerus bangsa. 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 (Istarani, 2011; Putra, 2016).

Berbagai aspek-aspek perkembangan tersebut bisa diraih salahsatunya dengan cara pengenalan sains bagi anak usia dini. Pengenalan sains hendaknya dilakukan sejak usia dini dengan kegiatan yang menyenangkan dan melalui pembiasaan agar anak mengalami proses sains secara langsung, dan agar anak tidak hanya mengetahui hasilnya saja, tetapi juga dapat mengerti proses dan kegiatan sains yang dilakukan. 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 (Hanifiah, 2010; Aisyah, 2017).

Penerapan metode percobaan pada sains, anak dapat berinteraksi langsung dengan kegiatan yang diberikan oleh guru. Dengan demikian diharapkan anak dapat memahami proses dari kegiatan yang diberikan, dan dapat mengerti dan memahami konsep-konsep sains. Dalam pelaksanaannya, guru dapat menggunakan media yang ada di lingkungan sekolah. Dengan dilakukannya pembelajaran percobaan sains anak usia dini di TK Kartika Siwi dapat membantu pengetahuan dan pemahaman anak tentang konsep sains, juga membantu meletakkan aspek-aspek yang terkait dengan keterampilan sains. Pembelajaran sains dilakukan sebagai salah

satu saran untuk mengetahui rahasia alam raya dan isinya, dan mensyukuri ciptaan Allah SWT.

Secara keseluruhan, pembelajaran sains anak usia dini di TK Kartika Siwi Pusdikpal Kota Cimahi sudah baik, akan tetapi dalam meningkatkan kemampunan kognitif masih perlu variasi dan inovasi metode dan permainan, maka dari itu peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh percobaan sains pada materi mencampur warna apakah dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak usia dini.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen digunakan karena gejala yang ditimbulkan diperlakukan dengan sengaja oleh peneliti. Desain yang digunakan adalah pre-eksperimen desain, yaitu one-group pretest-postest design. Metode penelitian eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan (Arikunto, 2010).

Menurut Sugiyono (2008) "Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali". Peneliti ingin mendeskripsikan apakah percobaan sains anak usia dini pada materi mencampur warna berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak di TK Kartika Siwi Pusdikpal Kota Cimahi.

Penelitian dilaksanakan di TK Kartika Siwi Pusdikpal Kota Cimahi. Penetapan lokasi penelitian ini didasarkan atas pertimbangan karena peneliti mengajar di TK tersebut, sehingga dirasakan akan memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian. Dalam pengamatan awal, peneliti menemukan bahwa pembelajaran yang merangsang perkembangan kognitif anak kurang bervariasi dan kurang menarik bagi anak.

Penelitian ini dilakukan dalam waktu satu bulan dari tanggal 10 November sampai dengan tanggal 10 Desember 2017. Populasi penelitian adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2008). Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi adalah seluruh anak usia dini di TK Kartika Siwi Pusdikpal Kota Cimahi yang berjumlah 26 anak.

Pengambilan sampel penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik total sampling. Menurut Sugiyono (2008) "Teknik total sampling adalah teknik sampling yang memberi peluang yang sama kepada anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel". Teknik total sampling atau populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia dini di TK Kartika Siwi yang berjumlah 26 anak, yang terdiri dari 13 laki-laki dan 13 perempuan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini peneliti menggunakan berupa teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes, dokumentasi, dan observasi. Tes adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada anak untuk mendapat jawaban dari anak dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tertulis), atau dalam bentuk perbuatan (tes tindakan) (Sudjana, 2009).

Tes merupakan alat ukur yang diberikan kepada sampel (anak) untuk mendapatkan jawaban yang diharapkan, baik lisan, tulisan maupun perbuatan. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan memberikan tes awal (pretest) sebanyak 5 buah soal dan tes akhir (postest) sebanyak 5 buah soal. Tes awal (pretest) diberikan sebelum pembelajaran dimulai dan tes akhir (postest) diberikan pada akhir pembelajaran yang bertujuan untuk melihat pengaruh percobaan sains terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Kartika Siwi pada materi mencampur warna.

Adapun langkah-langkah atau prosedur pelaksanaan dilakukan sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur Pelaksanaan Tes

Pretest merupakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran dimulai. Tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kognitif anak dan sejauh mana pengetahuan dan pemahaman anak terhadap pembelajaran mencampur warna. Pretest yang dilakukan menanyakan kepada anak melalui bentuk soal sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Pertanyaan Pretest dan Postest

No.	Soal Pretest/Postest	Skor
1	Sebutkan nama-nama warna primer	30
2	Sebutkan nama-nama warna sekunder	30
3	Sebutkan nama-nama warna tersier	30
4	Sebutkan nama-nama warna natural	10

Setelah akhir pembelajaran, peneliti melakukan postest yang bertujuan untuk mengetahui sampai dimana pencapaian anak terhadap pembelajaran mencampur warna. Tes yang dilakukan sama dengan tes yang dilakukan pada pretest. Tes ini digunakan untuk memperoleh data tentang pengaruh pembelajaran percobaan sains pada materi mencampur warna terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Kartika Siwi. Postest yang dilakukan dengan menanyakan kepada anak dengan bentuk soal yang sama dengan pretest.

Berikutnya, dokumentasi dilakukan oleh peneliti. Dokumentasi merupakan metode yang digunakan dengan mencari data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dan data yang berhubungan dengan masalah penelitian. Dokumen yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data-data yang berkaitan dengan penelitian, seperti identitas anak, guru, sekolah, perangkat pembelajaran, dan foto-foto kegiatan tindakan.

Observasi juga dilakukan oleh peneliti karena observasi merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh data tentang pembelajaran yang mempunyai ciri spesifik apabila dibandingkan dengan metode lain. Teknik pengumpulan data dengan metode observasi digunakan apabila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan apabila yang diamati terlalu besar (Sugiyono, 2008). Observasi ini dilakukan untuk melihat sejauhmana minat anak untuk mengikuti pembelajaran percobaan sains dalam mencampur warna. Menurut Arikunto (2009) adapun kriteria skor atau penilaian yang digunakan, yaitu skor 1 dinyatakan kurang sekali, skor 2 dinyatakan kurang, skor 3 dinyatakan cukup, skor 4 dinyatakan baik, dan skor 5 dinyatakan baik sekali seperti tertera pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Observasi

No.	Aspek-aspek yang diamati	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Dapat mencampurkan lebih dari 7 warna					
2	Terlibat langsung dalam kegiatan percobaan					
3	Dapat mencampurkan warna primer dan warna skunder					
4	Mengkomunikasikan kegiatan percobaan					

Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan rumus statistika yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh percobaan sains pada materi mencampur warna terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Kartika Siwi. Setelah semua data hasil tes dikumpulkan, maka data tersebut dianalisis atau diolah dengan menggunakan metode statistik uji t-tes sesuai dengan rumus yang dikemukakan Arikunto (2010). Sebagai langkah untuk mengolah data, maka digunakan rumus t-tes dengan bantuan SPSS v.19.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji pihak kanan, dengan taraf

signifikan α = 0,05. Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini sebagai berikut:

Ho : $\mu = \mu_0$. Percobaan sains pada materi mencampur warna tidak berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Kartika Siwi.

Ha : $\mu > \mu_0$. Percobaan sains pada materi mencampur warna berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Kartika Siwi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

TK Kartika Siwi Pusdikpal Kota Cimahi memiliki akreditasi A dengan posisi yang sangat strategis sehingga mudah dijangkau oleh masyarakat. Lingkungan TK Kartika Siwi merupakan lingkungan pendidikan dan pelatihan dan juga berdekatan dengan rumah-rumah warga. Pada umumnya murid-murid TK Kartika Siwi tidak hanya berasal dari anak-anak Angkatan Darat, tetapi juga dari rumah-rumah sekitar (se-Kecamatan).

Peran aktif masyarakat di TK Kartika Siwi terhimpun dalam satu wadah komite sekolah. Sekolah menghasilkan suatu kebijakan agar masyarakat sekitar selalu merasa memiliki sekolah dengan melibatkan warga sekitar sekolah untuk menjadi pengurus komite sekolah. Visi TK Kartika Siwi menciptakan anak kreatif, cerdas, dan berakhlaqul karimah serta mandiri sedangkan misi TK Kartika Siwi melalui pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, kita ciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi anak, menggali dan mengembangkan bakat serta potensi yang dimiliki anak, membimbing dan mendidik anak menjadi generasi Islami dan berprestasi.

TK Kartika Siwi telah memperoleh berbagai prestasi, baik prestasi anak maupun prestasi guru. Prestasi anak pada tahun 2011/2012 memperoleh juara I menari pada acara Radio, juara harapan I lomba menari PAUD, dan juara I menyanyi duet Porseni (guru) tingkat Kota Cimahi. Pada Tahun 2012/2013 memperoleh juara I lomba mewarnai tingkat TK dalam rangka HUT Polantas, juara I lomba festival tari kreatifitas seni dan budaya, juara I lomba fashion show dalam rangka HUT PGRI, dan juara I lomba mewarnai dalam rangka HUT PGRI. Pada tahun 2013/2014 memperoleh juara I lomba mewarnai tingkat TK, juara favorit lomba mewarnai tingkat TK, dan juara I lomba menari dalam rangka HUT PGRI yang diselenggarakan oleh Biolysin. Pada tahun 2014/2015 memperoleh juara I lomba mewarnai tingkat TK yang diselenggarakan oleh Youth Education Center, Juara I lomba mewarnai tingkat TK, Juara III lomba hafalan surah pendek, Juara I lomba shalat berjamaah. Pada tahun ajaran 2015/2016 juara I lomba fashion show tingkat TK yang diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan dan peserta lomba pancing botol yang diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan.

Hasil tes data penelitian diperoleh melalui hasil pretest dan postest pada materi mencampur warna terhadap perkembangan kognitif anak melalui percobaan sains anak usia dini di TK Kartika Siwi. Tes diberikan sebelum dan setelah keseluruhan materi diajarkan dengan penggunaan metode percobaan. Soal tes disesuaikan dengan tujuan pembelajaran untuk mengukur perkembangan kognitif anak melalui percobaan sains.

Langkah selanjutnya, yaitu mentabulasikan data hasil pretest dan postest anak ke dalam bentuk tabel untuk mempermudah pengolahan data yang diperoleh di lapangan. Dari hasil pretest dan postest didapatkan hasil sebagai berikut:

Md = 38,33
Kuadrat deviasi s = 9533,34
t = 8,20

Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji pihak kanan dengan taraf signifikan α = 0,05 dan db (distribusi bilangan) n - 1 = 26 - 1 = 25, maka daftar distribusi t dengan t (0,975) (25), sehingga diperoleh t (0,975) (25) = 2,05.

Dikarena t hitung > t tabel, yaitu 8,20 > 2,05. Dengan demikian hipotesis penelitian ini, Ha diterima, sehingga hipotesis dalam penelitian ini menyatakan bahwa percobaan

sains pada materi mencampur warna berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Kartika Siwi.

Data penelitian hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada anak usia dini di TK Kartika Siwi pada materi mencampur warna terhadap perkembangan kognitif anak melalui percobaan sains dengan hasil penelitian menggunakan teknik penyajian dengan memaparkan gambaran penelitian secara sistematis mengenai data-data yang diperoleh dari lokasi penelitian serta hubungan antara fenomena yang diselidiki berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian. Data-data tersebut ditabulasikan ke dalam tabel dan hasilnya sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Pretest, Postest, dan Gain

No.	Kode anak	Hasil belajar		Gain
		Pretest	Postest	
1	A1	20	80	60
2	A2	40	60	20
3	A3	20	80	60
4	A4	60	80	20
5	A5	20	80	60
6	A6	40	80	20
7	A7	20	80	60
8	A8	60	60	0
9	A9	20	80	60
10	A10	40	80	20
11	A11	20	60	40
12	A12	60	80	20
13	A13	20	80	60
14	A14	40	60	20
15	A15	20	60	40
16	A16	60	80	20
17	A17	20	60	40
18	A18	40	80	20
19	A19	20	80	60
20	A20	60	80	20
21	A21	20	80	60
22	A22	20	80	60
23	A23	40	60	20
24	A24	20	80	60
25	A25	20	80	60
26	A26	20	80	60
Jumlah		840	1940	1040

Tabel 4. Minat Anak Mengikuti Pembelajaran Percobaan Sains Mencampur Warna

No.	Komponen Pengamatan	Skor
1	Dapat mencampurkan lebih dari 7 warna	5
2	Terlibat langsung dalam kegiatan percobaan	4
3	Dapat mencampurkan warna primer dan warna skunder	4
4	Mengkomunikasikan kegiatan percobaan	5
Total skor		18
Rata-rata		4,50

Tabel 4 menunjukkan bahwa anak usia dini di TK Kartika Siwi pada materi mencampur warna terhadap perkembangan kognitif anak melalui percobaan sains menunjukkan bahwa perilaku anak sudah memahami proses dari kegiatan yang diberikan, mengerti konsep- konsep sains dan menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini di TK Kartika Siwi pada materi mencampur warna terhadap perkembangan kognitif anak melalui percobaan sains sebesar 4,50 pada kategori baik.

Pengembangan kognitif anak untuk mengembangkan kemampuan anak untuk berpikir, atau mengembangkan kemampuan otak anak untuk berpikir. Perkembangan kognitif sangat berpengaruh pada semua aspek perkembangan anak.

Kemampuan anak dalam bidang kognitif yang dapat dikembangkan, yaitu mulai dari konsep bentuk, warna, ukuran, pola, bilangan, lambang bilangan, huruf, dan sains. Dalam bidang sains, kompetensi dasar yang harus anak miliki adalah mampu mengenal berbagai konsep sederhana tentang kehidupan sehari-hari yang dialaminya.

Pengenalan sains hendaknya dilakukan sejak usia dini dengan kegiatan yang menyenangkan dan melalui pembiasaan agar anak mengalami proses sains secara langsung, dan agar anak tidak hanya mengetahui hasilnya saja tetapi juga dapat mengerti proses dan kegiatan sains yang dilakukannya.

Sains 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. Kegiatan pengenalan sains untuk anak usia dini sebaiknya disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Guru seharusnya tidak menjejalkan konsep sains pada anak tetapi memberikan kegiatan yang memungkinkan anak menemukan sendiri fakta dan konsep sederhana tersebut. Fungsi guru ialah memfasilitasi dan membantu anak agar belajar secara optimal. Anak dapat belajar mengingat benda-benda, jumlah dan ciri-cirinya, meskipun bendanya sudah tidak berada dihadapannya. Anak juga mulai mampu menghubungkan sebab-akibat yang tampak secara langsung, membuat prediksi berdasarkan hubungan sebab-akibat yang telah diketahuinya. Misalnya dengan melihat awan yang hitam anak mengetahui dan mengatakan akan turun hujan.

Ada beberapa kriteria dalam pembelajaran sains untuk anak usia dini adalah bersifat konkret, hubungan sebab akibat terlihat langsung, memungkinkan anak melakukan eksplorasi, memungkinkan anak mengkonstruksikan pengetahuan sendiri, melakukan eksplorasi secara langsung akan memberikan pengalaman yang tidak terlupakan oleh anak dan memberikan pengertiaan apa adanya, memungkinkan anak menjawab persoalan "apa" daripada "mengapa", lebih menekankan pada proses daripada produk, memungkinkan anak menggunakan bahasa dan matematika, pengenalan sains hendaknya terpadu dengan disiplin ilmu lainnya, dan menyajikan kegiatan yang menarik.

Penerapan metode percobaan pada sains, anak dapat berinteraksi langsung dengan kegiatan yang diberikan oleh guru. Dengan begitu diharapkan anak dapat memahami proses dari kegiatan yang diberikan, mengerti konsep-konsep sains. Dalam pelaksanaannya, guru dapat menggunakan media yang ada di lingkungan sekolah.

Dengan dilakukannya pembelajaran percobaan sains di TK dapat membantu pemahaman anak tentang konsep sains, membantu meletakkan aspek-aspek yang terkait dengan keterampilan sains. Sains sebagai salah satu saran untuk mengetahui rahasia alam raya dan isinya, dan mensyukuri ciptaan Allah SWT. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji pihak kanan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan db (distribusi bilangan) n - 1 = 26 - 1 = 25, maka daftar distribusi t dengan t (0,975) (25), sehingga diperoleh t (0,975) (25) = 2,05 karena t hitung > t tabel, yaitu 8,20 > 2,05. Menurut Arikunto (2010) "Hipotesis kerja atau disebut dengan hipotesis alternatif, disingkat Ha, menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y atau adanya perbedaan antara dua kelompok". Dengan demikian, Ha diterima, sehingga hipotesis dalam penelitian ini menyatakan percobaan sains pada materi mencampur warna berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Kartika Siwi Pusdikpal Kota Cimahi. Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan bahwa percobaan sains dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini sebesar 4,50 atau tergolong dalam kategori baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ketua peneliti beserta anggota mengucapkan terimakasih banyak kepada Tim dan TK Kartika Siwi Pusdikpal Kota Cimahi atas kerjasama yang baik selama penelitian ini dilakukan serta Bapak Dr. Ramdhan Witarsa, M.Pd. sebagai pembimbing dalam menulis artikel ini hingga dipublikasikan. Semoga amal baik kita semua diterima Allah SWT.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta berdasarkan pengolahan data, maka dapat diambil kesimpulan bahwa percobaan sains pada materi mencampur warna berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Kartika Siwi Pusdikpal Kota Cimahi. Percobaan sains dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak sebesar 4,50 atau tergolong dalam kategori baik.

Saran dalam kajian ini sebagai langkah awal dan berkesinambungan dalam upaya memperbaiki dan sekaligus upaya

meningkatkan kognitif anak usia dini melalui percobaan sains pada materi mencampur warna. Adapun saran yang dapat dikemukakan sebagai berikut: Disarankan kepada guru untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan variasi dan inovasi metode dalam permainan yang beragam sehingga kemampuan kognitif anak dapat meningkat; Disarankan kepada anak untuk dapat mengembangkan kognitif serta dapat melatih anak untuk dapat berpikir kritis dan inovatif melalui percobaan sains; Disarankan kepada sekolah agar dapat meningkatkan sarana dan prasarana demi kemajuan pendidikan di masa yang akan datang; Peneliti menyadari bahwa hasil penelitian ini terdapat sejumlah sudut tertentu yang belum sempat diteliti. Oleh karena itu, melalui hasil penelitian ini, peneliti mengharapkan masukan dan ada penelitian lanjutan berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah. (2017). Permainan Warna Berpengaruh terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Journal Obsesi (Journal of Early Chilhood Education, 1(2), 38 – 43.*

Ali, M. (2012). *Psikologi Remaja; Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, S. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, S. (2010). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hanafiah, Nanang dan Cucu S. (2010). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Refika Aditama.

Istarani. (2011). *58 Model Pembelajaran Inovatif Referensi Guru dalam Menentukan Model Pembelajaran*. Medan: Media Persada.

Putra, K., E. (2016). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Gambar pada Materi Lingkungan PLSBT terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi PG-PAUD STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai. *Journal Obsesi (Journal of Early Chilhood Education, 2(1), 11 – 17.*

Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003-2006 Tentang Sisdiknas. Bandung: Citra Umbara W.J.S.

Widia. (2007). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Ri/neka Cipta.

Vol 2 No 1 (2018) Page 102 – 110
JURNAL OBSESI : JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Research & Learning in Early Childhood Education
https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Pengaruh *Kirigami* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak di Taman Kanak-Kanak

Rakimahwati[1], Nora Agus Lestari[2], Sri Hartati[3]
PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

ABSTRAK

Penelitian kuantitatif ini berbentuk *Quasi-Eksperimen*. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya pengaruh kegiatan *kirigami* terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Yayasan Amalan Parupuk Tabing Padang. Sampel penelitian ini berjumlah 24 anak kelompok B, terdiri dari kelas B1 (Kelas Eksperimen) dan kelas B2 (Kelas kontrol). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes perbuatan guru, berupa pernyataan sebanyak 5 butir item pernyataan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak kelas eksperimen menggunakan kirigami memiliki rata-rata lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan origami alam semesta. Angka rata-rata kelas eksperimen yaitu 83,25 dan angka rata-rata kelas kontrol yaitu 76. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel,}$ yaitu 2,161>2,07387. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *kirigami* berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini.

Kata Kunci: *Kirigami; Kemampuan motorik halus anak.*

ABSTRACK

The method used of research Quasi Eksperimental design. The purpose of this study was to prove the influence of kirigami to the fine motor skills of Ability of early childhood at Taman Kanak-Kanak Yayasan Amalan Parupuk Tabing Padang. Use 12 childeren in class B1 as the experiment class and use the and use the 12 children in class of B2 as control class. Data collected by teacher-made tests, in form of statements as many 5 item. The results showed that the experimental class children using kirigami had a higher average when compared with the control class that used the origami alam semesta. The average number of experimental class is 83.25 and the control class average is 76. Based on data analysis that $t_{hitung} > t_{tabel}$ 2,161> 2,07387. And than using kirigami affect the fine motor skilss of 5-6 year age in Taman Kanak-Kanak Yayasan Amalan Parupuk Tabing Padang.

Keywords: *Kirigami; fine motor skills child.*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉ Corresponding author : Rakimahwati
Address : PG-PAUD, FIP, UNP Padang
Email : rakimahwati10@yahoo.com
Phone : 0813 6341 1858

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)
ISSN 2549-8959 (Media Online)

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun yang terbagi menjadi tiga kelompok bayi hingga umur 2 tahun, kelompok umur 3 tahun hingga kelompok umur 5 tahun, dan kelompok umur 6 tahun. Menurut Mutiah (2010:6) anak usia dini merupakan individu yang unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai sesuai dengan tahapan usianya.

Anak adalah anak. Menurut Gita (2014:1) Melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu anak mengembangkan dan mennumbuhkan jasmani dan rohaninya. Pendidikan anak usia dini menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spritual), sosio-emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai *golden age*, dan merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan anak 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. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 Dalam Peraturan Menteri ini yang dimaksud dengan Standar Nasiona Pendidikan Anak Usia Dini selanjutnya disebut Standar PAUD adalah kriteria tentang pengelolaan dan penyelenggaraan PAUD diseluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini khususnya di Taman Kanak-Kanak perlu mengembangkan motorik anak dengan berbagai macam keterampilan, karena anak yang memiliki unsur-unsur motorik akan merasa senang apabila dapat menyelesaikan tugas keterampilan motorik dan merasa puas apabila dapat melihat hasilnya dengan baik. Menurut Santrock (2007: 216) “keterampilan motorik halus merupakan keterampilan motorik yang melibatkan gerakan yang diatur secara halus”. Menurut Beaty (2014:236) “perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus”. Artinya motorik kasar merupakan perkembangan otot-otot kasar anak yang terkoordinasi seperti berjalan, berlari, melompat dan melempar. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Misalnya, kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis dan sebagainya. Kedua kemampuan tesebut sangat penting agar anak bisa berkembang dengan optimal (Novitawati, 2014)

Senada dengan pernyataa diatas fauziddin menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkemba- ngan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan jamak dan kecerdasan spiritual.(Fauziddin, 2016)

Berdasarkan penejelasan di atas mengungkapkan bahwa perlu adanya suatu kegiatan untuk mengasah dan mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Selain itu, perlu adanya suatu kegiatan yang membantu agar otot halus pada tangan dapat bergerak, khusunya pada jari-jemari tangan anak.

Saat memilih kegiatan dalam proses pembelajaran untuk anak, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah menyesuaikan dengan tingkat pencapaian perkembangan motorik halus anak. Menurut Kurikulum 2013 anak usia dini, bahwa tingkat pencapaian perkembangan kemampuan motorik halus anak anak kelompok usia $5 \leq 6$ tahun adalah: Dengan indikator motorik halus anak dapat membuat garis vertikal/horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran, dapat menggambar sesuai dengan gagasannya, dapat menggunakan alat tulis dengan benar, dapat menggunting sesuai dengan pola, serta melipat bentuk.(Indonesia, 2003)

Motorik halus dan motorik kasar dapat dikembangkan dengan permainan. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hidayatu Munawaroh dengan menggunakan permainan engklek ditemukan data bahwa Permainan ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan potensi diri anak meliputi aspek nilai moral agama, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek fisik motorik, dan aspek seni, serta pengenalan budaya.(Munawaroh, 2017)

Sedangkan pada pe

Terkait dari hasil pengamatan dan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di Taman Kanak-kanak Yayasan Amalan Parupuk Tabing Padang menunjukkan bahwa anak-anak pada umumnya memiliki kemampuan motorik halus yang belum optimal. Hal ini terlihat dari jumlah 12 anak diketahui bahwa kemampuan motorik halus dalam hal menggunting sesuai pola yang dimiliki anak di Kelompok B1 terdapat permasalahan. Terdapat 48% anak ketika melaksanakan kegiatan melipat dan menggunting hasilnya tidak sesuai dengan pola, tidak rapi, dan sebagiannya robek. Ketika kegiatan menempel gambar anak melakukannya masih berantakan. Faktor-faktor penyebab dari permasalahan aspek perkembangan motorik halus yang ada di Taman Kanak-kanak Yayasan Amalan Parupuk Tabing Padang yaitu, sesuai kenyataan dilapangan guru menerapkan pembelajaran untuk perkembangan kemampuan motorik halus masih dengan kegiatan mewarnai gambar dengan krayon, melakukan kolase dengan potongan-potongan kertas, meronce dengan benang dan sedotan serta kegiatan finger painting sehingga kegiatan membuat anak bosan.

Pemberian stimulasi yang tepat bagi anak sangat penting bagi membantu perkembangan anak. Tumbuh kembang anak dapat distimulasi dengan berbagai kegiatan yang menarik minat anak. Salah satu kegiatan yang menarik minat anak adalah kirigami.

Kirigami adalah seni melipat. memotong atau menggunting kertas menjadi sebuah bentuk yang kreatif, bahan yang dibutuhkan juga mudah untuk ditemui seperti kertas, gunting dan lem. *Kirigami* dapat mengembangkan pembelajaran dibidang seni, matematika, desain grafis, dan koordinasi mata-tangan. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Temko (2014:4) sebagai berikut.

> *Kirigami, the creative art of paper-cutting, is a surprisingly easy craft that requires only paper, a pair of scissors, and sometimes glue. Cutting paper seems to be an instinctive pleasure. At an early age many children like to snip paper into small pieces. Before long they design pictures by pasting to shapes on a background. Papercutting is well recognized to provide educational benefits in the areas of art, math, grapich design, and hand-eye coordination.*

"*Kirigam*i sendiri merupakan seni memotong kertas yang bisa dipelajari dengan mudah hanyadengan berbekal gunting atau cutter pada kertas" menurut Mitarwan (2011:6). Dalam perkembangannya *kirigami* dimulai pada tataran yang cukup kompleks dari membuat bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi.

Terkait dengan berbagai permasalahan di atas maka dilakukan kegiatan kirigami dalam kegiatan pembelajaran anak bertujuan agar kemampuan motorik halus masing-masing anak berkembang dan terlatih. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian "Pengaruh *Kirigami* terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini di Taman Kanak-kanak Yayasan Amalan Parupuk Tabing Padang".

Berdasarkan latar belakang permasalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah yakni, "seberapa besar pengaruh kirigami terhadap kemampuan motorik halus anak di Taman Kanak-kanak Yayasan Amalan Parupuk Tabing Padang". Tujuan untuk mengetahui pengaruh *kirigami* terhadap kemampuan motorik halus anak di Taman Kanak-kanak Yayasan Amalan Parupuk Tabing Padang".

METODE

Berdasarkan permasalahan yang diteliti yaitu Pengaruh *Kirigami* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Yayasan Amalan Parupuk Tabing Padang", maka bentuk penelitian ini adalah kuantitatif, dengan jenis penelitian *Quasi Eksperiment* (eksperimen semu). Sugiyono (2015:7) penelitian eksperimen merupakan suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol. Selanjutnya quasi eksperimental mempuanyai kelompok kontrol, tetapi tidak

dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelompok B TK Yayasan Amalan Parupuk Tabing Padang yang terdaftar pada semester II Tahun Ajaran 2017/2018. Tk Yayasan Amalan Parupuk Tabing Padang memiliki jumlah siswa sebanyak 24 orang. Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian adalah teknik *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelompok B1 dan B2. Kelompok B1 dijadikan eksperimen dan kelompok B2 dijadikan kelompok kontrol. Adapun jumlah sampel untuk setiap anak adalah kelompok B1 sebanyak 12 anak sebagai kelompok eksperimen dan kelompok B2 sebanyak 12 anak sebagai kelompok kontrol.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes buatan guru. Tes dikatakan valid apabila tes itu dapat mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen ini menggunakan format *checklist* untuk penilaiannya. Dengan kriteria penilaian yaitu Berkembang Sangat Baik diberi skor 4, Berkembang Sesuai Harapan diberi skor 3, Mulai Berkembang 2, Belum berkembang 1.

Adapaun teknik analisis data yang digunakan penelitian ini adalah membandingkan perbedaan dari dua rata-rata nilai, sehingga dilakukan dengan uji t (t-test). Namun sebelum itu terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Sebelum melakukan analisis perbedaan tersebut, perlu dilakukan uji normalitas dengan uji *liliefors*, dan uji homogenitas dengan uji *barlett.* Jika sudah diketahui sebuah data berdistribusi normal dan bersifar homogen baru dilakukan analisis data sesuai dengan teknik analisis yang telah dilakukan yaitu dengan mencari perbandingan dengan menggunakan t-test.

HASIL PENELITIAN

Data yang dideskripsikan dalam penelitian ini terdiri dari dari dua kelompok yaitu data tentang hasil *pre-test* di kelas eksperimen (B1) dan di kelas kontrol (B2) terhadap kemampuan motorik halus anak sebelum diberikan *treatment*.

Tabel 1.**Rekapitulasi Hasil *Pre-test* Kemampuan Motorik Halus Anak di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Variabel	**Pembelajaran**	
	Eksperimen B1	**Kontrol B2**
N	12	12
Nilai tertinggi	75	75
Nilai terendah	55	50
Jumlah nilai	790	735
Median	67,5	64,5
Rata-rata	65,8	61,2
SD	6,06	8,1
SD^2	36,72	65,61

Berdasarkan tabel 2 di atas, kelas ekperimen dengan jumlah 12 orang anak memperoleh nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 50. Dari nilai anak kelas eksperimen ini diperoleh jumlah nilai secara keseluruhan 790 median 69,5 dengan rata-rata nilai sebesar 65,8 standar deviasinya 6,06 dan nilai variansnya sebanyak 36,72.

Sedangkan kelas kontrol dengan jumlah anak 12 orang memperoleh nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 50. Dari nilai anak kelas kontrol ini diperoleh jumlah nilai secara keseluruhan 735, median 64,5 dengan rata-rata nilai sebesar 61,2 standar deviasinya 8,1 dan nilai variansnya adalah 36,72 .

Tabel 3.**Rekapitulasi Hasil *Post-test* Kemampuan Motorik Eksperimen melalui kirigami dan Kelas Kontrol melalui *Origami* Alam Semesta**

Variabel	**Pembelajaran**	
	Eksperimen B1	**Kontrol B2**
N	12	12
Nilai tertinggi	95	85
Nilai terendah	70	65
Jumlah nilai	975	895
Median	83,25	76
Rata-rata	81,2	74,5
SD	8,1	6,60
SD^2	65,61	43,56

Berdasarkan tabel 3 di atas, kelas ekperimen dengan jumlah 12 orang anak memperoleh nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 65. Dari nilai anak kelas eksperimen ini

diperoleh jumlah nilai secara keseluruhan 975, median 83,25 dengan rata-rata nilai sebesar 81,2 standar deviasinya 8,1 dan nilai variansnya sebanyak 65,61.

Sedangkan kelas kontrol dengan jumlah anak 12 orang memperoleh nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 65. Dari nilai anak kelas kontrol ini diperoleh jumlah nilai secara keseluruhan 895, median 76 dengan rata-rata nilai sebesar 74,5 standar deviasinya 76 dan nilai variansnya adalah 43,56.

Adapun hasil penelitian anak yaitu kemampuan motorik halus anak pada kelas ekspeimen dan kelas kontrol, diperoleh hasil bahwa kemampuan motorik halus anak di kelas eksperimen (kelompok B1) lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol (kelompok B2).

Uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh harga L_0 dan L_t pada taraf nyata 0,05 untuk N=12 seperti pada tabel berikut:

Tabel 4 .**Hasil Perhitungan Uji *Liliefors* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (*Pre-test*)**

No	**Kelas**	**N**	A	L_0	L_t	**Keterangan**
1	Ekperimen	12	0,05	0,162	0,242	Normal
2	Kontrol	12	0,05	0,1662	0,242	Normal

Berdasarkan tabel 4 terlihat bahwa kelompok eksperimen nilai L_{hitung} 0,162 lebih kecil dari L_{tabel} 0,242 untuk α = 0,05. Dengan demikian nilai kelompok eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal. Untuk kelas kontrol, diperoleh L_{hitung} 0,1662 lebih kecil dari L_{tabel} 0,242 untuk α = 0,05. Ini berarti bahwa nilai kelompok kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal.

Pengujian persyaratan yang kedua adalah pengujian Homogenitas dengan menggunakan uji *Bartlett*. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelompok yang homogen, antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika chi kuadrat hitung < chi kuadrat tabel, berarti data berasal dari kelompok yang homogen. Jika hasil perhitungan dari X^2_{hitung} lebih kecil dari X^2_{tabel} berarti bahwa data berasal dari kelompok yang homogen, sebaliknya jika X^2_{hitung} lebih besar dari pada X^2_{tabel} maka kelompok tersebut tidak homogen".

Tabel 5. **Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas	**α**	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	0,05	0,124	3,841	Homogen
Kontrol				

Berdasarkan tabel dapat dilihat bahwa X^2_{hitung} kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih kecil dari X^2_{tabel} ($X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$), berarti kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang **homogen**.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal dan mempunyai varians homogen. Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik t-tes.

Jika $\mathbf{t_{hitung} > t_{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan $H_a$diterima

Jika $\mathbf{t_{hitung} < t_{tabel}}$ maka H_0 diterima dan $H_a$ditolak

Berikut ini akan digambarkan pengolahan data dengan t-test:

Tabel 6. **Hasil Perhitungan Nilai Kelas Ekperimen dan Kontrol (*pre-test*)**

Aspek	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	12	12
$\bar{X}$	65,8	61,2
SD^2	36,72	65,61

Untuk menguji hipotesis digunakan t-test. Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan t-test diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 7. **Hasil Perhitungan *Pre-test* Pengujian dengan *t-test***

No	**Kelas**	**N**	**Hasil Rata-rata**	t_{hitung}	t_{tabel} **α 0,05**	**Keputusan**
1	Eksperimen	12	65,8	1,513	2,07387	Terima H_0
2	Kontrol	12	61,2			

Dilihat dari tabel di atas untuk taraf nyata α = 0,05 (5%) dengan df sebesar 22 adalah = **2,07387.** Dengan demikian, dapat diketahui bahwa pada taraf nyata α= 0,05 (5%), $\mathbf{t_{hitung}}$ lebih kecil dari pada $\mathbf{t_{tabel}}$ (**0,6215<2,07387**). Jadi, dapat disimpulkan

bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan motorik halus anak di kelas eksperimen dan kontrol dalam nilai *pre-test*.

Data *post-test* penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol diolah untuk menentukan uji normalitas. Pada uji normalitas ini digunakan uji *Liliefors* seperti yang dikemukakan pada teknik analisis data. Analisis normalitas pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 7 .**Hasil Perhitungan Pengujian *Liliefors Post-tes* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

No	**Kelas**	**N**	α	L_0	L_t	**Keterangan**
1	Eksperimen	12	0,05	**0,167**	0,242	Normal
2	Kontrol	12	0,05	**0,168**	0,242	Normal

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa kelompok eksperimen nilai L_{hitung} **0,167** lebih kecil dari L_{tabel} 0,242 untuk α 0,05. Dengan demikian nilai kelas eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal. Untuk kelas kontrol diperoleh L_{hitung} **0,168** lebih kecil dari L_{tabel} 0,242 untuk α 0,05. Ini berarti bahwa data kelas kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal.

Pengujian persyaratan yang kedua adalah pengujian Homogenitas dengan menggunakan uji *Bartlett*. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelompok yang homogen, antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika chi kuadrat hitung < chi kuadrat tabel, berarti data berasal dari kelompok yang homogen.

Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Syafril (2010) bahwa "jika hasil perhitungan dari X^2_{hitung} lebih kecil dari X^2_{tabel} berarti bahwa data berasal dari kelompok yang homogen, sebaliknya jika X^2_{hitung} lebih besar dari pada X^2_{tabel} maka kelompok tersebut tidak homogen".

Hasil perhitungan diperoleh X^2_{hitung} sebesar 1,4386 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. **Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (*post-test*)**

Kelas	**α**	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	0,05	0,5456	3,841	Homogen
Kontrol				

Dari tabel dapat dilihat bahwa X^2_{hitung} kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih kecil dari X^2_{tabel} ($X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$), berarti kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang **homogen**.

Tabel 8. **Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Aspek	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	12	12
$\bar{X}$	81,2	74,5
SD^2	65,61	43,56

Untuk menguji hipotesis digunakan t-test. Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan t-test diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 9. **Hasil Perhitungan *Post- test* Pengujian dengan *t- test***

No	**Kelas**	**N**	**Hasil Rata-rata**	t_{hitung}	t_{tabel} **α 0,05**	**Keputusan**
1	Eksperimen	12	81,2	**2.161**	2,07387	Tolak H_0
2	Kontrol	12	74,5			

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yaitu : terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil *post-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam kegiatan *kirigami* terhadap kemampuan motorik halus anak di Taman Kanak-kanak Yayasan Amalan Parupuk Tabing Padang.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak lebih berpengaruh dengan *kirigami* dibandingkan dengan *origami* alam semesta, terlihat dari nilai rata-rata yang berhasil dicapai anak yaitu kelompok eksperimen 81,2 sedangkan kelompok kontrol 74,5.

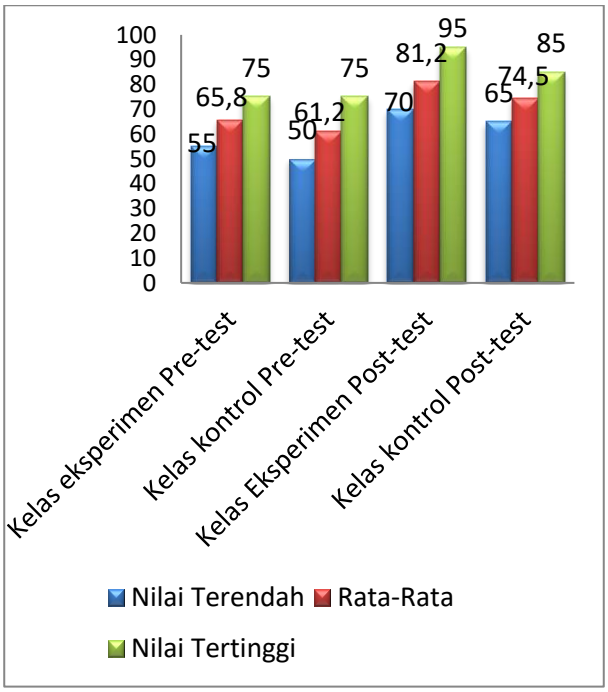
Setelah dilakukan perhitungan nilai pre-test dan post-test kelompok eksperimen dan kontrol selanjutnya dilakukan perbandingan antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test*, yang tujuannya melihat apakah ada ada perbedaan nilai *post-test* dengan nilai *pre-test*.

Nilai yang di dapat anak pada *pre-test* kelas eksperimen (B1), nilai tertinggi yang diperoleh oleh anak adalah 75 dan nilai terendah adalah 55 dengan median 67,5. Sedangkan kelas kontrol (B2) nilai tertinggi yang diperoleh anak yaitu 75 dan nilai terendah 50 dengan median 64,5.

Pada *post-test* nilai tertinggi di peroleh anak kelas eksperimen (B1) adalah 95 dan nilai terendah 70 dengan median 83,25. Sedangkan pada kelas kontrol (B2) *post test* nilai tertinggi yang diperoleh anak adalah 85 dan nilai terendah adalah 65 dengan median 76.

Perbandingan hasil perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test* terlihat pada nilai tertinggi dan nilai terendah yang diperoleh anak dan terlihat pada rata-rata kelas eksprimen dan kelas kontrol dimana pada *post-test* rata-rata menjadi lebih meningkat dari rata-rata nilai pre-test setelah dilakukan *treat-ment*.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat Grafik 1.



Grafik 1. **Data perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kemampuan Motorik Halus Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Pada pembelajaran dengan menggunakan *kirigami*, peneliti berfungsi sebagai fasilitator, yang bertugas memberikan pengarahan dan memberi contoh kepada anak. Dari uraian di atas, sangat jelas bahwa *kirigami* berpengaruh dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilakukan dengan mengambil sampel 12 anak dengan rentang usia 5-6 tahun dan dilakukan sebanyak lima kali pertemuan terdiri dari satu kali *pre-test*, tiga kali *treat-ment*, satu kali *post-test*. Pada kelas eksperimen dilakukan peneliti dan pada kelas kontrol dilakukan oleh guru kelas yang diamati oleh peneliti pada pre-test dan post-test.

Berdasarkan hasil *pre-test* kemampuan motorik halus anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada *pre-test* diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen yaitu 65,8. Angka rata-kelompok kontrol yaitu 61,2. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakuakan bahwa t_{hitung} sebesar 1,513 dibandingkan dengan $\alpha = 0,05$ (t_{tabel} = **2,07387**) dengan derajat kebebasan dk $(N_1-1)+(N_2-1)=22$. Dengan demikian $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu 1,513 **<2,07387** maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_a **ditolak** atau H_0 diterima.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* kemampuan motorik halus anak pada kelompok ekperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil *post-test* kemampuan motorik halus anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada *post-test* diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen yaitu 81,2. Angka rata-kelompok kontrol yaitu 74,5. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakuakan bahwa t_{hitung} sebesar 1,513 dibandingkan dengan $\alpha = 0,05$ (t_{tabel} = **2,07387**) dengan derajat kebebasan dk $(N_1-1)+(N_2-1)=22$. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan bahwa t_{hitung} sebesar 2,161 dibandingkan dengan $\alpha=0,05$ (t_{tabel}=**2,073887**) dengan derajat kebebasan dk $(N_1-1)+(N_2-1)=22$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu 2,161 **>2,073887**, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis **H_a diterima** atau H_0 ditolak.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari kegiatan *kirigami* terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini di Taman Kanak-kanak Yayasan Amalan Parupuk Tabing Padang.

Salah satu bentuk kegiatan yang dapat meningkatkan pencapaian perkembangan motorik halus anak usia 5 sampai 6 tahun adalah *kirigami*. Menurut Temko (2012: 4) *kirigami* addalah seni melipat, memotong atau

menggunting kertas menjadi bentuk yang kreatif, bahan yang dibutuhkan juga mudah untuk ditemui seperti kertas, gunting dan lem. Kirigami dapat mengembangkan pembelajaran dibidang seni, matematika, desain grafis dan koordinasi mata-tangan. Menurut Mitarwan (2011: 6) "*kirigami* merupakan seni memotong kertas yang bisa dipelajari dengan mudah hanya dengan berbekal gunting pada kertas". Namun dalam perkembangannya *kirigami* mulai pada tataran yang cukup yaitu membuat bentuk yang lebih kompleks berupa dua dimensi maupun tiga dimensi.

Perkembangan motorik halus meningkat menjadi signifikan karena kegiatan *kirigami* yang dilaksanakan oleh peneliti membuat suasana pembelajaran anak di dalam kelas menjadi ceria dan bersemangat. Karena dalam proses pembuatan *kirigami* ini menggunakan bahan dan alat yang mudah ditemui seperti kertas berwarna-warni serta menggunakan berbagai macam gambar alam semesta yang membuat anak menjadi antusias dalam melakukan kegiatan kirigami.

Dalam penelitian ini, peneliti mendeskripsikan *kirigami* adalah kegiatan menggambar bentuk garis lurus, melipat karton manila, selanjtunya menggunting bentuk gambar sesuai dengan tema yaitu alam semesta dengan subtema benda-benda langit, selanjutnya menempel bentuk gambar menjadi lipatan 3 dimensi.

Strategi pembelajaran di dalam kelas juga mendukung kemampuan motorik halus anak meningkat karena dalam melakukan kegiatan kirigami juga diselingi dengan menyayi bersama anak-anak sehingga anak-anak menjadi ceria dan pembelajaran kondusif. Dalam kegiatan kirigami juga anak disusun duduknya menjadi melingkar sehingga anak saling membantu apabila temannya mengalami kesulitan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *kirigami* dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan motorik halus anak. Pada saat peneliti menggunakan kegiatan *kirigami* pada kelas eksperimen (B1) di Taman Kanak-kanak Yayasan Amalan Parupuk Tabing Padang, semua anak terlihat antusias dan semangat dalam mengerjakan kegiatan *kirigami*. Sedangkan di kelas kontrol (B2) membuat *origami* alam semesta untuk mengembangkan kemampuan motorik halus.

Berdasarkan pengamatan peneliti, kemampuan motorik halus anak kelas eksperimen lebih baik daripada hasil kemampuan motorik halus anak di kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa *kirigami* berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini di taman kanak-kanak Yayasan Amalan Parupuk Tabing Padang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Yayasan Amalan Parupuk Padang hasil kemampuan motorik halus anak di kelas eksperimen (B1) dengan *kirigami* lebih tinggi dibandingkan dengan anak kelas kontrol (B2) dengan kegiatan *origami* alam semesta, (83,25) untuk kelas eksperimen dan (76) untuk kelas kontrol.

Pada uji hipotesis diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana 2,161>2,07387) yang dibuktikan dengan taraf signifikan α =0,05 ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan motorik halus anak pada kelas eksperimen menggunakan kegiatan *kirigami* dengan kelas kontrol yang menggunakan kegiatan *origami* alam semesta.

Kirigami terbukti mempunyai perbedaan siginifikan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini di Taman Kanak-kanak Yayasan Amalan Parupuk Padang. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan motorik halus anak dapat berkembang dengan baik dalam kegiatan menggambar, melipat, menggunting dan menempel.

SARAN

Terbukti dengan adanya kirigami berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak, sehingga dapat disarankan kepada guru untuk dijadikan alternatif kegiatan pembelajaran dalam menstimulasi kemampuan motorik halus anak. Kemudia disarankan kepada Sekolah agar dapat memfasilitasi guru dalam rangka pembelajaran inovatif salah satunya dengan kirigami. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu literatur bagi peneliti selanjutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ketua peneliti beserta anggota mengucapkan terimakasih banyak kepada Tim dan Taman Kanak-Kanak Yayasan Amalan Parupuk Tabing Padang atas kerjasama yang baik selama penelitian ini dilakukan. Kepercayaan lembaga yang diberikan akan terus kami jaga dan akan kami kembangkan terus pada penelitian-penelitian yang akan dating.

DAFTAR RUJUKAN

Departemen Pendidikan Nasional. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Beaty, Janice J. 2014. *Observing Development Of The Young Child: Seven Edition (alih bahasa Arif Rakhman).* Jakarta: Kencana.

Fauziddin, M. (2016). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Kegiatan Membilang dengan Metode Bermain Media Kartu Angka . *AUDI*, *1*(2), 60–70.

Gita, Tita Norma & Julianto. (2016). Pengaruh Kegiatan Kirigami Geometri Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B. *Jurnal Paud Teratai. Volume 05 Nomor 02 Tahun. 142-148.*

Indonesia, R. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.

Kemendikbud. 2013. Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.

Mitarwan, Hamid M. 2011. *Membuat Gift Cards Kirigami Cinta*. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum. (Https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=Cudodwaaqbaj&Pg=Pa96&Lpg=Pa96&Dq, Diakses 14 Maret 2018)

Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini Di RA Masythoh Singkir Wonosobo. *Jurnal Obsesi : Journal of Early Childhood Education*, *1*(2), 6. https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.304

Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Novitawati. 2014. Perkembangan Motorik Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Islam Selaras Jakarta Timur. *(Jurnal Tarbiyah Ilmiah Pendidikan, Vol.3 No 1Januari-Juni 2014,diakses pada 05 Mei 2018)*

Santrock, John W. 2007. *Child Development (Alih Bahasa Oleh Mila Rahmawati Dan Anna Kuswandi) Edisi Kesebelas*. Jakarta: Erlangga.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syafril. 2010. *Stastika*. Padang: Sukabina Press.

Temko, Florence. 2012. *Ebook:Kirigami Home Decoration*. New York: Tuttle Publishing (Https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=Xgjqagaaqbaj&Hl=Id&Source=Gbs_Book_Other_Versions, Diakses Pada 17 Desember

Vol 2 No 1 (2018) Page 111 – 117
JURNAL OBSESI : JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Research & Learning in Early Childhood Education
https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Meningkatkan Kemampuan Kecerdasan Visual melalui Aplikasi Paint di RA Al Muhajirin Kota Cimahi

Tati Hayati[1], Mimik Kurniawati[2], Ramdhan Witarsa[3]✉
Program Studi PG-PAUD, FIP, IKIP Siliwangi Bandung

Abstrak

Tujuan penelitian dalam artikel ini adalah untuk mengetahui bagaimana aktivitas anak usia dini dalam meningkatan kemampuan kecerdasan visual melalui aplikasi paint di RA Al Muhajirin Kota Cimahi dan untuk mengetahui berapa besar peningkatan kemampuan kecerdasan visual melalui aplikasi paint. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana aplikasi paint yang dilakukan terhadap kecerdasan visual anak usia dini di RA Al Muhajirin Kota Cimahi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia dini yang berjumlah 30 anak. Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Analisa data menggunakan tahap reduksi data, model data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada kategori belum berkembang sebanyak 10 anak (30 %) menjadi 1 anak (3,6%), pada kategori mulai berkembang sebanyak 14 anak (49,9%) menjadi 5 anak (17,8%), pada kategori berkembang sesuai harapan sebanyak 3 anak (12,3%) menjadi 6 anak (21,4%), dan pada kategori berkembang sangat baik sebanyak 3 anak (9,7%) menjadi 16 anak (57,2%). Dapat disimpulkan bahwa aplikasi paint dapat meningkatkan kemampuan kecerdasan visual pada anak usia dini di RA Al Muhajirin Kota Cimahi.

Kata Kunci: *kecerdasan visual, aplikasi paint, anak usia dini.*

Abstract

The purpose of research in this article is to find out how the activities of early childhood in improving the ability of visual intelligence through paint application in RA Al Muhajirin Kota Cimahi and to find out how much increase the ability of visual intelligence through paint applications. The research problem is how paint application done to visual intelligence of early child in RA Al Muhajirin Kota Cimahi. The research method used is Classroom Action Research method. Subjects in this study were all children early age of 30 children. The instruments used are observation guidelines, interviews, and documentation. Data analysis techniques used descriptive qualitative. Data analysis uses data reduction, data model, and conclusion. The results showed an increase in the underdeveloped category of 10 children (30%) to 1 child (3,6%), the category began to grow as many as 14 children (49,9%) to 5 children (17,8%), in the category developed as expected by 3 children (12,3%) to 6 children (21,4%), and in very good developing category as many as 3 children (9,7%) to 16 children (57,2%). It can be concluded that paint application can improve the ability of visual intelligence at early childhood in RA Al Muhajirin Kota Cimahi.

Keywords: *visual intelligence, paint application, early childhood.*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉ Corresponding author : Ramdhan Witarsa
Address : FIP IKIP Siliwangi, Jalan Terusan Jenderal Sudirman
Email : ramdhanwitarsa@ikipsiliwangi.ac.id
Phone : 0812 2156 8012

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)
ISSN 2549-8959 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pemberian rangsangan pendidikan harus diberikan sedini mungkin, yaitu saat anak masih dalam usia emas atau biasa dinamakan "The Golden Age". Usia emas anak ketika ia berusia 0-6 tahun. (Indonesia, 2003) Usia dini merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia. Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang masa usia lahir sampai 6 tahun. (Ramli, 2005) Pada masa ini merupakan masa yang paling efektif untuk pengembangan potensi dalam mengembangkan aspek perkembangannya, yang meliputi pengembangan pembiasaan (moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, dan kemandirian), bahasa, kognitif, motorik dan seni (Joni, 2015).

Orang tua dan pendidikan harus pandai memberi rangsangan berupa pendidikan yang disesuaikan dengan potensi yang dimiliki oleh anak. Pada dasarnya setiap anak dikaruniai potensi kreatif sejak lahir. Hal ini dapat dilihat dari perilaku anak dalam mengeksplorasi apapun yang ada disekitarnya secara alamiah. Pendidikan pada masa usia dini merupakan wahana pendidikan yang fundamental dalam memberikan kerangka dasar yang dibentuk dan dikembangkan atas dasar-dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada anak.

Keberhasilan proses pendidikan pada masa usia dini tersebut memiliki dampak terhadap pengembangan kemampuan untuk berbuat dan belajar pada masa-masa berikutnya. Proses pembelajaran pada masa usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep yang bermakna bagi anak melalui pengalaman nyata, sebab dengan pengalaman nyata memungkinkan anak berkembang secara opimal. (Sujiono, Nurani, & Yuliani, 2009)

Proses pembelajaran yang dapat mengembangkan hal tersebut salahsatunya melalui pembelajaran yang mengoptimalkan media komputer. Kecerdasan anak dapat dimaksimalkan dengan memiliki keterampilan dalam menguasai penggunaan aplikasi komputer paint. Lina (2016) dan Musfiroh (2005) berpendapat bahwa anak yang cerdas adalah anak yang memiliki kecerdasan dalam visual, dimana mereka memiliki kepekaan terhadap warna, garis-garis, bentuk, ruang, dan bangunan, serta memiliki kemampuan membayangkan sesuatu dan melahirkan ide secara visual (dalam bentuk gambar).

Hal ini berarti anak yang memiliki kecerdasan visual suka akan kegiatan mencoret-coret, membentuk gambar, mewarnai, dan menyusun bangunan seperti *puzzle* dan balok. Anak yang memiliki potensi kecerdasan visual yang tinggi akan mampu berpikir dalam bentuk gambaran dan mampu menemukan objek yang hilang dalam kaitan dengan kemampuan dibidang daya ingat visual. Anak dengan kecerdasan visual yang tinggi diharapkan kelak bisa memiliki profesi sebagai seorang pelukis, arsitek, fotografer, desainer, seniman, pilot, nahkoda, dan para penemu teknologi.

Berdasarkan hasil observasi di RA Al Muhajirin Kota Cimahi pada bulan Juli 2017, terlihat adanya permasalahan pada kemampuan visual anak. Hal ini terlihat dari rendahnya kemampuan anak dalam kegiatan yang melibatkan visual seperti menggambar, melukis, mencoret-coret, dan membuat prakarya. Peneliti mencoba meningkatkan kemampuan visual melalui aplikasi paint komputer di TK Al Muhajirin Kota Cimahi. Aplikasi paint pada komputer dipilih untuk kecerdasan visual ini peneliti lakukan untuk dapat mengembangkan kemampuan anak dalam menggambar menggunakan aplikasi paint dan menambah minat belajar anak agar anak mengenal bahwa menggambar tidak hanya dilakukan pada buku gambar saja, namun dapat dilakukan dengan aplikasi paint pada komputer.

Melihat perkembangan zaman saat ini, anak lebih cepat mengenal dan mampu mengoperasikan dengan baik ketika proses pengenalan aplikasi paint ini dilakukan. Minat belajar anak juga sangat bertambah, sehingga setiap anak selalu bertanya "Kapan bu masuk komputer, hari ini kita gambar apa?". Aplikasi paint untuk kecerdasan visual anak ini diharapkan mampu membuat minat belajar anak bertambah dan mereka bersemangat untuk ke sekolah. Kondisi ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kemampuan visual anak dengan mengenal gambar, bentuk, warna dan lain-lain.

Pada umumnya, kemampuan kecerdasan visual anak masih rendah, ini dibuktikan dengan hasil penelitian Lina (2016) yang menunjukkan hasil perhitungan dari uji statistik Anova diperoleh nilai R square = 0,620, dan 0,622, yang berarti keterampilan berpengaruh terhadap kecerdasan visual spasial sebesar 62,2% dan keterampilan berpengaruh terhadap kecerdasan kinestetik sebesar 62%.

Keterlaksanaaan penelitian, awalnya pendidik terlihat agak canggung dengan metode yang akan dilakukan, setelah dilakukan pengarahan teknis pelaksanaannya dan pengenalan intrumen yang akan digunakan, untuk tahap pertama masih ada

kendala dalam urutan kegiatan sehingga peneliti sering terlibat langsung bersama pendidik.

Pada pelaksanaan tahap 2, pendidik sudah mulai mandiri untuk melaksanakan kegiatan. Untuk meningkatkan kecerdasan visual anak, menurut Musfiroh (2005) guru dapat merangsang melalui program seperti melukis, menggambar, membentuk sesuatu dengan plastisin. Guru juga perlu menyediakan berbagai fasilitas untuk mengembangkan daya imajinasi anak dan juga menyediakan beberapa miniatur benda seperti pesawat, hewan, orang-orangan, dan lain sebagainya. Jadi dengan kata lain, kegiatan pembelajaran yang dipilih hendaknya kegiatan yang menyenangkan, dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu, dan mengembangkan imajinasinya serta mampu mendorong anak mencari dan menentukan jawaban yang membantu memecahkan, memikirkan kembali, membangun kembali, dan menemukan hubungan-hubungan baru atau dengan kata lain mampu menerapkan apa yang mereka pelajari ke dalam kehidupan mereka.

Kecerdasan visual merupakan salah satu bagian dari kecerdasan jamak yang berhubungan erat dengan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar di dalam pikiran seseorang atau untuk anak dimana dia berpikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan sesuatu masalah atau menemukan jawaban (Lina, 2016).

Kecerdasan majemuk merupakan keanekaragaman kemampuan yang menyangkut beberapa bidang. Materi program dalam kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan visual antara lain: video, gambar, dan model atau diagram. Kecerdasan visual, yaitu merupakan kecerdasan yang dikaitkan dengan bakat seni lukis dan arsitektur. Untuk itu, para pendidik harus memberikan ruang gerak yang memadai bagi anak untuk mengembangkan kecerdasan visual. Kecerdasan visual harus dirangsang dengan baik. Jika tidak, maka kecerdasan visual tidak akan berkembang dengan optimal (Pebriana, 2017).

Pada anak juga terdapat kecerdasan finansial. Anak dengan kecerdasan finansial ataupun pemahaman finansial baik akan memiliki pilihan yang optimal seperti halnya memilih lebih banyak menabung, menyesuaikannya dengan uang dimiliki, serta mempunyai pertimbangan prioritas untuk membeli sesuatu keperluan / keinginannya. (Nik Amah, 2017)

Dengan demikian, anak memiliki kesempatan untuk muncul dan berkembang mencapai tahap yang semakin optimal, sehingga setiap anak berkesempatan menunjukkan kecenderungan, kepekaan, dan kemampuan dari kecerdasan yang dimilikinya. Kecerdasan visual dapat dirangsang dengan melalui berbagai program seperti melukis, mengambar menggunakan aplikasi paint pada komputer, membentuk sesuatu dengan plastisin, mengecap, dan menyusun potongan kertas menjadi bentuk gambar (kolase).

Kegiatan dalam pengembangan kecerdasan visual dapat dilakukan dengan pembelajaran kreatif. Pembelajaran kreatif sangat baik jika dilakukan dengan cara bermain. Seperti prinsip pembelajaran di RA, yaitu "Belajar melalui bermain". Pembelajaran seperti ini akan sangat menyenangkan bagi anak, sehingga anak tidak akan bosan dan jenuh. Anak dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik dengan menggunakan alat bermain maupun tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik ia akan melakukannya kembali dalam situasi lain. Bermain adalah awal timbulnya kecerdasan visual karena dalam kegiatan yang menyenangkan, anak akan dapat mengungkapkan gagasan-gagasannya secara bebas dalam hubungan dengan lingkungannya. Oleh karena itu, kegiatan tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu dasar dalam mengembangkan kecerdasan visual anak.

Kecerdasan visual pada dasarnya dimiliki setiap manusia, hanya saja dalam perjalanan hidupnya ada yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kecerdasannya, ada pula yang kehilangan potensi kecerdasannya karena tidak mendapatkan kesempatan ataupun tidak menemukan potensi kecerdasannya di lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi tersebut.

Aplikasi paint pada komputer adalah salah satu program (*software*) pengolah gambar, aplikasi paint merupakan salah satu aplikasi bawaan dari *microsoft windows*. Jadi program windows selalu ada aplikasi pengolah gambar yaitu paint. Setiap windows tampilan aplikasi paintnya berbeda, tetapi pada prinsipnya cara penggunaannya sama. Langkah-langkah menjalankan aplikasi paint sebagai berikut: 1. Buka aplikasi microsoft paint dengan klik tombol start yang ada di taskbar; 2. Klik menu all program, accessories, paint; 3. Jendela paint akan ditampilkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan upaya untuk meningkatkan kinerja sistem organisasi atau masyarakat agar lebih efektif dan efisien (Mulyasa, 2009). Tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah melakukan identifikasi persoalan, menentukan data, mengumpulkan data dan analisa, merencanakan tindakan lanjutan, melaksanakan tindakan lanjutan dan kemudian evaluasi serta *follow up*.

Subjek penelitian adalah 30 orang anak yang terdiri dari 13 anak perempuan dan 17 anak laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan di RA Al Muhajirin Kota Cimahi. Kegiatan ini dilakukan kurang lebih selama 3 bulan, dari awal Februari sampai akhir April 2017. Aktifitas dilakukan 2 kali pertemuan dalam satu minggu masing-masing kelas, setiap hari 3 tahap kelompok secara bergiliran masuk ke ruang komputer pada hari selasa dan jum'at. Kegiatan dimulai pukul 09.00-11.00 WIB.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan pembelajaran didasarkan pada hasil dokumentasi dan diperoleh data bahwa perencanaan pembelajaran di RA Al Muhajirin Kota Cimahi dilakukan dengan cara menyusun perencanaan program semester atau prosem, perencanaan kegiatan mingguan (RKM), dan perencanaan kegiatan harian (RKH). RKH dibuat berdasarkan RKM yang berbentuk *webbing*, dan RKM disusun berdasarkan prosem. Dalam satu hari dalam RKH, tidak semua kecerdasan dapat dikembangkan. Untuk penentuan tema, sekolah menyesuaikan kurikulum dari dinas.

Data wawancara tentang perencanaan pembelajaran diperkuat dengan adanya data dokumen sebagai berikut: Dokumen perencanaan pembelajaran yang terdiri dari dokumen program semester, dokumen RKM, dan dokumen RKH. Indikator yang ada pada RKH sesuai dengan indikator pada RKM pada mingguan tersebut, serta indikator pada RKM juga sesuai dengan pemetaan indikator pada program semester.

Perencanaan pembelajaran yang dilakukan berdasarkan data dokumen antara lain (1) perencanaan pembelajaran berupa prosem, RKM, dan RKH, (2) indikator pada RKH, RKM, serta prosem saling berkaitan (sinkron), karena RKH dibuat berdasarkan RKM sedangkan RKM disusun berdasarkan prosem, dan (3) pemilihan tema pada perencanaan pembelajaran berdasarkan tema dari dinas.

Pelaksanaan pembelajaran berdasarkan hasil observasi, dan dokumentasi sebanyak 2 kali pertemuan dalam 1 minggu yang dilaksanakan selama 1 bulan, diperoleh data bahwa pelaksanaan pembelajaran terdiri dari kegiatan ATP (*At The Playground*), kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, serta kegiatan akhir.

Deskripsi hasil penelitian pada tahap tindakan terlebih dahulu disediakan bahan dan alat yang dapat digunakan sebagai media dalam menggunakan aplikasi paint yang dapat di perlihatkan di RA Al Muhajirin Kota Cimahi, kemudian dilakukan pengamatan awal dengan menggunakan tabel observasi tentang hasil belajar melalui penggunaan aplikasi paint pada peningkatan kemampuan visual, yang muncul pada pengembangan fisik motorik dan seni seorang anak.

Selanjutnya, dibuatlah skenario pembelajaran yang dilakukan pada pembelajaran di RA Al Muhajirin, yaitu berupa RKH. Skenario pembelajaran yang sesuai dengan tema-tema dan kompetensi dasar dari bidang pengembangan aspek seni, indikator dengan menggunakan komponen-komponen penggunaan media yang lebih efektif dan efisien. Setelah menyusun skenario pembelajaran, peneliti juga menyusun lembar observasi.

Lembar observasi ini dimaksudkan sebagai alat untuk mengamati kondisi pembelajaran. Pengembangan aspek seni di kelompok belajarnya pada saat anak melaksanakan kegiatan menggambar menggunakan aplikasi paint.

Kegiatan lain yang dilakukan dalam tahap persiapan adalah merancang alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar anak dalam penggunaan teknik menggambar menggunakan aplikasi paint yang benar. Alat evaluasinya berupa non tes. Penilaian non tes ini dilakukan dengan mengamati kegiatan anak selama berlangsung pembelajaran dan diisi pada lembar observasi hasil siklus I. Pelaksanaan tindakan merupakan tahap yang dilakukan terhadap rancangan yang telah disusun sebelumnya berdasarkan masalah yang dihadapi. Dalam tahap ini, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan sebelumnya. Berdasarkan skenario yang telah dibuat, guru melaksanakan tindakan didalam kelompok belajarnya. Tindakan I yang dilaksanakan adalah dengan menerapkan pembelajaran

pengembangan aspek visual melalui penggunaan aplikasi paint dengan teknik menggambar dengan benar.

Berdasarkan tindakan yang diberikan kepada anak pada tindakan I, selanjutnya diolah dan dianalisis secara bersama-sama. Analisis data dilakukan untuk memudahkan dalam merefleksi pembelajaran agar dapat menyusun rencana pemecahan masalah pada langkah pembelajaran selanjutnya. Observasi dilakukan dalam pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah disiapkan. Pengamatan pertama sekali dilakukan terhadap pelaksanaan tindakan I. Observasi ini dilakukan bertujuan untuk melakukan proses pembelajaran pengembangan aspek visual melalui penggunaan aplikasi paint teknik menggambar untuk melatih kemampuan motorik halus anak secara langsung dikelompok belajarnya.

Berdasarkan hasil pengamatan tindakan I, dilakukan analisis dan direfleksikan sehingga diperoleh gambaran untuk perencanaan selanjutnya. Observasi selanjutnya dilakukan terhadap peningkatan hasil belajar pengembangan aspek visual melalui penggunaan teknik menggambar menggunakan aplikasi paint dalam upaya melatih kemampuan visual anak di RA Al Muhajirin Kota Cimahi.

Hasil pengamatan yang diperoleh selanjutnya dianalisis dan direfleksi. Hasil pengamatan dianalisis pada masing-masing tindakan. Refleksi tindakan I dijadikan dasar penentuan langkah alternatif pemecahan masalah.

Selanjutnya, hasil refleksi dari tindakan dijadikan sebagai dasar penyimpulan terhadap proses pembelajaran pengembangan aspek visual melalui penggunaan teknik menggambar menggunakan aplikasi paint untuk melatih kemampuan kecerdasan visual anak.

Untuk memperoleh deskripsi yang objektif terhadap pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lembar pengamatan. Lembar pengamatan menyangkut dengan aspek-aspek yang dinilai, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Aspek kognitif yang diamati terdiri atas kemampuan anak menyerap informasi tentang pengetahuan pengembangan aspek visual dari penjelasan guru. Selanjutnya aspek afektif menyangkut dengan keaktifan anak mengikuti pembelajaran dengan melatih kemampuan motorik halus anak melalui aplikasi paint. Pelaksaan tindakan siklus I didasarkan pada hasil evaluasi dan refleksi hasil observasi awal. Selanjutnya, peneliti mendasarkan pada rencana pelaksanaan tindakan yang mengacu kepada hasil evaluasi dan refleksi tindakan I.

Berdasarkan siklus yang dilalui pada pembelajaran pengembangan aspek visual melalui aplikasi paint untuk melatih kemampuan visual anak, disusunlah simpulan penelitian.

Proses pembelajaran sebelum dilakukan tindakan dan sesudah dilaksanakan tindakan dengan menggunakan aplikasi paint sebagai alat bantu terjadi peningkatan. Tergambar dari tingginya minat belajar anak dalam mengikuti pelajaran dengan teknik menggambar menggunakan aplikasi paint dengan bentuk gambar dan hasil warna gambar membuat anak bertanya kenapa bisa gambar tersebut berwarna dari masing-masing gambar dan kombinasi warna tersebut dalam kegiatan belajar yang akan dikerjakan pada saat itu.

Guru dan peneliti memberi penjelasan pada anak untuk tidak hanya memperhatikan benda yang menarik tersebut, tetapi juga harus benar-benar mengikuti proses pembelajaran yang baik, sehingga dapat mengenal warna dan membuat bentuk gambar sederhana dengan benar.

Peneliti memberi pengarahan dan penjelasan secara rinci pada anak bagaimana cara membuat gambar dengan menggunakan aplikasi paint dan menghasilkan gambar dengan indah sehingga anak dapat menggambar dengan aplikasi paint dan mewarnai gambar dengan baik dan benar serta dapat melatih imajinasi anak untuk menggambar.

Deskripsi hasil siklus I dijelaskan sebagai berikut: Perencanaan kegiatan yang dilakukan pada siklus I adalah mempersiapkan beberapa hal yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian yaitu membuat RKH, menyusun instrumen aktifitas anak serta membuat media gambar aplikasi paint dengan variasi warna dasar serta contoh hasil teknik menggambar menggunakan aplikasi paint dalam proses pembelajaran.

Siklus I dilaksanakan dalam upaya peningkatan hasil belajar pengembangan visual melalui kegiatan menggambar menggunakan aplikasi paint untuk melatih kemampuan kecerdasan visual anak untuk pembelajaran dibidang seni pada anak RA Al Muhajirin Kota Cimahi dengan 2 kali pertemuan dalam 1 minggu. Kegiatan menggambar menggunakan aplikasi paint dalam pengembangan aspek seni untuk melatih kemampuan kecerdasan visual anak dengan menggunakan media pendukung,

hal ini sesuai dengan kegiatan harian yang sudah disusun. Langkah-langkah pelaksanaannya sesuai dengan yang dituangkan dalam RKH.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sesuai perencanaan dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran. Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini diawali dengan memberikan motivasi dengan menggali pengetahuan awal anak serta memberikan informasi kompetensi yang akan dipelajari. Selanjutnya guru membagi anak menjadi 3 kelompok, kemudian guru memberikan tugas kepada masing-masing kelompok tersebut untuk dieksplorasi. Pada tahap berikutnya guru mengamati aktifitas anak dan membimbing kegiatan tersebut serta memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk memperlihatkan hasil kerja dalam kelompoknya. Anak diharapkan dapat menunjukkan dan menceritakan bentuk gambar yang dibuat.

Kegiatan menggambar menggunakan aplikasi paint yang digunakan pada siklus I ini untuk menentukan jenis warna dan bentuk gambar serta kemampuan anak dalam mengkombinasikan masing-masing warna ke dalam bentuk gambar sederhana. Tahap berikutnya, guru memberikan klarifikasi dan penguatan terhadap materi yang telah dikerjakan serta memberikan bimbingan pada anak yang belum memahami materi yang telah dipelajari.

Pada akhir pembelajaran, guru memberikan tugas pada anak untuk menulis kembali kata-kata yang sudah diajarkan. Kegiatan ini dilakukan pada 2 kali pertemuan. Pada akhir pembelajaran diberikan evaluasi. Dari analisis terhadap hasil belajar yang dicapai oleh anak diperoleh data bahwa anak memperoleh nilai Belum Berkembang (BB) 1 orang anak, Mulai Berkembang (MB) 7 orang anak, berjumlah 22 orang anak dari keseluruhan jumlah anak 30 orang, maka jumlah anak yang mendapatkan nilai BSH 6 orang anak, dan BSB 16 orang anak sebesar 75 %, jumlah yang belum memperoleh nilai BSH dan BSB adalah 6 orang dengan persentase sebesar 25 %.

Observasi yang dilakukan pada siklus I ini antara lain adalah aktifitas anak saat pembelajaran berlangsung dan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Hasil observasi guru terhadap aktifitas anak pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi aktifitas anak, yaitu persentase aktifitas sebesar 80,0%. Hal ini menunjukkan bahwa aktifitas anak tergolong cukup dari yang diharapkan oleh peneliti. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I yang diperoleh tentang aplikasi paint untuk melatih kemampuan motorik halus anak diatas memperlihatkan bahwa rata-rata nilai BSB yang diperoleh adalah 57,2%, BSH dengan nilai rata-rata 21,4%, MB nilai rata-rata 17,8% dan nilai rata- rata BB 3,6%.

Dengan demikian, dapat disimpulkan sebagian besar anak di RA Al Muhajirin sudah bisa memahami pembelajaran yang disampaikan guru dalam aplikasi paint untuk melatih kemampuan motorik halus anak dalam artian adanya ketercapaian indikator dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil dari rekapitulasi siklus I jelas sudah terlihat bahwa terjadi peningkatan terhadap tiap-tiap kegiatan pembelajaran.

Setelah siklus I selesai, dilakukan penilaian terhadap hasil belajar anak, aktifitas anak dalam melaksanakan pembelajaran. Guru dan peneliti secara kolaborasi membuat pertemuan untuk membahas tentang tindakan yang harus diperbaiki serta tindakan yang harus dipertahankan pada pembelajaran. Tindakan tersebut sebagai berikut: 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan lebih jelas pada anak. 2) Memotivasi anak yang tidak aktif dalam kelompoknya, membimbing anak dalam tugas kelompok dengan cara mendekati tempat duduk anak untuk melihat aktifitas anak lebih dekat serta membimbing anak dalam kegiatan tugas kelas. 3) Pengelolaan waktu lebih efektif. 4) Membuat perbedaan antara warna dan bentuk gambar dengan warna dan bentuk gambar lainnya, karena anak kesulitan dalam membedakan kedua hal tersebut, salah satu caranya dengan memberikan perbedaan dan penempatan warna dari masing-masing bentuk gambar yang dihasilkan anak melalui penerapan kegiatan menggambar menggunakan aplikasi paint.

Dari hasil observasi terhadap aktifitas anak, terjadi peningkatan 75,00% pada siklus I. Hasil persentase aktifitas anak ini disebabkan adanya aktifitas anak pada kegiatan tugas kelompok dan tugas kelas. Selain itu, tindakan guru dengan terus membimbing anak pada kegiatan kelompok juga ikut mempengaruhi kenaikan aktifitas tersebut. Dari data yang diperoleh masih ada anak yang tidak aktif dan telah dilakukan tindak lanjut dengan memberikan pertanyaan dan memberikan sanksi berupa tugas menyelesaikan bentuk gambar dengan teknik menggambar menggunakan aplikasi paint dengan variasi

warna berdasarkan imajinasi anak yang harus dilakukan didepan komputer tanpa bantuan dari teman kelompoknya.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I, maka dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar anak pada pembelajaran dengan menggunakan aplikasi paint. Hal ini dapat kita lihat dari hasil belajar anak. Aktifitas anak pada saat pembelajaran berlangsung dan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Setelah dilakukan analisis, peningkatan ini berkaitan langsung dengan penggunaan aplikasi paint dan variasi warna serta penggunaan alam sekitar sebagai media pembelajaran.

Aspek yang terpenting adalah melatih kemampuan kecerdasan visual anak serta peningkatan hasil belajar anak. Selain dapat melatih kemampuan kecerdasan visual anak, aplikasi paint dengan variasi warna serta alam sekitar sebagai media pembelajaran dapat juga berfungsi meningkatkan kemampuan seni daya pikir anak pada pengenalan aplikasi paint dan menggambar menggunakan aplikasi paint yang selama ini dianggap sebagai materi yang sulit.

Hasil belajar anak yang diperoleh pada siklus I sesuai dengan harapan yang diinginkan yaitu 75,00%. Hasil belajar siklus I 75,00% anak tuntas dan sebanyak 22 orang anak yang memperoleh nilai BSH sebanyak 8 orang anak, dan BSB sebanyak 16 orang anak. Observasi yang dilakukan terhadap aktifitas anak pada siklus I sebanyak 80,0% anak aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan dari seluruh hasil tindakan menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar anak, peningkatan kemampuan motorik halus anak serta peningkatan terhadap kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi paint dan menggambar sebagai media pembelajaran dapat digunakan pada pembelajaran menggunakan teknik menggambar menggunakan aplikasi paint pada komputer.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi paint pada komputer dalam melatih kemampuan kecerdasan visual sebagai media pembelajaran yang dapat melatih kemampuan kecerdasan visual anak pada pengembangan kecerdasan visual di RA Al Muhajirin Kota Cimahi, serta dapat meningkatkan kreatifitas anak dalam menggambar menggunakan media aplikasi paint pada komputer. Penggunaan aplikasi paint sebagai media pembelajaran dapat melatih kemampuan kecerdasan visual anak pada pengembangan kemampuan kecerdasan visual anak. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa terjadi perubahan pada kemampuan kecerdasan visual anak setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi paint pada komputer.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ketua peneliti beserta anggota mengucapkan terimakasih banyak kepada Tim dan RA Al Muhajirin Kota Cimahi atas kerjasama yang baik selama penelitian ini dilakukan. Kepercayaan lembaga yang diberikan akan terus kami jaga dan akan kami kembangkan terus pada penelitian-penelitian yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Joni (2015). Hubungan Pola Asuh Orang Tua terhadap Perkembangan Bahasa Anak Prasekolah (3-5 tahun) di PAUD Al-Hasanah Tahun 2014. *Journal Obsesi (Journal of Early Chilhood Education, 1(1), 42 – 48.*

Lina, A. (2016) Stimulasi Kecerdasan Visual Spasial dan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Kindergarten Watching Siaga Bencana Gempa Bumi di PAUD Terpadu Permata Hati Banda Aceh. jurnal visipena vol. 6 no. 2 hal 26-39

Mulyasa, E. (2009). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Prenada Media.

Musfiroh, T. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: PT Indeks.

Nik Amah, N. E. S. (2017). Permainan Poli Dana untuk Menumbuhkan Kecerdasan Finansial pada Anak Usia Dini. *Jurnal CARE, 4*(2), 31–40.

Pebriana, P., H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Journal Obsesi (Journal of Early Chilhood Education, 1(1), 1 – 11*.

Ramli. (2005). *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Sujiono, Nurani, & Yuliani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Undang-undang Sisdiknas. (2003). Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas.

Vol 2 No 1 (2018) Page 118 – 123
JURNAL OBSESI : JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Research & Learning in Early Childhood Education
https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Persepsi Mahasiswa PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Ponorogo terhadap PAUD di Kabupaten Ponorogo

M. Fadlillah
Universitas Muhammadiyah Ponorogo

ABSTRAK
Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui persepsi mahasiswa PGPAUD terhadap pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo. (2) untuk mengetahui kendala-kendala pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo berdasarkan persepsi mahasiswa PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan melibatkan 30 mahasiswa. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara. Wawancara dilakukan secara langsung kepada mahasiswa PGPAUD Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Hasil penelitian ini yaitu 1) persepsi mahasiswa PGPAUD terhadap pelaksanaan pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo secara umum belum berjalan dengan baik sesuai standar nasional pendidikan anak usia dini. 2) kendala-kendala pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo yaitu a) terdapat sebagian guru-guru PAUD yang belum S1 PGPAUD, kesejahteraan guru PAUD yang masih rendah, sarana dan prasarana belum memadai, serta mininya bantuan dari pemerintah, baik pusat maupun daerah.

Kata Kunci: *Persepsi, pendidikan anak usia dini*

ABSTRACT
The purpose of this study were (1) to know the perception of PGPAUD students toward early childhood education in Ponorogo District. (2) to know the obstacles of early childhood education in Ponorogo Regency based on perception of PG-PAUD students Muhammadiyah University of Ponorogo. The method used in this research is qualitative descriptive involving 30 students. Data collection was done by interview technique. The interview was conducted directly to the students of PGPAUD Muhammadiyah University of Ponorogo. The results of this study are 1) PGPAUD student perception on the implementation of early childhood education in Ponorogo regency in general has not run well according to national standards of early childhood education. 2) the obstacles of early childhood education in Ponorogo District are a) there are some teachers of PAUD who have not S1 PGPAUD, the welfare of early childhood teachers are still low, facilities and infrastructure is not adequate, and mininya assistance from the government, both central and local.

Keyword : Perception, Early Childhood Education

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉Corresponding author : M. Fadlillah
Address : Universitas Muhammadiyah Ponorogo
Email : fadly_ok@yahoo.co.id
Phone : 0857 2615 2529

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)
ISSN 2549-8959 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini di Indonesia sudah mengalami perkembangan yang signifikan dari tahun ke tahun, tidak terkecuali di wilayah Kabupaten Ponorogo. Pemerintah melalui dinas pendidikan daerah telah mengeluarkan berbagai bentuk kebijakan dan bantuan dalam upaya menjalankan dan meningkatkan mutu pendidikan anak usia dini di Indonesia. Namun demikian, tidak semua lembaga pendidikan anak usia dini mendapat bantuan yang maksimal, sehingga pelaksanaan pendidikan anak usia dini pun tidak berjalan sesuai dengan semestinya.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditunjukan kepada anak yang berada dalam rentang usia 0 – 8 tahun (Morrison, 2012:4). Pendidikan ini dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak, baik jasmani maupun rohani, supaya dapat berkembang dengan optimal. Dalam Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah 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.

Pelaksanaan pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo sangat berbeda dengan daerah-daerah yang lain. Mulai dari pengelolaan lembaga sampai pada bentuk pembelajaran. Misalnya dalam pembelajarannya mayoritas masih klasikal, pembiayaan masih sangat minim, sarana dan prasarana kurang memadai, lebih-lebih kesejahteraan guru masih jauh dari kata cukup. Tentu kondisi ini menjadi persoalan tersendiri dalam pelaksanaan pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo .Ada beberapa faktor yang mempengaharuhi perbedaan tersebut, baik secara internal maupun eksternal. Dari internal, misalnya dilihat dari sumber daya manusianya maupun sarana dan prasarananya, sedangkan dari eksternal dapat berupa kepercayaan dari masyarakat dan bentuk pembiayaannya.

Permasalahan teresebut sudah seharusnya diketahui dan dipahami oleh mahasiswa prodi Pendidi Guru Pendidikan Aanak Usia Dini (PG-PAUD) Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Sebab mereka merupakan calon pendidik yang akan berkecipung atau terjun langsung dalam dunia pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo. Dalam rangka mengetahui seberapa jauh pengetahuan dan pemahaman mahasiswa terhadap pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo, maka perlu digali berbagai persepsi mahasiswa terkait persolan tersebut. Dengan persepsi tersebut setidaknya mahasiswa PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Ponorogo dapat ikut berkontribusi atau memberikan solusi terhadap persoalan-persoalan pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo. Dengan kata lain, mereka mempunyai tanggungjawab moril dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo.

Definisi Persepsi PAUD

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia persepsi dimaknai sebagai tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu atau proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca indranya. Istilah persepsi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu perceptio yang memiliki makna tindakan menyusun, mengenali, dan menafsirkan informasi sensoris guna memberikan gambaran dan pemahaman tentang lingkungan (http://id.wikipedia.org).

Pengertian tersebut memeberikan penjelasan bahwa persepsi merupakan suatu proses pengematan seseorang terhadap lingkungan dengan menggunakan indranya sehingga mampu menghasilkan sebuah tanggapan atau gambaran mengenai lingkungan tersebut.

Menurut Slameto (2010:102) persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi kedalam otak manusia, melalui persepsi manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan ini dilakukan lewat inderanya, yaitu indera pengelihat, pendengar, peraba, perasa, dan pencium. Pendapat lain menyebutkan bahwa persepsi adalah proses individu dalam menginterprestasikan, mengorganisasikan dan memberi makna terhadap stimulus yang berasal dari lingkungan di mana individu itu berada yang merupakan hasil dari proses belajar dan pengalaman. Kedua pengertian tersebut memiliki kesamaan yaitu persepsi diperoleh melalui pengelaman indra seseorang dari lingkungannya, kemudian menghasilkan sebua tanggapan atau pengetahuan mengenail lingkungan tersebut.

Dalam kaitannya dengan pendidikan anak usia dini, persepsi di sini dimaksudkan untuk memperoleh tanggapan tentang pelaksanaan pendidikan anak usia dini, khususnya di Kabupaten Ponorogo. Persepsi ini digali dari mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD).

Harapannya dengan peresepsi ini diperoleh gambaran tentang pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo.

Menurut Walgito (1989:54) terdapat tiga syarat terjadi sebuah persepsi, yaitu: (1) adanya objek yang dipersepsi, (2) adanya alat indra atau reseptor, dan (3) adanya perhatian. Ketiga syarat tersebut saling berpengaruh satu sama lain. Artinya, persepsi akan menghasilkan sebuah tanggapan atau gambaran manakala syarat-syarat tersebut dialami langsung oleh seseorang.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi ada dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berupa perasaan, sikap dan kepribadian individu, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian (fokus), proses belajar, keadaan fisik, gangguan kejiwaan, nilai dan kebutuhan juga minat, dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal berupa latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan dan kebutuhan sekitar, intensitas, ukuran, keberlawanan, pengulangan gerak, hal-hal baru dan familiar atau ketidak asingan suatu objek (Miftah Toha, 2003:154).

Di samping itu, menurut Walgito (2004:70) terdapat tiga faktor utama yang mempengaruhi persepsi seseorang, di antaranya:

a. Objek yang dipersepsi; Objek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera atau reseptor. Stimulus dapat datang dari luar individu yang mempersepsi, tetapi juga dapat datang dari dalam diri individu yang bersangkutan yang langsung mengenai syaraf penerima yang bekerja sebagai reseptor.

b. Alat indra; syaraf dan susunan syaraf alat indera atau reseptor merupakan alat untuk menerima stimulus, di samping itu juga harus ada syaraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptor ke pusat susunan syaraf, yaitu otak sebagai pusat kesadaran. Sebagai alat untuk mengadakan respon diperlukan motoris yang dapat membentuk persepsi seseorang.

c. Perhatian; untuk menyadari atau dalam mengadakan persepsi diperlukan adanya perhatian, yaitu merupakan langkah utama sebagai suatu persiapan dalam rangka mengadakan persepsi. Perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada sesuatu sekumpulan objek.

Dari berbagai uraian tersebut dapat dipahami bahwa persepsi pendidikan anak usia dini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran mengenai kondisi pendidikan anak usia dini dilihat dari sudut pandang mahasiswa. Pandangan mahasiswa mengenai pendidikan anak usia dini ini dapat dijadikan tolak ukur kemampuan mahasiswa dalam menyikapi berbagai kondisi dan isu perkembangan pendidikan anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan melibatkan mahasiswa PGPAUD Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Adapun yang menjadi subjek penelitian yaitu mahasiswa PGPAUD. Jumlah mahasiswa yang terlibat sebanyak 30 orang, terdiri dari semester 4 dan semester 5. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara secara langsung kepada mahasiswa. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan sejumlah sepuluh pertanyaan yang berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo. Melalui wawancara ini diperoleh gambaran mengenai pandangan mahasiswa tentang kondisi pelaksanaan pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo.

PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Pendidikan Anak Usia Dini di Kabupaten Ponorogo

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak yang berada pada rentang usia 0 – 6 tahun. Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan anak usia dini ialah 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. Definisi tersebut juga tercantum dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Berkaitan dengan definisi pendidikan anak usia dini ini mahasiswa pendidikan guru pendidikan anak usia dini Universitas Muhammadiyah Ponorogo mengartikannya secara beragam. Sebagaian besar mahasiswa mendefinisikan seperti yang tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003. Sebagian yang lain mendefinisikan dengan konteks yang berbeda dan mengaitkannya dengan kondisi perkembangan anak. Terdapat lima belas mahasiswa yang mendifinisikan pendidikan anak usia dini sebagai pendidikan yang ditujukan

kepada anak usia 0 – 6 tahun untuk mempersiapkan anak menuju pendidikan selanjutnya. Definisi pendidikan anak usia dini ini dijelaskan secara sederhana dan hanya ditekankan pada anak usia 0 -6 tahun serta dimaksudkan untuk mempersipkan anak memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pengertian lebih luas dijelaskan oleh sepuluh mahasiswa yang lain. Menurut mereka pendidikan anak usia dini ialah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga 6 tahun yang dilakukan untuk pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak supaya siap memasuki pendidikan selanjutnya. Definisi ini jika dibandingkan yang pertama jauh lebih lengkap. Di mana pendidikan dimaknai sebagai usaha pembinaan untuk anak usia 0 – 6 tahun dalam rangka memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak supaya dapat memasuki pendidikan lebih lanjut dengan maksimal.

Dari beberapa persepsi mahasiswa pendidikan guru pendidikan anak usia dini Universitas Muhammadiyah Ponorogo tersebut, dapat dipahami bahwa pengertian pendidikan anak usia dini paling tidak mencakup tiga hal, di antaranya: (1) pendidikan atau upaya pembinaan ditujukan kepada anak usia 0 – 6 tahun, (2) pendidikan dimaksudkan untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak, baik jasmani maupun rohani, dan (3) pendidikan dilakukan dalam rangka mempersiapkan anak memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo mahasiswa pendidikan guru pendidikan anak usia dini Universitas Muhammadiyah Ponorogo mempunyai persepsi yang beragam. Untuk mengetahui pelaksanaan pendidikan anak usia dini ini dapat dilihat melalui beberapa unsur, di antaranya:

a. Kurikulum

Berkaitan dengan kurikulum yang digunakan dalam pendidikan anak usia dini secara mayoritas mahasiswa pendidikan guru pendidikan anak usia dini berpendapat bahwa kurikulum yang diterapkan dalam pembejaran sebagian besar lembaga PAUD masih menggunakan kurikulum tingkat satuan pendidikan. Meskipun sudah ada yang menerapkan Kurikulum 2013, namun jumlahnya masih sangat terbatas.

Kondisi ini menggambarkan bahwa pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo masih harus ditingkatkan kualitasnya serta perlu mendapatkan perhatian khusus dari pemerintah daerah. Hal ini dimaksudkan supaya pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo semakin meningkat kualitasnya, sehingga dapat bersaing dengan daerah-daerah yang lain.

b. Model pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu bentuk langkah-langkah pembelajaran yang digunakan dalam memperlancar aktivitas pembelajaran. Menurut persepsi sebagian besar mahasiswa pendidikan guru pendidikan anak usia dini model pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo secara umum masih menggunakan model klasikal. Dalam konteksi ini aktivitas pembelajaran masih didominasi oleh guru, sedangkan anak didik cenderung mengikuti apa yang diperintahkan oleh guru. Kondisi ini menjadikan anak kurang bereksplorasi dalam mengembangkan berbagai kemampuannya.

Pada era sekarang ini, seharusnya model pembelajaran klasikal sudah ditinggalkan dan berganti menggunakan model pembelajaran yang lainnya. Menurut Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini model pembelajaran yang berkembang dan banyak diaplikasikan dalam pendidikan anak usia dini ialah model pembelajaran sentra (Depdiknas, 2015:12). Model pembalajaran sentra adalah model pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya dilakukan di dalam "lingkaran" (*circle times*) dan sentra bermain. Lingkaran yaitu pendidik duduk bersama anak duduk melingkar untuk memberikan pijakan kepada anak, baik sebelum maupun sesudah bermain. Sentra bermain ialah zona bermain anak yang dilengkap dengan seperangkat alat bermain.

Pembelajaran dengan model sentra ini dianggap sebagai model yang sangat tepat untuk pendidikan anak usia dini, sebab anak dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Di mana peran guru hanya sebagai fasilitator dan pembimbing anak didik. Melalui model sentra ini anak-anak dapat bereksplorasi sesuai dengan imajinasi anak masing-masing.

Oleh karena itu, sebaiknya pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo mulai berubah menggunakan model sentra dalam kegiatan pembelajarannya. Selain untuk memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi, juga untuk mempermudah guru dalam megajar. Melalui model pembelajaran ini guru hanya berperan sebagai fasilitator, sehingga dominasi guru menjadi berkurang. Dalam model pembelajaran ini yang dituntut lebih aktif adalah anak didik.

c. Sarana dan prasarana

Berkaitan dengan sarana dan prasarana ini, menurut sebagian besar mahasiswa pendidikan guru pendidikan anak usia dini universitas muhammadiyah ponorogo berpendapat bahwa sarana dan prasarana pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo masih jauh yang diharapkan, karena belum sesuai dengan kebutuhan dan yang seharusnya. Keterbatasan dan belum sesuainya sarana dan prasarana ini dapat dilihat melalui kondisi bangunan dan kelas yang belum layak dan belum sesuai dengan standar yang diterapkan oleh pemerintah. Di samping itu, sarana-sarana penunjang pembelajaran, seperti media dan alat permainainan edukatif masih sangat terbatas jumlahnya. Hal ini dikarenakan kemampuan finansial lembaga masih terbatas, sehingga kurang mampu membeli berbagai sarana pembelajaran tersebut. Meskipun sudah ada bantuan dari pemerintah pusat maupun pemerintah daerah setempat, akan tetapi bantuan tersebut dirasa belum cukup untuk memenuhi berbagai kebutuhan pendidikan anak usia dini. Namun demikian, guru maupun lembaga tetap berusaha memenuhi berbagai kekurangan yang ada, meskipun dilakukan secara bertahap disesuikan dengan skala prioritas.

Terlepas dari berbagai kekurangan dan keterbatasan pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo tersebut, sebagaian besar mahasiswa pendidikan guru pendidikan anak usia dini universitas muhammadiyah ponorogo meyakini bahwa pelaksanaan pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo sudah berjalan dengan baik. Paling tidak ada 19 (sembilan belas) mahasiswa yang berpendapat demikian. Mereka beralasan bahwa pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo sudah terprogram dengan baik. Di samping itu, pendidikan anak usia dini di Kapupaten Ponorogo secara umum telah mengacu dan mengikuti ketentuan yang ada dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. selain itu, keberlangsungan pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo juga didukung oleh berbagai organisasi PAUD, seperti Himpaudi, IGTKI, IGRA dan IGABA, sehingga pelaksanaan pendidikannya lebih terarah dan dapat dipantau perkembangannya.

Adapun jumlah mahasiswa yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo belum berjalan dengan baik yaitu 9 (sembilan) mahasiswa. Mereka beralasan bahwa belum maksimalnya pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo didasari atas beberapa faktor, di antaranya: banyak lembaga PAUD yang belum menerapkan Kurikulum 2013, model dan metode pembelajaran yang masih klasikal, terdapat beberapa guru yang belum memenuhi kualifikasi akademik, serta sarana dan prasarana yang masih terbatas. Berdasarkan berbagai kekurang tersebut, mereka berasumsi bahwa pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo belum berjalan dengan ideal dan masih harus kerja keras untuk meningkatkan kualitasnya.

2. Kendala-Kendala Pendidikan Anak Usia Dini di Kabupaten Ponorogo

Dalam pelaksanaan pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo masih terdapat kendala-kendala yang perlu dihadapi dan dicarikan solusinya secara bersama-sama. Menurut persepsi mahasiswa pendidikan guru pendidikan anak usia dini Universitas Muhammadiyah Ponorogo terdapat beberapa kendala pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo, di antaranya:

a. Masih terdapat guru-guru PAUD yang belum memenuhi kualifikasi akademik. Sebagian besar guru PAUD di Kabupaten Ponorogo yang masih lulusan SMA sederajat. Selain itu, ada beberapa guru PAUD yang ijazah sarjana tidak sesuai dengan bidang pendidikan anak usia dini. Kondisi ini sedikit menghambat dalam peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini.
b. Sarana dan prasarana masih terbatas dan belum memenuhi standar ideal pendidikan anak usia dini.
c. Rata-rata lembaga PAUD di Kabupaten Ponorogo dikelola oleh swasta, sehingga pembiayaan operasional sehari-hari masih sangat terbatas. Di samping itu, bantuan dari pemerintah, baik pusat maupun daerah juga terbatas. Kondisi ini menjadikan sekolah harus bekerja ekstra dalam memenuhi berbagai kebutuhan maupun sarana pembelajaran. Terutama bagi lembaga- lembaga PAUD yang ada di pedesaan.
d. Kesejahteraan guru PAUD di Kabupaten Ponorogo masih relatif kecil, sehingga secara tidak langsung berpengaruh terhadap layanan dan proses pembelajaran pendidikan anak usia dini. Selain itu, kondisi tersebut menjadikan guru-guru PAUD di Kabupaten Ponorogo tidak dapat mengembangkan kompetensinya dengan maksimal.

KESIMPULAN

Persepsi mahasiswa Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) Universitas Muhammadiyah Ponorogo terhadap pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo sangat beragam, terutama dalam mendefinisikan pendidikan anak usia dini. Nmun secara keseluruhan mahasiswa sudah dapat mendefinisikan pendidikan anak usia dini dengan baik. Berkaitan dengan pemahaman mahasiswa terhadap pelaksanaan pembelajaran anak usia dini dapat dipahami bahwa pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo sudah berjalan dengan baik, meskipun masih ada beberapa kekurangan. Adapun beberapa kendala-kendala dalam pelaksanaan pendidikan anak usia dini di Kabupaten Ponorogo berdasarkan persepsi mahasiswa PGPAUD Universitas Muhammadiyah Ponorogo, antara lain: sebagian guru belum memenuhi kualifikasi akademik D IV / S1 PAUD / S1 Psikologi, sarana dan prasarana yang kurang memadai, masih terbatasnya bantuan dari pemerintah maupun swasta, dan rendahnya kesejahteraan guru.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Depdikanas. 2015. Pedoman Perencanaan Pengelolaan Kelas Pendidikan Anak Usia Dini. Kemendikbud.

Depdiknas. 2014. Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Depdiknas. 2014. Permendikbud No. 146 Tahun

2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD.

Hasmalena, H., Rantina, M., & Rukiyah, R. (2018). Pengaruh Penggunaan Multimedia terhadap Pemahaman Konsep pada Mata Kuliah Pengembangan Kognitif dan Kreatifitas Anak Usia Dini di UNSRI Palembang. *Jurnal Obsesi : Journal Of Early Childhood Education, 2*(1), 82-90. doi:10.31004/obsesi.v2i1.789

https://id.wikipedia.org/wiki/Persepsi

Morrison, G. S. 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Edisi Kelima. (Penerjemah Suci Romadhona dan Apri Widiastuti). Jakarta: Indeks. (Edisi asli diterbitkan tahun 2008 oleh Pearson Education, Inc).

Republik Indonesia. 2013. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudijono, Anas. 2005. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Toha, M. 2003. Perilaku Organisasi Konsep Dasar dan Aplikasinya. Jakarta: Grafindo Persada.

Walgito, Bimo. 2004. *Pengantar Psikologi Umum*. Surabaya: Bina Ilmu.

Vol 2 No 1 (2018) Page 124 – 130
JURNAL OBSESI : JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Research & Learning in Early Childhood Education
https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Increasing Religious Value through Singing Methods to Students of Kindergarten

Riwayati Zein✉[1] Sukmayanti[2]
PG-PAUD STKIP Adzkia Padang - Sumatera Barat

Abstrak

Penelitian ini dilakukan sebagai respon terhadap masalah bahwa pembelajaran siswa TK Adzkia V Padang dalam nilai-nilai agama berdasarkan masih rendah. Sementara itu, nilai-nilai agama adalah salah satu aspek yang perlu dirangsang dalam mengajar siswa TK di kelas B. Masalah yang ditemukan di lapangan adalah: 1) Hanya 5 anak yang dapat sembahyang dan 11 siswa lainnya tidak dapat berdoa dan mengangkat tangan mereka sambil berdoa. 2) Dalam praktek sholat 6 anak dapat melakukan dengan baik sedangkan 10 anak lainnya melakukan sholat yang terburu-buru bahkan berteriak-teriak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan nilai-nilai agama melalui metode nyanyi dalam mengajar siswa TK B Adzkia V Padang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (action research) yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Desain setiap siklus dilakukan dalam 5 pelajaran melalui empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan dokumentasi. Dengan demikian, data dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil siklus II menunjukkan peningkatan nilai agama anak cukup signifikan hingga mencapai 90% dan penelitian dinyatakan berhasil. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian metode nyanyi dapat meningkatkan nilai-nilai agama anak-anak di taman kanak-kanak B Adzkia V Padang.

Kata Kunci: Nilai-nilai agama dan metode Menyanyi

Abstract

This research was conducted as the response to the problem that the learning of kindergarten students of Adzkia V Padang in religious values based is still low. Meanwhile, religious values are one of the aspects that need to be stimulated in teaching kindergarten students in class B. Problems which are found in the field are: 1)Only 5 children who can pray well and other 11 students cannot pray and raise their hands while praying. 2) In the practice of praying 6 children can perform well while the other 10 children perform the praying a hurry even shouting. The purpose of this study is to describe the increase of religious values through the method of singing in teaching kindergarten B students of Adzkia V Padang.This research is a class action research (action Research) which was carried out in 2 cycles. The design of each cycle was conducted in 5 lessons through four stages: planning, action implementation, observation and reflection. The data collection technique was done by observation and documentation. Thus, the data was analyzed using descriptive statistics.The results of cycle II shows the increase of religious values of children is significant enough to reach 90% and the study is declared successful. Thus, it is concluded that the research of singing method can increase the religious values of children in kindergarten B Adzkia V Padang.

Keywords: *Religious values and Singing method*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIK UPTT 2018

✉Corresponding author :
Address : Elang Raya Street 5th Air Tawar Barat, Padang
Email : riwayati.zein@yahoo.com
Phone : 0813 7182 2011

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)
ISSN 2549-8959 (Media Online)

BACKGROUND

Early age is the period of life in the development of human life. This period is a potential time to develop various aspects of child development. According Busthomi (2012: 16) 50% child development occurs at the age of 0-5 years. The importance of this period is the initial foundation for child growth. The value of religion is one aspect of development in the early childhood learning process. If at this time the child received less attention, supervision and care is feared the child has not developed optimally.

The value of religion has an important role in shaping the personality of a person because this as a foundation for him in living life. Sturdy personality of a child will be directed in his life someday, because the meaning of religious values will be a guide and useful for human life both born and inner. This is supported by the Muslim hadith narration (1030-1031) which states that: "*Every child born in the nature of fitrah, both parents who make it Jewish, Christian and Majusi*". This hint suggests to parents need stimulation and guidance since early religious teachings so that children have a good philosophy of life. It is believed that the stimulation and guidance of religion in the learning process to help children make themselves understand the norms of life according to the views of their parents.

The problem of religious values in the kindergarten B children Adzkia V Padang was originally inspired by a reality in the daily behavior of children who have not reflected the personality of noble character, such as politeness in behaving according to religious demands. This indicates that there is something that needs to be improved, according to the pre-school education objectives is the basis for the growth and development of life later that required a stimulation of the development of religious values. Citing the opinion of Armstrong (2009: 183) that value is the development and introduction of history and philosophy that serves to enhance the cultural value and symbol system. It is believed that religious values can be introduced to children such as the history of the childhood life of Prophet Muhammad SAW whose conditions contain the teachings of behavior and values of life. The value of life is rooted in the value of religion for example a devout person worship symbolic life is calm because it is guided by the wisdom of worship he did. The child's mental-spritual recognition and stimulation effort is based on several considerations.

First stage development of religious values of children aged 4-6 years is practice of prayer. Supposedly, the child is able to perform the practice of prayer in an orderly manner. This is supported by the opinion of Sabiq (1994: 274-275) which states that: O people pray in a low voice, ... God is All-Hearing, All-Seeing. "The gentle voice of prayer is likened to dealing with the most respected the hope of what it wants to be, one of God's all-hearing attributes and even the movement of the human heart is known to Him, so there is no need to shout when praying, All seeing its meaning because of His greatness we can not hide, including the attitude of prayer. The empirical facts show that the movement praying children and read the prayers in a hurry and even shouting.This condition if left early then the child considers prayer as an activity without meaning and without rules so feared they are less convinced that Allah is Assami 'and AlBashar when the meaning of prayer praying solemnly. Thus it is concluded that in general the children have not done practice well prayer.

Implanting religious values in kindergarten children needs to be adjusted to the nature of children's learning is denagn pleasant atmosphere and approach appropriate to the development of children. During this introduction of religious values in children Adzkia V Padang kindergarten performed by habituation method. But it has not succeeded in motivating the child in praying before and after doing activities and the child has not yet been able to practice praying in an orderly fashion. Several times tried by the method of singing to invite children to pray by using a symbolic movement by holding both hands and praying quietly. It turns out motivated children to pray well and be disciplined to perform the prayer movement with a song that contains a message about the prayer.

Characteristic of religious values according to Permendikbud (2014: 21) that is to say a prayer before and after doing activities and doing worship. The graduation standard (SKL) of children in the development of religious values of children in kindergarten must be in accordance with the level of achievement of its development which is integrated in everyday activities. Religious values according to Hidayat (2004: 7.10) serve to show about good behavior that can be done and bad behavior that is not good done. Further Berk (2009: 498) reveals several things: 1) Religion to form and prepare the younger

generation to enter adulthood based on the moral values it embraces. 2) The result of youth religious education is possible to teach each other in discussions of moral issues and improvement of life. 3) Good feelings toward others. Enhance and strengthen life among people to interact and have social value. Expert opinion above understood that ideally children from an early age have good behavior and have independence in implementing independent elements.

The approach to religious values according to Hidayat (2005: 11.6) can be done by: 1) Playing a role, playing a role or object around it so that children get to know real religious life in learning. For example, playing a role to introduce the story of Prophet Ibrahim. 2) Field trips, children brought religious tours such as field trips to places of worship to know the greatness of God, know the rules and attitudes when in the place of worship and stimulated to perform worship. 3) Conversational to develop the skills of listening and speaking so that children can construct religious values such as teachers tell about the exemplary nature of the apostle. 4) Demonstration, by demonstrating an object, object, a process related to religious concept such as practice berwudhuk, practice of prayer. 5) Singing, teachers and parents can use to illustrate religious virtues and values.

Classroom learning is situational with the complexity of problems that become the tasks and responsibilities of teachers so that learning is conducive. Early childhood teachers will be more effective in implementing learning with a variety of methods so that children do not get bored. Learning method is a procedure used by teachers systematically and comprehensively to achieve learning objectives. Be sure that learning methods are structured comprehensively, systematically without contradictions so that the active participation of students when learning is an indicator of teacher success. Muslicatoen (2005:17) explains that many classroom learning methods can be used for stimulating and motivating children, one of which is by singing.

Singing method is one way to create an attractively attractive class. A song for children expressing the message, the message that moves the soul because it has the imagination of beauty through words combined with the music. Referring opinion Kamtini and Tanjung (2005: 116) states that the music encourages children to move and can to calm down. Children's songs have certain characteristics: unique, simple, according to the character of the child's voice. The lyrics of children's songs serve to stimulate the deepening of character, affection, educate and tell the culture, the rules of life and social functions.

Singing is one way to stimulate children's religious values. Benefits of singing to children according to Masitoh (2005: 1.13) 1.) Encourage the learning of children and make the class feel alive, 2) Development of education character, children interactions, singing is fun, 3) Overcoming anxiety, expressing anxiety, 4) Singing can build confidence and help memory. Thus in accordance with the statement Rahmawati (2005: 74) that singing can develop children's creativity.

Based on the background explanation of the above problem, the formulation of this research problem is: "How to increase the value of religion through the method of singing children kindergarten B Adzkia V Padang?". The purpose of this study is to describe the increase in religious values through the method of singing for children kindergarten B Adzkia V Padang.

RESEARCH METHODS

This study is a classroom action research (PTK) developed by Arikunto (2015:3) using a continuous cycle and each cycle is carried out in 5 actions. PTK according to Arikunto (2015: 194) is an action to improve the quality and learning process that improves learning outcomes. The research procedure consists of planning, execution, observation and reflection. Arikunto (2015: 143) explains that planning in PTK is to design details of what activities and how the implementation of action on each cycle as a guide for researchers.

1) The planning phase starts from the preparation of RPPM and RPPH that is adapted to the theme of learning. The action plan (RPT) of cycles 1 and 2 is arranged in a table that contains: learning materials and objectives, learning activity schedules, methods, media and assessment. 2) Implementation by Arikunto (2015: 145) is a core activity in PTK. Implementation phase of action is applying new way of teaching on classroom study consist of two cycles. 3) Observation stage is the stage of activity to collect some information to monitor and correct the implementation of the action in accordance with the RPT is prepared. 4) The

reflection stage is a checking step on the implementation action that has been designed. Reflections are supplemented with a note of weaknesses as a basis for improvement for the preparation of re-action plans in the following cycle.

Data collection techniques from this study consisted of: observation by checklist technique as concrete data to see the development of children learning outcomes. Observation according to Whortman (2005: 93) is a direct method to evaluate the development of children's learning. Based on the opinion of Whortman it is believed that for direct learning evaluation in this study use observation sheet.

Data analysis technique using simple percentage formula presented by Arikunto (2010: 112):

$$P = \frac{F}{N}\ x\ 100\%$$

Information:

P = Percentage
F = Frequency
N = Number of learners

The ability of children is said to increase if the percentage of child achievement increases from previous learning outcomes. Determination of the increase and interpretation of children's learning activities using Arikunto classification (2015: 106) as follows: 76% -100% = Very good developing (BSB), 51% - 75% = Expanding as expected (BSH), 25% -50% = Start developing (MB), and 0% - 25% = Not developed (BB). The hypothesis of this action research that "Singing methods implemented in learning can improve the religious values of the kindergarten children B Adzkia V Padang".

Table 1. Rating Scale of Increasing the Religious Value of Kindergarten Adzkia V Padang

Skor	Rate	Information
4	BSB	Children are able to pray well without help Children are able to do good worship without being helped
3	BSH	Children are able to pray well but are rarely helped Children are able to do worship well but rarely assisted
2	MB	The lazy child is able to pray well but is often helped Lazy children are able to do worship well but often assisted
1	BB	Not able to pray and always be helped Not able to do worship and always assisted

RESEARCH RESULT AND DISCUSSION

The application of the singing method starts from the initial activity. The teacher starts the lesson by saying hello. After apperception, the teacher mentioned the theme of the day's lesson “love the homeland because of god" sub theme of my city. The child sat in a circle reading the pledge, praying and repeating the short Surah. Teachers show how to pray and after that teachers read the meaning of Surah Al Araf and Surah Al Isra. After that the teacher appoints a child to lead the singing, about the prayer with the movement according to the meaning of the song. All children sing a song while holding a picture of praying "when I pray, I raised my hands, in a soft voice, not shouting, praying earnestly, in order to be granted any request of the faithful man". After the practicing, the children are asked to demonstrate in front of the class about the right procedure of praying. After that the teacher invites other children to applaud and appreciate the children by giving stickers pictures of people praying and how to pray. Furthermore, teachers remove praying activities by inviting children by saying hamdalah.

After that continued with dhuha prayer. This activity begins with a song to know how to perform wudhu. The teacher uses the movement of songs about the prayer; the children follow the song with the movement. Furthermore, the teacher asked about the procedure of praying dhuha completed with the core activities

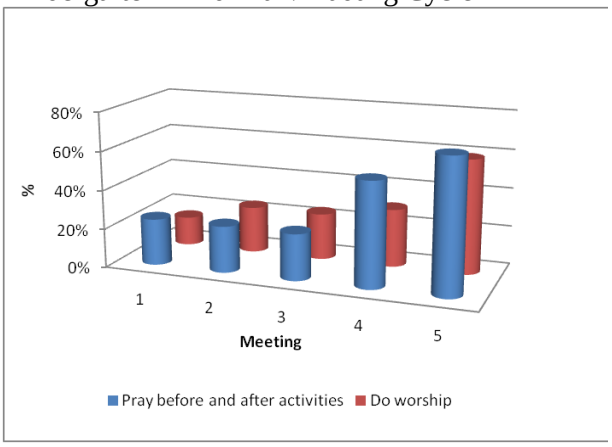
An overview of religious values improvement through the singing method of action cycle 1 on 5 meetings.

Table 2. Summary of Improved Religious Values through Singing Methods in Kindergarten B Adzkia V Padang Cycle 1

No	Aspects	Meeting					∑ %
		1	2	3	4	5	
1.	Pray before and after activities	24 %	24 %	24 %	54 %	69 %	39 %
2.	Do worship	15 %	24 %	24 %	30 %	59 %	36 %
Average							**38 %**

Table 2 above shows the general improvement of results achieved by children in the 1st cycle is still low obtained an average yield of 38% and not in accordance with predetermined success indicator achievement. The result of cycle 1 is illustrated in the following graph:

Graph 1. Recapitulation Improved Religious Values through Singing Methods in Kindergarten B Adzkia V Padang Cycle 1



Reflection is a review of the planning, implementation, observation and evaluation of research components by berkaloborasi between researchers with observers. The result of evaluation cycle 1 shows that in general the average achievement of children for both aspects observed low criterion, then continued on cycle 2. Illustration of the results of cycle 2 can be seen in the table below:

Table 3. Summary of Improved Religious Values through Singing Methods in Kindergarten B Adzkia V Padang Cycle 2

No	Aspects	Meeting					∑%
		1	2	3	4	5	
1	Pray before and after activities	85 %	91 %	94 %	96 %	99 %	93%
2	Do Worship	69 %	85 %	92 %	95 %	98 %	88%
Average							**90%**

Table 3 above shows that in general the improvement of outcomes achieved by children in cycle 2 has increased. The average yield obtained 90% with this is in conformity with the predicted success indicators of achievement. The result of cycle 2 is illustrated in the following graph:

Graph 2. Recapitulation Improved Religious Values through Singing Methods in Kindergarten B Adzkia V Padang Cycle 2

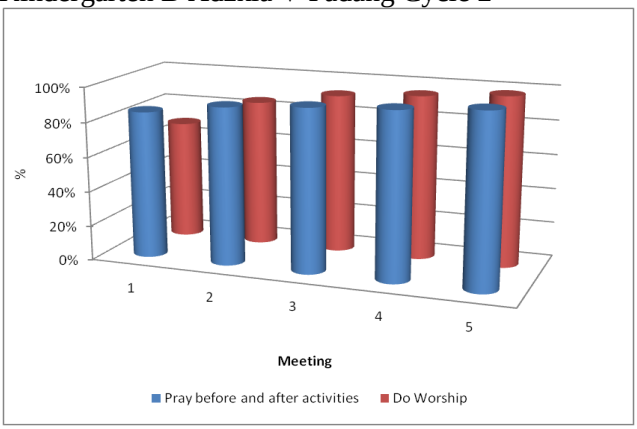
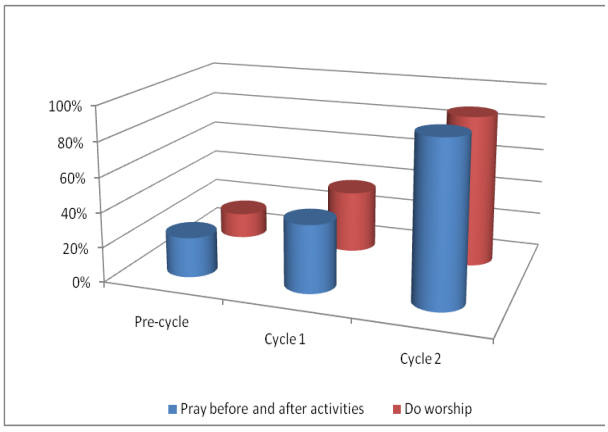


Table 4. Summary of Improved Religious Values through Singing Methods

NO	Aspects	Pre-cycle	Cycle 1	Cycle 2
1	Pray before and after activities	23%	39%	93%
2	Do worship	15%	36%	88 %
	Equal	**19%**	**38%**	**90%**

Table 4 shows that in general there is an increase in child learning development ranging from the average pre- action yield of 19%, the average result of the cycle 1 38%, and the average yield cycle 2 90%. Based on this it is stated that this research succeed to improve the religious value of kindergarten B children Adzkia V Padang through singing method.

Graph 3. Recapitulation Improved Religious Values through Singing Methods in Kindergarten B Adzkia V Padang Cycle 2 in Pre-action, Cycle 1 and Cycle 2



DISCUSSION

The purpose of this study is to describe "Improvement of the religious values of Adzkia V Padang kindergarten through the method of singing". Based on the findings of the research then discussed some of the following:

1. Pray before and after the activity

The results of the first cycle study showed that the development of children in prayer before learning in general is still low. Children are still not focused when praying so that most children pray while doing something. The child is reciting a prayer while shouting so that the other children who are solemn in prayer become disturbed. The activity of praying after conducting activities in general is still low. The child is still not used to praying after studying or praying after meals and always praying after hearing the instructions from his teacher. This is supported by Berk (2009: 496) many research results indicate that religious values contribute and are united to the pen, order and resolve the moral issues in the arrangement of life patterns. Based on this condition, the level of achievement that has been determined 75% has not been achieved therefore it is continued in cycle 2.

The results of the research cycle 2 shows that in general the development of children in praying after the activity has begun to increase. The child no longer prays as he does something and the child recites the order with his hands and reads the prayer in a low voice. Children are accustomed to praying after learning and after eating in order without shouting. Based on this condition, the level of achievement that has been determined 75% has been achieved. It is hereby stated that the singing method can increase the religious values of the children in prayer before and after the activity. Thus it is stated that this research was successful to increase the religious values of Adzkia V Padang kindergarten children. This is in accordance with the opinion of Mashitoh (2005: 113) that, "Singing is an expression of one's feelings of pleasure through tone and poem.For the development of religious values used Islamic songs, children are accustomed to easily do it.

2. An increasing picture of worship

The results of research cycle 1 shows that the development of children in doing worship in general is still low. Children still not focus when praying practice, most children do it while joking with friends. Prayer movement is not correct and the child is just standing up and sitting or walking and disturb friends so that other friends disturbed. The child is still not used to the practice of prayer and always hear the command of his teacher is just the right order.

This is supported by Hidayat's opinion (2004: 87) that, "Characteristics of the development of religious values of children is the formation of behavior in every activity carried out in daily activities on a regular basis. Through this program the child is expected to perform activities of worship well. The formation of behavior based on religious values Based on this condition and supported by the result of achievement rate that has been determined 75% has not been achieved therefore it is continued in cycle 2.

The results of the research cycle 2 shows the general development of children practice worship has significantly increased. The child has consciously started preparing himself for dhuha prayer for example asking permission to the teacher wudhuk. Children are accustomed to pray dhuha with orderly without having in command by the teacher and not shout. Prayer activities together have begun orderly. One of the children acts as a priest. This condition is supported by the achievement of 75% achievement that has been determined. The research of singing method has been able to increase the religious values of children in prayer before and after activity. In accordance with Kamtini and Tanjung (2005: 118), the strength of children's songs for learning helps develop intelligence, social values and psychomotor. Thus stated research methods of singing succeeded to increase the religious values of children in kindergarten Adzkia V Padang.

GREETING SPEECH

The success of this research cannot be separated by the help of various parties. On this occasion the researcher would like to thank the Head of Kindergarten Adzkia V Padang who has facilitated the implementation of this research. Not to forget the same greeting is also intended for colleagues so that harmonization occurs during the process of this research. May Allah repay all goodness, Aamiin.

REFERENCES

Ananda, R. (2017). Implementasi Nilai-Nilai Moral dan Agama Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Journal Of Early Childhood Education, 1*(1), 19-31. doi:10.31004/obsesi.v1i1.22

Arikunto, Suharsimi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara.

Armstrong, Thomas. 2009. *Multiple Intelligences in The class Room.* Alexandria : ASCD Publication Press.

Berk, Laura E. 2006. *Child Development*. London: Prentice Hall, Inc.

Busthomi, Yazid. 2012. *Panduan Lengkap PAUD Melejitkan Potensi dan Kecerdasan Anak Usia Dini.* Bandung : Citra Publishing.

Hadis Riwayat Muslim. 2009.*Syarah Riyadhus Shalihin*, Jilid 2 Cetakan 2. Jakarta : Darussalam Press.

Hidayat,Otib Hidayat.2004. *Metode PengembanganMoral dan Nilai-Nilai Agama.* Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

Kamtini dan Husni Wardi Tanjung. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu*. Jakarta : DIKTI Direktorat Pembinaan Tenaga Pendidik dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Fauziddin, M. (2016). Pembelajaran Agama Islam melalui Bermain pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Di TKIT Nurul Islam Pare Kebupaten Kediri Jawa Timur). *Jurnal Obsesi : Journal Of Early Childhood Education, 2*(2), 8-17. doi:10.31004/obsesi.v2i2.52

Moeslichatoen. 2005. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: Rineka Cipta.

Masitoh. 2005. *Strategi Pembelajaran di TK.* Jakarta; Universitas Terbuka

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Formal. Jakarta : Kemendikbud.

Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yokjakarta : Pustaka Pelajar.

Rachmawati, Yeni. 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitad pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : DIKTI Direktorat Pembinaan Tenaga Pendidik dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Sayyid,Sabiq, M. 1994.*Terjemah Fiqih Sunnah.* Jilid 4 cetakan I. Bandung: PT Al Ma'rif.

Whorthman, Sue C. 2005. *Assessment in Early Childhood Education* Fourth Edition. New Jersey:Pearson Education.

Vol 2 No 1 (2018) Page 131 – 136
JURNAL OBSESI : JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Research & Learning in Early Childhood Education
https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Pemberian ASI Ekslusif pada Ibu

Rizki Rahmawati Lestari
Program Studi S1 Kesehatan Masyarakat Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

ABSTRAK

Berdasarkan hasil data Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS) 2010 menunjukkan bahwa bayi yang mendapatkan ASI ekslusif di Indonesia hanya 15,3%, sedangkan target nasional cakupan pemberian ASI ekslusif sebesar 80%. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan pendidikan, pengetahuan, pekerjaan, umur dan informasi dari petugas kesehatan dengan pemberian ASI Ekslusif. Desain penelitian ini adalah *survey analitik* dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah Ibu-ibu yang mempunyai bayi usia 6-11 bulan di Desa Petapahan wilayah Kerja Puskesmas Tapung Perawatan periode Maret 2013. Teknik pengambilan sampel adalah *simple random sampling* yaitu sebanyak 56 orang. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 21-24 Juni 2013, dengan instrumen penelitian berupa kuisioner. Analisa data yang digunakan adalah Univariat dan Bivariat, dengan menggunakan Uji *Chi-square* dan *Yet Correction.* Hasil penelitian didapat frekuensi pemberian ASI Ekslusif di Desa Petapahan wilayah kerja Puskesmas Tapung Perawatan sebesar 41%. *P value* masing-masing variabel adalah 0,002, 0,008, 0,758, 0,064 dan 0,001. Variabel yang berhubungan dengan pemberian ASI Ekslusif yaitu pendidikan, pengetahuan dan informasi dari petugas kesehatan. Sedangkan variabel yang tidak berhubungan adalah pekerjaan dan umur ibu.

Kata Kunci : *ASI Ekslusif, pendidikan, pengetahuan, pekerjaan, umur, informasi tenaga kesehatan*

ABSTRACT

Pursuant to report result Research Into The Elementary Health (RISKESDAS) 2010 indicating that baby getting ASI ekslusif in Indonesia only 15,3%, while goals of national of coverage of gift of ASI ekslusif of equal to 80%. This research aim to know the education, knowledge, work, age and information from health worker with the gift of ASI Ekslusif. this Desain Research is analytic survey with the approach of cross sectional. Population in this research is Mother having age baby 6-11 month in the Village Petapahan in The Area of Tapung Maintenance Health Center of March period 2013. Technique of Intake sampel is simple random sampling that is as much 56 people. This research is conducted at date of 21-24 June 2013, with the research instrument in the form of kuisioner. Analyse the data used by is Univariat and Bivariate, by using Test of Chi-Square and Yet Correction. Result of research got by frequency of gift of ASI Ekslusif in the Village Petapahan in The Area of Tapung Maintenance Health Center of equal to 41%. P Value of each variable is 0,002, 0,008, 0,758, 0,064 and 0,001. Variable of which deal with gift of ASI Ekslusif that is education, knowledge and information from health worker. While variable which do not correlate is work and mother age .

***Keyword** : Exclusive Breastfeeding, education, knowledge, work, age,information of health worker*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉Corresponding author :
Address : Bangkinang, Kampar, Riau, Indonesia
Email : rizkirahmawati48@gmail.com
Phone : 0812 7779 7145

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)
ISSN 2549-8959 (Media Online)

PENDAHULUAN

Setiap bayi berhak mendapatkan Air Susu Ibu (ASI) Eksklusif sejak dilahirkan selama 6 bulan kecuali atas indikasi medis (Pasal 128 ayat (1) UU Kesehatan No 36 tahun 2009). Dengan adanya UU Kesehatan No 36 tahun 2009 ini, jelas bahwa seorang anak yang baru dilahirkan dalam kondisi normal, artinya tidak memerlukan tindakan penanganan khusus berhak mendapatkan ASI secara eksklusif. Sedangkan kriteria "indikasi medis" itu dijelaskan bahwa yang dimaksud dengan "indikasi medis" dalam ketentuan ini adalah kondisi kesehatan ibu yang tidak memungkinkan memberikan ASI berdasarkan indikasi medis yang ditetapkan oleh tenaga medis (Pasal 128 UU Kesehatan No. 36 Tahun 2009, 2009).

Dalam penjelasan pasal ini disebutkan bahwa yang dimaksud dengan "pemberian ASI Eksklusif" adalah pemberian hanya air susu ibu selama 6 bulan, dan dapat terus dilanjutkan sampai dengan 2 (dua) tahun dengan memberikan Makanan Pendamping Air Susu Ibu (MP-ASI) sebagai tambahan makanan sesuai dengan kebutuhan bayi (UU Kesehatan No 36, 2009).

World Health Organization (WHO) merekomendasikan bahwa semua bayi harus mendapatkan Air Susu Ibu (ASI) secara ekslusif sejak lahir sedini mungkin (satu jam setelah bayi lahir) sampai setidaknya bayi berusia 4 bulan dan bila memungkinkan hingga bayi berusia 6 bulan (Nidya, 2008).

Menurut WHO 2010, sekurang-kurangnya 50% dari jumlah bayi di bawah usia 6 bulan diberi ASI ekslusif, sedangkan saat ini persentase global ASI ekslusif adalah 37%. Pemberian ASI yang tidak optimal memberi dampak terhadap terjadinya kematian akibat infeksi neonatal 45%, kematian akibat diare 30%, dan akibat infeksi saluran pernafasan pada balita 18% (RISKESDAS, 2010).

Menyusui adalah suatu proses alamiah, namun sering ibu-ibu tidak berhasil menyusui dengan semestinya, oleh karena itu ibu-ibu memerlukan bantuan
agar proses menyusui dapat berhasil. Banyak alasan yang dikemukakan ibu-ibu antara lain ibu merasa ASInya tidak mencukupi atau ASInya tidak keluar pada hari-hari pertama kelahiran bayi. Sesungguhnya hal ini tidak disebabkan karena ibu tidak memproduksi ASI dalam jumlah yang cukup untuk bayinya, disamping informasi tentang cara-cara menyusui yang baik dan benar belum menjangkau sebagian besar ibu-ibu (Depkes, 2008).

Indikator utama derajat kesehatan masyarakat adalah Angka Kematian Bayi (AKB) atau *Infant Mortality Rate* (IMR). Faktor yang terkait dengan AKB ini adalah status gizi ibu pada waktu melahirkan dan status gizi bayi itu sendiri, yang juga secara tidak langsung sebagai penyebab kematian bayi (Afriana, 2004).

Hasil Survei Demografi Kesehatan Indonesia (SDKI) tahun 2012, AKI 228/100.000 kelahiran hidup dan AKB 34/1.000 kelahiran hidup serta target *Millennium Development Goals* (MDGs) yang sudah harus dicapai pada tahun 2015 yaitu AKI 102/100.000 kelahiran hidup dan AKB 23/1.000 kelahiran hidup. Ini tentunya harus ditindaklanjuti dengan upaya percepatan (akselerasi) penurunan angka kematian ibu dan bayi baru lahir (SDKI, 2007). Berdasarkan hasil data Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS) 2010 menunjukkan bahwa bayi yang mendapatkan ASI ekslusif di Indonesia hanya 15,3%, sedangkan target nasional cakupan pemberian ASI ekslusif sebesar 80% (RISKESDAS, 2010).

Di Provinsi Riau cakupan untuk bayi yang diberi ASI eksklusif tahun 2011 sebesar 45,9% menurun jika dibandingkan dengan tahun 2010 (52%) sedangkan target pencapaian Renstra 2011 adalah 60% (Profil Kesehatan Provinsi Riau, 2011). Persentase untuk bayi yang diberi ASI ekslusif pada tahun 2010 di Kabupaten Kampar adalah 7.059 bayi dari 14.098 bayi (50%), dan tahun 2011 berjumlah 3.439 bayi (23,1%) sedangkan yang tidak mendapatkan ASI ekslusif berjumlah 11.449 bayi (76,9%) dari 14.888 jumlah bayi keseluruhan. Persentase ini masih jauh dari target IS (*International Standar*) yang akan dicapai tahun 2012 sebesar 100% (Profil Dinas Kesehatan Kabupaten Kampar, 2011).

Jumlah bayi usia 6-12 bulan berdasarkan 10 Puskesmas dengan jumlah bayi terbesar di Kabupaten Kampar Tahun 2012 terdapat di Puskesmas Tapung I sebanyak 555 orang dan yang menyusui secara ekslusif hanya 22 orang atau 4 %.

Sedangkan jumlah bayi usia 6-12 bulan berdasarkan 9 Desa dengan jumlah bayi terbesar di Wilayah Kerja Puskesmas Tapung Perawatan Periode Maret 2013 terdapat di Desa Petapahan sebanyak 124 orang dan yang menyusui secara ekslusif hanya 2 orang atau 1,6%.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Faktor-faktor yang berhubungan dengan pemberian ASI Ekslusif pada ibu yang memiliki

bayi 6-11 Bulan di Desa Petapahan wilayah kerja Puskesmas Tapung Perawatan tahun 2013.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang berhubungan dengan pemberian ASI Ekslusif pada ibu yang memiliki bayi 6-11 bulan di Desa Petapahan wilayah kerja Puskesmas Tapung Perawatan tahun 2013.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini adalah *survey analitik* dengan rancangan *cross sectional* yaitu penelitian yang dilakukan secara bersamaan dalam sekali waktu saja. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 21-24 Juni 2013. Populasi dalam penelitian ini adalah semua ibu-ibu yang memiliki bayi 6-11 bulan di Desa Petapahan Wilayah Kerja Puskesmas Tapung Perawatan Periode Maret 2013 yaitu 124 orang dengan sampel 56 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *simple random sampling*. Analisa data menggunakan analisis univariat dan bivariat menggunakan uji *Chi-square* dan uji *Yet Correction.*

HASIL PENELITIAN

Pada analisa univariat akan disimpulkan distribusi dari masing-masing variabel yang diteliti. Adapun distribusi yang ditampilkan meliputi variabel independen dan variabel dependen, dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1
Hasil Analisis Univariat

Variabel	Jumlah	Persen
Pendidikan		
Pendidikan Tingkat Dasar	21	37,5%
Pendidikan Tingkat Lanjut	35	62,5%
Jumlah	56	100%
Pengetahuan		
Kurang	29	51,8%
Baik	27	48,2%
Jumlah	56	100%
Pekerjaan		
Formal	7	12,5%
Non Formal	49	87,5%
Jumlah	56	100%
Umur		
<20 dan >35 tahun	10	17,8%
20-35 tahun	46	82,1%
Jumlah	56	100%
Informasi dari Nakes		
Tidak Diberi Informasi	28	50%
Diberi Informasi	28	50%
Jumlah	56	100%
Pemberian ASI Ekslusif		
Tidak Menyusui Ekslusif	33	58,9%
Menyusui Ekslusif	23	41%
Jumlah	56	100%

Hasil uji univariat bahwa mayoritas responden berpendidikan tingkat lanjut 62,5%, memiliki pengetahuan kurang tentang ASI Ekslusif 29 orang (51,8%), sebagian besar adalah pekerja non formal, mayoritas responden berusia 20-35 tahun (82,1%), yang mendapatkan informasi dan yang tidak mendapatkan informasi adalah sama masing-masing (50%), dan sebagian besar responden tidak menyusui secara Ekslusif.

Tabel 2
Hasil Analisis Bivariat

Variabel	Pemberian ASI Ekslusif						x^2	*RP 95% CI P value*
	Tidak		Iya		Total			
	n	%	n	%	n	%		
Pendidikan								
Pendidikan Tingkat Dasar	18	87,5	3	14,3	21	100	9,7	2,00
Pendidikan Tingkat Lanjut	15	42,5	20	57,1	35	100		0,002
Total	33	58,9	23	41	56	100		(1,31-3,04)
Pengetahuan								
Kurang	22	75,9	7	24,1	29	100	7,1	1,86
Baik	11	40,7	16	59,2	27	100		0.008
Total	33	58,9	23	41	56	100		(1,13-3,06)
Pekerjaan								
Formal	5	71,4	2	28,6	7	100	0,0	1,25
Non Formal	28	57,1	21	42,8	49	100	95	0,758
Total	33	58,9	23	41	56	100		(0,73-2,11)
Umur								
<20 dan >35 tahun	9	90	1	10	46	100	3,4	1,72
20-35 tahun	24	52,2	22	47,8	10	100	19	0,064
Total	33	58,9	23	41	56	100		(1,22-2,43)
Informasi dari Nakes								
Tidak Diberi Informasi	23	82,1	5	17,8	28	100	12,	2,30
Diberi Informasi	10	35,7	18	64,3	28	100	5	0,001
Total	33	58,9	23	41	56	100		(1,35-3,89)

Berdasarkan uji statistik ada hubungan yang signifikan antara pendidikan responden dengan pemberian ASI Ekslusif, hal ini dibuktikan dengan *P value* (0,002) < α (0,05). Besarnya estimasi risiko pendidikan responden dengan pemberian ASI ekslusif dengan RP = 2,00 (95% CI : 1,31-3,04). Dengan ini dapat disimpulkan bahwa ibu yang memiliki pendidikan tingkat dasar mempunyai peluang 2 kali untuk tidak menyusui secara ekslusif dibandingkan dengan ibu yang memiliki pendidikan tingkat lanjut.

Ada hubungan yang signifikan antara pengetahuan responden dengan pemberian ASI Ekslusif, hal ini dibuktikan dengan *P value* (0,008) < α (0,05). Adapun besarnya estimasi risiko pengetahuan responden dengan pemberian ASI ekslusif dengan RP = 1,86 (95% CI : 1,13-3,06). Dengan ini dapat disimpulkan bahwa ibu yang memiliki pengetahuan kurang mempunyai peluang 1,9 kali untuk tidak menyusui secara ekslusif dibandingkan dengan ibu yang memiliki pengetahuan baik.

Tidak ada hubungan yang signifikan antara pekerjaan responden dengan pemberian ASI Ekslusif, hal ini dibuktikan dengan *P value* (0,758) > α (0,05) dengan RP = 1,25 (95% CI : 0,73-2,11). Juga tidak ada hubungan yang signifikan antara umur responden dengan pemberian ASI Ekslusif. Hal ini dibuktikan dengan *P value* (0,064) > α (0,05). Adapun besarnya estimasi risiko umur responden dengan pemberian ASI ekslusif dengan RP = 1,72 (95% CI : 1,22-2,43).

Berdasarkan uji statistik ada hubungan yang signifikan antara informasi dari petugas kesehatan dengan pemberian ASI Ekslusif. Hal ini dibuktikan dengan *P value* (0,001) < α (0,05). Sedangkan besarnya estimasi risiko informasi dari tenaga kesehatan dengan pemberian ASI ekslusif dengan RP = 2,30 (95% CI : 1,35-3,89). Dengan ini dapat disimpulkan bahwa ibu yang tidak mendapatkan informasi dari petugas kesehatan mempunyai peluang 2,3 kali untuk tidak menyusui secara ekslusif dibandingkan dengan ibu yang mendapatkan informasi dari petugas kesehatan.

PEMBAHASAN

Pendidikan

Berdasarkan hasil penelitian bahwa responden yang berpendidikan tingkat dasar lebih cenderung tidak menyusui secara ekslusif yaitu sebanyak 18 orang (85,7%). Berdasarkan Uji *chi square* diperoleh bahwa *P value* (0,002) < α (0,05), ini berarti ada hubungan yang signifikan antara faktor pendidikan responden dengan pemberian ASI ekslusif.

Hal ini bisa disebabkan karna pendidikan itu didasarkan atas pengetahuan dan kesadarannya melalui proses pembelajaran, sehingga perilaku tersebut diharapkan akan berlangsung lama *(long lasting)* dan menetap karena didasari oleh kesadaran.

Pendidikan diperkirakan ada kaitannya dengan ibu menyusui dalam memberikan ASI ekslusif, hal ini juga dihubungkan dengan tingkat pengetahuan ibu bahwa seseorang yang berpendidikan lebih tinggi akan mempunyai pengetahuan yang lebih luas dibandingkan tingkat pendidikan yang rendah (Notoatmodjo, 2003).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Sriningsih (2010), didapat kesimpulan bahwa ada hubungan bermakna antara tingkat pendidikan dengan pemberian ASI ekslusif dengan nilai *P value* (0,003) < α (0,05), dimana ibu yang memiliki pendidikan tinggi lebih banyak memberikan ASI ekslusif dibandingkan ibu yang berpendidikan rendah.

Pengetahuan

Dari hasil uji bivariat bahwa responden yang berpengetahuan kurang lebih cenderung tidak menyusui secara ekslusif yaitu sebanyak 22 orang (75,9%). Berdasarkan Uji *chi square* diperoleh bahwa *P value* (0,008) < α (0,05), ini berarti ada hubungan yang signifikan antara faktor pengetahuan responden dengan pemberian ASI ekslusif.

Dari hasil penelitian di atas, dapat kita ambil kesimpulan bahwa faktor pengetahuan berhubungan dengan pemberian ASI ekslusif, semakin rendah pengetahuannya maka semakin rendah pula kesadarannya untuk memberikan ASI ekslusif kepada bayinya.

Pengetahuan kesehatan akan berpengaruh kepada perilaku sebagai hasil jangka menengah *(intermediate impact)* dari pendidikan kesehatan. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang. Selanjutnya perilaku kesehatan akan berpengaruh pada meningkatnya indikator kesehatan masyarakat sebagai keluaran *(outcome)* pendidikan kesehatan (Notoatmodjo, 2007).

Dalam Sepuluh Langkah Menuju Keberhasilan Menyusui, petugas kesehatan mempunyai peranan untuk memberikan informasi kepada ibu hamil tentang manfaat menyusui dan pelaksanaannya, sehingga ibu hamil mempunyai pengetahuan tentang ASI ekslusif. Untuk memberikan informasi, petugas perlu diberi pelatihan dalam hal pengetahuan

dan keterampilan untuk menerapkan kebijakan peningkatan pemberian ASI.

Hasil penelitian ini sama dengan penelitian Yulisma (2009) di Puskesmas Sidomulyo Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru diperoleh hasil yang bermakna antara pengetahuan dengan pemberian ASI ekslusif, dimana semakin tinggi tingkat pengetahuan responden maka semakin tinggi pula tingkat pemberian ASI ekslusifnya, dan sebaliknya, dengan nilai *P value* (0,001) < α (0,05).

Pekerjaan

Berdasarkan hasil penelitian bahwa responden yang mempunyai pekerjaan formal lebih cenderung tidak menyusui secara ekslusif yaitu sebanyak 5 orang (71,4%). Berdasarkan Uji *Yet correction* diperoleh bahwa *P value* (0,758) > α (0,05), ini berarti tidak ada hubungan yang signifikan antara faktor pekerjaan responden dengan pemberian ASI ekslusif.

Dari hasil di atas diketahui, meskipun mayoritas responden sebagai pekerja non formal, belum dapat dipastikan seseorang itu bisa menyusui bayinya secara ekslusif meskipun mereka mempunyai lebih banyak waktu luang dibandingkan dengan pekerja formal dan tidak mempunyai keterikatan waktu kerja, dimana seharusnya mereka bisa menyusui bayinya secara ekslusif.

Menurut Roesli (2010), bekerja bukan alasan untuk menghentikan pemberian ASI secara ekslusif selama 6 bulan. Dengan pengetahuan yang benar tentang menyusui, adanya perlengkapan memerah ASI dan dukungan lingkungan kerja, seorang ibu yang bekerja dapat tetap memberikan ASI secara ekslusif.

Umur

Berdasarkan hasil penelitian bahwa responden yang mempunyai umur < 20 tahun dan > 35 tahun lebih cenderung tidak menyusui secara ekslusif yaitu sebanyak 9 orang (90%). Berdasarkan Uji *Yet correction* diperoleh bahwa *P value* (0,064) > α (0,05), ini berarti tidak ada hubungan yang signifikan antara faktor umur responden dengan pemberian ASI ekslusif.

Dari hasil di atas diketahui, meskipun mayoritas responden berumur 20-35 tahun, belum dapat dipastikan seseorang itu bisa menyusui bayinya secara ekslusif meskipun diketahui pada usia tersebut biasanya alat reproduksinya sudah matang dan secara psikologisnya sudah bagus, dimana seharusnya mereka bisa menyusui bayinya secara ekslusif.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Amrina (2012), dengan nilai *P value* (0,571) > α (0,05), menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang bermakna antara umur dengan pemberian ASI ekslusif.

Informasi dari Nakes

Berdasarkan hasil penelitian bahwa responden yang tidak mendapatkan informasi lebih cenderung tidak menyusui secara ekslusif yaitu sebanyak 23 orang (82,1%). Berdasarkan Uji *chi square* diperoleh bahwa *P value* (0,001) < α (0,05), ini berarti ada hubungan yang signifikan antara informasi dari petugas kesehatan dengan pemberian ASI ekslusif.

Sebenarnya menyusui, khususnya yang secara eksklusif merupakan cara pemberian makan alamiah. Namun sering kali mendapat informasi yang salah tentang manfaat ASI eksklusif, tentang bagaimana cara menyusui yang benar, dan apa yang harus dilakukan bila timbul kesukaran dalam menyusui bayinya (Roesli, 2000).

KESIMPULAN

Pemberian ASI Ekslusif di Desa Petapahan Wilayah Kerja Puskesmas Tapung Perawatan masih jauh dari target Nasional yaitu 58,9%. Ada 3 variabel independen yang berhubungan dengan pemberian ASI Ekslusif yaitu pendidikan, pengetahuan dan informasi dari Nakes. Sedangkan variabel yang tidak berhubungan dengan pemberian ASI Ekslusif adalah pekerjaan dan umur.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih ditujukan kepada Dewi Anggriani Harahap, M.Keb selaku Ketua STIKes Tuanku Tambusai Riau. John Taruna, M.Kes selaku ketua Prodi Kesehatan Masyarakat dan Pembimbing I, Syafriani, M.Kes selaku Pembimbing II serta Dedy Rochyani, M.Kes dan Bustami, M.Kep selaku Penguji. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada responden yang telah bersedia meluangkan waktu sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian ini sampai selesai.

DAFTAR PUSTAKA

Afriana, (2004). *Angka Kematian menurut WHO*,http ://afriana.com/2013/001/ angka kematian//.html. Diperoleh tanggal 4 April 2013

Aini, (2011). *Hubungan Pekerjaan dengan Pemberian ASI Ekslusif*, http://aini.com/2013/007/hubungan pekerjaan dengan pemberian ASI ekslusif//.html. diperoleh tanggal 23 Juni 2013

Asnah, N, (2010). *Faktor Kegagalan Pemberian ASI Ekslusif*, http://asnah.com/2013/007/faktor kegagalan pemberian ASI ekslusif//.html. diperoleh tanggal 12 Maret 2013

Depkes, RI, (2008). *ASI Ekslusif*. Jakarta

Dinkes, (2012). *Laporan Cakupan ASI Ekslusif Kabupaten Kampar.*

Hidayat, (2007), *Metode Penelitian Keperawatan Dan Teknik Analisis Data*. Jakarta : Salemba Medika

Iyanadi, (2002), *Faktor Pendidikan Berhubungan dengan Tingkat Pengetahuan*, http : //iyanadi.com/2013//faktor pendidikan berhubungan dengan tingkat pengetahuan//.html. diperoleh tanggal 22 Juni 2013

Joni, J. (2015). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Prasekolah (3-5 Tahun) di PAUD Al-Hasabah Tahun 2014. Jurnal Obsesi, 1 (1), 42-48

Kementrian Pemberdayaan Perempuan, (2010), *Pedoman Peningkatan Penerapan 10 Langkah Menuju Keberhasilan Menyusui yang Responsif Gender Bagi Pusat dan Daerah*. Kementrian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia

Leoska, (2009), *Informasi Tenkes Tentang ASI Ekslusif*, http : //leoska.com/2013/001/info tenkes tentang ASI//.html. diperoleh tanggal 19 April 2013

Linkages, (2009), *Kandungan ASI*, http://linkages.com/2013/005/ kandungan dalam ASI//.html. diperoleh tanggal 22 Maret 2013

Nidya, (2008). *Manfaat ASI Ekslusif*, http : //nidya.com/2013/001/manfaat ASI ekslusif//.html. diperoleh tanggal 22 Maret 2013

Notoatmodjo, (2003). *Keunggulan ASI Ekslusif 6 Bulan*, http : //notoatmodjo.com/ 2013/001/keunggulan ASI ekslusif//.html. diperoleh tanggal 26 Maret 2013

Nurmalina, N. (2015). Pantang Larang dalam Masyarakat Kampar dan Relevansinya dengan Pendidikan Karakter. *Jurnal Obsesi, 1* (1), 27-35

Profil Dinas Kesehatan Kabupaten Kampar, (2011). *Cakupan ASI Ekslusif di Kabupaten Kampar*

Profil Kesehatan Provinsi Riau, (2011). *Cakupan ASI Ekslusif Di Provinsi Riau*, http : //profil Kesehatan Provinsi Riau.com/2013/001/ cakupan ASI Ekslusif di Provinsi Riau//.html. diperoleh tanggal 29 April 2013

Puskesmas Tapung I, (2013). *Cakupan ASI Ekslusif di Puskesmas Tapung I*

RISKESDAS, (2010). *Cakupan ASI Ekslusif Di Dunia Dan Indonesia*, http : // RISKESDAS / 2013 / 001/ cakupan ASI ekslusif di dunia dan Indonesia//.html. diperoleh tanggal 29 April 2013 Judarwanto, (2010), *Faktor-faktor Yang Berhubungan dengan Kegagalan ASI Ekslusif*, http ://judarwanto.com/2013//faktor yang berhubungan dengan kegagalan ASI//.html. diperoleh tanggal 23 Maret 2013

Roesli,U, (2010). *Mengenal ASI Ekslusif*. Jakarta : Trubos Agriwidya

SDKI, (2013). *AKI dan AKB*, http : //SDKI/2013/001/data AKI dan AKB di Indonesia//.html.

Sriningsih, I, (2010). *Faktor Demografi, Pengetahuan Ibu Tentang ASI dan Pemberian ASI Ekslusif*. Jurnal Kesehatan Masyarakat 6(2) 100-106

Undang-undang RI No. 36 Tahun 2009 Tentang Kesehatan, (2009). Jakarta

Yulisma, (2009). *Hubungan Pengetahuan, Sikap dalam Pemberian ASI Ekslusif pada Bayi di Wilayah Kerja Puskesmas Sidomulyo Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru*. Tidak Dipublikasikan. Skripsi STIKes Hangtuah Pekanbaru