



## Efektifitas Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Ibu Balita Tentang Menu Seimbang Balita Di Posyandu Melati Desa Muara Langsung Kuantan Singingi 2016

Syafriani<sup>1)</sup>

Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Pahlawan, Jl. Letnan Boyak Bangkinang  
[syafrianifani@gmail.com](mailto:syafrianifani@gmail.com)

Received ; September 2016; Accepted : November 2016; Published; Desember 2016

### Abstrak:

Kurangnya pengetahuan tentang gizi dan kesehatan pada orangtua, khususnya ibu merupakan salah satu penyebab terjadinya kekurangan gizi pada balita. Di provinsi Riau tahun 2013 salah satu status gizi buruk tertinggi adalah Kabupaten Kuantan Singingi dengan prevalensinya 5,6%. Di kabupaten Kuantan Singingi, UPTD Kesehatan sentajo terdapat balita dengan gizi buruk tepatnya di Desa Muara Langsung dengan balita gizi buruk berjumlah (0,9%) pada tahun 2015. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas penyuluhan terhadap pengetahuan ibu balita tentang menu seimbang untuk anak balita di posyandu melati di Desa Muara Langsung Kabupaten Kuantan Singingi Tahun 2016. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen *non equivalent control group design*. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Populasi penelitian ini adalah anak balita berjumlah 302 balita. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* diperoleh 256 balita. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor pengetahuan (*pretest*) sebesar 0,44 dan rata-rata pengetahuan (*posttest*) meningkat menjadi 1,08. Hasil analisis uji t berpasangan, pengetahuan ibu tentang menu seimbang didapatkan nilai signifikan  $\rho = 0,000$  ( $\rho < 0,05$ ). Artinya ada efektifitas penyuluhan terhadap pengetahuan ibu balita tentang menu seimbang untuk anak balita. Diharapkan kepada tenaga kesehatan khususnya bidan agar lebih meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang pentingnya makanan menu seimbang pada balita yaitu penyuluhan posyandu, dan sebagainya.

**Kata Kunci:** Efektifitas penyuluhan, Pengetahuan Ibu Balita, Menu Seimbang Balita.

### Abstract:

Lack of knowledge about nutrition and health among parents, especially the mother is one of the causes of malnutrition in children under five. In the province of Riau in 2013 one of the highest malnutrition status is Regency Kuantan Singingi with a prevalence of 5.6%. There are malnourished children under five In the district of Kuantan Singingi, sentajo technical implementation unit area (UPTD) health sector, in the village of Muara Langsung with children malnutrition amounted to (0.9%) in 2015. The aim of this study was to determine the effectiveness of counseling to mothers knowledge about a balanced diet for children under five in posyandu of Melati in the village of Muara Langsung Regency Kuantan Singingi year 2016. this study used a quasi experiment method non equivalent control group design. The data collection study conducted using questionnaires. The study population was 302 children under five. Sampling using purposive sampling obtained 256 children under five. The results showed an average score of knowledge (*pretest*) of 0.44 and an average knowledge (*posttest*) increased to 1.08. Results of paired t-test analysis, knowledge of mothers about balanced diets gained significant value  $\rho = 0.000$  ( $\rho < 0.05$ ). This means that there is effective counseling to mothers knowledge about balanced menu for children under five. It is expected that health professionals, especially midwives in order to further improve public knowledge about the importance of eating a balanced diet in children under five like posyandu counseling, and so on.

## PENDAHULUAN

Anak adalah sebagai individu yang unik dan mempunyai kebutuhan sesuai dengan tahap perkembangan. Sebagai individu yang unik anak memiliki berbagai kebutuhan yang berbeda satu dengan yang lainnya sesuai dengan usia tumbuh kembang. Kebutuhan tersebut dapat meliputi kebutuhan fisiologi seperti kebutuhan nutrisi dan cairan, aktivitas, eliminasi, istirahat, tidur dan lain-lain. Selain kebutuhan fisiologis tersebut, anak juga sebagai individu yang juga membutuhkan kebutuhan psikologis, sosial, dan spiritual. (Hidayat, 2008).

Ibu adalah *primary care* yang mempunyai keterlibatan langsung dalam perawatan dan pemberian makan pada balita. Oleh karena itu ibu memiliki peran yang sangat penting dalam memenuhi kebutuhan anak. Dalam pemberian nutrisi, ibu berperan merencanakan variasi makanan, menyediakan daftar menu yang diperlukan anak dan keluarga, serta mengidentifikasi kebutuhan nutrisi yang diperlukan anak (Sodikin, 2011).

Kebiasaan pemberian makanan yang benar sangat penting untuk keberlangsungan kehidupan, pertumbuhan, perkembangan, serta gizi bayi dan anak. Gizi merupakan salah satu faktor lingkungan dan merupakan penunjang agar proses tumbuh kembang tersebut dapat berjalan dengan memuaskan. Hal ini berarti pemberian makanan yang berkualitas dan kuantitasnya baik menunjang tumbuh kembang, sehingga bayi dapat tumbuh normal dan sehat serta terbebas dari penyakit (Mitayani & Sartika, 2010). Pengetahuan ibu tentang kebutuhan gizi, cara pemberian makan, dan jadwal pemberian makan anak balita sangat berperan dalam menentukan status gizi anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mencukupi kebutuhan lahir dan batin anak-anaknya (Dahlia & Ruslianti, 2008).

Masalah gizi kurang dan buruk hingga kini masih menjadi masalah yang serius di Indonesia. Diantaranya krisis ekonomi dan rendahnya pengetahuan masyarakat menjadi pemicu masalah ini. Akibat dari kekurangan gizi adalah kerentanan terhadap penyakit-penyakit infeksi bertambah dan dapat menyebabkan meningkatnya angka kematian. Diperkirakan 10,9 juta anak Balita meninggal setiap tahun yang disebabkan oleh kekurangan gizi mencapai 60% (Depkes, 2010).

Menurut Tomkins (2004) masalah gizi kurang (malnutrisi) merupakan faktor penyebab utama tingginya penyakit infeksi dan menurut *World Health Organization* (WHO) dan *United Nations Children's Fund* (UNICEF) hampir 60% kematian anak diasosiasikan dengan masalah gizi kurang. Riskesdas (Depkes 2008) melaporkan bahwa di Indonesia penyakit ISPA (>35%), campak (3,4%) dan diare (16,7%) tertinggi terdapat pada usia balita, demikian juga penyebab kematian balita adalah diare dan *pneumonia*. Berdasarkan Profil Kesehatan Kabupaten Sukabumi (2007) juga menunjukkan masih tingginya kejadian sakit balita akibat berbagai jenis penyakit infeksi, antara lain ISPA (13%), diare (20,2%), influenza (10,3%) dan dermatitis lain (7,8%) (IPB, 2010).

Saat ini terdapat sekitar 18% anak balita (3,2 juta) menderita kekurangan gizi yang tersebar di seluruh wilayah di Indonesia. Secara nasional prevalensi balita gizi buruk sebesar 4,9% dan kekurangan gizi 17,9% (Depkes, 2010). Berdasarkan data riset kesehatan dasar (Riskesdas 2013), prevalensi status gizi balita berdasarkan indikator BB/TB provinsi Riau tahun 2013 salah satunya yang tertinggi memiliki status gizi balita dengan status gizi buruk adalah kabupaten kuantan singingi dengan prevalensinya 5,6%. Hal ini hampir mendekati prevalensi balita secara nasional sebesar 4,9% (Riset Kesehatan Dasar, 2013).

Kabupaten Kuantan Singingi mempunyai 24 buah UPTD Kesehatan, Berdasarkan data dari Dinas Kesehatan Kabupaten Kuantan Singingi, jumlah balita dari tahun 2013-2015 antara lain:

**Tabel 1.1 Data Jumlah Balita Tahun 2015**

No	Uptd Kesehatan	Jumlah Balita	Bgm	%
1	Cerenti	1500	0	0
2	Inuman	1450	0	0
3	Baserah	1959	0	0
4	Koto Rajo	923	0	0
5	Pangean	1055	1	0,6
6	Perhentian Luas	1020	0	0
7	Suka Raja	973	0	0
8	Benai	1963	0	0
<b>9</b>	<b>Sentajo</b>	<b>1993</b>	<b>3</b>	<b>0,2</b>
10	Sentajo Raya	1567	0	0
11	Teluk Kuantan	2564	0	0
12	Kopah	1010	0	0
13	Kari	2534	0	0
14	Gunung Toar	1984	0	0
15	Lubuk Jambi	2043	6	4,6
16	Lubuk Ramo	589	2	8,7
17	Pangkalan	963	0	0
18	Lubuk Ambacang	787	0	0
19	Muara Lembu	835	0	0
20	Sei Sirih	560	0	0
21	Sei Keranji	639	0	0
22	Koto Baru	590	0	0
23	Sei Buluh	785	0	0
24	Beringin Jaya	875	2	4,4
<b>TOTAL</b>		<b>31.180</b>	<b>14</b>	<b>18,5</b>

Sumber: Data Profil Dinas Kesehatan Kabupaten Kuantan Singingi (2015)

Berdasarkan tabel 1.1 diketahui bahwa pada tahun 2015 terdapat 31.180 jumlah balita. Balita yang berada dibawah garis merah (BGM) tahun 2015 dari 24 UPTD di Kabupaten Kuantan Singingi adalah 14 balita (18,5%) (Profil Dinas Kesehatan Kab. Kuantan Singingi, 2015). UPTD

Kesehatan Sentajo merupakan salah satu UPTD yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi. Desa Muara Langsung merupakan salah satu desa yang berada di wilayah kerja Puskesmas Sentajo yang memiliki jumlah balita terbanyak dan bermasalah dengan status gizi

**Tabel 1.2 Jumlah Balita di Desa Muara Langsung Wilayah Kerja UPTD Kesehatan Sentajo**

No	Tahun	Jumlah Balita	Jumlah Balita Gizi Buruk (%)
1	2013	311 balita	0,6
2	2014	446 balita	0,7
3	2015	302 balita	0,9

Sumber: Data Profil UPTD Kesehatan Sentajo (2013-2015)

Berdasarkan tabel 1.2 diatas diketahui bahwa jumlah balita di Desa Muara Langsung tahun 2013 berjumlah 311 balita dan balita gizi buruk (0,6%), pada tahun 2014 jumlah balita meningkat menjadi 446 balita dan balita gizi buruk (0,7%), pada tahun 2015 berjumlah 302 balita dan balita gizi buruk berjumlah (0,9%) (Data Profil UPTD Kesehatan Sentajo, 2013-2015).

Berdasarkan survei pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 9 Maret 2016 pada 10 orang ibu yang memiliki balita, diperoleh informasi bahwa makanan yang diberikan kepada balita cenderung kurang beragam, ibu lebih berprinsip asalkan anak sudah makan dan kenyang saja itu sudah cukup. Terkadang balita hanya diberi makan nasi dengan ikan sebagai lauk tanpa di dampingi sayur atau buah. Tampak anak balita sengaja di belikan makanan jajanan warung seperti *snack*, jelly, permen, coklat, kerupuk, minuman kemasan, dan makanan jajan lainnya.

Dampak yang ditimbulkan akibat balita yang mengalami kekurangan gizi dapat terlihat dari tingginya penyakit infeksi yang ada di wilayah kerja UPTD Kesehatan Sentajo yaitu ISPA 25%, *dermatitis* 20%, diare 15% dan

*pneumonia* 2% serta terdapatnya gangguan perkembangan pada balita yang pernah menderita gizi buruk, dimana pada usia yang > 2 tahun belum bisa berjalan (Data Profil UPTD Kesehatan Sentajo, 2015).

Kurangnya pengetahuan gizi dan kesehatan orangtua, khususnya ibu merupakan salah satu penyebab terjadinya kekurangan gizi pada balita (Frost, et al, 2004, Gyaltsen 2010). Di pedesaan, makanan banyak di pengaruhi oleh keadaan sosial ekonomi dan kebudayaan. Terdapat pantangan makan pada balita misalnya anak kecil tidak diberikan ikan karena diberikan ikan karena dapat menyebabkan cacangan, kacang-kacangan juga tidak di berikan karena dapat menyebabkan sakit perut atau kembung (Khomsan, dkk, 2006, Baliwati, 2004, dalam Anggraini, 2008).

Menurut Notoatmodjo (2007), untuk merubah perilaku, seseorang harus mengikuti tahap-tahap proses perubahan: pengetahuan (*knowledge*), sikap (*attitude*) dan praktek (*practise*). Upaya untuk merubah pengetahuan ibu adalah memberikan penyuluhan dengan metode ceramah, pembagian leaflet dan *food model* menu seimbang untuk balita. Menurut Mubarok (2007) adanya ledakan pengetahuan sebagai akibat dari informasi yang diperoleh, maka semakin banyak pengetahuan baru bermunculan. Pemberian informasi seperti cara-cara pencapaian hidup sehat akan meningkatkan pengetahuan masyarakat yang dapat menambah kesadaran untuk berperilaku sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki.

Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Sri Susanti Tidora Manurung di Desa Ramunia-I Kecamatan Pantai Labu Kabupaten Deli Serdang tahun 2010. Dalam penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan sikap ibu balita sesudah diberikan perlakuan dimana hasil penelitian menunjukkan pengetahuan ibu sebelum penyuluhan gizi tentang penyediaan menu seimbang untuk balita adalah cukup (78,57%),

setelah penyuluhan gizi pengetahuan ibu menjadi baik (90,48%). Sikap ibu sebelum penyuluhan gizi adalah cukup (61,43%), sesudah penyuluhan gizi sikap ibu menjadi baik (71,43%).

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penyuluhan Gizi Keluarga Terhadap Pengetahuan Ibu Tentang Menu Seimbang untuk Balita di posyandu melati di Desa Muara Langsat Kabupaten Kuantan Singingi Tahun 2016”.

Tujuan penelitian ini adalah Mengetahui efektifitas penyuluhan terhadap pengetahuan ibu balita tentang menu seimbang untuk anak balita di posyandu melati di Desa Muara Langsat Kabupaten Kuantan Singingi Tahun 2016.

## Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *kuantitatif* dengan menggunakan desain penelitian *eksperimental* yang menilai efektifitas penyuluhan gizi keluarga terhadap pengetahuan dan sikap ibu balita tentang menu seimbang untuk anak balita di posyandu melati di Desa Muara Langsat Kabupaten Kuantan Singingi dengan pendekatan *eksperimen semu/quasi eksperimen*. Menurut Notoadmodjo (2010), jenis desain *quasi eksperimen* ini mengambil jenis “*non equivalent control group design*” dimana sampel pada penelitian ini diobservasi terlebih dahulu sebelum diberi perlakuan, kemudian setelah diberi perlakuan sampel tersebut diobservasi kembali.

Penelitian ini dilakukan di posyandu melati di Desa Muara Langsat Kabupaten Kuantan Singingi. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli 2016.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh ibu yang mempunyai balita di posyandu melati di Desa Muara Langsat

yaitu 302 orang. Sampel yang di ambil dari penelitian ini adalah seluruh ibu balita di posyandu melati di Desa Muara Langsung yaitu 302 orang. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan metode *total sampling*. Adapun kriteria inklusinya adalah bersedia menjadi responden, berada di tempat pada saat penelitian, ibu yang memiliki anak balita berusia < 60 bulan, ibu yang datang ke posyandu, Ibu yang tidak terlambat datang ke posyandu pada saat penyuluhan dilakukan, ibu yang mengikuti instruksi pada saat test dilaksanakan

Sedangkan kriteria eksklusinya adalah ibu yang tidak datang ke posyandu, ibu yang tidak bersedia menjadi responden, memiliki anak balita berusia > 60 bulan, ibu yang datang terlambat saat penyuluhan dilakukan, ibu yang tidak mengikuti instruksi dan berbuat curang pada saat test dilaksanakan.

## Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di Desa Muara Langsung pada tanggal 25 Juli-30 Juli 2016 dengan cara membagikan kuesioner kepada 302 responden atau ibu balita yang memiliki anak berusia < 60 bulan yang memenuhi kriteria inklusi dengan memberikan penyuluhan selama 5 kali penyuluhan dalam rentang waktu 1 minggu. Responden dibagi dalam 5 kelompok, 1 kelompok berjumlah 60 responden. Jika salah satu responden berhalangan hadir, maka responden tersebut dianggap gugur sebagai responden. Adapun hasil penelitian peneliti adalah sebagai berikut:

### A. Analisa Univariat

#### 1. Pengetahuan Ibu Balita Sebelum Penyuluhan Tentang Menu Seimbang Untuk Anak Balita.

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Pengetahuan Ibu Balita Sebelum Penyuluhan Tentang Menu Seimbang Untuk Anak Balita Di posyandu melati Di Desa Muara Langsung Kabupaten Kuantan Singingi Tahun 2016

No	Pengetahuan	Frekuensi	%
1	Kurang	149	58,2
2	Cukup	102	39,8
3	Tinggi	5	2
<b>Total</b>		256	100

Sumber: kuisisioner

Berdasarkan tabel 4.1 diatas diperoleh hasil bahwa dari 256 responden mayoritas pengetahuan ibu balita sebelum penyuluhan tentang menu seimbang kurang yaitu 149 (48,2%) responden.

#### 2. Pengetahuan Ibu Balita Sesudah Penyuluhan Tentang Menu Seimbang Untuk Anak Balita

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Pengetahuan Ibu Balita Sesudah Penyuluhan Tentang Menu Seimbang Untuk Anak Balita Di posyandu melati Di Desa Muara Langsung Kabupaten Kuantan Singingi Tahun 2016

No	Pengetahuan	Frekuensi	%
1	Kurang	66	25,8
2	Cukup	103	40,2
3	Tinggi	87	34
<b>Total</b>		256	100

Sumber: kuisisioner

Berdasarkan tabel 4.2 diatas diperoleh hasil bahwa dari 256 responden mayoritas pengetahuan ibu balita sesudah penyuluhan tentang menu seimbang yaitu cukup 103 (40,2%) responden

### B. Analisa Bivariat

#### Efektifitas Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Ibu Balita Tentang Menu Seimbang Untuk Anak Balita

Tabel 4.3 Perbandingan Rata-Rata Pengetahuan Ibu Balita Sebelum dan Sesudah Penyuluhan Tentang Menu Seimbang Untuk Anak Balita Di posyandu melati Di Desa Muara Langsung Kabupaten Kuantan Singingi Tahun 2016

Var	Pre Test		Post Test		P value
	Mean	Standar Deviation	Mean	Standar Deviation	
<b>Penge-tahuan</b>	0,44	0,535	1,08	0,770	0,000

Sumber: kuisisioner

Berdasarkan tabel 4.3 di atas di peroleh perbedaan rata-rata (*mean*) pengetahuan sebelum dan setelah dilakukan penyuluhan tentang menu seimbang dengan menggunakan uji t berpasangan.

Nilai skor tingkat pengetahuan sebelum di lakukan penyuluhan yaitu 0,44, setelah dilakukan penyuluhan tentang menu seimbang terjadi peningkatan rata-rata sebanyak 0,64 dengan rata-rata skor yaitu 1,08, nilai *p value* yaitu 0,000. Artinya  $0,000 < 0,05$ ,  $H_a$  diterima. Kesimpulan dari data diatas adalah penyuluhan yang dilakukan kepada ibu balita berhasil.

## **Pembahasan**

### **Efektifitas Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Ibu Balita Tentang Menu Seimbang Untuk Anak Balita**

Berdasarkan hasil analisa di peroleh hasil mayoritas pengetahuan ibu balita kurang yaitu 149 (48,2%) responden sebelum diberikan penyuluhan tentang menu seimbang. Setelah diberikan penyuluhan tentang menu seimbang pengetahuan ibu balita meningkat menjadi cukup yaitu 103 (40,2%) responden. Berdasarkan hasil yang di peroleh ada peningkatan pengetahuan ibu balita setelah diberikan penyuluhan tentang menu seimbang.

Hasil analisis uji t berpasangan efektifitas penyuluhan terhadap pengetahuan ibu balita tentang menu seimbang didapatkan nilai *p value*  $0,000 < \alpha 0,05$  artinya  $H_a$  di terima,  $H_0$  di tolak. Artinya ada efektifitas penyuluhan terhadap pengetahuan ibu balita tentang menu seimbang untuk anak balita. Hasil rata-rata menunjukkan rata-rata skor pengetahuan ibu balita sebelum penyuluhan adalah 0,44, sesudah penyuluhan meningkat menjadi 1,08.

Sejalan dengan penelitian Manurung (2010) tentang pengaruh penyuluhan gizi terhadap perilaku ibu dalam penyediaan menu seimbang untuk balita di desa Ramunia-I

Kecamatan Pantai Labu Kabupaten Deli Serdang di peroleh hasil bahwa hasil uji menunjukkan ada perbedaan sesudah perlakuan, yaitu pengetahuan dengan nilai  $t = -24,065$  dan  $p = 0,000$ ; sikap dengan nilai  $t = -15,829$  dan  $p = 0,000$ ; dan tindakan dengan nilai  $t = -3,629$  dan  $p = 0,001$ .

Penelitian Fatmawati (2014) tentang pengaruh penyuluhan gizi terhadap pengetahuan dan sikap ibu dalam pemberian menu seimbang pada balita di desa Tegal Rejo, Pleret, Bantul, Yogyakarta diperoleh hasil bahwa skor rata-rata pengetahuan sebelum penyuluhan 12,58 sedangkan sesudah penyuluhan meningkat menjadi 15,00. Sedangkan rata-rata untuk sikap (pretest) sebesar 18,53 dan rata-rata sikap (posttest) meningkat menjadi 21,00. Hasil analisis uji wilcoxon, pengetahuan dan sikap ibu dalam pemberian menu seimbang didapatkan nilai *p value*  $0,000 < \alpha 0,05$ . Artinya ada pengaruh penyuluhan gizi terhadap pengetahuan dalam pemberian menu seimbang.

Menurut Manurung (2010) menjelaskan bahwa menu seimbang sangat penting terutama pada awal pertumbuhan balita. Pengetahuan ibu yang rendah tentang penyediaan menu seimbang untuk balita dapat berpengaruh terhadap pemberian makanan pada anak balita. Dalam penelitian ini penyuluhan mempengaruhi pengetahuan yang baik pada ibu dalam pemberian menu seimbang pada balita di desa Muara Langsat.

Menurut Mubarak (2007) pengetahuan terdiri dari beberapa tingkatan yaitu tahu, memahami, aplikasi, sintesis, dan evaluasi. Perubahan tersebut akan di aplikasikan dalam tindakan nyata oleh tiap individu dalam lingkungan keluarga, kelompok, dan masyarakat yang diawali dengan tahap mencoba kemudian mengadopsi perilaku baru.

## **Simpulan**

Hasil rata-rata menunjukkan rata-rata skor pengetahuan ibu balita sebelum penyuluhan adalah 0,44, sesudah penyuluhan meningkat menjadi 1,08 Hasil analisis uji t berpasangan efektifitas penyuluhan terhadap pengetahuan ibu balita tentang menu seimbang didapatkan nilai signifikansi  $p$  value 0,000, Artinya  $H_a$  di terima,  $H_0$  ditolak.

### Ucapan Terimakasih

Dalam penelitian ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada : responden yang telah bersedia meluangkan waktu sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian ini sampai dengan selesai, posyandu melati dan dinas kesehatan terkait yang telah berpartisipasi dalam terlaksananya penelitian ini serta kepada Bapak Prof. Dr. H. Amir Luthfi, selaku Ketua Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Riau yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.

### Daftar Pustaka

- Adnani, H, (2011). Ilmu Kesehatan Masyarakat. Yogyakarta, Nuha Medika.
- Arikunto, S, (2006). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Edisi Revisi. Jakarta, Rineka Cipta.
- Depkes RI, (2002). Buku Tumbuh Kembang *Balita*. Jakarta, Departemen Kesehatan RI.
- Depkes RI, (2006). Pedoman Umum Pengetahuan Posyandu. Jakarta, Departemen Kesehatan RI.
- Dinas Kesehatan Kab. Kuansing, (2012). Profil Kesehatan kabupaten Kuantan Singingi. Kuantan Singingi.
- Dinas Kesehatan Kab. Kuansing, (2013). Profil Kesehatan Kabupaten Kuantan Singingi.
- Dinas Kesehatan Provinsi Riau, (2010). Profil Dinas Kesehatan Provinsi Riau. Riau.
- Dinas Kesehatan Provinsi Riau, (2010). Profil Kesehatan Provinsi Riau. Riau.
- Hidayat, A.A, (2008). Metode Penelitian Keperawatan Dan Teknik Analisa Data. Jakarta, PT. Salemba Medika.
- Kemenkes RI, (2011). Buku Panduan Kader Posyandu Menuju Keluarga Sadar Gizi. Jakarta.
- Notoatmodjo, S, (2007). Ilmu kesehatan masyarakat. Jakarta, Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S, (2010). Metodologi penelitian kesehatan. Jakarta, Rineka Cipta.
- Nursalam, (2005). Asuhan Keperawatan Bayi dan Anak. Jakarta, Salemba Medika.
- Nursalam, (2008). Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan. Jakarta, Salemba Medika.
- Prasetiawaty, A, (2011). Ilmu Kesehatan Masyarakat Untuk Kebidanan Holistik. Yogyakarta, Nuha Medika.
- Pratama, (2009). Faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya kunjungan ibu yang mempunyai anak balita ke posyandu bina lestari Kelurahan Sidomulyo Barat wilayah kerja Puskesmas Tampan Kota Pekanbaru. Pekanbaru, Poltekes Depkes RI.
- Satoto, dkk, (2002). Konsep dasar posyandu. Jakarta, Dirjen PPM dan LPM. Departemen Kesehatan RI.



## Pembelajaran Agama Islam Melalui Bermain Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di TKIT Nurul Islam Pare Kabupaten Kediri Jawa Timur),

Moh. Fauziddin

Program Studi PG-PAUD, STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai  
mfauziddin@gmail.com

### Abstract

The problem is how the singer hearts Research Planning Process Execution Yang achieved commercial articles hearts Islam Learning through Play in Nurul Islam TKIT Pare. While the purpose of describing the study to review and analyze the planning process, describe and analyze the Implementation Process and to review and analyze the findings describe Islam Learning through Play in Nurul Islam TKIT Pare. Research Methods The study is descriptive analysis method CASE WITH qualitative approach. Researcher as an instrument. Data retrieval techniques through observation, interview and document study. Tools Data Retrieval using Recorder tool, Manual Observation cameras and digital Based Research found that learning Islam through Playing in TKIT Nurul Islam, the Planning Process Learning has dilaksanakan accordance WITH rules Planning, Learning Process Also has accordance WITH Principles of Child Development articles commercially Learning Yang Progress achieved ASPECTS OF SUCCESSFUL optimize religious moral Son. Based on these findings, then recommended: (1) the principal should improve Teacher Competence and Media Education, (2) Institute TK Neighbourhood should adopt a singer as prayer One alternative learning Appropriate WITH characteristics of Early Childhood, (3) Governments should organize training Learning through play approach, and (4) Researchers should examine ASPECTS Further development of the other to review developed

**Keywords:** *Playing In Early Childhood, Playing, ECD*

### Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana proses perencanaan pelaksanaan dan hasil yang dicapai dalam pembelajaran agama Islam melalui bermain di TKIT Nurul Islam Pare. Sedangkan tujuan penelitian untuk mendeskripsikan dan menganalisis proses perencanaan, mendeskripsikan dan menganalisis proses pelaksanaan dan untuk mendeskripsikan dan menganalisis hasil pembelajaran agama Islam melalui bermain di TKIT Nurul Islam Pare. Metode penelitian adalah metode analisis deskriptif studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Peneliti sebagai instrument. teknik pengambilan data melalui observasi, wawancara dan studi dokumen. Alat bantu pengambilan data menggunakan alat perekam, pedoman observasi dan camera digital Berdasarkan penelitian ditemukan bahwa pembelajaran Agama Islam melalui bermain di TKIT Nurul Islam, proses perencanaan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan kaidah perencanaan, proses pembelajaran juga telah sesuai dengan prinsip perkembangan anak dan hasil pembelajaran yang dicapai berhasil mengoptimalkan aspek perkembangan moral agama anak. Berdasarkan temuan tersebut, maka direkomendasikan : (1) kepala sekolah hendaknya meningkatkan kompetensi guru dan media pembelajaran, (2) lembaga TK sekitar hendaknya mengadopsi pendekatan ini sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, (3) pemerintah seyogyanya menyelenggarakan pelatihan pendekatan pembelajaran melalui bermain, dan (4) peneliti selanjutnya hendaknya meneliti aspek perkembangan yang lain untuk dikembangkan.

**Kata Kunci :** *Bermain Pada Anak Usia Dini, Bermain, PAUD*



## Pendahuluan

Masyarakat modern cenderung memiliki perilaku yang serba instan, praktis, ingin segala sesuatu serba cepat, tidak jarang sistem instan ini dilakukan tanpa memperdulikan nilai-nilai dan norma-norma moral keagamaan. Sedangkan pemberdayaan masyarakat untuk mampu memegang teguh nilai-nilai bukanlah perkara yang mudah. Ketepatan waktu, disiplin, bersedia untuk antri, tidak menyuap untuk mendapatkan prioritas dan sebagainya bukanlah hal yang mudah dilakukan oleh masyarakat kita.

Diperlukan penanaman nilai-nilai dan norma-norma Agama yang kuat terhadap bangsa ini agar tidak mudah terpengaruh dan mempunyai filter ketika pengaruh-pengaruh bangsa lain masuk. Supaya penanaman nilai dan norma tersebut kuat, maka harus dilakukan sejak usia dini, sebagaimana disampaikan oleh Hasan A. (dalam Barr A.tt:357) bahwa mencari ilmu pada saat kecil seperti memahat di atas batu dan mencari ilmu diwaktu tua bagaikan mengukir diatas air. Ungkapan ini menekankan pentingnya belajar pada usia dini, sebab belajar yang dilakukan walaupun melalui proses yang tidak mudah namun apabila sudah dikuasai, maka akan tetap diingat sepanjang hidupnya.

Untuk itu pendidikan Agama Islam dapat dipelajari sejak usia dini agar dapat tercipta generasi yang memiliki moral Agama yang kuat dan ber-akhlakul karimah, sehingga mereka mampu membentengi dirinya dari pengaruh negatif dari era globalisasi.

Pendidikan Agama Islam harus dilakukan sejak usia dini dalam hal ini melalui pendidikan anak usia dini yaitu pendidikan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. Pendidikan tersebut sangat penting mengingat potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk pada rentang usia ini.

Dengan diberlakukannya UU No. 20 tahun 2003 maka sistem pendidikan di Indonesia terdiri dari pendidikan anak usia

dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi yang keseluruhannya merupakan kesatuan yang sistemik. PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar dan dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan atau informal. Pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Pada jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. Pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Agar pendidikan yang ditanamkan kepada anak usia dini dapat berhasil secara maksimal, maka diperlukan materi dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Soemantri P (2003:101) mengemukakan bermain merupakan cara belajar terbaik pada anak prasekolah. Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa pendekatan yang tepat dalam pembelajaran anak usia dini adalah pembelajaran melalui bermain. 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.

Pada konsep belajar melalui bermain ini menempatkan anak sebagai subjek dan orang tua atau guru menjadi fasilitator. Dalam konsep ini anak akan memiliki kebebasan untuk mengekspresikan imajinasi dan kreativitas berfikirnya, dan akan merangsang daya cipta dan berfikir kritis. Jika dua hal ini terbangun anak akan menjadi orang yang percaya diri dan mandiri. Anak tidak mejadi menghafal tetapi justru analis yang handal

Dari uraian diatas, penulis merasa perlu dan tertarik meneliti tentang pembelajaran Agama Islam melalui bermain pada anak usia

dini, sehingga dari hasil penelitian ini dapat dideskripsikan pembelajaran Agama Islam melalui bermain pada anak usia dini yang dilaksanakan di TKIT Nurul Islam Kecamatan Pare Kabupaten Kediri Jawa timur.

Berdasarkan uraian di atas penulis mendapatkan gambaran bahwa pembelajaran Agama Islam haruslah mulai diajarkan sejak anak usia dini dengan tidak mengesampingkan karakter anak dengan strategi pembelajaran yang digunakan pada pendidikan anak usia dini. Itulah sebabnya, peneliti memfokuskan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran Agama Islam pada anak usia dini melalui bermain di TKIT Nurul Islam Pare Kabupaten Kediri Jawa Timur.

Sedangkan tujuan penelitian untuk mendeskripsikan dan menganalisis proses perencanaan, proses pelaksanaan dan hasil yang dicapai pada pembelajaran agama Islam melalui bermain di TKIT Nurul Islam Pare Kabupaten Kediri Jawa Timur

## **METODE PENELITIAN**

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

Tahapan penelitian yang dilakukan adalah persiapan, pelaksanaan dan pengolahan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah wawancara, observasi dan studi dokumen dengan menggunakan alat bantu berupa pedoman wawancara, pedoman observasi dan alat perekam. Lokasi penelitian dilakukan di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu (TKIT) Nurul Islam terletak di Dusun Cangkring Desa Pelem Kecamatan Pare Kabupaten Kediri Jawa Timur. Sedangkan subjek pada penelitian ini adalah anak usia dini di TKIT Nurul Islam dengan responden kepala sekolah, wakil kepala

bagian kurikulum, wali kelas, ustadzah, dan wali siswa serta tidak menutup kemungkinan menambah responden lain jika diperlukan untuk mendukung penelitian ini.

Penelitian studi kasus ini menggunakan penelitian pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 1998:3) mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Sejalan dengan definisi tersebut Kirk dan Miller (dalam Moleong, 1998:3) mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan pada manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan peristilahannya. Pada penelitian menghasilkan dan mengolah data yang sifatnya deskriptif, seperti transkripsi wawancara, catatan lapangan, gambar, foto rekaman video dan lain-lain.

Untuk memudahkan dalam pelaksanaan penelitian, peneliti mencoba menjabarkan operasional variabel berdasarkan permasalahan yang diteliti yakni pembelajaran Agama Islam melalui bermain pada anak usia dini. Variabel-variabel pada penelitian ini adalah pembelajaran Agama Islam pada anak usia dini dan belajar melalui bermain. Sedangkan anak usia dini dijadikan sebagai objek penelitian

Dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah anak usia dini di TKIT Nurul Islam yang terletak di jalan Letti 2 nomor 58 Dusun Cangkring Desa Pelem Kecamatan Pare Kabupaten Kediri Propinsi Jawa timur. TKIT Nurul Islam berdiri pada tahun 1994 dengan nama TK Bhakti yang merupakan cabang dari TK Bhakti yang ada di Dusun Pelem Kecamatan Pare

Dalam penelitian ini terbagi dua tahap, yaitu: tahap persiapan penelitian dan tahap pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini,

peneliti menggunakan 3 teknik pengumpulan data yaitu : wawancara, observasi dan studi dokumen. Menurut Poerwandari (1998) penulis sangat berperan dalam seluruh proses penelitian, mulai dari memilih topik, mendeteksi topik tersebut, mengumpulkan data, hingga analisis, menginterpretasikan dan menyimpulkan hasil penelitian. Dalam mengumpulkan data-data penulis membutuhkan alat bantu. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 3 alat bantu, yaitu pedoman wawancara, pedoman observasi dan alat perekam

Studi kasus ini menggunakan penelitian pendekatan kualitatif. Empat kriteria keabsahan dan keajegan yang diperlukan dalam suatu penelitian pendekatan kualitatif. Empat hal tersebut adalah Keabsahan konstruk (construct validity), Keabsahan internal (internal validity), Keabsahan eksternal (eksternal validity), dan Keajegan (Realibilitas).

Dalam menganalisa penelitian kualitatif terdapat beberapa tahapan-tahapan yang perlu dilakukan. Marshall dan Rossman (dalam Kabalmay 2002) mengemukakan tahapan yang dilakukan dalam menganalisa data yaitu ; Mengorganisasikan data, pengelompokan berdasarkan kategori, tema dan pola jawaban.

## **HASIL PENELITIAN**

Hasil temuan berdasarkan wawancara, observasi dan studi dokumen tentang proses perencanaan Pembelajaran Agama Islam melalui bermain di TKIT Nurul Islam, dapat dideskripsikan sebagai berikut ; (a) tujuan pembelajaran (b) materi pembelajaran, (c) Jadwal pelaksanaan pembelajaran, (d) langkah-langkah penyusunan rencana pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah dan waka bagian kurikulum bahwa langkah yang pertama ditempuh dalam perencanaan adalah menentukan tujuan pembelajaran. Pembuatan tujuan pembelajaran dilaksanakan dengan musyawarah antara

kepala sekolah, waka kurikulum, wali kelas serta seluruh ustadzah pada saat rapat kerja tahunan. Tujuan pembelajaran dibagi menjadi dua yakni ; tujuan umum dan tujuan khusus

Hasil wawancara dengan kepala sekolah dan wakil kepala bagian kurikulum di TKIT Nurul Islam tentang materi pembelajaran Agama Islam melalui bermain mengacu pada kurikulum menu generik yang dikeluarkan oleh direktorat PAUD, materi iman dan taqwa yang dibuat sendiri serta materi dari JSIT (Jaringan Sekolah Islam Terpadu). Materi pembelajaran Agama Islam di TKIT Nurul Islam dikenal dengan sebutan materi al Islam.

Berdasarkan wawancara dengan waka bagian kurikulum dan sudi dokumen ditemukan bahwa Jadwal pembelajaran Agama Islam melalui bermain di TKIT Nurul Islam Sesi pertama mulai pukul 07.45 – 08.40 diawali dengan pembukaan dengan membaca doa akan belajar, syahadat, surat fatihah, murojaah, ikrar jundullah, tata tertib, dan absensi. Selanjutnya pembelajaran materi al Islam dengan menggunakan pendekatan belajar melalui bermain. Kemudian dilanjutkan dengan hafalan surat-surat pendek (surat Al ikhlas, surat Annas, surat Al kafirun dan sebagainya), ayat-ayat pilihan (ayat 9 surat Al jumuah, ayat 59 surat Al ahzab dan sebagainya), dan doa sehari-hari (doa mau makan, doa sebelum tidur, doa belajar dan sebagainya).

Sesi kedua dimulai pukul 09.25 - 09.50 dengan materi pembelajaran membaca Alquran. Kegiatan ini diawali dengan pengenalan huruf secara klasikal oleh ustadzah dan dilanjutkan privat masing-masing siswa dengan menggunakan buku Iqro.

## **Langkah-langkah penyusunan rencana kegiatan pembelajaran**

Hasil wawancara dengan wakil kepala bagian kurikulum dan wali kelas mengemukakan bahwa setelah ustadzah mempelajari, mengetahui dan memahami struktur kurikulum PAUD menurut acuan

menu generik dan materi iman dan taqwa serta materi dari JSIT (Jaringan Sekolah Islam Terpadu) serta bahan lain yang diperlukan.

Wakil kepala bagian kurikulum juga memaparkan bahwa pembuatan perencanaan program pembelajaran dibuat dengan musyawarah oleh kepala sekolah, wakil kepala bagian kurikulum dan semua ustadzah pada saat rapat kerja pada bulan Juli dengan acuan materi seperti diatas. Perencanaan Pembelajaran Agama Islam dikemas dengan menggunakan pendekatan pembelajaran melalui bermain.

Langkah selanjutnya adalah mengintegrasikan indikator perkembangan tersebut dengan tema, kemudian tema dibagi menjadi beberapa sub tema. Langkah selanjutnya melihat kalender akademik dalam satu tahun. Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh ustadzah dalam menyusun rencana Pembelajaran Agama Islam melalui bermain meliputi : (1) menyusun Rencana Kegiatan Tahunan (RKP), (2) menyusun Satuan Kegiatan Mingguan (SKM) dan (3) menyusun Satuan Kegiatan Harian (SKH).

### **Deskripsi Proses Pelaksanaan Pembelajaran Agama Islam melalui Bermain**

Selanjutnya akan dikemukakan data yang berkaitan dengan proses Pembelajaran Agama Islam melalui bermain yang dilakukan di TKIT Nurul Islam berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah, wakil kepala bagian kurikulum, 2 orang ustadzah dari masing-masing wali kelas serta beberapa ustadzah, observasi dan studi dokumen tentang rangkaian pelaksanaan Pembelajaran Agama Islam melalui bermain di TKIT Nurul Islam meliputi; (a) deskripsi proses pembelajaran (b) jenis permainan yang digunakan, (c) media yang digunakan, (d) peran ustadzah dalam pembelajaran.

### **Deskripsi proses pembelajaran**

Ustadzah LS menerangkan bahwa sebelum ustadzah melaksanakan Pembelajaran Agama Islam melalui bermain, terlebih dahulu ustadzah menata lingkungan yang akan digunakan untuk pembelajaran. Ruang yang dipakai untuk kegiatan pembelajaran terbagi menjadi beberapa ruangan sesuai 5 kelas yang ada di TKIT Nurul Islam yaitu ; Kelas Pine Apple 2 ruang, kelas Tomato 2 ruang dan 1 ruang untuk Kelompok Bermain (KB). Ruang tidak digunakan selain kegiatan TKIT Nurul Islam. Dengan demikian penataan dan persiapan lingkungan pembelajaran dapat bersifat permanen dan fleksibel disesuaikan dengan sub tema pada SKM dan SKH.

### **Jenis permainan yang digunakan dalam pembelajaran**

Jenis permainan yang digunakan dalam pembelajaran Agama Islam melalui bermain di TKIT Nurul Islam berdasarkan wawancara dengan wakil kepala bagian kurikulum antara lain sebagai berikut :

- 1) Permainan Dolanan
- 2) Permainan beberoan
- 3) Permainan tepuk
- 4) Lagu-lagu islami anak
- 5) Bermain Peran dengan Cerita Islami
- 6) Bermain dengan benda-benda

### **Media Pembelajaran**

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan ustadzah di TKIT Nurul Islam, berikut ini disajikan dalam bentuk tabel untuk mempermudah memahami tentang media pembelajaran Agama Islam melalui bermain beserta kegunaannya dalam pembelajaran.

### **Deskripsi hasil pelaksanaan Pembelajaran Agama Islam melalui bermain**

Selanjutnya mengetahui hasil pembelajaran Agama Islam melalui bermain di TKIT Nurul Islam berdasarkan wawancara dengan wakil kepala bagian kurikulum dan wali kelas Pine Apple dan Tomato, dan berdasarkan hasil

studi dokumen, ustadzah melakukan beberapa penilaian sebagai berikut ; (a) penilaian oleh wali kelas, (b) penilaian oleh ustadzah, dan (c) penilaian oleh orang tua.

### **Deskripsi hasil pelaksanaan Pembelajaran Agama Islam melalui bermain**

Berdasarkan wawancara dengan para ustadzah serta studi dokumentasi, evaluasi yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran Agama Islam melalui bermain di TKIT Nurul Islam dilakukan tidak secara khusus namun berbarengan dengan penilaian secara umum lainnya yakni ; setiap ustadzah mengamati, perkembangan anak, catatan anekdot, serta mengumpulkan karya anak sebagai portopolio. Untuk proses assessment wali kelas telah memiliki buku catatan yang dapat diisi setiap saat.

Selanjutnya mengetahui hasil pembelajaran Agama Islam melalui bermain di TKIT Nurul Islam berdasarkan wawancara dengan waka bagian kurikulum dan wali kelas Pine Apple dan Tomato, dan berdasarkan hasil studi dokumen, ustadzah melakukan beberapa penilaian sebagai berikut ; (a) penilaian oleh wali kelas, (b) penilaian oleh ustadzah, dan (c) penilaian oleh orang tua.

### **Hasil yang Dicapai dalam Pelaksanaan Pembelajaran Agama Islam Melalui Bermain**

Hasil yang dicapai dalam pembelajaran Agama Islam melalui bermain dalam rangka untuk lebih mengoptimalkan Pembelajaran Agama Islam di TKIT Nurul Islam. Berdasarkan data baik melalui tehnik wawancara, observasi dan studi dokumen yang telah diolah sebagai berikut :

#### **a. Hasil laporan perkembangan berdasarkan acuan menu generik**

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat pencapaian seluruh aspek perkembangan yang optimal pada aspek

perkembangan moral Agama (MA), sosial emosional (SE), Kognitif (K), Bahasa (B), psikomotor (S) dan life skill (LF), maka dapat dilihat hasil rekapitulasi dari hasil narasi kesimpulan masing-masing aspek, yang dilihat dari indikator-indikator aspek, anak yang berkembang baik (BB) dan belum berkembang dengan baik (BB) dapat dilihat tingkat keberhasilan pembelajaran Agama Islam melalui bermain di TKIT Nurul Islam dilihat dari perkembangan aspek moral Agama anak, dari 50 siswa di kelas Pine Apple hanya 3 siswa yang belum berkembang dengan baik, sedangkan di kelas Tomato terdapat 2 siswa yang belum berkembang dengan baik dari 45 anak. Dengan demikian secara keseluruhan 5,26% belum berkembang dengan baik sedangkan tingkat keberhasilannya 94,74 %.

#### **b. Laporan orang tua dari hasil Pembelajaran Agama Islam melalui bermain**

Responden 1, KN adalah ibu dari AN. rumah AN terletak kurang lebih 100 meter dari masjid Baiturrahman. Saat itu waktu hampir magrib AN bersama orang tuanya lagi bersantai di ruang tamu, terdengar suara adzan dari masjid sebelah tanda masuk waktu magrib. Mendengar adzan AN tiba-tiba bernyanyi.

“Dengarlah adzan berkumandang  
Tanda waktu sholat telah datang  
Sholat berjamaah mari kita kerjakan  
Marilah menuju kemenangan”

“ Pak ke masjid yuk..! kata ustadzah kalau kita jamaah pahalanya besar” mendengar itu bapak dan ibu AN kaget tidak biasanya AN begitu, bahkan dia enggan diajak sholat. Bapak dan ibu menuruti ajakan AN. Orang tua AN jarang jamaah di masjid, jamaahnya musholla rumah. Setelah ditanya ternyata hari itu AN diberikan lagu baru oleh ustadzah tentang keutamaan sholat berjamaah. Kejadian itu kemudian dilaporkan kepada wali kelas.

Responden 2, NG adalah ayah dari SL. SL sosok anak yang lucu dan menggemaskan, diusianya yang ke 5 tahun 8 bulan ia sudah memasuki kelas Tomato . Pak NG sehari-hari bekerja sebagai tukang kayu yang biasa melayani pesanan pembuatan almari, kursi, dipan dan sebagainya. Suatu saat selepas istirahat siang pak NG kembali bekerja membuat almari, saat itu SL pulang dari sekolah, setelah mengucapkan salam dan berjabat tangan dengan ayahnya SL bertanya kepada ayahnya ; “yah..... sudah baca bismillah ?” Pak NG menjawab “ Astagfirullohal adhim, belum nak ayah lupa, mengapa harus membaca bismillah?” tanya pak NG menguji anaknya. “Kata ustadzah kalau tidak baca bismillah pekerjaan jadi tidak berkah”. Sejak itulah pak NG membiasakan membaca bismillah dengan suara keras setiap memulai pekerjaan agar tidak ditegur lagi oleh SL. Kejadian membanggakan itu diceritakan pak NG kepada wali kelas.

### c. Hasil Pembelajaran Agama Islam melalui bermain menurut Ustadzah

Pembelajaran Agama Islam melalui bermain di TKIT Nurul Islam adalah sebagai berikut :

1. Kelas Pine Apple
  - a. Mengucapkan salam ketika bertemu dengan ustadzah
  - b. Membaca basmalah setiap melakukan pekerjaan
  - c. Sosialisasi lebih baik
  - d. Dapat mempraktekkan doa-doa di rumah
  - e. Lebih banyak rekaman yang positif (seperti doa, surat-surat pendek, hadits-hadits pendek, dan asmaul husna).
  - f. Mendirikan shalat tepat pada waktunya
  - g. Memiliki banyak pengetahuan keAgamaan
  - h. Memiliki akhlak yang terpuji (sopan santun, tepo sliro dan sebagainya)
2. Kelas Tomato

- a. Memiliki kepedulian terhadap sesama muslim
- b. Mengucapkan salam ketika bertemu dengan ustadzah dan temannya
- c. Membaca basmalah setiap melakukan pekerjaan
- d. Sosialisasi lebih baik
- e. Dapat mempraktekkan doa-doa baik disekolah maupun di rumah
- f. Lebih banyak rekaman yang positif (seperti doa, surat-surat pendek, hadits-hadits pendek, dan asmaul husna)
- g. Mendirikan sholat tepat pada waktunya
- h. Memiliki akhlak yang terpuji (sopan santun, tepo sliro dan sebagainya)
- i. Bertambahnya kecerdasan dan kaya pengetahuan keAgamaan.
- j. Dapat mengucapkan huruf-huruf alqur'an dengan fasih.

## PEMBAHASAN

### Proses Perencanaan Pembelajaran Agama Islam melalui Bermain di TKIT Nurul Islam.

Hasil wawancara dan studi dokumentasi yang diperoleh dari kepala TKIT Nurul Islam tentang pembelajaran Agama Islam melalui bermain bahwa kegiatan yang dilaksanakan sudah sesuai dengan konsep program pendidikan anak usia dini.

Materi dan jenis kegiatan di TKIT Nurul Islam jelas mengarah pada konsep program PAUD, yaitu. PAUD dilakukan terarah ke pengembangan segenap aspek pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak, dan salah satu aspek pengembangan itu adalah aspek moral Agama anak.

Isi kurikulum dikembangkan dengan bahan-bahan atau materi yang mengarah ke tujuan. Sedangkan materi pembelajaran menurut Jamaris (2005: 135) bahwa materi tersebut ditetapkan berdasarkan tujuan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena materi

pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan studi dokumentasi dan wawancara dengan wali kelas bahwa kurikulum atau materi pembelajaran di TKIT Nurul Islam telah bersumber dari menu generik namun dari segi bahasanya belum dikemas sebagaimana menu pembelajaran yang telah dibuat oleh Direktorat PAUD yang telah terintegrasi dengan kecerdasan jamak. Namun pada dasarnya materi tersebut sudah memenuhi kompetensi minimal yang harus dicapai pada anak usia 4-6 tahun.

Dalam proses pembelajaran yang ada di TKIT Nurul Islam sebelum pelaksanaan pembelajaran mengacu pada hal tersebut di atas dimulai hal yang dilakukan oleh ustazah adalah melakukan penataan tempat yang akan digunakan dalam pembelajaran atau mensetting tempat yang akan digunakan Pembelajaran Agama Islam melalui bermain, serta mempersiapkan pernik-pernik yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

Menurut Betty. J 1996: 53 "Sebelum para guru merencanakan dan membuat pusat-pusat kegiatan tersebut, mereka harus memikirkan tentang ruang yang dibutuhkan."

Adapun tema yang dipilih pada pembelajaran Agama Islam melalui bermain ini juga telah sesuai dengan rambu-rambu dari pemilihan tema. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Netti (2005: 50) bahwasanya tema adalah media untuk mengenalkan berbagai konsep sehingga anak mampu mengenal secara utuh, mudah, dan jelas. Tema merupakan konteks (fokus bahan) yang meringkai semua kegiatan untuk mencapai tujuan.

Pelaksanaan pembelajaran Agama Islam melalui bermain yang dikembangkan di TKIT Nurul Islam sesuai dengan prinsip-prinsip perkembangan anak sebagaimana dikemukakan di atas, hal tersebut nampak pada pengembangan aspek spiritual yakni dengan

membiasakan sejak kecil berlatih sholat, dan berdo'a, dan mengamalkan do'a tersebut secara nyata, seperti berdo'a sebelum makan, masuk kamar mandi dan keluar, mau tidur, dan sebagainya

Kegiatan pembelajaran Agama Islam melalui bermain di TKIT Nurul Islam dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berdasar pada teori pembelajaran disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai

Buku belajar membaca alqur'an (Iqro') sudah dirancang sedemikian rupa dengan warna yang menarik dan terdiri dari 6 jilid dengan warna dan variasi berbeda. Disamping itu disediakan buku penunjang lain diletakkan dalam rak yang terlihat anak, hasilnya anak mulai tertarik dan melihat-lihat buku, hampir setiap hari anak membuka buku.

Dalam pengenalan huruf-huruf hijaiyah siswa dikenalkan melalui simbol atau benda yang menggambarkan kemiripan bentuk dengan huruf yang dimaksud. Kemudian baru dikenalkan nama huruf dan bacaannya.

Penyediaan setiap hari untuk anak berupa snack dan makanan siang dari orang tua. Hal ini disadari bahwa kebutuhan tersebut sangat penting sebelum anak melakukan aktifitas kebutuhan yang mendasar harus terpenuhi. Dengan cara ini pula ustazah dapat membimbing adab makan dan minum serta mengembangkan moral Agama dan sosial emosional anak.

Berdasarkan hasil penelitian untuk evaluasi pembelajaran Agama Islam melalui bermain di TKIT Nurul Islam, evaluasi yang dilakukan oleh setiap ustazah adalah mengamati, anekdot, dan menggunakan cheklis perkembangan, serta catatan orang tua. Untuk proses assesmen ustazah telah memiliki buku –buku catatan yang ada di kantong, sehingga proses assesmen setiap saat. Sehingga penilaian yang ada diharapkan outentik serta menyeluruh.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil pelaksanaan pembelajaran Agama

Islam melalui bermain telah berhasil memfasilitasi perkembangan aspek moral agama anak usia dini secara optimal. Hasil yang dicapai dari pelaksanaan pembelajaran Agama Islam melalui bermain telah sesuai dengan tujuan program, baik berupa tujuan umum maupun tujuan khusus.

## KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian dan menganalisis hasil penelitian tentang pembelajaran Agama Islam melalui bermain pada anak usia dini di TKIT Nurul Islam, dengan ini peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Proses perencanaan pembelajaran Agama Islam melalui bermain pada anak usia dini di TKIT Nurul Islam telah dilaksanakan sesuai dengan kaidah perencanaan pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).
2. Proses pelaksanaan pembelajaran Agama Islam melalui bermain yang dilaksanakan di TKIT Nurul Islam sesuai dengan prinsip-prinsip perkembangan anak.
3. Pembelajaran Agama Islam melalui bermain pada anak usia dini di TKIT Nurul Islam telah berhasil mengoptimalkan aspek perkembangan moral Agama anak. Dibuktikan dari hasil laporan evaluasi yang diberikan lembaga kepada orang tua siswa menunjukkan aspek perkembangan moral Agama anak 95 % siswa sudah berkembang dengan baik dan 5 % belum berkembang dengan baik. Hal ini juga diperkuat dengan laporan orang tua siswa adanya peningkatan yang signifikan pada aspek perkembangan moral Agama anak dirumah. Penilaian dilakukan oleh wali kelas, ustadzah dan wali siswa dengan menggunakan instrumen yang disiapkan oleh lembaga.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad D Marimba. (1989) Pengantar Filsafat Pendidikan Islam. Bandung. Al-Ma.arif
- Al Juhra. (2008). Konsep Pendidikan Agama Islam menurut Muhammad Natsir (Tesis). Universitas Islam Indonesia. Yogyakarta.
- Arikunto, S. (1993). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Jakarta: Rineka Cipta. Bandung. Rosdakarya.
- Beaty, Janice J. (1990). Observing Development of The Young Child Ohio : Merrill Pub.Co.
- Borden, M.E. (1997). Smart Star. Kaifa: Bandung
- Conny R. Semiawan (2003). Pengembangan Rambu-rambu Belajar sambil Bermain Jurnal Ilmiah Anak Usia Dini. . Direktorat PAUD. Jakarta ISSN 1693-1947.
- Danim S. (2002). Menjadi Peneliti Kualitatif. Bandung. Pustaka Setia
- Depdikbud. (1995). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka
- Desmita. (2006). Psikologi Perkembangan. Bandung: Rosda Karya.
- Dwi Yulianti, Sri S, Dewanti H. (2008) Model Bermain Sambil Belajar Sains Untuk Mengembangkan Keterampilan Proses Siswa Taman Kanak-Kanak (Penelitian). Universitas Negeri Semarang (UNNES).
- Harianti, D. (1994). Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak 1994, Jakarta.
- Hurlock, Elizabeth B. 1997. Perkembangan Anak. Jilid I (Terjemahan) Edisi keenam. Jakarta : Penerbit Airlangga.
- Jalal, F (2003). Kurikulum Genrik Untuk Anak Uisa Dini. Jurnal Ilmiah Anak Usia Dini. . Direktorat PAUD. Jakarta ISSN 1693-1947.
- Juntika Nurikhsan. (2007). Perkembangan Peserta Didik Pendidikan Dasar. (Buku Materi Pokok Mata Kuliah)



- Moleong, J. Lexy (1998), Metodologi Penelitian Kualitatif. Rosdakarya:Bandung
- Nasution, S. (1982). Didaktik Asas-asas Mengajar. Bandung: Jemmars.
- Netti, H. (2005). Buku Pendidik PAUD. Pekan Baru : Yayasan Azizah.
- Nugraha, Ali (2005), Kurikulum dan Bahan Belajar TK, UT:Jakarta
- Ritayanti, Utin (2008), Belajar Melalui Bermain, Tesis, UPI: Bandung
- Sa'ud, Udin Syaefudin. (2007). Metodologi Penelitian Pendidikan Dasar.
- Sanjaya, W. (2005). Pembelajaran dan Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi, Jakarta: Kencana.
- Solehuddin, M (2000). Konsep dasar pendidikan prasekolah, Bandung, UPI Press
- Solehuddin. (2000). Konsep Pendidikan Prasekolah. FIP: Bandung.
- Suyanto, S. (2005). Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Hikayat.
- Yusuf, S. (2003). Evalunsi Kinerja Guru, Bandung: LP UPI.
- Undang-Undang No. XX tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). (2007). Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia



## Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini

**Pascalian Hadi Pradana**

IKIP PGRI JEMBER

Pascalian10@gmail.com

### **Abstract**

*This study aimed to investigate the effect of beam numbers game against the ability to know the numbers emblem. This research is a quantitative research, the sample is early childhood, which amounted to 38 children. These samples were selected by purposive area has been chosen based on objective and specific considerations, namely the ability to know the numbers are still minimal emblem. The technique of collecting data through observation, interviews, and documentation. In analyzing this data, as the independent variable (variable  $x$ ) is playing blocks of numbers, while the dependent variable (variable  $y$ ) is the ability to know the numbers emblem, used its product moment correlation when the influence of beam numbers game against the ability to know the extent emblem bilangan. Use significant 5%, then the price of table  $r = 0.320$ . Whereas, its product moment correlation was 0.487. Furthermore, comparing the count  $r$  with  $r$  table. It turned out that after the count is greater than  $r$  of the  $r$  table, then the consequences  $H_0$  rejected and  $H_a$  diterima. Thus can be seen that the working hypothesis is accepted that There Effect Tile Games Score Against Know Your Ability Symbol Numbers.*

**Keywords:** *Beams ploy Numbers, Know Your Ability Symbol Numbers*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan sampel penelitian adalah anak usia dini yang berjumlah 38 anak. Sampel ini dipilih dengan cara *purposive area*, sengaja dipilih berdasarkan tujuan dan pertimbangan tertentu, yaitu kemampuan mengenal lambang bilangan yang masih minim. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam menganalisa data ini, sebagai variabel bebasnya (variabel  $x$ ) adalah bermain balok angka, sedangkan variabel tergantungnya (variabel  $y$ ) adalah kemampuan mengenal lambang bilangan, digunakan korelasi *product moment*-nya apabila pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan. Dengan menggunakan taraf signifikan 5%, maka harga  $r$  tabel sebesar = 0,320. Sedangkan besar korelasi *product moment*-nya adalah 0,487. Selanjutnya membandingkan  $r$  hitung dengan  $r$  tabel. Ternyata setelah dibandingkan  $r$  hitung lebih besar dari pada  $r$  tabel, maka akibatnya  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat diketahui bahwa hipotesis kerja diterima yaitu Ada Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan.

**Kata Kunci :** Permainan Balok Angka, Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

## PENDAHULUAN

Pendidikan bagi anak usia dini adalah memberikan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan anak. Pendidikan anak usia dini adalah bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual. Pendidikan anak usia dini yang dilakukan orang tua berikan bagi anak merupakan suatu persiapan kematangan anak dalam menghadapi perkembangannya di masa yang akan datang. Sekarang ini telah banyak berbagai sekolah taman kanak-kanak memberikan pendidikan yang baik dan berkualitas demi mengembangkan kemampuan dan bakat dalam diri anak tersebut.

Pembelajaran yang paling efektif untuk TK adalah melalui kegiatan bermain. Anak lebih banyak belajar melalui bermain dan melakukan eksplorasi terhadap objek-objek dan pengalaman. Anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui sosialisasi dengan orang dewasa pada saat mereka memahaminya dengan bahasa dan gerakan sehingga tumbuh secara kognitif ke arah berfikir verbal. Dengan bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitif sendirinya untuk memecahkan berbagai masalah seperti membandingkan, mencari jawaban yang berbeda dan sebagainya, dengan bermain akan dapat mengembangkan kekreatifitasnya yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi dan ekspresi diri. Dengan demikian dapat dipahami bahwa fungsi bermain menjadi sangat penting karena lewat sarana bermain anak-anak belajar mengenal segala pernik-perniknya kehidupan.

Menurut Montolalu (2012) pembelajaran melalui bermain dapat memperoleh pemenuhan rasa ingin tahunya dan anak mendapat banyak latihan dalam

mengamati sendiri, membandingkan, sehingga anak dapat menemukan cara dalam menyelesaikan atau memecahkan masalah yang di hadapi. Kegiatan yang dilakukan didalam proses pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan pendekatan tematik sesuai dengan tema yang menarik minat anak. Tema sebagai alat/sarana atau wadah untuk mengenalkan konsep pada anak. Kemampuan yang dapat dikembangkan salah satunya kemampuan kognitif dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak dengan melakukan permainan media balok angka. Bagi anak bermain merupakan salah satu kebutuhan yang perlu agar dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dirinya, menjadi pribadi yang matang dan mandiri. Bermain mempunyai arti penting bagi anak, yaitu: a) anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang apa adanya, b) anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta juga minat dan kebutuhannya, c) memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku, d) anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik, e) secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mandalam lagi.

Pada masa kemajuan di bidang teknologi memberikan kemudahan bagi seseorang dalam menjalankan rutinitas juga dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang sering kita temui adalah media pembelajaran dalam bentuk audio visual, audio visual, cetak, dan berbasis computer. Namun sebenarnya ada juga media pembelajaran dalam bentuk permainan media balok angka. Bagi anak TK media pembelajaran permainan media balok angka akan sangat menyenangkan dan mudah untuk dipahami.

Menurut Santoso (2012) bermain bagi anak adalah mutlak di perlukan untuk mengembangkan daya cipta, imajinasi,

perasaan, kemauan, motivasi dalam suasana riang gembira. sehingga dapat mengembangkan aspek perkembangan secara optimal aspek-aspek perkembangan yang diharapkan dicapai meliputi aspek-aspek moral, nilai-nilai agama, sosial, emosional, dan kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni. Dari beberapa aspek perkembangan anak di atas, kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan. Berdasarkan Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 kemampuan kognitif anak dikelompokkan lagi menjadi beberapa aspek yaitu "Pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran, pola, dan konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf." Diantara beberapa aspek tersebut peneliti tertarik untuk meneliti tentang kemampuan mengenal lambang bilangan.

Menurut Aditiya (2013) balok angka merupakan salah satu media visual yang terbuat dari kayu berbentuk persegi terdiri dari 10 unit balok dengan warna dan angka yang berbeda setiap balok mewakili jumlah 1 balok, balok angka mempunyai bentuk yang dapat dilihat dan dapat di gunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Terdapat tahapan – tahapan dalam menggunakan balok – balok angka untuk mengenalkan lambang bilangan menurut Essa (dalam Kartika Mayasari: 2015) adalah *one-to-the one correspondences*, *rote counting* dan *rational counting*.

1. *one-to-the one correspondences* (korespondensi satu-satu) cara dimana anak mulai memahami tentang konsep bilangan dengan cara mencocokkan item yang sesuai dengan item lain. Pada tahap ini anak menyebutkan 1 balok dengan menunjuk balok yang jumlahnya satu, menyebutkan 2 balok dengan menunjuk balok yang jumlahnya dua, dan terus menerus sampai balok ke 10.
2. *rote counting* (menghafal bilangan) merupakan kemampuan mengulang angka-angka (membilang) yang akan membantu

pemahaman anak tentang arti sebuah angka.

*Rational counting* (menghitung rasioanal) di mana anak secara akurat menempel nama angka untuk serangkaian objek yang di hitung sehingga anak mengerti makna angka dan pengenalannya.

Tata cara bermain permainan balok-balok angka dalam penelitian ini adalah guru menyiapkan balok-balok persegi di mana tiap-tiap balok bertuliskan satu angka, angka 1–10 dan ditengahnya terdapat lubang kecil yang nantinya akan dimasukkan ke dalam sebuah kayu berbentuk balok persegi panjang dimana balok tersebut terdapat 2 kayu berbentuk lingkaran memanjang keatas nantinya anak akan disuruh menyusun kedalam balok-balok persegi panjang tersebut secara berurutan angka 1–10. Anak akan berlomba dengan beberapa teman untuk menyusun balok-balok angka tersebut dengan cepat dan benar.

Tujuan dari permainan ini adalah: 1) mengenal lambang bilangan, 2) mengerti aturan permainan, 3) dapat menyusun angka dengan benar, 4) sportifitas dalam bermain, 5) percaya diri dan berani berlomba. Alat dan bahan yang harus disediakan guru adalah balok-balok yang bertuliskan angka 1–10 dan balok persegi panjang yang terdapat 2 lingkaran kecil yang memanjang. Di sini guru akan menyiapkan beberapa pasang balok-balok angka karena akan digunakan anak untuk berlomba.

Langkah-langkah guru yang harus ditempuh dalam permainan ini adalah: a) guru menyiapkan alat-alat, b) guru menjelaskan permainan yang akan dimainkan anak-anak, c) guru memanggil beberapa anak untuk mengikuti permainan yang sudah dijelaskan secara bergiliran, d) anak berlomba menyusun balok-balok, e) guru mencari pemenang anak yang paling cepat dan tepat menyusun balok-balok angka tersebut, f) demikian seterusnya sampai semua anak mengikuti permainan tersebut.

Penataan lingkungan dalam bermain balok harus menyenangkan dan memberi rasa

aman pada anak. Oleh karena itu, pengaturan lingkungan bermain balok didesain bervariasi sehingga membangkitkan minat dan rasa ingin tahu anak serta membuat anak merasa nyaman. Apabila anak merasa aman dengan lingkungan disekitarnya mereka akan mampu berperan lebih baik dalam pencapaian program kemampuan bermain balok. Dengan menggunakan balok-balok dalam kegiatan pembelajaran dapat merangsang kemampuan kognitif anak yaitu mengenal lambang bilangan. karena dengan adanya kegiatan dengan menggunakan media balok angka yang di gunakan oleh guru pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga kemampuan mengenal lambang bilangan bisa tercapai.

Kebutuhan bermain sangat berpengaruh bagi perkembangan anak. Lingkungan dan orang dewasa, dalam hal ini orangtua, maupun guru perlu memfasilitasi kebutuhan anak dengan menyediakan berbagai permainan yang dapat mendukung perkembangan anak. Tentu saja permainan dan alat bermainnya tersebut bukanlah suatu yang harus bernilai ekonomi tinggi atau mahal, tetapi apapun dapat dijadikan alat bermain.

Agar anak-anak dalam belajar merasa senang tidak jenuh sehingga hasil belajar anak bisa seoptimal mungkin. Maka dalam bermain permainan balok, alat yang digunakan harus bermacam-macam dan aktivitas yang bervariasi diharapkan pelaksanaan permainan balok dengan metode bermain akan membantu anak cepat mengenal dan memahami berbagai bentuk, warna, dan ukuran. Permainan menggunakan balok memiliki peranan langsung dalam pengembangan kecerdasan anak, yaitu dengan cara bermain simbolis. Bermain simbolis memiliki kegiatan yang menentukan dalam perkembangan berpikir abstrak.

Kegiatan yang dapat dijadikan penelitian untuk meningkatkan kognitif anak adalah dengan pengenalan lambang bilangan. Pengenalan lambang bilangan bermanfaat untuk meningkatkan

daya pikir serta kreativitas anak, melalui aktivitas mengenalkan lambang bilangan juga mampu mendorong anak membuat suatu inovasi besar, kepekaan anak akan meningkat terhadap suatu objek yang dilihatnya, sehingga anak juga akan mampu membedakan dan menganalisa. Pengenalan lambang bilangan merupakan aktivitas yang mudah dibuat dan menyenangkan, melalui berbagai media (Pramita, 2010). Pada kegiatan pembelajaran pengembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan dasar dibutuhkan adanya suatu bentuk aktivitas belajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Bermain masih sangat menyenangkan bagi anak, karena melalui aktivitas bermain guru akan lebih mudah mentransfer pemahaman tentang mengenal lambang bilangan dasar dan anak terinspirasi untuk menemukan jawaban dari pertanyaan apa dan mengapa.

Berdasarkan paparan di atas maka peneliti ingin mencoba melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan balok angka Terhadap kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia Dini”.

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah Adakah pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Adanya pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi. Penelitian ini mempunyai variabel bebas yaitu permainan media balok angka dan variabel terikatnya yaitu kemampuan mengenal lambang bilangan.

Selanjutnya proses pelaksanaan penelitian yang penulis rencanakan ada empat tahapan yaitu:

Tabel 1. Proses Pelaksanaan Penelitian

No	Tahapan	Ket
1	Tahap pertama	Menentukan kelas yang akan di jadikan penelitian, menentukan rumusan masalah, dan judul. Menyusun matrik dan mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing. Dan terakhir membuat proposal penelitian.
2	Tahap kedua	Mengumpulkan data tentang bermain permainan media balok angka dan kemampuan mengenal lambang bilangan setelah dilakukan pembelajaran dengan permainan media balok angka yang di nilai dari subjek penelitian yang sudah ditentukan.
3	Tahap Ketiga	Menganalisis data yang sudah diperoleh dengan rumus yang sesuai.
4	Tahap keempat,	menyimpulkan tentang besar kecilnya korelasi antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Sehubungan dengan uraian tersebut diatas dalam penelitian ini penulis mengambil tempat penelitian di RA AL BADRI Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember. Karena jumlah subjek penelitian yang sedikit, maka peneliti menggunakan teknik populasi yaitu mengambil seluruh siswa di RA AL BADRI Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember, sejumlah 38 anak.

Metode pengumpulan data tidak dapat dipisahkan dari penelitian dan merupakan suatu hal yang harus ada dalam penelitian. Adapun metode pengumpulan data yang penulis gunakan untuk mendapatkan data adalah observasi, wawancara, dokumentasi.

Penulis menggunakan analisa data kuantitatif atau statistik yaitu jenis metode yang mengukur secara langsung atau lebih tepatnya menghitung data, untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang penulis kemukakan dalam perumusan masalah.

Setelah data terkumpul, selanjutnya data tersebut di analisis. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan

perhitungan statistik yaitu dengan rumus korelasi product moment. Rumusan korelasi product moment sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(x^2)(y^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Korelasi Product Moment

$x$  = Perlakuan

$y$  = Hasil

(Sugiyono, 2011)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penentuan responden pada penelitian ini menggunakan metode populasi, yaitu dengan mengambil seluruh anak yang berjumlah 38 siswa untuk dijadikan responden penelitian. Dalam penelitian ini analisa datanya menggunakan metode analisa statistik, karena datanya berupa angka-angka. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data tentang permainan media balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan yang diperoleh melalui tes. Adapun nilai hasil tes penulis tetapkan dengan kriteria sebagai berikut:

- Jika kuisisioner dapat menyebutkan dan mengurut balok sesuai angka dengan baik maka peneliti akan memberikan nilai 3 (A)
- Jika kuisisioner cukup menyebutkan dan mengurutkan balok sesuai angka dengan baik maka peneliti memberikan nilai 2 (B)
- Jika kuisisioner tidak mau menyebutkan dan cukup mengurutkan balok sesuai angka dengan baik maka peneliti memberikan nilai 1 (C)

Hasil nilai yang diperoleh dari kuisisioner, kemudian dijumlah dan dicari rata-ratanya, sehingga penulis dapat memberikan kriteria baik (A), Cukup (B) dan kurang (C).

Standar Penilaian (*Mean*)

Salah satu cara untuk mengetahui standar penilaian, maka penulis menggunakan standar mean (M) dengan perincian sebagai berikut.

- Nilai sama atau diatas mean menunjukkan kriteria baik (B)

2. Nilai di bawah mean menunjukkan pada kriteria kurang (K)

Pengelolaan kriteria tersebut adalah atas dasar nilai mean (nilai rata-rata) dari seluruh kuisisioner yang diperoleh dengan rumus:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Mean

X = Jumlah nilai

N = Jumlah responden

Berdasarkan hasil perhitungan, maka standar penilaian kegiatan bermain balok angka adalah :

$$M = \frac{676}{38} = 17,78 \text{ dibulatkan menjadi } 18$$

Setelah penulis mengadakan perhitungan dengan rumus mean, maka nilai rata-rata hasil kegiatan bermain balok angka diketahui 18 dengan demikian penulis dapat menetapkan bahwa:

1. Jika nilai kuisisioner sebesar 18 atau lebih dapat dikategorikan baik (B)
2. Jika nilai kuisisioner kurang dari 18 dapat dikategorikan kurang (K)

Berdasarkan hasil perhitungan pada, maka standar penilaian kemampuan mengenal lambang bilangan adalah :

$$M = \frac{685}{38} = 18,03 \text{ dibulatkan menjadi } 18$$

Setelah penulis mengadakan perhitungan dengan rumus mean, maka nilai rata-rata hasil kemampuan mengenal lambang bilangan diketahui 18 dengan demikian penulis dapat menetapkan bahwa:

1. Jika nilai kuisisioner sebesar 18 atau lebih dapat dikategorikan baik (B)
2. Jika nilai kuisisioner kurang dari 18 dapat dikategorikan kurang (K)

Sebelum menghitung korelasi *product moment*, dimisalkan terlebih dahulu. Misalkan permainan  $x$  adalah perlakuan/ permainan media balok dan  $y$  adalah hasil/ kemampuan mengenal bilangan. Maka langkah pertama adalah mencari jumlah dari perkalian antara  $x$  dan  $y$ . Untuk langkah kedua adalah mencari

jumlah kuadrat dari  $x$  dan jumlah kuadrat dari  $y$ . Langkah terakhir adalah menghitung seberapa besar korelasinya dan membandingkan hasil korelasi tersebut dengan  $r$  tabel. Dengan ketentuan jika  $r$  hitung lebih kecil dari pada  $r$  tabel maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Tetapi sebaliknya, jika  $r$  hitung lebih besar dari pada  $r$  tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa besar korelasi product moment-nya adalah 0,487. Hasil ini termasuk pada kategori kuat. Jadi dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara permainan media balok dan kemampuan mengenal bilangan. Selanjutnya untuk mengetahui ada dan tidaknya pengaruh permainan dakonmedia balok terhadap kemampuan mengenal bilangan dilakukan uji signifikansi korelasi product moment dengan cara membandingkan hasil korelasi product moment dengan  $r$  tabel.

Untuk mengetahui besaran  $r$  tabel dapat dilihat dari banyaknya responden. Dalam penelitian ini jumlah respondennya adalah 38 dan menggunakan taraf kesalahan 5%, maka harga  $r$  tabel sebesar = 0,320. Selanjutnya membandingkan  $r$  hitung dengan  $r$  tabel. Ternyata setelah dibandingkan  $r$  hitung lebih besar dari pada  $r$  tabel, maka akibatnya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Berdasarkan hasil perhitungan korelasi product moment di atas, dapat diketahui bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada pengaruh yang signifikan antara permainan media balok terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa semakin sering bermain menggunakan media balok, maka semakin baik pula kemampuan anak dalam mengenal bilangan. Dalam bermain diperlukan adanya media pembelajaran atau alat permainan Edukatif. Karena alat permainan Edukatif atau media pembelajaran khususnya permainan dakon lebih konkrit dan lebih jelas pengaruhnya pada proses pelaksanaan pendidikan atau proses pembelajaran dan mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya dalam

mengenalkan permainan media balok angka pada anak.

Dari uraian diatas dapat penulis simpulkan bahwa bermain balok angkaberpengaruh positif dan signifikan. Dalam hal ini guru harus selalu senantiasa membimbing dan mengarahkan anak dalam bermain balok angka untuk lebih fokus dan bisa lebih terampil dalam kegiatan mengenal lambing bilangan di luar kelas sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Dan hasil analisis membuktikan bahwa bermain balok angka adalah bagian dari kemampuan mengenal lambang bilangan di TK yang sangatlah tepat digunakan untuk merangsang perkembangan kognitif anak sehingga berkembang secara optimal sesuai dengan tugas dalam tahap-tahap perkembangannya.

Copley (dalam Saridingningsih 2013) mengungkapkan bahwa terdapat kemampuan-kemampuan yang dikemukakan dalam bilangan dan operasi bilangan, diantaranya:

1. Berhitung adalah kemampuan untuk menyebutkan angka secara urut dari satu, dua, tiga, dan seterusnya.
2. Hubungan satu ke dua merupakan kemampuan yang dimiliki anak untuk mengurutkan dan menyesuaikan jumlah angka dengan benda, misalnya jika jumlah angka ada 10 maka anak harus menghubungkannya dengan benda yang berjumlah 10.
3. Kuantitas merupakan kemampuan yang dimiliki anak untuk mengetahui jumlah benda dalam satu kelompok dengan menyebut bilangan terakhir sebagai perwakilan dari keseluruhan. Misalnya anak menghitung banyak buku "1, 2, 3, 4, 5" jadi anak menyebutkan ada 5 buku.
4. Mengenal dan menulis angka merupakan kemampuan anak dalam memahami 10 simbol dasar (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) dan mengingat dari masing-masing angka tersebut.

Dari uraian di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa lambang abstrak, sedangkan lambang bilangan adalah simbol

yang di gunakan untuk menuliskan bilangan. Angka merupakan simbol/ lambang dari suatu bilangan dapat di katakan bahwa angka adalah lambang bilangan. Menurut Montolalu (2012) pembelajaran melalui bermain dapat memperoleh pemenuhan rasa ingin tahunya dan anak mendapat banyak latihan dalam mengamati sendiri, membandingkan, sehingga anak dapat menemukan cara dalam menyelesaikan atau memecahkan masalah yang di hadapi. Kegiatan yang dilakukan didalam proses pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan pendekatan tematik sesuai dengan tema yang menarik minat anak. Tema sebagai alat/sarana atau wadah untuk mengenalkan konsep pada anak. Kemampuan yang dapat dikembangkan salah satunya kemampuan kognitif dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak dengan melakukan permainan media balok angka.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, dimana data-data yang terkumpul dianalisa dan disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan media balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak di RA Al Badri Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember. jumlah respondennya adalah 38 dan menggunakan taraf kesalahan 5%, maka harga  $r$  tabel sebesar  $= 0,320$ . Sedangkan besar korelasi *product moment*-nya adalah 0,487. Selanjutnya membandingkan  $r$  hitung dengan  $r$  tabel. Ternyata setelah dibandingkan  $r$  hitung lebih besar dari pada  $r$  tabel, maka akibatnya  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima..

Dengan diterimanya hipotesis kerja tersebut, dapat disimpulkan bahwa bermain permainan balok angka berpengaruh dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

Aditya,Warman, A. D.(2013). "Makalah Tentang Balok".Jakarta: Perpustakaan Upi Edu.



- Aisyah. Siti, dkk. (2012). *"Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini"*, Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *"Manajemen Penelitian"*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *"Prosedur Penelitian Penelitian"*. Jakarta : Rineka Cipta
- Masitoh, dkk. (2012). *"Materi Pokok Strategi Pembelajaran TK"*, Tangerang Selatan : Universitas Terbuka
- Montolalu, B.E.F, dkk. (2012). *"Bermain dan Permainan Anak"*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pramita, M. S. (2010). *Bermain, Mainan, Dan Permainan untuk meningkatkan kemampuan kognitif*. Jakarta: Penerbit Pt Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Saridiningsih .(2013). *" Pembelajaran Terpadu Untuk Anak Usia Dini"*. Bandung: Pustaka sebelas.
- Sanstoso, Soegeng. (2012). *"Dasar Dasar Pendidikan TK"* Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Sobachman, A. (2013). *"Permainan Kreatif Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini"*. Jogjakarta: Cv Andi.
- Sumiharsono, Rudy. (2009). *"Metodelogi Penelitian"*. Jember: IKIP PGRI.
- Sugiono. (2011). *" Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D"*. Bandung: Alfabeta
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tursina. Haris. MM, (2013), *"Metode Pengembangan Kognitif"*. Jember : Universitas Terbuka
- Yulianti, Dwi. (2010). *"Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak"*. Jakarta: PT. Indeks.

## Peningkatan Kewirausahaan melalui Pembelajaran dengan Menggunakan Media Budidaya pada Anak Usia Dini di TK Taqifa Bangkinang Kota Tahun 2016

Rinda Fithriyana<sup>1)</sup>

STIKes Tuanku Tambusai, Jalan Sisingamanggaraja Bangkinang Kota

[rindafithriyana@yahoo.co.id](mailto:rindafithriyana@yahoo.co.id)

### Abstract

Efforts to Boost Entrepreneurship Through Children grow tanampada early childhood / kindergarten Taqifa. Entrepreneurial spirit needs to be owned by anyone, not least children at an early age. Entrepreneurship education is not just to educate potential entrepreneurs or to teach children earning money early, but to grow and develop characters that already exist in children. The purpose of this study was to: find out whether there is any change in habits and behaved child after doing fun activities in farming and increase entrepreneurship spirit early. This study used a qualitative research approach, that is data that contains information in the form of a sentence that gives an overview of all activities of children in this research activity. The hypothesis could be given of this research is the entrepreneurship activity through cultivation can foster the entrepreneurial spirit in early childhood educator / TK Taqifa. Planting an entrepreneurial spirit from an early age children make children have a strong mental effort, a sense of responsibility and self-reliant attitude.

**Keywords:** Entrepreneurship, Children, Grow Plant

### Abstrak

Upaya Meningkatkan *Entrepreneurship* Anak Melalui bercocok tanampada PAUD/TK Taqifa. Jiwa kewirausahaan perlu dimiliki oleh siapa saja, tidak terkecuali anak di usia dini. Pendidikan kewirausahaan bukan sekedar mendidik para calon pengusaha atau untuk mengajarkan anak dalam mencari uang sejak dini, melainkan untuk menumbuhkan dan mengembangkan karakter yang telah ada pada diri anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: mengetahui apakah ada perubahan mengenai kebiasaan dan bersikap anak setelah melakukan kegiatan yang menyenangkan dalam bercocok tanam dan peningkatan jiwa *enterpreneurship* sejak dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, yaitu data yang berupa informasi dalam bentuk kalimat yang memberi gambaran tentang seluruh kegiatan anak dalam kegiatan penelitian ini. Hipotesis yang bisa diberikan dari penelitian ini adalah Kegiatan kewirausahaan melalui cara bercocok tanam dapat menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada pendidik PAUD/TK Taqifa. Penanaman jiwa kewirausahaan sejak dini anak membuat anak memiliki jiwa usaha yang tangguh, rasa tanggung jawab dan sikap kemandirian.

**Kata kunci:** *Enterpreneurship*, Anak, Bercocok Tanam

## PENDAHULUAN

Masa globalisasi merupakan suatu kondisi dimana jarak dan letak geografis tidak lagi menjadi penghalang untuk berkomunikasi. Hal ini membuat persaingan dalam segala aspek kehidupan yakni sosial, ekonomi maupun pendidikan semakin ketat. Oleh karena itu, masyarakat di berbagai belahan bumi dituntut untuk memiliki kualitas diri yang unggul agar mampu menghadapi persaingan tersebut. Manusia dengan kualitas diri yang baik akan mampu bersaing untuk meningkatkan derajat kehidupan, dan tidak semakin tergerus arus globalisasi.

Pada suatu negara yang sedang berkembang, salah satunya Indonesia terdapat banyak pengangguran. Mulai dari yang tidak pernah sekolah hingga yang berpendidikan perguruan tinggi. Hal ini terjadi karena jumlah tenaga kerja tidak sebanding dengan jumlah lapangan pekerjaan yang tersedia. Kesenjangan antara penawaran dan permintaan tenaga kerja tersebut menimbulkan kemiskinan. Oleh karena itu, diperlukan cara untuk mengatasi pengangguran.

Salah satu solusi dalam mengatasi pengangguran adalah dengan menumbuhkan jiwa kewirausahaan atau *entrepreneurship*. Peranan para wirausahawan atau *entrepreneurship* tidak dapat diabaikan terutama dalam melaksanakan pembangunan di suatu negara. Mereka dapat berkreasi serta melakukan inovasi secara optimal dengan mewujudkan gagasan-gagasan baru menjadi kegiatan yang nyata dalam setiap usahanya sehingga dapat membantu dalam perkembangan suatu bangsa.

Indonesia yang merupakan suatu negara yang besarmasih minim dalam memiliki wirausahaan. Berdasarkan data, hanya sekitar 0,18 % penduduk Indonesia dari total penduduk yang merupakan

wirausahawan. Sedangkan seharusnya secara konsensus, sebuah negara bisa maju, jika masyarakatnya menjadi wirausaha minimal 2% dari total penduduknya (Hendro, 2011).

Peluang untuk tumbuhnya wirausahawan di Indonesia cukup besar. Namun anehnya sangat banyak penduduk Indonesia yang menjadi pengangguran. Adapun pengangguran tersebut banyak dialami oleh masyarakat yang berstatus sarjana. Hal ini terjadi karena masyarakat Indonesia lebih memilih menjadi karyawan, PNS atau pegawai swasta.

Jika dilihat dari fenomena diatas, maka sangat diperlukan adanya pendidikan kewirausahaan dilakukan sejak dini pada anak-anak. Adapun tujuan dari pendidikan kewirausahaan di usia dini adalah pembentukan mental wirausaha. Hal ini dilakukan karena dalam pendidikan kewirausahaan tidak saja sekedar mengajarkan anak tentang cara berbisnis. Hal ini dilakukan agar anak terlatih dan memiliki mental serta karakter diri yang kuat. Anak diajarkan untuk mengenali diri sendiri, mengendalikan emosi, mengelola waktu, komunikatif dan luwes dengan berbagai situasi serta mampu memilih dan membuat keputusan. Selain juga untuk mengajarkan dan menanam kesabaran dalam diri anak.

Untuk membangun jiwa kewirausahaan, memang sangat cocok dilakukan pada anak-anak atau usia dini. Karena dalam membangun sifat dan karakter mandiri, bertanggung jawab melalui teoritis dan praktek serta pembentukan mental memerlukan waktu dan proses yang panjang.

Berwirausaha bukan hanya dunianya orang dewasa, tetapi juga bisa menjadi bagian dari dunianya anak-anak. Bedanya, berwirausaha pada anak-anak tidak bisa dijalankan sendirian, tapi masih membutuhkan bimbingan dan dukungan dari orang dewasa,

orangtua dan guru. Anak-anak yang mengenal dunia wirausaha sejak dini, akan mendapati manfaat lebih untuk bekal masa depan kelak. Anak-anak yang belajar berwirausaha sejak dini, akan tumbuh menjadi pribadi yang kreatif. Kreatifitas yang terlatih sejak dini akan menjadi modal utama produktifitas dan kemandirian anak ketika dewasa.

Bila anak terbiasa dengan dunia wirausaha sejak dini, maka karakter inilah yang akan muncul pada anak tersebut jika anak sudah dewasa. Untuk menjadi wirausahawan yang handal dibutuhkan karakter unggul yang meliputi pengenalan terhadap diri sendiri, kreatif, mampu berpikir kritis, mampu memecahkan permasalahan, dapat berkomunikasi, mampu membawa diri di berbagai lingkungan, menghargai waktu, mampu berbagi dengan orang lain, mampu mengatasi stres, bisa mengendalikan emosi dan mampu membuat keputusan (Mien Uno dalam Martaja, 2009).

### **Kaderisasi Wirausaha**

Jiwa kewirausahaan (*entrepreneurship*) dapat ditanamkan oleh para orang tua dan guru ketika anak-anak masih berusia dini. Kewirausahaan lebih mengarah kepada perubahan mental.

Ada beberapa karakter pokok yang harus dimiliki oleh seorang wirausaha, antara lain (Mc Clallend dalam Gymstiar 2010), antara lain :

1. Mempunyai dorongan untuk berprestasi
2. Memiliki kegiatan besar untuk mencapai suatu prestasi
3. Pekerja keras
4. Memiliki keinginan yang besar dalam bekerja demi mencapai sasaran yang ingin diciptakannya
5. Memperhatikan kualitas
6. Menangani dan mengawassi sendiri apa yang dikerjakan

7. Bertanggung jawab, baik secara moral, legal, maupun mental
8. Optimis
9. Mempunyai prinsip
10. Mampu mengorganisir
11. Memiliki keinginan dalam mencapai hasil yang maksimal bagi usahanya

Menurut psikolog anak, Dr. Seto Mulyadi (Femina, No. 25/XXXVI.2008) bila ada seorang anak yang memiliki inisiatif untuk belajar berbisnis di usia dini, orang tua dan pendidik perlu memberi apresiasi gagasan itu. Inisiatif itu menunjukkan bahwa anak sudah mulai memiliki kecerdasan finansial. Kecerdasan finansial adalah kecerdasan dalam mengelola uang. Mengajarkan anak soal menabung dan menambah penghasilan merupakan salah satu cara yang efektif dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan sejak dini.

Seseorang yang memiliki kecakapan *soft skill* dan pengelolaan diri yang baik akan mengantarkan seseorang pada keberhasilan karir dalam bekerja. Hasil survey CEO (*Chief Executive Challenge*) yang diselenggarakan oleh sebuah lembaga *leadership* internasional menyebutkan bahwa karakteristik yang dimiliki oleh para pengusaha besar di dunia yakni sikap kejujuran, berpikiran maju, kompeten, dapat memberi inspirasi, terus terang, bisa diandalkan, suka bekerjasama, tegas, berdaya imajinasi, berambisi, berani, penuh perhatian, matang atau dewasa dalam berpikir dan bertindak, loyal, mampu menguasai diri dan mandiri (Ary Ginanjar, 2006).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa orang-orang yang sukses dalam karir dan mampu memberikan kontribusi besar terhadap bangsa dan dunia merupakan generasi yang memiliki kualitas diri baik, tidak hanya memiliki kecerdasan intelektual tetapi juga mempunyai karakter diri yang matang.

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan lembaga PAUD formal yang penyelenggaraannya ditujukan untuk anak usia empat hingga enam tahun. Sebagai lembaga pendidikan prasekolah, tugas utama TK adalah mempersiapkan anak untuk memasuki pendidikan lebih lanjut yaitu sekolah dasar.

Dengan penyelenggaraan pendidikan anak di usia dini ini diharapkan penyelenggaranya mampu memanfaatkan masa keemasan anak yaitu seluruh aspek perkembangan, pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia keemasan merupakan masa paling penting untuk pembentukan pengetahuan dan perilaku anak. Pada masa ini kemampuan otak anak untuk menyerap informasi sangat tinggi. Dengan memanfaatkan masa keemasan ini penyelenggara TK/PAUD berupaya memberikan bekal tidak hanya untuk memasuki SD tetapi juga sebagai bekal ketika anak memasuki usia dewasa siap menghadapi perubahan jaman.

Diharapkan dalam segala kegiatan anak di TK/PAUD, dapat memaksimalkan penanaman pola pikir anak untuk menjadi seorang wirausaha. Hal ini dapat dilakukan guru antara lain dengan memberikan fasilitas, metodemengajar yang kreatif, mengaitkan apa yang diajarkan dengan berpikir layaknya seorang wirausaha. Sehingga kelak jika sudah dewasa, anak terbiasa dengan kegiatan kewirausahaan dan yang lebih penting lagi anak tidak takut dalam mengambil resiko.

Sekolah dan orang tua merupakan kunci sukses dari program kewirausahaan pada anak usia dini. Furqon Hidayatullah (dalam Gymnastiar, 2010) menambahkan bahwa mendidik karakter anak harus dilakukan secara kontiniu dan bertahap, akan membentuk karakter wirausaha yang kuat dalam diri anak.

Barnawi dan Mohammad Arifin (2012) menjelaskan, sejak usia dini hendaknya

peserta didik mulai diajarkan kreativitas dan kemandirian dengan cara memberi kesempatan pada anak untuk mengekspresikan imajinasinya melalui berbagai macam kegiatan dari yang sederhana menuju kompleks, mudah ke sulit, mengelola diri sehingga mampu menghidupi dirinya sendiri. Jika demikian maka anak akan dapat berfikir untuk memberikan manfaat bagi orang lain, merasa dirinya berharga bagi orang lain dan lingkungannya. Hal ini sejalan dengan upaya untuk membentuk generasi yang berkarakter.

Pembangunan karakter sumber daya manusia dalam suatu negara dapat dilaksanakan melalui proses pendidikan yang terjadi di sekolah. Wasty Soemanto (2008), menyebutkan salah satu pelayanan pendidikan untuk membangun karakter yakni melalui pendidikan wiraswasta (wirausaha).

Sebagai upaya untuk melahirkan generasi yang berkarakter, diperlukan suatu sarana yang efektif salah satunya yakni melalui proses pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan semestinya tidak hanya berfokus pada pengembangan kecerdasan intelektual anak, tetapi juga fokus pada pengembangan karakter atau pribadi anak agar sejalan dengan tujuan pendidikan nasional.

Dewasa ini masyarakat mulai menyadari pentingnya pendidikan sejak

usia dini. 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.

Pendidikan pada usia dini atau dikenal dengan masa *golden age* menjadi begitu penting karena pada usia ini anak akan sangat mudah menyerap berbagai informasi dan stimulus yang diberikan. Pada penyelenggaraan PAUD di lapangan diharapkan tidak berfokus pada kecerdasan intelektual anak saja, tetapi juga pada aspek penanaman karakter agar anak siap dan mampu beradaptasi dengan masyarakat dan dunia global.

Anak-anak lebih senang membawa uang saku dan membelanjakan uangnya tersebut daripada membawa bekal makanan ke sekolah. Seringkali uang tersebut tidak dipergunakan sebagaimana mestinya yaitu untuk membeli makanan namun dibelikan mainan yang akhirnya dimainkan ketika kegiatan belajar mengajar tengah berlangsung dan mengganggu jalannya pembelajaran di kelas.

Penggunaan uang saku secara bijak perlu diajarkan pada anak sejak usia dini. Anak perlu dilatih menyimpan, membuat skala prioritas tentang keinginan membeli suatu barang bahkan perlu juga diajak terlibat kegiatan kreatif dan menyenangkan yang dapat menghasilkan uang. Dengan begitu anak akan memiliki kebanggaan atas jerih payah dalam upaya

mendapatkan uang dan lebih menghargai setiap rupiah yang dimiliki.

Pembelajaran wirausaha atau *entrepreneur* bukan berarti mengajarkan anak untuk berdagang atau mencari uang sejak dini, melainkan menumbuhkan dan mengembangkan sifat atau karakter yang telah ada pada diri anak. Kegiatan kreatif dan menyenangkan yang dapat dilanjutkan dengan *entrepreneurship* bisa dimulai dengan hal-hal kecil atau sederhana saja. Hal ini bisa dimulai dengan membawa anak-anak menyatu dengan alam, dengan mengajarkan kepada anak cara bercocok tanam dan memanen.

Kegiatan bercocok tanam atau berkebun bisa dimulai melalui kegiatan PAKEM. Yaitu kegiatan Pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Adapun tahapan dari kegiatan bercocok tanam dilakukan dengan merencanakan jenis tanaman, pemeliharaan dan pemasarannya. Bercocok tanam merupakan aktivitas yang baik untuk anak.

Kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM) tidak hanya mampu memberikan wawasan baru pada anak tetapi juga dapat membantu mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak.

Melalui kegiatan bercocok tanam ini, anak akan terjun langsung dalam mencari bibit tanaman, pemupukan dan pemeliharaan, serta bagaimana cara memasarkan hasil pertanian tersebut. Meski terkesan kotor, riset membuktikan bahwa aktivitas berkebun berdampak baik bagi anak.

Selain menanamkan jiwa wirausaha pada anak, berkebun juga merupakan suatu sarana yang sangat baik untuk mengasah kepekaan dan kecintaan anak terhadap lingkungan hidup. Hal ini terjadi karena anak mengamati secara langsung cara kerja alam.

Memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi dikebun, berarti membukakan pintu lebih lebar terhadap dunia pada anak. Selain itu juga berarti memberi kesempatan kepada anak untuk berani dan siap menghadapi resiko dalam menghadapi kehidupan. Karena tidak semua yang sudah direncanakan dan dikerjakan akan berhasil dengan baik.

Dalam berkebun ini, anak diajari cara menanam bibit yang benar, memupuk dan memelihara serta memanen dan memasarkan hasil tanaman. Bukan berarti apa yang sudah dikerjakan tersebut akan berhasil seratus persen. Bisa jadi dalam usaha bercocok tanam tersebut ada hasil yang gagal. Sehingga anak dari kecil sudah terbiasa dalam menghadapi resiko dalam setiap usaha yang dilakukannya.

Pada dasarnya anak usia TK adalah individu yang aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, gigih dan memiliki karakteristik yang unik pada masing-masing individu. Menumbuhkan sikap kewirausahaan pada diri anak memerlukan latihan bertahap. Hal ini dapat diwujudkan salah satunya melalui kegiatan berkebun.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada perubahan mengenai kebiasaan dan bersikap anak setelah melakukan kegiatan yang menyenangkan dalam bercocok tanam dan peningkatan jiwa *enterpreneurship* sejak dini.

## KAJIAN TEORI

### Pengembangan *Entrepreneurship*

Secara sederhana arti wirausahawan (*entrepreneur*) adalah orang yang berjiwa berani mengambil resiko untuk membuka usaha dalam berbagai kesempatan Berjiwa berani mengambil resiko artinya bermental mandiri dan berani memulai usaha, tanpa diliputi rasa takut atau cemas sekalipun dalam kondisi tidak pasti. (Suryana, 2006).

Ada beberapa perundangan yang menjadikan landasan dari pengembangan *entrepreneurship*, yang merupakan pondasi dari pendidikan kreatif yang melahirkan peserta didik yang mandiri, bertanggung jawab, kreatif, inovatif dan berkewirausahaan diantaranya :

1. Pancasila dan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia 1945
2. Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3
3. Instruksi Presiden No. 4 Tahun 1995 tentang Gerakan Nasional Masyarakat dan Membudayakan Kewirausahaan
4. Surat Keputusan Bersama: Menteri Negara Koperasi dan UKM dan Menteri Pendidikan Nasional No. 02/SKB/MENEG/VI/2000 dan No. 4/U/SKB/2000 tertanggal 29 Juni 2000 tentang Pendidikan Perkoperasian dan Kewirausahaan
5. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 63 Tahun 2009 tentang Penjaminan mutu pendidikan pasal 4 butir d, e, dan f.

### Hakekat *Entrepreneurship*

*Entrepreneurship* bukan berarti mengajarkan anak untuk berdagang atau mencari uang sejak dini, melainkan untuk menumbuhkan dan mengembangkan sifat atau karakter yang telah ada pada diri anak. Pendidikan *entrepreneurship* sendiri dapat dimaknai sebagai pendidikan para calon pengusaha agar memiliki keberanian, kemandirian, keterampilan serta kreatifitas. Wirausaha adalah seorang yang bebas dan memiliki kemampuan untuk hidup mandiri dalam menjalankan kegiatan usahanya atau hidupnya. Bebas merancang, menentukan, mengelola, mengendalikan semua usahanya (Hendro, 2011).

Menurut Zimmer dalam Maryani (2010), kewirausahaan yaitu *applying creativity and innovation to solve the problem*

*and to exploit opportunities that people face everyday.* Kewirausahaan adalah penerapan kreativitas dan inovasi untuk memecahkan masalah dan upaya untuk memanfaatkan peluang yang dihadapi tiap hari. Kewirausahaan merupakan gabungan dari kreativitas, inovasi dan keberanian menghadapi resiko yang dilakukan dengan kerja keras untuk membangun usaha. Disini nampak jelas bahwa kewirausahaan pada dasarnya merupakan jiwa dari seseorang yang diekspresikan melalui sikap dan perilaku yang kreatif dan inovatif untuk melakukan suatu kegiatan.

Selanjutnya, Norman (2009) menambahkan bahwa wirausaha adalah orang-orang yang memiliki kemampuan melihat dan menilai kesempatan-kesempatan bisnis, mengumpulkan sumber-sumber daya yang dibutuhkan untuk mengambil tindakan yang tepat, mengambil keuntungan serta memiliki sifat, watak dan kemauan untuk mewujudkan gagasan inovatif kedalam dunia nyata secara kreatif dalam rangka meraih sukses.

Menurut pendapat Bygrave dalam Alma (2009) mendefinisikan *entrepreneur is the person who perceives an opportunity and creates an organization to pursue it.* Seorang wirausaha adalah orang yang melihat adanya peluang kemudian menciptakan sebuah organisasi untuk memanfaatkan peluang itu. Selanjutnya Suherman dalam Maryani (2010) mengungkapkan bahwa setiap *entrepreneur* yang sukses memiliki empat unsur pokok, yaitu:

- a) Kemampuan ( hubungannya dengan IQ dan skill)
- b) Keberanian (hubungannya dengan EQ dan mental)
- c) Keteguhan hati (hubungannya dengan motivasi diri)

- d) Kreativitas yang memerlukan sebuah inspirasi sebagai cikal bakal ide untuk menemukan peluang berdasarkan ilusi (hubungannya dengan experience)

### **Ciri, Watak dan Karakteristik Entrepreneur**

Pendidikan *entrepreneurship* tidak tumbuh begitu saja dan jiwa *entrepreneurship* dirasa perlu ditanamkan pada anak sejak kecil dengan cara yang sederhana. Pada zaman ini ketika persaingan dunia kerja serta kemajuan teknologi berkembang dengan pesat, anak-anak harus dipersiapkan untuk tidak tergantung dan siap bersaing secara sehat. Semua orang yang sukses dalam hidupnya tidak mendapatkannya dengan tiba-tiba, melainkan karena pengaruh sejumlah faktor dan melalui proses tertentu.

Ciri-ciri dan watak kewirausahaan menurut Abidin ( 2007 : 8 ) adalah : 1). percaya diri Keyakinan, ketidaktergantungan, individualistis, dan optimisme, 2). berorientasi pada tugas dan hasil kebutuhan untuk berprestasi, berorientasi laba, ketekunan dan ketabahan, tekad kerja keras, mempunyai dorongan kuat, energetik dan inisiatif, 3). pengambilan resiko Kemampuan untuk mengambil resiko yang wajar dan suka tantangan, 4). kepemimpinan perilaku sebagai pemimpin, bergaul dengan orang lain, menanggapi saran-saran dan kritik, 5). keorisinilan Inovatif dan kreatif serta fleksibel, 6). berorientasi ke masa depan dan pandangan ke depan, perspektif. Dalam konteks bisnis, seorang entrepreneur membuka usaha baru (*new ventures*) yang menyebabkan munculnya produk baru atau ide tentang penyelenggaraan jasa-jasa.

Karakteristik tipikal *entrepreneur* (Schermmerhom Jr, 1999), adalah:

- a. Lokus pengendalian internal
- b. Tingkat energi tinggi



- c. Kebutuhan tinggi akan prestasi
- d. Toleransi
- e. Kepercayaan diri
- f. Berorientasi pada action

### Proses Entrepreneurship/Kewirausahaan

Tahap-tahap kewirausahaan secara umum dalam melakukan wirausaha menurut abidin (2007), adalah:

- a. Tahap memulai, dimana seseorang yang berniat memulai usaha melakukan persiapan
- b. Tahap melakukan usaha
- c. Tahap mempertahankan usaha
- d. Tahap mengembangkan usaha

### Bercocok Tanam



Bercocok tanam adalah pengertian dari menanam, bertanam, bartani, dll yang menghasilkan hasil pertanian seperti buah, bunga. Bercocok tanam merupakan aktivitas yang baik untuk anak. Anak-anak berpartisipasi dalam penanaman bibit, penyiraman tanaman dan memetik hasil dari apa yang sudah dilakukannya.

Melalui kegiatan bercocok tanam atau berkebun ini anak juga belajar dan memperoleh pengetahuan serta pengalaman langsung dalam bercocok tanam. Banyak hal yang bermanfaat yang dipelajari oleh anak-anak. Salah satunya juga belajar sabar dalam menghadapi suatu proses. Dari sebuah bibit hingga tanaman menjadi besar dan

berbuah. Kegiatan ini juga melatih kesabaran, kepedulian dan memiliki empati terhadap lingkungan.



Kita dapat membandingkan karakter anak yang suka bercocok tanam dan tidak. Perbedaannya akan terlihat jelas dari bersikap dan menyikapi hal-hal disekelilingnya. Sayangnya anak-anak pada jaman sekarang sangat awam melihat tanah. Banyak juga yang menganggap tanah adalah kotoran, itu tidak lepas dari pola asuh orangtua saat melarang mereka bermain dialam dan berseru “awas kotor!”.

### METODE PENELITIAN

#### 1. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di PAUD/TK Taqifa di Kota Bangkinang Kabupaten Kampar. Waktu penelitian dilakukan selama 3 bulan (November 2016 - Januari 2017).

#### 2. Populasi dan Sampel

Populasi dari penelitian ini adalah PAUD/TK di Kota Bangkinang Kabupaten Kampar.

Sampel dalam penelitian ini adalah PAUD/TK Taqifa di Kota Bangkinang Kabupaten Kampar.

#### 3. Variabel dan desain penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif mempunyai latar alami karena yang merupakan alat penting adalah adanya

sumber data yang langsung dari penelitiannya karena :

- a. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif.
- b. Penelitian kualitatif lebih memperhatikan proses ketimbang hasil atau produk semata.
- c. Penelitian kualitatif cenderung menganalisa datanya secara induktif.
- d. Penelitian kualitatif lebih menekankan pada penemuan makna, disamping itu peneliti harus benar-benar terjun ke lapangan.

#### **4. Instrumen Penelitian**

Sumber data dalam penelitian ini menggabungkan antara sumber data perpustakaan, di mana sumber data tersebut dirujuk atau dari sumber buku-buku pintar yang relevan seperti dokumen-dokumen, dan sejenisnya, sedangkan sumber data lapangan munculnya dari data-data lapangan. Sumber data tersebut dapat berupa kata dan tindakan orang yang diamati, atau yang diwawancarai, selebihnya adalah data tambahan.

#### **5. Teknik Pengumpulan Data**

- a. Wawancara
- b. Observasi partisipasi
- c. Studi Dokumentasi

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Transformasi pengetahuan berkewirausahaan telah berkembang pada dekade terakhir. Demikian pula tren di negara-negara lain termasuk Indonesia, mata pelajaran atau mata kuliah kewirausahaan telah diajarkan. Mulai dari pendidikan yang paling rendah sampai ke pendidikan yang paling tinggi, yaitu PAUD/TK sampai perguruan tinggi. Tujuannya agar paradigma berpikir peserta didik berubah, yakni perubahan dari jika mereka setelah lulus sekolah akan mencari pekerjaan/menjadi pegawai, tetapi memiliki atau mau dan mampu mengubah paradigma dan termotivasi bahwa

setelah mereka lulus sekolah/kuliah akan menjadi seorang wirausaha yang berminat untuk berwiraswasta.

Pendidikan kewirausahaan yang mulai ditanamkan kepada anak sejak dini, secara tidak langsung telah mengajarkan kepada anak tentang kemandirian. Dalam penelitian ini, pendidikan kewirausahaan yang ditanamkan kepada anak di PAUD/TK dilakukan melalui cara bercocok tanam. Hal ini dilakukan agar anak bisa lebih peduli terhadap lingkungannya.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh tim peneliti, bahwa belum semua PAUD/TK di Kota Semarang memberikan mata pelajaran pendidikan kewirausahaan. Hanya beberapa PAUD/TK yang melakukan hal ini, termasuk PAUD/TK Taqifa.

Pendidikan kewirausahaan atau *entrepreneurship* melalui bercocok tanam tidak hanya mengajarkan bagaimana cara bercocok tanam yang baik saja. Tetapi juga mengajarkan cara bagaimana cara mengolah atau memasarkan hasil dari kegiatan bercocok tanam. Dari hasil observasi, pemasaran hasil bercocok tanam anak-anak dipasarkan mulai dari lingkungan sekolah mereka dengan diadakannya Taqifa Fair, yaitu dengan menjual hasil kebun kepada orang tua atau wali murid dari anak-anak di Taqifa tersebut.

Dengan diperkenalkannya cara-cara berwirausaha sejak sedini mungkin, setiap lulusan yang dihasilkan oleh seluruh level pendidikan di tingkat PAUD/TK sampai Perguruan Tinggi akan dipersiapkan sebagai anak didik yang nantinya siap terjun menjadi wirausahawan, meskipun putus sekolah di level pendidikan yang paling dasar sekalipun (sembilan tahun wajib belajar).

Pada akhirnya, sangat perlu menyampaikn bahwa pendidikan kewirausahaan dapat mendidik anak, bahkan

sejak usia dini (PAUD/TK) tentang *entrepreneurship* tidaklah dengan maksud mengeksploitasi anak atau dengan kata lain “mengarbit” anak menjadi pengusaha. *Entrepreneurship* kepada anak harus dijalankan dengan cara beradab, empati terhadap anak, tanpa paksaan, dan menyenangkan.

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan penelitian ini adalah:

1. Implementasi pendidikan kewirausahaan melalui bercocok tanam/berkebun memberikan inovasi baru dalam menerapkan pendidikan kewirausahaan bagi anak.
2. Melalui pendidikan bercocok tanam di sekolah anak, mengajarkan anak lebih mandiri dan belajar sabar dalam berproses.
3. Dengan bercocok tanam anak-anak lebih bisa berinteraktif dan menjaga serta melestarikan lingkungan.
4. Dengan adanya pendidikan kewirausahaan melalui bercocok tanam menjadikan anak-anak lebih optimis, bertanggung jawab dan menjadikan mereka pekerja keras dan mandiri.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penelitian ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada: responden yang telah bersedia meluangkan waktu sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian ini sampai dengan selesai, PAUD/TK Taqifa beserta bu Citra Ayu selaku pimpinan.

## DAFTAR PUSTAKA

Abidin, M. (2007). *Seri Wira Usaha yang Tepat*. Jakarta : Yayasan Bina Karya Mandiri.

- Alma, B. (2009). *Kewirausahaan*. Bandung: Alfabeta
- Bogdan, Robert. C. dan Biklen, Sari Knopp. (1982). *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*. Boston : Allyn and Bacon. Inc.
- Conny. R., S. (1988). *Mencari Strategi Pengembangan Pendidikan menjelang abad XXI*. Jakarta: Grasindo. Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Pedoman Manajmen Berbasis Sekolah di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak – kanak*. Jakarta Depdikbud. (2000). *Manajemen Sekolah*. Jakarta : Depdikbud. Direktorat Pembinaan TK dan SD (2010). *Kumpulan pedoman pembelajaran Taman Kanak-Kanak*. Jakarta
- Dodge, D., T., & Laura J., C. (2001). *The Creative Curriculum for early Childhood*. Washington, DC. Teaching Strategies, inc
- Ekosusilo, Madyo. (2001). *Desain Penelitian Kualitatif*. Makalah disajikan dalam penataran Metodologi Penelitian Kualitatif yang diselenggarakan oleh Dinas P & K Kabupaten Batang pada tanggal 15 Oktober 2001.
- Freeman, J., & Munndar, U. (2001). *Cerdas dan Cemerlang*. Jakarta: Gramedia
- Porter, D.P & Hernacki, M. (2003). *Quantum Learning*. Bandung: PT.Mizan Pustaka
- Sujiono, Y., Nuraini & Bambang, S. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks
- Suryana, (2006). *Kewirausahaan : Pedoman Praktis Kiat dan Usaha*. Jakarta : Salemba Empat.

## **Peningkatan Kewirausahaan melalui Pembelajaran dengan Menggunakan Media Budidaya pada Anak Usia Dini di TK Taqifa Bangkinang Kota Tahun 2016**

**Rinda Fithriyana<sup>1)</sup>**

STIKes Tuanku Tambusai, Jalan Sisingamanggaraja Bangkinang Kota

[rindafithriyana@yahoo.co.id](mailto:rindafithriyana@yahoo.co.id)

### **Abstract**

Efforts to Boost Entrepreneurship Through Children grow tanampada early childhood / kindergarten Taqifa. Entrepreneurial spirit needs to be owned by anyone, not least children at an early age. Entrepreneurship education is not just to educate potential entrepreneurs or to teach children earning money early, but to grow and develop characters that already exist in children. The purpose of this study was to: find out whether there is any change in habits and behaved child after doing fun activities in farming and increase entrepreneurship spirit early. This study used a qualitative research approach, that is data that contains information in the form of a sentence that gives an overview of all activities of children in this research activity. The hypothesis could be given of this research is the entrepreneurship activity through cultivation can foster the entrepreneurial spirit in early childhood educator / TK Taqifa. Planting an entrepreneurial spirit from an early age children make children have a strong mental effort, a sense of responsibility and self-reliant attitude.

**Keywords:** Entrepreneurship, Children, Grow Plant

### **Abstrak**

Upaya Meningkatkan *Entrepreneurship* Anak Melalui bercocok tanampada PAUD/TK Taqifa. Jiwa kewirausahaan perlu dimiliki oleh siapa saja, tidak terkecuali anak di usia dini. Pendidikan kewirausahaan bukan sekedar mendidik para calon pengusaha atau untuk mengajarkan anak dalam mencari uang sejak dini, melainkan untuk menumbuhkan dan mengembangkan karakter yang telah ada pada diri anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: mengetahui apakah ada perubahan mengenai kebiasaan dan bersikap anak setelah melakukan kegiatan yang menyenangkan dalam bercocok tanam dan peningkatan jiwa *enterpreneurship* sejak dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, yaitu data yang berupa informasi dalam bentuk kalimat yang memberi gambaran tentang seluruh kegiatan anak dalam kegiatan penelitian ini. Hipotesis yang bisa diberikan dari penelitian ini adalah Kegiatan kewirausahaan melalui cara bercocok tanam dapat menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada pendidik PAUD/TK Taqifa. Penanaman jiwa kewirausahaan sejak dini anak membuat anak memiliki jiwa usaha yang tangguh, rasa tanggung jawab dan sikap kemandirian.

**Kata kunci:** *Enterpreneurship*, Anak, Bercocok Tanam

## PENDAHULUAN

Masa globalisasi merupakan suatu kondisi dimana jarak dan letak geografis tidak lagi menjadi penghalang untuk berkomunikasi. Hal ini membuat persaingan dalam segala aspek kehidupan yakni sosial, ekonomi maupun pendidikan semakin ketat. Oleh karena itu, masyarakat di berbagai belahan bumi dituntut untuk memiliki kualitas diri yang unggul agar mampu menghadapi persaingan tersebut. Manusia dengan kualitas diri yang baik akan mampu bersaing untuk meningkatkan derajat kehidupan, dan tidak semakin tergerus arus globalisasi.

Pada suatu negara yang sedang berkembang, salah satunya Indonesia terdapat banyak pengangguran. Mulai dari yang tidak pernah sekolah hingga yang berpendidikan perguruan tinggi. Hal ini terjadi karena jumlah tenaga kerja tidak sebanding dengan jumlah lapangan pekerjaan yang tersedia. Kesenjangan antara penawaran dan permintaan tenaga kerja tersebut menimbulkan kemiskinan. Oleh karena itu, diperlukan cara untuk mengatasi pengangguran.

Salah satu solusi dalam mengatasi pengangguran adalah dengan menumbuhkan jiwa kewirausahaan atau *entrepreneurship*. Peranan para wirausahawan atau *entrepreneurship* tidak dapat diabaikan terutama dalam melaksanakan pembangunan di suatu negara. Mereka dapat berkreasi serta melakukan inovasi secara optimal dengan mewujudkan gagasan-gagasan baru menjadi kegiatan yang nyata dalam setiap usahanya sehingga dapat membantu dalam perkembangan suatu bangsa.

Indonesia yang merupakan suatu negara yang besarmasih minim dalam memiliki wirausahaan. Berdasarkan data, hanya sekitar 0,18 % penduduk Indonesia dari total penduduk yang merupakan

wirausahawan. Sedangkan seharusnya secara konsensus, sebuah negara bisa maju, jika masyarakatnya menjadi wirausaha minimal 2% dari total penduduknya (Hendro, 2011).

Peluang untuk tumbuhnya wirausahawan di Indonesia cukup besar. Namun anehnya sangat banyak penduduk Indonesia yang menjadi pengangguran. Adapun pengangguran tersebut banyak dialami oleh masyarakat yang berstatus sarjana. Hal ini terjadi karena masyarakat Indonesia lebih memilih menjadi karyawan, PNS atau pegawai swasta.

Jika dilihat dari fenomena diatas, maka sangat diperlukan adanya pendidikan kewirausahaan dilakukan sejak dini pada anak-anak. Adapun tujuan dari pendidikan kewirausahaan di usia dini adalah pembentukan mental wirausaha. Hal ini dilakukan karena dalam pendidikan kewirausahaan tidak saja sekedar mengajarkan anak tentang cara berbisnis. Hal ini dilakukan agar anak terlatih dan memiliki mental serta karakter diri yang kuat. Anak diajarkan untuk mengenali diri sendiri, mengendalikan emosi, mengelola waktu, komunikatif dan luwes dengan berbagai situasi serta mampu memilih dan membuat keputusan. Selain juga untuk mengajarkan dan menanam kesabaran dalam diri anak.

Untuk membangun jiwa kewirausahaan, memang sangat cocok dilakukan pada anak-anak atau usia dini. Karena dalam membangun sifat dan karakter mandiri, bertanggung jawab melalui teoritis dan praktek serta pembentukan mental memerlukan waktu dan proses yang panjang.

Berwirausaha bukan hanya dunianya orang dewasa, tetapi juga bisa menjadi bagian dari dunianya anak-anak. Bedanya, berwirausaha pada anak-anak tidak bisa dijalankan sendirian, tapi masih membutuhkan bimbingan dan dukungan dari orang dewasa,

orangtua dan guru. Anak-anak yang mengenal dunia wirausaha sejak dini, akan mendapati manfaat lebih untuk bekal masa depan kelak. Anak-anak yang belajar berwirausaha sejak dini, akan tumbuh menjadi pribadi yang kreatif. Kreatifitas yang terlatih sejak dini akan menjadi modal utama produktifitas dan kemandirian anak ketika dewasa.

Bila anak terbiasa dengan dunia wirausaha sejak dini, maka karakter inilah yang akan muncul pada anak tersebut jika anak sudah dewasa. Untuk menjadi wirausahawan yang handal dibutuhkan karakter unggul yang meliputi pengenalan terhadap diri sendiri, kreatif, mampu berpikir kritis, mampu memecahkan permasalahan, dapat berkomunikasi, mampu membawa diridiberbagai lingkungan, menghargai waktu, mampu berbagi dengan orang lain, mampu mengatasi stres, bisa mengendalikan emosi dan mampu membuat keputusan (Mien Uno dalam Martaja, 2009).

### **Kaderisasi Wirausaha**

Jiwa kewirausahaan (*enterpreneurship*) dapat ditanamkan oleh para orang tua dan guru ketika anak-anak masih berusia dini. Kewirausahaan lebih mengarah kepada perubahan mental.

Ada beberapa karakter pokok yang harus dimiliki oleh seorang wirausaha, antara lain (Mc Clallend dalam Gymstiar 2010), antara lain :

1. Mempunyai dorongan untuk berprestasi
2. Memiliki kegiatan besar untuk mencapai suatu prestasi
3. Pekerja keras
4. Memiliki keinginan yang besar dalam bekerja demi mencapai sasaran yang ingin diciptakannya
5. Memperhatikan kualitas
6. Menangani dan mengawassi sendiri apa yang dikerjakan

7. Bertanggung jawab, baik secara moral, legal, maupun mental
8. Optimis
9. Mempunyai prinsip
10. Mampu mengorganisir
11. Memiliki keinginan dalam mencapai hasil yang maksimal bagi usahanya

Menurut psikolog anak, Dr. Seto Mulyadi (Femina, No. 25/XXXVI.2008) bila ada seorang anak yang memiliki inisiatif untuk belajar berbisnis di usia dini, orang tua dan pendidik perlu memberi apresiasi gagasan itu. Inisiatif itu menunjukkan bahwa anak sudah mulai memiliki kecerdasan finansial. Kecerdasan finansial adalah kecerdasan dalam mengelola uang. Mengajarkan anak soal menabung dan menambah penghasilan merupakan salah satu cara yang efektif dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan sejak dini.

Seseorang yang memiliki kecakapan *soft skill* dan pengelolaan diri yang baik akan mengantarkan seseorang pada keberhasilan karir dalam bekerja. Hasil survey CEO (*Chief Executive Challenge*) yang diselenggarakan oleh sebuah lembaga *leadership* internasional menyebutkan bahwa karakteristik yang dimiliki oleh para pengusaha besar di dunia yakni sikap kejujuran, berpikiran maju, kompeten, dapat memberi inspirasi, terus terang, bisa diandalkan, suka bekerjasama, tegas, berdaya imajinasi, berambisi, berani, penuh perhatian, matang atau dewasa dalam berpikir dan bertindak, loyal, mampu menguasai diri dan mandiri (Ary Ginanjar, 2006).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa orang-orang yang sukses dalam karir dan mampu memberikan kontribusi besar terhadap bangsa dan dunia merupakan generasi yang memiliki kualitas diri baik, tidak hanya memiliki kecerdasan intelektual tetapi juga mempunyai karakter diri yang matang.

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan lembaga PAUD formal yang penyelenggaraannya ditujukan untuk anak usia empat hingga enam tahun. Sebagai lembaga pendidikan prasekolah, tugas utama TK adalah mempersiapkan anak untuk memasuki pendidikan lebih lanjut yaitu sekolah dasar.

Dengan penyelenggaraan pendidikan anak di usia dini ini diharapkan penyelenggaranya mampu memanfaatkan masa keemasan anak yaitu seluruh aspek perkembangan, pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia keemasan merupakan masa paling penting untuk pembentukan pengetahuan dan perilaku anak. Pada masa ini kemampuan otak anak untuk menyerap informasi sangat tinggi. Dengan memanfaatkan masa keemasan ini penyelenggara TK/PAUD berupaya memberikan bekal tidak hanya untuk memasuki SD tetapi juga sebagai bekal ketika anak memasuki usia dewasa siap menghadapi perubahan jaman.

Diharapkan dalam segala kegiatan anak di TK/PAUD, dapat memaksimalkan penanaman pola pikir anak untuk menjadi seorang wirausaha. Hal ini dapat dilakukan guru antara lain dengan memberikan fasilitas, metodemengajar yang kreatif, mengaitkan apa yang diajarkan dengan berpikir layaknya seorang wirausaha. Sehingga kelak jika sudah dewasa, anak terbiasa dengan kegiatan kewirausahaan dan yang lebih penting lagi anak tidak takut dalam mengambil resiko.

Sekolah dan orang tua merupakan kunci sukses dari program kewirausahaan pada anak usia dini. Furqon Hidayatullah (dalam Gymnastiar, 2010) menambahkan bahwa mendidik karakter anak harus dilakukan secara kontiniu dan bertahap, akan membentuk karakter wirausaha yang kuat dalam diri anak.

Barnawi dan Mohammad Arifin (2012) menjelaskan, sejak usia dini hendaknya

peserta didik mulai diajarkan kreativitas dan kemandirian dengan cara memberi kesempatan pada anak untuk mengekspresikan imajinasinya melalui berbagai macam kegiatan dari yang sederhana menuju kompleks, mudah ke sulit, mengelola diri sehingga mampu menghidupi dirinya sendiri. Jika demikian maka anak akan dapat berfikir untuk memberikan manfaat bagi orang lain, merasa dirinya berharga bagi orang lain dan lingkungannya. Hal ini sejalan dengan upaya untuk membentuk generasi yang berkarakter.

Pembangunan karakter sumber daya manusia dalam suatu negara dapat dilaksanakan melalui proses pendidikan yang terjadi di sekolah. Wasty Soemanto (2008), menyebutkan salah satu pelayanan pendidikan untuk membangun karakter yakni melalui pendidikan wiraswasta (wirausaha).

Sebagai upaya untuk melahirkan generasi yang berkarakter, diperlukan suatu sarana yang efektif salah satunya yakni melalui proses pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan semestinya tidak hanya berfokus pada pengembangan kecerdasan intelektual anak, tetapi juga fokus pada pengembangan karakter atau pribadi anak agar sejalan dengan tujuan pendidikan nasional.

Dewasa ini masyarakat mulai menyadari pentingnya pendidikan sejak

usia dini. 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.

Pendidikan pada usia dini atau dikenal dengan masa *golden age* menjadi begitu penting karena pada usia ini anak akan sangat mudah menyerap berbagai informasi dan stimulus yang diberikan. Pada penyelenggaraan PAUD di lapangan diharapkan tidak berfokus pada kecerdasan intelektual anak saja, tetapi juga pada aspek penanaman karakter agar anak siap dan mampu beradaptasi dengan masyarakat dan dunia global.

Anak-anak lebih senang membawa uang saku dan membelanjakan uangnya tersebut daripada membawa bekal makanan ke sekolah. Seringkali uang tersebut tidak dipergunakan sebagaimana mestinya yaitu untuk membeli makanan namun dibelikan mainan yang akhirnya dimainkan ketika kegiatan belajar mengajar tengah berlangsung dan mengganggu jalannya pembelajaran di kelas.

Penggunaan uang saku secara bijak perlu diajarkan pada anak sejak usia dini. Anak perlu dilatih menyimpan, membuat skala prioritas tentang keinginan membeli suatu barang bahkan perlu juga diajak terlibat kegiatan kreatif dan menyenangkan yang dapat menghasilkan uang. Dengan begitu anak akan memiliki kebanggaan atas jerih payah dalam upaya

mendapatkan uang dan lebih menghargai setiap rupiah yang dimiliki.

Pembelajaran wirausaha atau *entrepreneur* bukan berarti mengajarkan anak untuk berdagang atau mencari uang sejak dini, melainkan menumbuhkan dan mengembangkan sifat atau karakter yang telah ada pada diri anak. Kegiatan kreatif dan menyenangkan yang dapat dilanjutkan dengan *entrepreneurship* bisa dimulai dengan hal-hal kecil atau sederhana saja. Hal ini bisa dimulai dengan membawa anak-anak menyatu dengan alam, dengan mengajarkan kepada anak cara bercocok tanam dan memanen.

Kegiatan bercocok tanam atau berkebun bisa dimulai melalui kegiatan PAKEM. Yaitu kegiatan Pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Adapun tahapan dari kegiatan bercocok tanam dilakukan dengan merencanakan jenis tanaman, pemeliharaan dan pemasarannya. Bercocok tanam merupakan aktivitas yang baik untuk anak.

Kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM) tidak hanya mampu memberikan wawasan baru pada anak tetapi juga dapat membantu mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak.

Melalui kegiatan bercocok tanam ini, anak akan terjun langsung dalam mencari bibit tanaman, pemupukan dan pemeliharaan, serta bagaimana cara memasarkan hasil pertanian tersebut. Meski terkesan kotor, riset membuktikan bahwa aktivitas berkebun berdampak baik bagi anak.

Selain menanamkan jiwa wirausaha pada anak, berkebun juga merupakan sarana yang sangat baik untuk mengasah kepekaan dan kecintaan anak terhadap lingkungan hidup. Hal ini terjadi karena anak mengamati secara langsung cara kerja alam.



Memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi dikebun, berarti membukakan pintu lebih lebar terhadap dunia pada anak. Selain itu juga berarti memberi kesempatan kepada anak untuk berani dan siap menghadapi resiko dalam menghadapi kehidupan. Karena tidak semua yang sudah direncanakan dan dikerjakan akan berhasil dengan baik.

Dalam berkebun ini, anak diajari cara menanam bibit yang benar, memupuk dan memelihara serta memanen dan memasarkan hasil tanaman. Bukan berarti apa yang sudah dikerjakan tersebut akan berhasil seratus persen. Bisa jadi dalam usaha bercocok tanam tersebut ada hasil yang gagal. Sehingga anak dari kecil sudah terbiasa dalam menghadapi resiko dalam setiap usaha yang dilakukannya.

Pada dasarnya anak usia TK adalah individu yang aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, gigih dan memiliki karakteristik yang unik pada masing-masing individu. Menumbuhkan sikap kewirausahaan pada diri anak memerlukan latihan bertahap. Hal ini dapat diwujudkan salah satunya melalui kegiatan berkebun.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada perubahan mengenai kebiasaan dan bersikap anak setelah melakukan kegiatan yang menyenangkan dalam bercocok tanam dan peningkatan jiwa *enterpreneurship* sejak dini.

## KAJIAN TEORI

### Pengembangan *Entrepreneurship*

Secara sederhana arti wirausahawan (*entrepreneur*) adalah orang yang berjiwa berani mengambil resiko untuk membuka usaha dalam berbagai kesempatan Berjiwa berani mengambil resiko artinya bermental mandiri dan berani memulai usaha, tanpa diliputi rasa takut atau cemas sekalipun dalam kondisi tidak pasti. (Suryana, 2006).

Ada beberapa perundangan yang menjadikan landasan dari pengembangan *entrepreneurship*, yang merupakan pondasi dari pendidikan kreatif yang melahirkan peserta didik yang mandiri, bertanggung jawab, kreatif, inovatif dan berkewirausahaan diantaranya :

1. Pancasila dan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia 1945
2. Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3
3. Instruksi Presiden No. 4 Tahun 1995 tentang Gerakan Nasional Masyarakat dan Membudayakan Kewirausahaan
4. Surat Keputusan Bersama: Menteri Negara Koperasi dan UKM dan Menteri Pendidikan Nasional No. 02/SKB/MENEG/VI/2000 dan No. 4/U/SKB/2000 tertanggal 29 Juni 2000 tentang Pendidikan Perkoperasian dan Kewirausahaan
5. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 63 Tahun 2009 tentang Penjaminan mutu pendidikan pasal 4 butir d, e, dan f.

### Hakekat *Entrepreneurship*

*Entrepreneurship* bukan berarti mengajarkan anak untuk berdagang atau mencari uang sejak dini, melainkan untuk menumbuhkan dan mengembangkan sifat atau karakter yang telah ada pada diri anak. Pendidikan *entrepreneurship* sendiri dapat dimaknai sebagai pendidikan para calon pengusaha agar memiliki keberanian, kemandirian, keterampilan serta kreatifitas. Wirausaha adalah seorang yang bebas dan memiliki kemampuan untuk hidup mandiri dalam menjalankan kegiatan usahanya atau hidupnya. Bebas merancang, menentukan, mengelola, mengendalikan semua usahanya (Hendro, 2011).

Menurut Zimmer dalam Maryani (2010), kewirausahaan yaitu *applying creativity and innovation to solve the problem*

*and to exploit opportunities that people face everyday.* Kewirausahaan adalah penerapan kreativitas dan inovasi untuk memecahkan masalah dan upaya untuk memanfaatkan peluang yang dihadapi tiap hari. Kewirausahaan merupakan gabungan dari kreativitas, inovasi dan keberanian menghadapi resiko yang dilakukan dengan kerja keras untuk membangun usaha. Disini nampak jelas bahwa kewirausahaan pada dasarnya merupakan jiwa dari seseorang yang diekspresikan melalui sikap dan perilaku yang kreatif dan inovatif untuk melakukan suatu kegiatan.

Selanjutnya, Norman (2009) menambahkan bahwa wirausaha adalah orang-orang yang memiliki kemampuan melihat dan menilai kesempatan-kesempatan bisnis, mengumpulkan sumber-sumber daya yang dibutuhkan untuk mengambil tindakan yang tepat, mengambil keuntungan serta memiliki sifat, watak dan kemauan untuk mewujudkan gagasan inovatif kedalam dunia nyata secara kreatif dalam rangka meraih sukses.

Menurut pendapat Bygrave dalam Alma (2009) mendefinisikan *entrepreneur is the person who perceives an opportunity and creates an organization to pursue it.* Seorang wirausaha adalah orang yang melihat adanya peluang kemudian menciptakan sebuah organisasi untuk memanfaatkan peluang itu. Selanjutnya Suherman dalam Maryani (2010) mengungkapkan bahwa setiap *entrepreneur* yang sukses memiliki empat unsur pokok, yaitu:

- a) Kemampuan ( hubungannya dengan IQ dan skill)
- b) Keberanian (hubungannya dengan EQ dan mental)
- c) Keteguhan hati (hubungannya dengan motivasi diri)

- d) Kreativitas yang memerlukan sebuah inspirasi sebagai cikal bakal ide untuk menemukan peluang berdasarkan ilusi (hubungannya dengan experience)

### **Ciri, Watak dan Karakteristik Entrepreneur**

Pendidikan *entrepreneurship* tidak tumbuh begitu saja dan jiwa *entrepreneurship* dirasa perlu ditanamkan pada anak sejak kecil dengan cara yang sederhana. Pada zaman ini ketika persaingan dunia kerja serta kemajuan teknologi berkembang dengan pesat, anak-anak harus dipersiapkan untuk tidak tergantung dan siap bersaing secara sehat. Semua orang yang sukses dalam hidupnya tidak mendapatkannya dengan tiba-tiba, melainkan karena pengaruh sejumlah faktor dan melalui proses tertentu.

Ciri-ciri dan watak kewirausahaan menurut Abidin ( 2007 : 8 ) adalah : 1). percaya diri Keyakinan, ketidaktergantungan, individualistis, dan optimisme, 2). berorientasi pada tugas dan hasil kebutuhan untuk berprestasi, berorientasi laba, ketekunan dan ketabahan, tekad kerja keras, mempunyai dorongan kuat, energetik dan inisiatif, 3). pengambilan resiko Kemampuan untuk mengambil resiko yang wajar dan suka tantangan, 4). kepemimpinan perilaku sebagai pemimpin, bergaul dengan orang lain, menanggapi saran-saran dan kritik, 5). keorisinilan Inovatif dan kreatif serta fleksibel, 6). berorientasi ke masa depan dan pandangan ke depan, perspektif. Dalam konteks bisnis, seorang entrepreneur membuka usaha baru (*new ventures*) yang menyebabkan munculnya produk baru atau ide tentang penyelenggaraan jasa-jasa.

Karakteristik tipikal *entrepreneur* (Schermmerhom Jr, 1999), adalah:

- a. Lokus pengendalian internal
- b. Tingkat energi tinggi

- c. Kebutuhan tinggi akan prestasi
- d. Toleransi
- e. Kepercayaan diri
- f. Berorientasi pada action

### Proses Entrepreneurship/Kewirausahaan

Tahap-tahap kewirausahaan secara umum dalam melakukan wirausaha menurut abidin (2007), adalah:

- a. Tahap memulai, dimana seseorang yang berniat memulai usaha melakukan persiapan
- b. Tahap melakukan usaha
- c. Tahap mempertahankan usaha
- d. Tahap mengembangkan usaha

### Bercocok Tanam



Bercocok tanam adalah pengertian dari menanam, bertanam, bartani, dll yang menghasilkan hasil pertanian seperti buah, bunga. Bercocok tanam merupakan aktivitas yang baik untuk anak. Anak-anak berpartisipasi dalam penanaman bibit, penyiraman tanaman dan memetik hasil dari apa yang sudah dilakukannya.

Melalui kegiatan bercocok tanam atau berkebun ini anak juga belajar dan memperoleh pengetahuan serta pengalaman langsung dalam bercocok tanam. Banyak hal yang bermanfaat yang dipelajari oleh anak-anak. Salah satunya juga belajar sabar dalam menghadapi suatu proses. Dari sebuah bibit hingga tanaman menjadi besar dan

berbuah. Kegiatan ini juga melatih kesabaran, kepedulian dan memiliki empati terhadap lingkungan.



Kita dapat membandingkan karakter anak yang suka bercocok tanam dan tidak. Perbedaannya akan terlihat jelas dari bersikap dan menyikapi hal-hal disekelilingnya. Sayangnya anak-anak pada jaman sekarang sangat awam melihat tanah. Banyak juga yang menganggap tanah adalah kotoran, itu tidak lepas dari pola asuh orangtua saat melarang mereka bermain di alam dan berseru “awas kotor!”.

### METODE PENELITIAN

#### 1. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di PAUD/TK Taqifa di Kota Bangkinang Kabupaten Kampar. Waktu penelitian dilakukan selama 3 bulan (November 2016 - Januari 2017).

#### 2. Populasi dan Sampel

Populasi dari penelitian ini adalah PAUD/TK di Kota Bangkinang Kabupaten Kampar.

Sampel dalam penelitian ini adalah PAUD/TK Taqifa di Kota Bangkinang Kabupaten Kampar.

#### 3. Variabel dan desain penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif mempunyai latar alami karena yang merupakan alat penting adalah adanya

sumber data yang langsung dari penelitiannya karena :

- a. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif.
- b. Penelitian kualitatif lebih memperhatikan proses ketimbang hasil atau produk semata.
- c. Penelitian kualitatif cenderung menganalisa datanya secara induktif.
- d. Penelitian kualitatif lebih menekankan pada penemuan makna, disamping itu peneliti harus benar-benar terjun ke lapangan.

#### **4. Instrumen Penelitian**

Sumber data dalam penelitian ini menggabungkan antara sumber data perpustakaan, di mana sumber data tersebut dirujuk atau dari sumber buku-buku pintar yang relevan seperti dokumen-dokumen, dan sejenisnya, sedangkan sumber data lapangan munculnya dari data-data lapangan. Sumber data tersebut dapat berupa kata dan tindakan orang yang diamati, atau yang diwawancarai, selebihnya adalah data tambahan.

#### **5. Teknik Pengumpulan Data**

- a. Wawancara
- b. Observasi partisipasi
- c. Studi Dokumentasi

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Transformasi pengetahuan berkewirausahaan telah berkembang pada dekade terakhir. Demikian pula tren di negara-negara lain termasuk Indonesia, mata pelajaran atau mata kuliah kewirausahaan telah diajarkan. Mulai dari pendidikan yang paling rendah sampai ke pendidikan yang paling tinggi, yaitu PAUD/TK sampai perguruan tinggi. Tujuannya agar paradigma berpikir peserta didik berubah, yakni perubahan dari jika mereka setelah lulus sekolah akan mencari pekerjaan/menjadi pegawai, tetapi memiliki atau mau dan mampu mengubah paradigma dan termotivasi bahwa

setelah mereka lulus sekolah/kuliah akan menjadi seorang wirausaha yang berminat untuk berwiraswasta.

Pendidikan kewirausahaan yang mulai ditanamkan kepada anak sejak dini, secara tidak langsung telah mengajarkan kepada anak tentang kemandirian. Dalam penelitian ini, pendidikan kewirausahaan yang ditanamkan kepada anak di PAUD/TK dilakukan melalui cara bercocok tanam. Hal ini dilakukan agar anak bisa lebih peduli terhadap lingkungannya.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh tim peneliti, bahwa belum semua PAUD/TK di Kota Semarang memberikan mata pelajaran pendidikan kewirausahaan. Hanya beberapa PAUD/TK yang melakukan hal ini, termasuk PAUD/TK Taqifa.

Pendidikan kewirausahaan atau *entrepreneurship* melalui bercocok tanam tidak hanya mengajarkan bagaimana cara bercocok tanam yang baik saja. Tetapi juga mengajarkan cara bagaimana cara mengolah atau memasarkan hasil dari kegiatan bercocok tanam. Dari hasil observasi, pemasaran hasil bercocok tanam anak-anak dipasarkan mulai dari lingkungan sekolah mereka dengan diadakannya Taqifa Fair, yaitu dengan menjual hasil kebun kepada orang tua atau wali murid dari anak-anak di Taqifa tersebut.

Dengan diperkenalkannya cara-cara berwirausaha sejak sedini mungkin, setiap lulusan yang dihasilkan oleh seluruh level pendidikan di tingkat PAUD/TK sampai Perguruan Tinggi akan dipersiapkan sebagai anak didik yang nantinya siap terjun menjadi wirausahawan, meskipun putus sekolah di level pendidikan yang paling dasar sekalipun (sembilan tahun wajib belajar).

Pada akhirnya, sangat perlu menyampaikan bahwa pendidikan kewirausahaan dapat mendidik anak, bahkan

sejak usia dini (PAUD/TK) tentang *entrepreneurship* tidaklah dengan maksud mengeksploitasi anak atau dengan kata lain “mengarbit” anak menjadi pengusaha. *Entrepreneurship* kepada anak harus dijalankan dengan cara beradab, empati terhadap anak, tanpa paksaan, dan menyenangkan.

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan penelitian ini adalah:

1. Implementasi pendidikan kewirausahaan melalui bercocok tanam/berkebun memberikan inovasi baru dalam menerapkan pendidikan kewirausahaan bagi anak.
2. Melalui pendidikan bercocok tanam di sekolah anak, mengajarkan anak lebih mandiri dan belajar sabar dalam berproses.
3. Dengan bercocok tanam anak-anak lebih bisa berinteraktif dan menjaga serta melestarikan lingkungan.
4. Dengan adanya pendidikan kewirausahaan melalui bercocok tanam menjadikan anak-anak lebih optimis, bertanggung jawab dan menjadikan mereka pekerja keras dan mandiri.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penelitian ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada: responden yang telah bersedia meluangkan waktu sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian ini sampai dengan selesai, PAUD/TK Taqifa beserta bu Citra Ayu selaku pimpinan.

## DAFTAR PUSTAKA

Abidin, M. (2007). *Seri Wira Usaha yang Tepat*. Jakarta : Yayasan Bina Karya Mandiri.

- Alma, B. (2009). *Kewirausahaan*. Bandung: Alfabeta
- Bogdan, Robert. C. dan Biklen, Sari Knopp. (1982). *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*. Boston : Allyn and Bacon. Inc.
- Conny. R., S. (1988). *Mencari Strategi Pengembangan Pendidikan menjelang abad XXI*. Jakarta: Grasindo. Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Pedoman Manajmen Berbasis Sekolah di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak – kanak*. Jakarta Depdikbud. (2000). *Manajemen Sekolah*. Jakarta : Depdikbud. Direktorat Pembinaan TK dan SD (2010). *Kumpulan pedoman pembelajaran Taman Kanak-Kanak*. Jakarta
- Dodge, D., T., & Laura J., C. (2001). *The Creative Curriculum for early Childhood*. Washington, DC. Teaching Strategies, inc
- Ekosusilo, Madyo. (2001). *Desain Penelitian Kualitatif*. Makalah disajikan dalam penataran Metodologi Penelitian Kualitatif yang diselenggarakan oleh Dinas P & K Kabupaten Batang pada tanggal 15 Oktober 2001.
- Freeman, J., & Munndar, U. (2001). *Cerdas dan Cemerlang*. Jakarta: Gramedia
- Porter, D.P & Hernacki, M. (2003). *Quantum Learning*. Bandung: PT.Mizan Pustaka
- Sujiono, Y., Nuraini & Bambang, S. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks
- Suryana, (2006). *Kewirausahaan : Pedoman Praktis Kiat dan Usaha*. Jakarta : Salemba Empat.

# JURNAL PAUD TAMBUSAI

Research & Learning in Early Childhood Education

<http://journal.stkiptam.ac.id/index.php/jo>

---

## Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tata Angka pada Anak Usia Dini

**Wida Rianti**

Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai

Email : [widia19aurora@gmail.com](mailto:widia19aurora@gmail.com)

### **Abstract**

*The objective of this research was to improve the ability of knowing the epitome of number through number order game of the B group children Kindergarten Pertiwi Bangkinang the kind of research was Classroom Action Research which done collaboratively between the researcher and the teacher. This research consisted of two cycles and each cycle done in two meetings. The subject of the research was 16 children 4-5 Kindergarten pertiwi Bangkinang which consisted of 5 males and 11 females. The object of the research is ability of knowing the epitome of number 1-10. Incollecting the data the researcher used observation and documentation. Instrument used was observation list and documentation. The data was analyzed descriptive quantitatively. The result showed that there was an improvement of ability of knowing the epitome of numbers after being taught by using number order game activity. The result of observation in Pre action showed that the children who have expected development criterion was 3 or 18,75%. In cycle I improved become 7 or 43,75% and in cycle II improved again become 13 or 81,25%. The steps reached that can improve the ability of knowing the epitome of number to the children was the teacher provided a media game that was number order and demonstrated how to play. So, in conclude that number order game activity can improve the ability of knowing the epitome of number of 4-5 children Kindergarten pertiwi Bangkinang.*

**Keywords:** Ability, Knowing the epitome of number, Number order game

### **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan permainan tata angka pada anak usia 4-5 TK Pertiwi Bangkinang. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dan setiap siklusnya dilaksanakan dua kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 16 anak usia 4-5 TK pertiwi bangkinang yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Objek penelitian adalah kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi (chek list) dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan setelah pembelajaran melalui kegiatan permainan tata angka. Hasil observasi pada Pra Tindakan menunjukkan bahwa anak yang berkriteria berkembang sesuai harapan ada 3 orang atau 18,75%. Pada Siklus I meningkat menjadi 7 orang atau 43,75% dan pada Siklus II meningkat lagi menjadi 13 orang atau 81,25%. Langkah-langkah yang ditempuh sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak adalah guru mempersiapkan media permainan berupa tata angka dan mendemonstrasikan cara bermainnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan melalui kegiatan permainan tata angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan*

**Kata Kunci** : Kemampuan, Mengenal Lambang Bilangan, Permainan Tata Angka.

## PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang no 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal dan informal. PAUD jalur formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK).

TK adalah salah satu bentuk satuan PAUD pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun. Anak didik pada usia ini dibagi ke dalam dua kelompok belajar berdasarkan usia, yaitu kelompok A untuk anak usia 4–5 tahun, dan kelompok B untuk anak usia 5–6 tahun.

Perkembangan kognitif adalah semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Piaget dalam Sujiono (2004:3.4) menyatakan bahwa semua.

Anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama yaitu melalui empat tahapan: sensorimotor (usia 0-18 bulan), pra-operasional (usia 18 bulan-6 tahun), operasional (usia 6-12 tahun), dan operasional formal untuk usia 11 tahun ke atas. Tahap perkembangan kognitif anak TK pada Kelompok B berada pada tahap pra-operasional, dan untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif di TK pada anak Kelompok B dalam pembelajaran dapat melalui kegiatan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan, membilang, membandingkan, mengurutkan, mengenal operasi bilangan, menghitung mundur, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil observasi di TK pertiwi Bangkinang pada tanggal 4 Februari 2016, dalam proses kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan dapat dikatakan masih rendah. Sebagian besar anak masih ragu dalam menyebutkan urutan bilangan 1-10. Ketika anak diminta oleh guru menyebutkan

urutan bilangan 1-10 secara bersama-sama, hampir semua anak dapat melakukannya. Tetapi, saat satu per satu anak diminta untuk menyebutkannya ternyata masih banyak anak yang masih bingung dan salah menyebutkannya.

masih ada beberapa anak yang masih ragu dan masih bingung. Misalnya, saat menyebut “delapan”, tetapi tangan anak menunjuk pada lambang bilangan 6 atau 9. Anak masih bingung saat mengerjakan LKA dalam menghubungkan lambang bilangan dengan benda- benda sampai 10, terutama gambar benda yang jumlahnya di atas lima.

Sebagai contoh pada saat anak menghubungkan dengan garis untuk gambar bintang yang berjumlah enam, anak justru menghubungkan gambar tersebut dengan angka 9 bukan angka 6. Hal ini disebabkan masih terbatas dalam penggunaan media yang digunakan oleh guru pada saat proses belajar mengajar berlangsung, sebagian besar kegiatan mengenal lambang bilangan masih menggunakan LKA, buku tulis, papan tulis, dan jarang menggunakan APE (Alat Permainan Edukatif) seperti permainan tata angka. Ketika menggunakan buku tulis, anak diminta untuk menuliskan angka 1, 2, 3, dan seterusnya di dalam kotak-kotak besar yang terdapat pada buku itu. Misalnya, pada kotak baris pertama guru memberikan contoh menuliskan angka 1. Selanjutnya anak diminta untuk menuliskan angka 1 pada kotak baris ke dua dan seterusnya hingga baris terakhir dalam lembar buku tersebut. Dalam kegiatan ini, anak terkadang merasa bosan. Sebab kegiatannya hanya menuliskan angka yang sama hingga memenuhi buku. Selain itu anak menjadi kurang paham apa makna dari angka-angka tersebut. Padahal angka/lambang bilangan merupakan simbol dari banyaknya benda.

Berdasarkan uraian diatas, masalah yang terdapat dalam judul penelitian meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan

melalui permainan tata angka pada anak Kelompok B TK pertiwi Bangkinang adalah:

1. Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan masih rendah.
2. Sebagian anak masih bingung dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10
3. Anak masih terbalik dalam menghubungkan beberapa lambang bilangan.
4. Metode yang diberikan guru belum mampu menarik minat anak dalam mengenal lambang bilangan.
5. Masih terbatas dalam penggunaan media pembelajaran dalam mengenal lambang bilangan.
6. Media yang digunakan dalam mengenal lambang bilangan menggunakan LKA, buku tulis, papan tulis, dan jarang menggunakan APE seperti permainan tata angka.

## **METODE PENELITIAN**

Sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan yaitu untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan tata angka, maka jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto.S, dkk (2010:16) bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktek pembelajaran.

Dalam proses pengamatan penelitian yang dikemukakan oleh Arikunto. S, dkk (2010:16) penelitian ini menggunakan 2 siklus, setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan dan dalam 1 pertemuan terdapat empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (action), pengamatan (observation), serta refleksi (reflection).

Menurut Margono.S (2010:158) teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data yang

objektif. Data yang akan dikumpulkan dalam peneliti adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 pada saat proses pembelajaran.
2. Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 melalui kegiatan permainan tata angka.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara:

### **a. Observasi**

Menurut Margono.S observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada subjek penelitian (2010:158).

Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap subjek penelitian, untuk melakukan pengamatan penulis menyiapkan instrumen berupa check list (√). Sehingga observer tinggal memberi tanda ada atau tidak adanya dengan tanda (√) tentang aspek yang diobservasi.

### **b. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu Sugiyono dalam Lestari.D (2014:53).

Dokumentasi merupakan sebuah pengambilan gambar dimana gambar disini berupa foto-foto pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Dokumentasi ini berfungsi untuk menjadi bukti mengenai adanya proses kegiatan belajar, dan melalui dokumentasi ini juga dapat menjadi suatu cara mengantisipasi adanya kekeliruan atau kesalahan dalam proses penilaian. Foto-foto yang diambil saat pembelajaran berlangsung dapat menjadi gambaran konkret mengenai bagaimana keaktifan dan semangatnya anak di dalam kelas pada saat pembelajaran.



## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penilaian aktivitas guru dalam menerapkan permainan tata angka dalam kategori penilaian kurang pada siklus I dan siklus II tidak ada. Kategori penilaian cukup pada siklus I ada 4 atau 57,14% pada siklus II tidak ada. Kategori penilaian baik pada siklus I ada 3 atau 42,85% pada siklus II ada 4 atau 57,14%. Dan kategori penilaian baik sekali pada tahap siklus I tidak ada sedangkan pada siklus II ada 3 atau 42,85%.

Setelah peneliti melakukan penilaian terhadap aktivitas guru, selanjutnya peneliti melakukan penilaian terhadap aktivitas anak dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan tata angka dan melalui LKA. Adapun penilaian anak dalam kategori belum berkembang pada siklus I 1 orang anak atau 6,25% sedangkan pada siklus II tidak ada. Terjadinya penurunan hal ini disebabkan media yang digunakan dalam mengenal lambang dapat menarik minat anak dan membuat anak untuk lebih bersemangat.

Penilaian anak dalam kategori mulai berkembang pada siklus I ada 8 orang anak atau 50% sedangkan pada siklus II tidak ada. Terjadinya penurunan hal ini disebabkan anak telah bersemangat dalam mengenal lambang bilangan dan dalam melakukan permainan tata angka.

Penilaian anak dalam kategori berkembang sesuai harapan pada siklus I ada 7 orang anak atau 43,75% dan pada siklus II ada 13 orang anak atau 81,25%. Terjadinya kenaikan hal ini disebabkan anak telah mampu mengenal lambang bilangan dan melakukan permainan tata sesuai dengan yang diharapkan.

Setelah diadakan penelitian tindakan kelas terhadap anak TK pertiwi Bangkinang Kabupaten Kampar, tahun pelajaran 2015/2016 dengan melalui dua siklus, ternyata membawa hasil yang memuaskan bagi peneliti maupun para guru-guru yang lainnya. Meningkatkan kemampuan mengenal lambang

bilangan melalui permainan tata angka hasilnya dapat dilihat pada hasil observasi yang telah dilaksanakan.

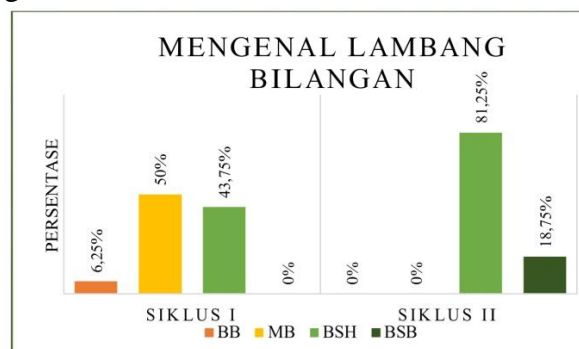
Persentase kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dari pra tindakan sampai pelaksanaan siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel IV.15 sebagai berikut.

Tabel IV.15  
Persentase dalam Mengetahui Lambang Bilangan Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Tahap	Belum Berkembang		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Pra tindakan	6	37,5	7	43,75	3	18,75	0	0
Siklus I	1	6,25	8	50	7	43,75	0	0
Siklus II	0	0	0	0	13	81,25	3	18,75

Dari tabel diatas dapat dilihat kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada penilaian pada saat siklus I anak yang belum berkembang 1 orang anak dan pada siklus II anak yang belum berkembang tidak ada. Pada penilaian mulai berkembang pada saat siklus I jumlahnya 8 orang anak pada saat siklus II anak yang mulai berkembang tidak ada. Selanjutnya pada penilaian berkembang sesuai harapan pada saat siklus I berjumlah 7 orang anak dan meningkat pada siklus II menjadi 13 orang anak. Dan penilaian berkembang sangat baik pada siklus I tidak ada pada siklus II berjumlah 3 orang anak.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar IV.2 berikut ini:



## PEMBAHASAN

Setelah melihat hasil data kemampuan anak Kelompok B TK pertiwi dalam mengenal lambang bilangan 1-10 pada grafik diatas dapat diketahui bahwa permainan tata angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase kemampuan mengenal lambang bilangan anak setelah dilakukan pembelajaran dengan permainan tata angka.

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian pada siklus I terlihat anak sudah lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran mengenal lambang bilangan. Sebab pembelajaran tersebut dilakukan melalui kegiatan bermain tata angka yang menyenangkan dan membuat anak untuk terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan itu. Pada prinsipnya pembelajaran di TK tidak terlepas dari kegiatan bermain yang menyenangkan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Slamet Suyanto dalam Lestari,D (2014:78) bahwa pembelajaran di TK harus menerapkan esensi bermain yang meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih, dan membuat anak terlibat aktif. Namun, dalam pelaksanaan tindakan Siklus I suasana kelas masih kurang kondusif dan sebagian anak belum fokus ketika mengikuti pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain tata angka. Hal ini disebabkan anak berebut ingin maju duluan.

Pada siklus II anak menjadi semakin antusias, terlibat aktif, dan fokus dalam mengikuti pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain tata angka, serta suasana kelas sudah semakin kondusif. Hal itu dikarenakan kegiatan bermain tata angka dilakukan melalui perlombaan antar kelompok. Selain itu, kelompok yang dapat menyelesaikan dengan cepat dan cermat diberikan bintang 4, sedangkan kelompok yang telat untuk menyelesaikannya diberikan bintang 1. Dengan diberikan bintang tersebut

dijadikan sebagai tambahan motivasi bagi setiap anak dalam menyelesaikan semua kegiatan.

Alat bermain atau Alat Permainan Edukatif (APE) yang digunakan dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan adalah tata angka. Tata angka merupakan alat bermain yang dipergunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar dan bertujuan untuk mempermudah anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Pendapat tersebut sesuai yang dinyatakan dalam Departemen Pendidikan Nasional bahwa alat bermain/peraga adalah semua benda dan alat, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak, yang dipergunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar, bermain, dan bekerja di sekolah agar dapat berlangsung dengan teratur, efektif, dan efisien sehingga tujuan pendidikan TK dapat dicapai.

Tata angka yang terdiri dari angka 1-10, mempunyai variasi warna- warni yang dirancang untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak terutama dalam kemampuan mengenal lambang bilangan. Hal itu sesuai dengan pendapat Mayke Sugianto dalam Lestari,D (2014:80), bahwa APE berkaitan dengan alat permainan untuk anak usia dini yaitu alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Adapun aspek-aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek fisik (motorik halus dan kasar), sosial emosional, bahasa, kognitif, seni dan moral. Pada dasarnya pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan salah satu aspek perkembangan kognitif yang perlu dikembangkan pada anak usia dini.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok B di TK

pertiwi Bangkinang Kabupaten Kampar, pada semester genap 2015/2016, bahwa dalam mengenal lambang bilangan dapat ditingkatkan melalui kegiatan permainan tata angka.

Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase dari tahap Pra Tindakan dan setelah dilakukan tindakan kelas. Hasil penilaian pada tahap Pra Tindakan anak yang berkembang sesuai harapan hanya 3 anak atau 18,75%. Setelah dilakukannya tindakan Siklus I meningkat menjadi 7 anak atau 43,75% dan pada Siklus II meningkat lebih baik lagi menjadi 13 anak atau 81,25%.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan anak dalam mengenal lambang tersebut adalah :

1. Media yang digunakan dalam mengenal lambang bilangan adalah permainan tata angka, permainan tata angka dapat menarik minat anak dan membuat anak semakin bersemangat dalam mengenal lambang bilangan.
2. Melakukan permainan tata angka dibutuhkan kerja sama antara peneliti, observer dan anak. Agar prosesnya berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambing bilangan.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terimah kasih buat my husband tercinta yang telah membantu dalam segala hal, dan yang selalu mendukung karir bunda... dan buat anak ku kakak aurora dan adek aflah yang menjadi semangat, kebahagiaan, senyum dan tawa mu anaku sayang adalah nafas dan hidup bunda, kalian adalah cinta dan surga bunda.

## DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, U.L.(2014). *Childhood Urutan dan Seriasi untuk Anak Usia Dini. Tersedia dalam: <http://duniaanakbalita.blogspot.com>*

*t.in/2014/01/urutan-dan-seriasi-untuk-anak-usia-dini.html* [diakses 25 Februari 2016].

Arikunto Suharsimi, dkk. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Guniarti, W, dkk. (2008). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka

Ismail,A. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.

Kusumah, W & Dedi, D. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks

Lestari,D. (2014). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A di TK Aba Jimbung I, Kalikotes, Klaten*. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta: Skripsi Tidak Dipublikasikan

Margono,S. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Menteri Pendidikan Nasional. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 137 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Mila,F. (2011). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Tersedia dalam: <https://failashofagmail.wordpress.com/2011/06/01/pengenalan-matematika-anak-usia-dini/> [diakses 23 Februari 2016]

Misyati,E. (2013). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta: Skripsi Tidak Dipublikasikan.

Moeslichatoen,R. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Musfiroh,T. (2008). *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: PT Grasindo.

- Narbuko,C & Abu, A. (2010). *Metodologi Penelitian. Jakarta: PT Bumi Aksara.*
- Nurhidayati,S. (2011). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan Hitung Langkah pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Kecamatan Kampar. Universitas Riau, Pekanbaru: Skripsi Tidak Dipublikasikan*
- Seefeldt,C & Barbara, A.W. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Indeks.*
- Sudijono,A. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.*
- Sujiono, Y.N, dkk. (2005). *Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta: Universitas Terbuka.*
- Sumarni,S. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Insan Madani.*
- Sutoyo,A. (2014). *Pemahaman Individu. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.*
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta:Pedagogia*

# JURNAL PAUD TAMBUSAI

Research & Learning in Early Childhood Education

<http://journal.stkiptam.ac.id/index.php/obsesi>

---

## ***Basiacuong Masyarakat Kualu Nenas Kabupaten Kampar Provinsi Riau (Fungsi Sosial dan Nilai-Nilai Budaya)***

**Nurmalina**

**Dosen S1 PG-PAUD STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai**

**Email : [nurmalinayes@gmail.com](mailto:nurmalinayes@gmail.com)**

### **ABSTRACT**

Tradition Basiacuong a local culture that has wisdom that needs to be maintained. Advances in technology and the inclusion of new elements in the life of our nation is the cause of the shift in the values of life. This is the reason for researchers to conduct research with the aim of describing the social function basiacuong and describe the cultural values of society basiacuong Kualu Nenas. Basiacuong derived from the word flattered flattering from one party to another party who is usually represented by ninik mamak from a tribe that conversation. Basiacuong means menyengaja deed. Inside basiacuong have cultural values and social functions that must be maintained. Qualitative research with this descriptive method to analyze the function of social and cultural values in society basiacuong Kualu by making the community Kualu Nenas Nenas as research informants. Engineering research using audio-visual recording devices, recording sheet, and guidelines for the interview. Data collected in the form of text analyzed according to the research objectives by triangulation as a validation technique data. Based on the results it can be concluded that the social function of which is the tradition Basiacuong; (1) as a means of entertainment, (2) a means of education, (3) as a tool to maintain and pass customs, traditions, and culture (4) as a tool to show the identity of the person Kampar, and (5) can foster a cooperative spirit. In practice, the speech delivered in the tradition basiacuong contains many lessons or advice that is very educational for the audience, especially people Kualu Nenas.

**Keywords:** Basiacuong, social functions, cultural values.

### **ABSTRAK**

Tradisi Basiacuong merupakan budaya lokal yang memiliki kearifan yang perlu dipertahankan. Kemajuan teknologi dan masuknya unsur baru dalam kehidupan bangsa kita merupakan penyebab terjadinya pergeseran nilai-nilai kehidupan. Hal inilah yang menjadi alasan peneliti untuk melakukan penelitian dengan tujuan mendeskripsikan fungsi sosial basiacuong dan mendeskripsikan nilai-nilai budaya basiacuong masyarakat Kualu Nenas. Basiacuong berasal dari kata sanjung menyanjung dari satu pihak ke pihak lain yang biasanya diwakili oleh ninik mamak dari suatu suku yang berbincang. Basiacuong berarti menyengaja sesuatu perbuatan. Di dalam basiacuong memiliki nilai-nilai budaya dan fungsi sosial yang harus dipertahankan. Penelitian Kualitatif dengan metode deskriptif ini melakukan analisis fungsi sosial dan nilai-nilai budaya dalam basiacuong masyarakat Kualu Nenas dengan menjadikan masyarakat Kualu Nenas sebagai informan penelitian. Teknik penelitian dengan menggunakan alat perekam audio visual, lembaran pencatatan, dan pedoman wawancara. Data yang dikumpulkan dalam bentuk teks dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian dengan triangulasi sebagai teknik pengabsahan data. Berdasarkan hasil dapat disimpulkan bahwa fungsi sosial tradisi *Basiacuong* diantaranya adalah; (1) sebagai sarana hiburan, (2) sarana pendidikan, (3) sebagai alat untuk mempertahankan dan mewariskan adat istiadat, tradisi, dan kebudayaan (4) sebagai alat untuk menunjukkan jati diri orang Kampar, dan (5) dapat memupuk jiwa kebersamaan. Dalam pelaksanaannya, tuturan yang disampaikan dalam tradisi basiacuong banyak mengandung pelajaran-pelajaran atau nasehat yang sangat mendidik bagi pendengarnya khususnya masyarakat Kualu Nenas.

**Kata kunci:** *Basiacuong, fungsi sosial, nilai budaya.*

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

*Basiacuong* merupakan salah satu bentuk penyampaian pikiran, ide dan nasihat dengan cara yang tidak langsung atau melalui gaya bahasa yang enak didengar. Dalam sastra lisan terdapat dialog antara dua ninik mamak dan mengungkapkan pepatah dan pantun yang mempunyai nilai-nilai dan pemakaian bahasa yang bagus. Dalam berbagai upacara seperti pertunangan, pernikahan, kenduri, penobatan ninik mamak biasanya *Basiacuong* dilaksanakan (Zainuddin dkk., 1986:26-27) Tradisi *Basiacuong* merupakan budaya lokal yang memiliki kearifan yang perlu dipertahankan pada zaman sekarang. Sebab, sastra lisan ini merupakan salah satu identitas masyarakat Melayu Kampar. Akan tetapi, seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, nilai-nilai adat yang berlaku dalam masyarakat secara perlahan tapi pasti mulai ditinggalkan oleh masyarakat terutama oleh generasi muda terutama pada tradisi sastra lisan *Basiacuong*. Zainuddin (1987:2) yang mengatakan bahwa kemajuan teknologi dan masuknya unsur-unsur baru dalam kehidupan bangsa kita merupakan penyebab terjadinya pergeseran nilai-nilai kehidupan, hingga pandangan terhadap tradisi makin memudar. Generasi muda sudah banyak yang tidak lagi yang peduli dengan tradisi nenek-moyang mereka, sebab ada hal-hal yang menurut mereka tidak sesuai lagi dengan kondisi masa kini. Endraswara (2011:152) mengemukakan bahwa penelitian sastra lisan memiliki berbagai tujuan, di antaranya sebagai upaya pelestarian, pengungkapan nilai, dan pendokumentasian, bahkan penelitian ini juga dapat memberikan hiburan kejiwaan yang luar biasa bagi para peneliti ketika memasuki khasanah sastra lisan.

Banyak masalah yang berhubungan dengan sastra lisan *Basiacuong* Masyarakat Kampar. Masalah tersebut diantaranya adalah kurangnya pengetahuan dan kurangnya minat masyarakat terhadap terhadap tradisi sastra lisan *Basiacuong* yang disebabkan oleh kemajuan teknologi. Ibrahim (2009:27) menyatakan bahwa peminat sastra rakyat sudah semakin sedikit karena kemajuan teknologi selalu menawarkan sumber hiburan alternatif yang menarik minat

masyarakat pada umumnya. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin menjauhkan rasa cinta anak-anak terhadap cerita rakyat. Kenyataan yang tidak dapat dipungkiri bahwa generasi muda sekarang telah kehilangan tradisi tutur. Hal ini tentunya menjadi penyebab tradisi sastra lisan *Basiacuong* semakin dijauhi oleh generasi muda.

Untuk itu, perlu dilakukan upaya pendokumentasi terhadap sastra lisan *Basiacuong* masyarakat Kampar. Penutur lisan boleh beristirahat dalam liang kuburnya, namun hakikat yang pernah dilisankan tidaklah kemudian lenyap (Syam, 2012b:15). Hal inilah yang melatarbelakangi penelitian terhadap tradisi sastra lisan *Basiacuong* Masyarakat Kampar.

Berdasarkan latar belakang, fokus penelitian dan rumusan masalah penelitian di atas, maka permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimanakah fungsi sosial *Basiacuong* masyarakat Kualu Nenas Kabupaten Kampar Provinsi Riau?
2. Bagaimanakah nilai-nilai budaya *Basiacuong* masyarakat Kualu Nenas Kabupaten Kampar Provinsi Riau?

Penelitian ini diharapkan bisa dipublikasikan pada jurnal nasional terakreditasi, namun target minimal akan dipublikasikan pada jurnal nasional non-akreditasi

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan fungsi sosial *Basiacuong* masyarakat Kualu Nenas Kabupaten Kampar Provinsi Riau dan mendeskripsikan Nilai-Nilai Budaya *Basiacuong* masyarakat Kualu Nenas Kabupaten Kampar Provinsi Riau.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Sastra Lisan *Basiacuong*

Siacuong berasal dari kata sanjung menyanjung dari satu pihak ke pihak lain yang biasanya diwakili oleh ninik mamak dari suatu suku yang berbincang atau mereka yang karena kedudukannya diberi kesempatan untuk berbicara. Kata kerja dari Siacuong yang sering disebut masyarakat dengan *Basiacuong* yang berarti menyengaja sesuatu perbuatan (Hamidy, 1999:15). Adapun nama lain dari *Basiacuong* adalah *sisombau* atau *basisobau*. Siacuong merupakan salah satu kebudayaan yang dapat

memperkaya kebudayaan yang ada di Riau seperti makyong, randai, nadihin, baandu, berdah, hikayat, bakoba, badikiu dan lain-lain (Hamidy, 1996:26). Biasanya *Basiacuong* dilaksanakan pada acara peminangan, peresmian pernikahan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Ninik mamak pengantin laki-laki bertanya kepada orang limbago pengantin perempuan mengenai kepada siapa dia memulai *Basiacuong*.
- 2) Setelah orang limbago menjawab pertanyaan tersebut, maka ninik mamak pengantin laki-laki akan *Basiacuong* dalam rangka penyerahan tepak, yang disebut dengan *Basiacuong* ulur tepak.
- 3) Setelah acara penyerahan tepak selesai, berikutnya dilanjutkan dengan makan bersama yang didahului oleh *Basiacuong* oleh orang limbago.
- 4) Berikutnya dilanjutkan dengan penyerahan kemenakan (pengantin laki-laki) kepada ninik mamak pihak perempuan.
- 5) Selanjutnya pihak ninik mamak laki-laki kembali menanyakan tentang tanda peminangan kepada ninik mamak pihak perempuan yang disebut dengan membalikkan tanda.
- 6) Sebagai akhir dari upacara adat *Basiacuong* dalam pernikahan untuk pamit meninggalkan tempat acara dan pulang ke rumah masing-masing oleh pihak ninik mamak pihak laki-laki dengan *Basiacuong* (Yunus, 2013).

### **Hakikat Nilai-Nilai Budaya**

Fraenkel (dalam Mulyana, 2004:7) menyatakan bahwa sebuah nilai (*value*) adalah suatu ide atau konsep tentang sesuatu yang di pandang penting oleh seseorang dalam hidup. Nilai adalah ide-ide atau gagasan yang mencakup tentang apa yang benar, baik, dan indah yang mendasari pola-pola budaya dan memandu masyarakat dalam menanggapi unsur jasmaniah dan lingkungan sosial (Samovar dan Porter, 2001:57).

Nilai-nilai (budaya) tersusun dari yang utama sampai yang relatif penting. Nilai-nilai tersusun sesuai dengan skala yang paling tinggi sampai pada yang lebih rendah dan tergantung kepada budaya suatu masyarakat (van Peursen, 1988). Allport (dalam Suriasumantri, 1995)

mengidentifikasi ada enam nilai dasar dalam kebudayaan, yaitu nilai teori yang menentukan identitas sesuatu, nilai ekonomi yang berupa utilitas atau kegunaan, nilai estetika berupa kesenangan, nilai sosial berupa hubungan sesama, nilai kuasa atau politik, dan nilai agama yang berbentuk kekudusan dan arti diri.

Koentjaraningrat (2002) mengatakan bahwa nilai-nilai budaya merupakan konsep-konsep mengenai apa yang hidup dalam alam pikiran sebagian besar dari warga suatu masyarakat mengenai apa yang mereka anggap bernilai, berharga, dan penting dalam hidup, sehingga dapat berfungsi sebagai suatu pedoman yang memberi arah dan orientasi pada kehidupan.

Selanjutnya, nilai-nilai budaya yang satu dengan yang lainnya berkaitan sehingga membentuk sistem nilai budaya. Sistem nilai budaya menjadi pendorong yang kuat terhadap arah kehidupan masyarakat. Aneka macam masyarakat dapat dibedakan berdasarkan komitmen atau pilihan mereka pada sejumlah nilai budaya, seperti kolektivisme atau individualism (Parson dikutip Putranto, 2005).

Dengan demikian, kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh sejumlah nilai budaya yang hidup yang dalam kehidupan sehari-hari suatu bangsa. Penerapan nilai-nilai harus memiliki konsistensi sejak tingkat individu hingga tingkat kolektivitas bangsa (Sayuti, 2009).

Pranidji (2004) mengemukakan ada dua belas nilai sosial budaya yang mencerminkan kemajuan yang diperlukan dan dua belas nilai yang mencerminkan keterbelakangan, secara berpasangan sebagai berikut: harga diri – rendah diri, kerja keras – kerja lembek, rajin dan disiplin – malas dan seenaknya, hemat dan produktif – boros dan konsumtif, gandrung inovasi – resisten inovasi, menghargai prestasi – primordial, sistematis – acakan, empati tinggi – antipati tinggi, rasional-emosional, sabar dan syukur – pemarah dan penuntut, amanah – tidak dipercaya, visi jangka panjang – visi jangka pendek. Kedua belas nilai budaya itu dapat dianggap sebagai sistem nilai budaya yang diperlukan secara integratif dan konsisten dalam kemajuan suatu bangsa.

Berdasarkan uraian nilai-nilai di atas, yang dimaksud dengan nilai-nilai budaya ialah konsepsi, ide-ide, gagasan, norma-norma, dan bentuk-bentuk lainnya (tersirat dan tersurat) yang sifatnya membedakan dari apa yang diinginkan, yang mempengaruhi pilihan terhadap cara, tujuan tindakan, dan di pandang penting dalam hidup. Nilai budaya juga mencakup ide-ide atau gagasan yang menuntun untuk menentukan tentang apa yang benar, baik, dan indah yang mendasari pola-pola budaya dan memandu masyarakat dalam menanggapi unsur jasmaniah dan lingkungan sosial.

### **Fungsi Sosial Sastra Lisan**

Sebagai salah satu folklor lisan, sastra lisan *Basiacuong* mempunyai fungsi-fungsi yang menjadikannya penting dan sangat menarik untuk diselidiki. Fungsi-fungsi yang dimaksud merupakan bagian dari suatu kebudayaan yang terdapat kehidupan sosial masyarakat. Sebab, salah satu fungsi kebudayaan yaitu sebagai pengendalian sosial (Manan, 89:16).

Menurut Semi (1984:10-14) sastra lisan memiliki empat fungsi sosial, yaitu: (1) Menghibur adalah suatu karya sastra yang diciptakan berdasarkan keinginan melahirkan suatu rangkaian berbahasa yang indah dan bunyi yang merdu saja, (2) mendidik adalah suatu karya sastra yang dapat memberikan pelajaran tentang kehidupan, karena sastra mengekspresikan nilai-nilai kemanusiaan seperti yang terdapat dalam agama. Nilai-nilai yang disampaikan dapat lebih fleksibel. Di dalam sebuah karya sastra yang baik kita akan menemui unsur-unsur dari ilmu filsafat, ilmu kemasyarakatan, (3) mewariskan adalah suatu karya sastra yang dijadikan alat untuk meneruskan tradisi suatu bangsa dalam arti yang positif. Tradisi itu memerlukan alat untuk meneruskannya kepada masyarakat sezaman dan masyarakat yang akan datang, (4) jati diri adalah suatu karya sastra yang menjadikan dirinya sebagai suatu tempat di mana nilai kemanusiaan mendapat tempat yang sewajarnya, dipertahankan, dan disebarluaskan, terutama di tengah-tengah kehidupan modern yang ditandai dengan menggebu-gebunya kemajuan sains dan teknologi.

Dundes (dalam Sudikan, 2001:162) menyatakan ada beberapa fungsi sosial sastra lisan secara umum, yaitu: (a) membantu pendidikan anak muda, (b) meningkatkan perasaan solidaritas suatu kelompok, (c) memberi sanksi sosial agar orang berperilaku baik atau memberi hukuman, (d) sebagai sarana kritik sosial, (e) memberikan suatu pelarian yang menyenangkan dari kenyataan, dan (f) mengubah pekerjaan yang membosankan menjadi permainan. Lain halnya dengan pendapat Hamidy (2003: 28), menyatakan bahwa fungsi sosial *Basiacuong* di antaranya sarana pendidikan, harga diri, dan sebagai hiburan atau pelipur lara. Berkaitan dengan hal di atas, Atmazaki (2007:138) mengemukakan bahwa fungsi sosial sastra lisan meliputi: (1) untuk mengekspresikan gejolak jiwa dan renungannya tentang kehidupan oleh masyarakat purba atau nenek moyang kita dahulu, (2) untuk mengukuhkan solidaritas dan menyegarkan pikiran dan perasaan, (3) digunakan untuk memuji raja, pemimpin, dan orang-orang yang dianggap suci, keramat, dan berwibawa oleh kolektifnya. Menurut Bascom fungsi tersebut ada empat: (1) sebagai sistem proyeksi, (2) sebagai alat pengesahan kebudayaan, (3) sebagai alat pedagogik, dan (4) sebagai alat pemaksa berlakunya norma masyarakat dan pengendalian masyarakat (Pudentia, 2008:73)

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa banyak fungsi sosial *Basiacuong*, di antaranya; (1) sebagai sarana hiburan, (2) sebagai sarana pendidikan (3) alat kontrol sosial, (4) penguatan solidaritas sosial, (5) identitas kelompok, (6) harmonisasi komunal, (7) pengesahan kebudayaan, dan (8) digunakan sebagai pujian terhadap raja, pemimpin, dan orang-orang yang dianggap suci, keramat, dan berwibawa oleh kolektifnya.

### **Kerangka Pemikiran**

*Basiacuong* masyarakat Melayu Kampar yang diperoleh dari informan dapat dianalisis untuk kemudian dideskripsikan berdasarkan fungsi sosialnya dan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Fungsi *Basiacuong* masyarakat Melayu Kampar dideskripsikan sebanyak delapan fungsi sosial sebagai acuan dasar dalam penelitian. Dalam penelitian fungsi



sosial *Basiacuong* masyarakat Kampar tentunya berhubungan dengan kehidupan masyarakat Kampar. Oleh karena itu, dari kedelapan fungsi sosial tersebut bisa saja berkurang, bahkan tidak menutup kemungkinan akan ditemukan lagi fungsi sosial yang lain sesuai dari sumber data yaitu informan. Selanjutnya dideskripsikan mengenai nilai-nilai budaya yang ada terkandung di dalam teks sastra lisan *Basiacuong*. Penelitian ini dimulai dari objek penelitian yaitu *Basiacuong* masyarakat Kampar yang telah ditranskripsikan ke bahasa tulisan dan ditransliterasi ke dalam bahasa Indonesia. Penelitian berlanjut pada konsep fungsi sosial dan nilai-nilai budaya *Basiacuong* Masyarakat Melayu Kampar Riau. Ketiga konsep tersebut dianalisis berdasarkan cerita dan teorinya. Ketiga konsep tersebut diharapkan memberikan penjelasan tentang *Basiacuong* Masyarakat Melayu Kampar Riau secara jelas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada struktur konsep di bawah ini.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain., secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2010:6).

Tempat yang dipilih dalam penelitian ini yaitu Desa Kualu Nenas yang terletak di jalan lintas Pekanbaru-Bangkinang KM. 27. Khususnya terletak di Kecamatan Tambang Kab. Kampar. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan April 2015– Juli 2016.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analitis, yaitu metode yang bersifat memaparkan sejelas-jelasnya tentang objek yang diteliti, serta menggambarkan data secara keseluruhan, sistematis, dan akurat. Oleh sebab itu, data yang dihasilkan atau yang dicatat adalah data yang sifatnya potret seperti apa adanya. Hal ini sesuai dengan pendapat Ratna (2006:53) yang menyatakan bahwa metode deskriptif

analitik dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis.

Objek penelitian ini adalah sastra lisan *Basiacuong* Masyarakat Melayu Kampar Riau. Peneliti menjadikan *Basiacuong* Masyarakat Melayu Kampar Riau sebagai objek penelitian didasarkan oleh sedikitnya masyarakat yang tahu dengan *Basiacuong* Masyarakat Melayu Kampar Riau ini dan penuturnya di masyarakat Kampar juga sudah semakin sedikit jumlahnya. Berdasarkan masalah tersebut, maka peneliti menetapkan *Basiacuong* Masyarakat Melayu Kampar Riau sebagai objek penelitian.

Informan penelitian adalah penutur asli masyarakat Kampar, dengan tujuan untuk memperoleh sumber data dalam bentuk ujaran yang berhubungan dengan penelitian ini. Untuk mendapatkan informan yang cukup sah dalam penelitian ini, maka diperlukan informan dengan kriteria sebagai berikut ini.

Untuk memenuhi persyaratan informan diperlukan informan dengan pendidikan disaratkan serendah-rendahnya berijazah “Sekolah Dasar”. Menurut Ayatrohadi (1983:15) informan berpendidikan tidak terlalu tinggi dan tidak terlalu rendah. Oleh sebab itu, maka informan diambil serendah-rendahnya berijazah Sekolah Dasar. Pada umumnya, Informan yang berusia antara 35 tahun sampai dengan 65 tahun di Kampar kebanyakan bersekolah hanya sampai Sekolah Dasar. Tambahan persyaratan lain untuk informan, di antaranya:

- a. sehat jasmani dan rohani,
- b. tidak gagap, pelat, dan sengau, dan
- c. Informan berusia antara 35 tahun sampai dengan 65 tahun.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan informan dengan jumlah lima orang. Soedjito (1981) menyadur pendapat Samirin mengatakan bahwa untuk penelitian linguistik sebenarnya cukup diperlukan seorang informan “baik”. Artinya, informan itu menguasai kaidah linguistik, bahasanya yang tercermin dalam kemampuan berkomunikasi secara efektif dengan anggota masyarakat lainnya.

Fokus penelitian ini adalah fungsi sosial dan nilai-nilai budaya dalam lirik *basiacuong*.

Fungsi sosial dan nilai-nilai budaya tersebut indikatornya adalah sebagai berikut:

1. Fungsi sosial *Basiacuong*, di antaranya; (1) sebagai sarana hiburan, (2) sebagai sarana pendidikan (3) alat kontrol sosial, (4) penguatan solidaritas sosial, (5) identitas kelompok, (6) harmonisasi komunal, (7) pengesahan kebudayaan, dan (8) digunakan sebagai pujian terhadap raja, pemimpin, dan orang-orang yang dianggap suci, keramat, dan berwibawa oleh kolektifnya.
2. Nilai-nilai budaya ialah konsepsi, ide-ide, gagasan, norma-norma, dan bentuk-bentuk lainnya (tersirat dan tersurat) yang sifatnya membedakan dari apa yang diinginkan, yang mempengaruhi pilihan terhadap cara, tujuan tindakan, dan di pandang penting dalam hidup. Nilai budaya juga mencakup ide-ide atau gagasan yang menuntun untuk menentukan tentang apa yang benar, baik, dan indah yang mendasari pola-pola budaya dan memandu masyarakat dalam menanggapi unsur jasmaniah dan lingkungan sosial.

Data penelitian ini adalah lirik *Basiacuong* yang telah dikumpulkan, yaitu berupa kategori, struktur, dan fungsi sosial *Basiacuong* masyarakat Melayu Kampar Propinsi Riau. Menurut Endraswara (2011:152-153), pengumpulan data dilakukan dalam dua tahap. *Tahap pertama*, tahap perekaman sastra lisan *Basiacuong* masyarakat Melayu Kampar Propinsi Riau. Tutaran informan tentang sastra lisan *Basiacuong* masyarakat Melayu Kampar Propinsi Riau direkam dengan menggunakan alat perekam dan kamera video. Pengumpulan data dihentikan ketika data yang diperoleh dari informan-informan sudah tidak ada lagi *Basiacuong* yang berbeda. Meskipun menurut para informan masih terdapat *Basiacuong* yang lain, akan tetapi mereka sudah lupa atau sudah tidak mengetahui secara pasti jalan ceritanya.

Menurut Endraswara (2011), pada dasarnya terdapat tiga tahap penelitian sastra lisan. *Pertama*, pengumpulan data, yaitu melalui perekaman. *Kedua*, memilah-milah data sesuatu dengan kelompoknya. *Ketiga*, analisis, menggunakan beberapa teori yang relevan dengan tujuan analisis. Data yang telah diperoleh dianalisis berdasarkan teori tentang sastra lisan

*Basiacuong* masyarakat Melayu Kampar Propinsi Riau sebagaimana yang telah dipaparkan pada Bab II penelitian ini.

## ANALISIS HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data, dideskripsikan bahwa adapun hasil temuan penelitian adalah nilai-nilai budaya yang terdapat pada tradisi *basiacuong* pada masyarakat Kualu Nenas merupakan nilai teori yang menentukan identitas sesuatu, nilai sosial berupa hubungan sesama, nilai ekonomi yang berupa utilitas atau kegunaan, dan nilai kuasa atau politik.

### Nilai Identitas

Untuk menjaga identitasnya, tradisi *basiacuong* memiliki peran penting dalam menyampaikan nilai-nilai budaya yang ada pada masyarakat Kampar khususnya Kualu Nenas. Hal ini dapat dilihat pada kutipan tuturan pada tradisi *basiacuong* berikut ini.

*elok dikumpul agar singkat  
singkat sekedar akan berguna  
kecil kami beri nama  
besar kami beri gelar*

Pada kutipan di atas merupakan wujud dari penggambaran bahwa setiap warga masyarakat Kualu Nenas mesti dapat mengenal dan menghayati dirinya sebagai pribadi sendiri dan sebagai bagian dari suatu masyarakat serta identitasnya sebagai orang Melayu Kampar yang juga memiliki adat, tradisi, dan kebudayaan tersendiri. Dengan demikian, dalam berbagai tempat dan berbagai situasi sosial, seseorang tersebut masih memiliki perasaan menjadi orang sama dengan komunitas asalnya.

Keberadaan sastra lisan ini membantu mereka untuk mendefinisikan jati diri mereka. Dengan demikian, hal-hal yang datang dari budaya luar tidak akan dengan mudah masuk lalu merusak tatanan yang sudah ada. Masyarakat akan memilah berbagai budaya yang datang dan menyesuaikannya dengan nilai-nilai yang mereka anut selama ini. Hal ini dapat dilihat pada kutipan tuturan pada tradisi *basiacuong* berikut ini.

*terbalik bagai bunga jering  
kembang bagai bunga kuncup  
isi ambil oleh Mandailing*

*dulang dikembalikan ke Melayu*

### **Nilai Sosial**

Bagi manusia, nilai berfungsi sebagai landasan, alasan, atau motivasi dalam segala tingkah laku dan perbuatannya. Nilai mencerminkan kualitas pilihan tindakan dan pandangan hidup seseorang dalam masyarakat. Nilai sosial yang ada pada tradisi basiacuong contohnya pada kutipan tuturan basiacuong berikut ini.

*sudah siang rupanya hari  
sudah tegak puntung dengan asap  
sudah datang rupanya kami  
akan bertanya kami  
kecil atau datuk  
ada orang datang  
adat yang membatas  
sarak yang melarang  
ada orang melambai*

Dalam masyarakat Melayu di Riau, sikap dan tingkah-laku yang baik telah diajarkan sejak dari buaian hingga dewasa. Bahkan di dalam bertamu ke rumah orang lain pun memiliki tata krama yang mana terdapat adat yang membatasi dalam bersikap, berbuat, maupun bertutur kata.

*cempedak ditengah laman  
orang ambil dengan ibu jari  
sudah lama kaki berdiri dihalaman  
mana gayung pembasuh kaki*

### **Nilai Kuasa / Politik**

Dalam kehidupan bermasyarakat Riau pada umumnya berbudaya Melayu yang mengatur masyarakatnya dengan sendi-sendi budaya melayu itu sendiri, dan berpandang lagi khususnya Kampar yang memegang peranan dan kendali kepemimpinan suatu pemerintahan desa atau negeri adalah pemangku adat.

Berikut ini contoh bentuk nilai kekuasaan yang terdapat tuturan Basiacuong pada masyarakat Kualu Nenas.

*Sejajar sirih menyirih  
Kami ada tepak yang sebuah  
Dikawal tempat keramat  
Minta tempat yang boleh  
Tidak yang yang cerdik daripada mamak*

*Sejajar mamak kami  
Datuk dalam persukuan*

*Melenggang tidak akan kupu-kupu  
Melonjak tidak akan terhantuk*

Nilai kekuasaan pada kutipan di atas merupakan wujud dari pengakuan atas kekuasaan daripada ninik mamak yang ada dalam masyarakat Kualu Nenas. Ninik Mamak sebagai pemimpin haruslah haruslah berjiwa besar dan berpandangan luas dalam menyelesaikan suatu masalah haruslah bijaksana dan diumpamakan seperti menarik rambut dalam tepung, *tepung tidak terserak namun rambut tidak putus*. Seorang ninik mamak diibaratkan 'air yang jernih sayak yang landai, seperti kayu ditengah padang, uratnya tempat bersila, batangnya tempat bersandar, dahanya tempat bergantung, buahnya untuk dimakan, daunnya tempat berlindung'.

*Laut sakti rantau bertuah  
Tuanku banyak yang keramat  
Pengkulu banyak yang berdaulat  
Tuah pengkulu kalau tersinggung*

*Raja yang berdaulat  
Pengkulu se andiko  
Dubalang sepusaka  
Orangtua banyak hukum*

*Pasang guntung santun jelujur  
Kata dia akan menjawab  
Gayung dia akan menangkis*

### **Nilai Kegunaan**

Dalam kehidupan bermasyarakat sehari-hari, kadang manusia lupa diri karena melakukan sesuatu hal yang tidak berguna atau berfaedah bagi hidupnya. Salah satunya adalah berkata-kata sesuatu yang bersifat mencela orang lain baik itu dari sifat dan perbuatannya. Hal ini sangat ditekan dalam tradisi basiacuong dalam mencegah perbuatan tersebut bagi masyarakatnya. Berikut ini contoh kutipan yang berkaitan dengan larangan mencela orang lain.

*belum duduk sudah menjauh  
belum tegak koluo sudah datang pula  
bagaikan bergelut  
ibarat kucing naik ke rumah  
jangan di sela dengan buruk kerja yang baik*

## Fungsi Sosial Basiacuong

Fungsi sosial tradisi *Basiacuong* masyarakat Kualu Nenas Kabupaten Kampar Provinsi Riau menurut para informan dalam penelitian ini, telah diidentifikasi, dikelompokkan, dan dipaparkan dalam temuan penelitian sebelumnya. Fungsi sosial tradisi *Basiacuong* dalam penelitian ini diuraikan dalam beberapa kelompok, yaitu (1) sebagai sarana hiburan, (2) sarana pendidikan, (3) sebagai alat untuk mempertahankan dan mewariskan adat istiadat, tradisi, dan kebudayaan (4) sebagai alat untuk menunjukkan jati diri orang Kampar, dan (5) dapat memupuk jiwa kebersamaan.

## Sarana Hiburan

Sama dengan karya sastra lainnya yang memiliki fungsi sosial sebagai sarana hiburan, tradisi *Basiacuong* juga dapat dianggap sebagai sarana hiburan bagi masyarakat Kualu Nenas. Seluruh informan penelitian mengakui bahwa tradisi *Basiacuong* ada di wilayah Kampar berperan sebagai sarana hiburan untuk masyarakatnya. Hiburan tersebut dapat diperoleh misalnya dengan melihat dan mendengar tuturan yang saling membalas dengan pantun-pantun yang banyak juga memiliki nilai humoris dalam pelaksanaan tradisi *basiacuong*. Selain itu, Dengan adanya tradisi tersebut, mereka dapat mengisi waktu luang mereka ketika berkumpul dengan masyarakat yang hadir dalam pelaksanaannya. Setiap generasi, tentunya akan mengetahui bahwa wilayah mereka juga memiliki suatu tradisi yang dapat dijadikan sebagai hiburan dan pelajaran.

*Kalau nasi minta dimakan  
Kalau air minta diminum  
Tolong tentukan kepala nasi  
Dan apa pula ujunnya*

*Keduduk ditepi jalan  
Urut menjalar ke muara  
Semenda kami hendak makan  
Tampak betul besar selera*

*Yang kurik ialah kundi  
Yang merah ialah saga  
Yang baik ialah budi  
Yang indah ialah bahasa*

## Sebagai Sarana Pendidikan

Sebagai sarana pendidikan, tradisi *basiacuong* juga dapat memberikan pelajaran atau nasehat kepada masyarakat. Dalam pelaksanaannya, tuturan yang disampaikan dalam tradisi *basiacuong* banyak mengandung pelajaran-pelajaran atau nasehat yang sangat mendidik bagi pendengarnya khususnya masyarakat Kualu Nenas. Di antaranya, adalah bagaimana untuk bertingkah laku yang baik, tidak pernah mengingkari perjanjian yang telah disetujui, saling menghormati, tolong-menolong dalam hidup bermasyarakat dan hidup bermasyarakat dalam menyelesaikan masalah.

*Yang kurik ialah kundi  
Yang merah ialah saga  
Yang baik ialah budi  
Yang indah ialah bahasa*

*Berguru pada yang pandai  
Bertanya dengan yang tahu  
Segan bergelar hanyut serantau*

## Sebagai Alat untuk Mempertahankan dan Mewariskan Adat Istiadat, Tradisi, dan Kebudayaan

Mempertahankan adat istiadat merupakan hal terpenting dalam kehidupan bermasyarakat. Adat istiadat dapat membedakan manusia dengan makhluk ciptaan Tuhan lainnya. Dengan adat, manusia akan dianggap lebih beradab dan dapat menjalankan kehidupan dengan teratur dan damai. Untuk mencapai semua itu, menurut informan penelitian cerita rakyat merupakan salah satu alat untuk mempertahankan adat istiadat masyarakat rambah.

*Sejajar menurut adat  
Adat disalinkan  
Adat yang berketurunan*

*Burung Biriok terbang ke semak  
Dari semak terbang ke bonto  
Dari ninik turun ke mamak  
Dari mamak turun ke kita*

*sudah siang rupanya hari  
sudah tegak puntung dengan asap*

*sudah datang rupanya kami  
akan bertanya kami  
kecil atau datuk  
ada orang datang  
adat yang membatas  
sarak yang melarang  
ada orang melambai*

### **Sebagai Alat untuk Menunjukkan Jati Diri Orang Kampar**

Sastra merupakan suatu seni budaya yang begitu terbuka lebar untuk berkembang dalam kehidupan orang melayu dan memberi peluang yang subur bagi sastra untuk hidup dalam budaya melayu. Bagaimana tingkat emosi orang melayu yang menyebabkan kadar perlambangan atau simbolik cukup menonjol dalam pembendaharaan bahasa mereka. Sifat bahasa seperti itu terutama digunakan untuk menghindari gaya yang kasar dalam pergaulan social serta dalam menyampaikan sesuatu. Jadi, terdapat sebetulnya kecenderungan yang kuat dari gaya berkomunikasi orang Melayu untuk tampil dalam gaya yang sehalus mungkin (Hamidy, 1986:25-26). Fungsi sosial sebagai alat untuk menunjukkan jati diri orang Kampar adalah sebagai berikut ini.

*apa sebab karena itu  
berdentum bunyi gubano  
tegak marwah bunga adat  
bernama perkawinan nikah kawin  
empat limbago di dalamnya  
pertama, sembah menyembah  
kedua, sirih menyirih  
ketiga basa basi  
keempat minum dan makan  
duduk akan berguru  
berdiri akan bertanya*

*jalan yang bersimpang dua  
satu simpang menurut sarak  
satu simpang menurut adat  
sejajar jalan sepanjang jarak*

*terbalik bagai bunga jering  
kembang bagai bunga kuncup  
isi ambil oleh Mandailing  
dulang dikembalikan ke Melayu*

*Burung Biriok terbang ke semak  
Dari semak terbang ke bonto  
Dari ninik turun ke mamak  
Dari mamak turun ke kita*

### **Sebagai Pemupuk Jiwa Kebersamaan**

Suatu wilayah tidak akan dapat berkembang jika masyarakatnya tidak memiliki semangat kebersamaan. Melalui kegiatan tradisi *Basiacuong* masyarakat dapat untuk selalu bekerja sama dan saling tolong menolong dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat dilihat pada saat pelaksanaan tradisi *basiacuong*, semua masyarakat berkumpul mulai dari kepala suku, *ninik mamak*, kemenakan, semenda dan sebagai. Pada saat inilah mereka saling mengenal dan mengakrabkan diri. Dalam hal itu juga, misalnya dalam pembahasan mengenai pelaksanaan kegiatan pernikahan, masyarakat akan melakukan musyawarah dan saling bekerjasama serta saling membantu agar proses pernikahan yang akan dilaksanakan dapat berjalan dengan lancar.

*jalan yang bersimpang dua  
satu simpang menurut sarak  
satu simpang menurut adat  
sejajar jalan sepanjang jarak*

*Sejajar mamak kami  
Datuk dalam persukuan  
Melenggang tidak akan kupu-kupu  
Melonjak tidak akan terhantuk*

*sarang pipit sarang tempua  
bersarang di balik rumah  
barang sedikit datuk bagi dua  
supaya dapat sama mengunyah*

*tari menari di atas balai  
menari Cancan tertunjuk  
menari sama pandai  
bagai kayu bersinggung pucuk*

*sebagai gayung bersambut  
kata yang dijawab  
tiba di lubuk sama menyelam  
tiba di tepian sama dihimbau*

## Pembahasan

### Nilai-nilai Budaya Basiacuong

Dalam sebuah sastra lisan, terungkap kreativitas berbahasa Bangsa Indonesia yang sangat luar biasa, dalam hasil sastra itu masyarakat Indonesia terdahulu berusaha mewujudkan hakikat mengenai dirinya sendiri, sehingga sampai saat ini ciptaan itu tetap mempunyai nilai dan fungsi bagi masyarakat Indonesia modern (Teeuw, 1984: 9-10).

Menurut Soekanto (dalam Supratno, 2010:202) dijelaskan bahwa sekelompok manusia yang hidup bersama dan telah bercampur dalam waktu yang lama. Mereka merupakan satu kesatuan serta merupakan suatu sistem hidup bersama yang menghasilkan kebudayaan. Berdasarkan konsep tersebut, dapat disimpulkan bahwa masyarakat adalah sekumpulan manusia yang hidup bersama dengan yang lainnya oleh suatu sistem adat-istiadat tertentu yang dianut, serta merupakan suatu kesatuan atau suatu sistem.

Suatu sistem nilai budaya terdiri atas konsep-konsep yang hidup dalam alam pikiran sebagian besar masyarakat mengenai hal-hal yang harus mereka anggap bernilai dalam hidup. Oleh karena itu, suatu nilai budaya biasanya berfungsi sebagai pedoman tertinggi bagi kelakuan manusia. Sistem nilai budaya ini selanjutnya akan dijadikan landasan konkret dalam aturan-aturan, norma, dan hukum. Dari sistem nilai budaya ini akan melahirkan kearifan lokal. Pengetahuan lokal (kearifan lokal) merupakan hasil adaptasi suatu komunitas yang berasal dari pengalaman hidup yang dikomunikasikan dari generasi ke generasi (Gunawan, 2008).

Nilai yang mempertentangkan yang baik dan buruk ini umumnya muncul dalam tema-tema sastra (Tuloli, 1994: 87). Berbudaya, berseni dan bersastra dengan azas Islam dapat diinterpretasikan sebagai suatu wujud beribadah kepada Allah SWT. Dengan demikian nilai-nilai universal agama Islam itu menjadi patokan atau tema utama karya sastra pengaruh Islam itu. Jadi sastra diciptakan karena Allah SWT, untuk kepentingan manusia yang terarah kepada kesejahteraan dan kebahagiaan hidup manusia di dunia dan akhirat (Ahmad, 1981: 3). Hal ini sesuai dengan pendapat Niode (2007:51) pada

dasarnya nilai-nilai budaya terdiri dari; nilai yang menentukan identitas sesuatu, nilai ekonomi yang berupa *utilitas* atau kegunaan, nilai agama yang berbentuk kedudukan, nilai seni yang menjelaskan keekspresian, nilai kuasa atau politik, nilai solidaritas yang menjelma dalam cinta, persahabatan, gotong royong dan lain-lain.

Nilai Budaya menurut Amir (dalam Supratno, 2010:53) menyatakan nilai budaya pada umumnya berhubungan dengan kehidupan manusia sebagai individu, manusia sebagai makhluk social, dan manusia sebagai hamba Tuhan Yang Maha Esa. Nilai-nilai individu dianggap penting antara lain mencakup nilai keutuhan jasmani dan rohani, nilai keseimbangan, nilai keselarasan, nilai keberanian, nilai kemanunggalan dengan masyarakat, raja, dan Tuhan.

Sehubungan dengan hal tersebut menurut Lickona (1992:32) terdapat 10 tanda dari perilaku manusia yang menunjukkan arah kehancuran suatu bangsa yaitu: 1) meningkatnya kekerasan dikalangan remaja; 2) ketidakjujuran yang membudaya; 3) semakin tingginya rasa tidak hormat kepada orang tua, guru dan figur pemimpin; 4) pengaruh *peer group* terhadap tindakan kekerasan; 5) meningkatnya kecurigaan dan kebencian; 6) penggunaan bahasa yang memburuk; 7) penurunan etos kerja; 8) menurunnya rasa tanggungjawab individu dan warga negara; 9) meningkatnya perilaku merusak diri, dan 10) semakin kaburnya pedoman moral.

Nilai-nilai budaya berfungsi sebagai pedoman tertinggi bagi perilaku kehidupan manusia (Koentjaraningrat, 1985:25). Menurut Koentjaraningrat, nilai budaya adalah “tingkat pertama kebudayaan ideal atau adat”. Nilai budaya adalah lapisan paling abstrak dan luas ruang lingkupnya. Tingkat ini adalah ide-ide yang mengonsepsikan hal-hal yang paling bernilai dalam mendidik kehidupan bermasyarakat. Sebagaimana nilai pendidikan merupakan suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam rangka untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran, pelatihan, proses dan perbuatan (Supratno, 2010:370). Bahkan, dalam menghadapi masalah-masalah yang baik dan menguntungkan, jangan segera ditindaki, harus

didahului oleh pertimbangan moral, pikiran, perasaan dan kemauan (Ibrahim, 1968: 32).

Selanjutnya, Koentjaraningrat (1985:28) memaparkan bahwa semua nilai budaya itu sebenarnya berhubungan dengan lima masalah pokok dalam kehidupan manusia, yaitu (1) hakikat dari hidup manusia, (2) hakikat dari karya manusia, (3) hakikat dari kedudukan manusia dalam ruang dan waktu, (4) hakikat dari hubungan manusia dengan alam sekitarnya, dan (5) hakikat dari hubungan manusia dengan sesamanya. Dari lima masalah pokok yang berkaitan dengan manusia itulah manusia menjabarkan idenya ke dalam karya yang dihasilkannya, salah satunya dalam bentuk karya sastra lisan. Warton yang mengatakan bahwa sastra adalah gudangnya adat istiadat (Tuloli, 1995: 231). Dengan demikian, karya sastra lisan ini mengandung kompleksitas gagasan, nilai, norma, dan peraturan bagi kesejahteraan hidup manusia.

### **Fungsi Sosial Basiacuong**

Fungsi sosial tradisi *Basiacuong* masyarakat Kualu Nenas Kabupaten Kampar Provinsi Riau menurut para informan dalam penelitian ini, telah diidentifikasi, dikelompokkan, dan dipaparkan dalam temuan penelitian sebelumnya. Fungsi sosial tradisi *Basiacuong* dalam penelitian ini diuraikan dalam beberapa kelompok, yaitu (1) sebagai sarana hiburan, (2) sarana pendidikan, (3) sebagai alat untuk mempertahankan dan mewariskan adat istiadat, tradisi, dan kebudayaan (4) sebagai alat untuk menunjukkan jati diri orang Kampar, dan (5) dapat memupuk jiwa kebersamaan. Dari paparan yang berhubungan dengan Fungsi sosial tradisi *Basiacuong* masyarakat Kualu Nenas tersebut, perlu dipaparkan hal-hal yang berkaitan dengan cerita rakyat dalam pembahasan ini.

Santosa (2003:30—45) menyatakan bahwa mempelajari sesuatu hal, termasuk karya sastra, dengan sungguh-sungguh tentu ada manfaat atau fungsinya bagi kehidupan manusia. Ada sesuatu yang kita dapat darinya, yaitu berupa nilai-nilai dan sejumlah manfaat yang lainnya. Apabila kita mempelajari sesuatu hal tanpa ada manfaatnya, tentu merupakan suatu pekerjaan yang sia-sia. Karya sastra yang kita baca atau kita dengar tentu ada manfaatnya bagi kehidupan. Setidaknya terdapat enam manfaat

atau fungsi sastra bagi kehidupan manusia, yaitu (1) fungsi hiburan, (2) fungsi estetis, (3) fungsi pendidikan, (4) fungsi kepekaan batin atau sosial, (5) fungsi penambah wawasan, dan (6) fungsi pengembangan kejiwaan atau kepribadian. Sejalan dengan itu, Welck dan Warren (1989:24-36) menyatakan bahwa fungsi sastra sesungguhnya seperti yang diungkapkan oleh Horace, yaitu *dulce et utile* (indah, menyenangkan, dan berguna). Teeuw (1984:183-185) juga menyebutkan fungsi pragmatik sastra adalah *utile* dan *dulce*, menggabungkan yang bermanfaat dan yang *enak*. Jadi, fungsi sastra adalah menyenangkan dan berguna.

Menurut Hobbes (Rachels, 2008:253), moral harus dipahami sebagai solusi untuk suatu masalah praktis yang muncul karena manusia mempunyai kepentingan diri. Semua orang menginginkan hidup sebaik mungkin, tetapi tak seorang pun dapat berkembang kecuali kalau mereka mempunyai tata sosial yang penuh damai dan kooperatif. Manusia juga tidak akan dapat mempunyai tata sosial yang penuh damai dan kooperatif tanpa adanya aturan moral. Aturan moral merupakan aturan yang penting dalam kehidupan bermasyarakat.

Sehubungan dengan hal tersebut, menurut Kaberry (Koentjaraningrat, 2009:167) terdapat fungsi sosial dalam tiga tingkat abstraksi yaitu; (1) fungsi sosial dari suatu adat, pranata sosial atau unsur kebudayaan pada tingkat abstraksi pertama mengenai pengaruh atau efeknya terhadap adat, tingkah laku manusia dan pranata sosial yang lain dalam masyarakat; (2) fungsi sosial dari suatu adat, pranata sosial atau unsur kebudayaan pada tingkat abstraksi kedua mengenai pengaruh atau efeknya terhadap kebutuhan suatu adat atau pranata lain untuk mencapai maksudnya, seperti yang dikonsepsikan oleh warga masyarakat yang bersangkutan; (3) fungsi sosial dari suatu adat atau pranata sosial pada tingkat abstraksi ketiga mengenai pengaruh atau efeknya terhadap kebutuhan mutlak untuk berlangsungnya secara terintegrasi dari suatu sistem sosial tertentu.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Basiacuong merupakan bagian adat dan tradisi masyarakat Kampar khususnya daerah

Kualu Nenas yang diwarisi secara turun temurun dari nenekmoyang terdahulu. Nilai-nilai budaya yang terdapat pada tradisi *basiacuong* pada masyarakat Kualu Nenas merupakan nilai teori yang menentukan identitas sesuatu, nilai sosial berupa hubungan sesama, nilai ekonomi yang berupa utilitas atau kegunaan, dan nilai kuasa atau politik. Keberadaan sastra lisan ini membantu mereka untuk mendefinisikan jati diri mereka.

Fungsi sosial tradisi *Basiacuong* diantaranya adalah; (1) sebagai sarana hiburan, (2) sarana pendidikan, (3) sebagai alat untuk mempertahankan dan mewariskan adat istiadat, tradisi, dan kebudayaan (4) sebagai alat untuk menunjukkan jati diri orang Kampar, dan (5) dapat memupuk jiwa kebersamaan. Hiburan tersebut dapat diperoleh misalnya dengan melihat dan mendengar tuturan yang saling membalas dengan pantun-pantun yang banyak juga memiliki nilai humoris dalam pelaksanaan tradisi *basiacuong*. Dalam pelaksanaannya, tuturan yang disampaikan dalam tradisi *basiacuong* banyak mengandung pelajaran-pelajaran atau nasehat yang sangat mendidik bagi pendengarnya khususnya masyarakat Kualu Nenas.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dideskripsikan tentang nilai budaya dan fungsi sosial tradisi *Basiacuong* masyarakat Kualu Nenas yang diuraikan dalam bab sebelumnya, maka dapat dipaparkan beberapa saran yang menyangkut dengan tujuan penelitian ini, yaitu kepada:

1. masyarakat Kampar khususnya Kualu Nenas, dalam hal ini orang-orang yang mengetahui atau yang biasa melaksanakan *Basiacuong*, hendaknya menyadari bahwa mereka perlu mewariskan dan mengajarkan tradisis tersebut kepada generasi berikutnya. Dengan demikian, tradisi *Basiacuong* dapat juga dilakukan oleh mereka yang masih muda sehingga tradisi tersebut tidak punah.
2. tenaga pendidik agar dapat memuat dan menjadikan, *basiacuong* sebagai pelajaran muatan lokal. Jika dilaksanakan dalam pembelajaran oleh guru-guru, maka proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik

dan menyenangkan serta dapat membantu masyarakat dalam melestarikan tradisi *Basiacuong*.

3. peneliti selanjutnya, mengenai hambatan dan waktu yang dibutuhkan dalam mengkaji indikator atau aspek lainnya, penulis menyarankan agar dibahas lebih mendalam dalam karya ilmiahnya. Hal ini bertujuan agar upaya pelestarian dan pengembangan tradisi *Basiacuong* dapat dilakukan secara maksimal.

### DAFTAR RUJUKAN

- Abu Hamid. 2003. *Semangat Islam dalam Kebudayaan Orang Bugis Makassar*.
- Ahmad, M. 2003. *Membumikan Islam di Indonesia*. Gorontalo: Panitia Seminar
- Atmazaki. 2007. *Ilmu Sastra: Teori dan Terapan*. Padang: UNP Press.
- Endraswara, Gorontalo: Panitia Seminar Nasional.
- Gunawan, Restu. 2008. "Kearifan Lokal dalam Tradisi Lisan dan Karya Sastra". Makalah Kongres Bahasa 28 – 31 Oktober 2008, Jakarta.
- Ibrahim P. 1968. *Peranan Tidi lo Polopalo Gorontalo dalam Pembinaan Kepribadian el Harakah Vol.14 No.2 Tahun 2012 Suku Gorontalo*. Manado: PKPS IKIP.
- Ibrahim P . 2004. *Upaya-Upaya Pemertahanan Sistem Nilai Adat Bersendikan Syarak, Syarak Bersendikan Kitabullah sebagai Prinsip Adat Gorontalo*. Gorontalo: UNG
- Ibrahim, Maniyamin. 2009. *Konteks Sastra Melayu & Budaya Melayu*. Malaysia: Karisma Publications Sdn. Bhd.
- Koentjaraningrat. 1984. *Kebudayaan, Mentalitet, dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Lickona, T. (1992). *Educating For Character How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York-Toronto-London- Sydney-Auckland: Bantam Books.
- Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.



- Niode, S.A. (2007). *Gorontalo (Perubahan Nilai-Nilai Budaya dan Pranata Sosial)*. Jakarta: Pustaka Indonesia Press.
- Nur, S.R. 1979. *Beberapa Aspek Hukum Adat Tata Negara Kerajaan Gorontalo pada masa Sultan Eyato*. Ujung Pandang: UNHAS
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Propp, V. 1987. *Morfologi Basiacuong* (terjemahan Noriah Taslim). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa Pustaka.
- Pudentia. 2008. *Metodologi kajian Tradisi Lisan*. Jakarta: Asosiasi Tradisi Lisan (ATL).
- Ratna, Nyoman, Kuta. 2006. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Santosa, Puji *et al.* 2003. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sedyawati, Edi dkk. 2004. *Sastra Melayu Lintas Daerah*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Semi, Atar. 1984. *Anatomi Sastra*. Padang: Sridarma.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Stilistika Sastra*. Padang: Universitas Negeri Padang Press.
- Sihotang, Hutmi Rosnida. 2001. "Struktur Naratif Cerita Anak Nusantara: Analisis Fungsi Pelaku dan Penyebarannya". *Tesis* (Tidak diterbitkan). Padang: Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
- Sudikan, Setya Yuwana. 2001. *Metode Penelitian Sastra Lisan*. Surabaya: Citra Wacana.
- Sumardjo, Jakob & Saini K.M. 1991. *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia.
- Sunardjo, Nikmah dkk. 2000. *Struktur Karya dan Nilai Budaya: dalam Hikayat Pak Belalang dan Lebai Malang, Hikayat Abu Nawas, dan Hikayat Mahsyud Hak*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Supratno, Haris. 2010. *Sosiologi Seni Wayang Sasak Lakon Dewi Rengganis dalam Konteks Perubahan Masyarakat di Lombok*. Surabaya: Unesa University Press.
- Suwardi. 2009. *Metodologi Penelitian Sastra: Epistemologi, Model, Teori, dan Aplikasi*. Yogyakarta: FBS Universitas Negeri Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Metode Penelitian Folklor: Konsep, Teori, dan Aplikasi*. Yogyakarta: MedPress.
- Esten, Mursal. 1999. *Kajian Transformasi Budaya*. Bandung: Angkasa.
- Hamidi, UU. 1996. *Orang Melayu di Riau*. Pekanbaru: UIR Press.
- \_\_\_\_\_. 1999. *Bahasa Melayu dan Kreativitas Sastra di Daerah Riau*. Pekanbaru: UNRI Press.
- [http://www.riauterkini.com/sosial.php?ar\\_r=33531](http://www.riauterkini.com/sosial.php?ar_r=33531). Diunduh tanggal 27 Februari 2015.
- Syam, Junaidi. 2012a. *Sejarah Kerajaan Lima Luhak*. Rokan Hulu: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Rokan Hulu.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Teromba Rokan*. Rokan Hulu: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Rokan Hulu.
- Teeuw, A. 1984. *Sastra dan Ilmu Sastra: Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Tuloli, Nani. 1994. *Sastra dan Ilmu Sastra*. Bandung: Pustaka Jaya.
- UU Hamidi. 1986. *Membaca Kehidupan Orang Melayu di Riau*. Pekanbaru: Bumi Pustaka.
- UU Hamidi. 1999. *Bahasa Melayu dan Kreativitas Sastra di Daerah Riau*. Pekanbaru: UNRI Press.
- Yunus. Mohd. 2013. "Tradisi *Basiacuong* dalam Masyarakat Adat Limo Koto Kampar" dlm. *Jurnal Menara*, Vol. 12 No. 2
- Zainuddin, M. Diah dkk. 1986. *Sastra Lisan Melayu Riau: Bentuk, Fungsi dan Kedudukannya*. Pekanbaru: Depdikbud

# JURNAL PAUD TAMBUSAI

Research & Learning in Early Childhood Education

<http://journal.stkiptam.ac.id/index.php/obsesi>

---

## ***Basiacuong Masyarakat Kualu Nenas Kabupaten Kampar Provinsi Riau (Fungsi Sosial dan Nilai-Nilai Budaya)***

**Nurmalina**

**Dosen S1 PG-PAUD STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai**

**Email : [nurmalinayes@gmail.com](mailto:nurmalinayes@gmail.com)**

### **ABSTRACT**

Tradition Basiacuong a local culture that has wisdom that needs to be maintained. Advances in technology and the inclusion of new elements in the life of our nation is the cause of the shift in the values of life. This is the reason for researchers to conduct research with the aim of describing the social function basiacuong and describe the cultural values of society basiacuong Kualu Nenas. Basiacuong derived from the word flattered flattering from one party to another party who is usually represented by ninik mamak from a tribe that conversation. Basiacuong means menyengaja deed. Inside basiacuong have cultural values and social functions that must be maintained. Qualitative research with this descriptive method to analyze the function of social and cultural values in society basiacuong Kualu by making the community Kualu Nenas Nenas as research informants. Engineering research using audio-visual recording devices, recording sheet, and guidelines for the interview. Data collected in the form of text analyzed according to the research objectives by triangulation as a validation technique data. Based on the results it can be concluded that the social function of which is the tradition Basiacuong; (1) as a means of entertainment, (2) a means of education, (3) as a tool to maintain and pass customs, traditions, and culture (4) as a tool to show the identity of the person Kampar, and (5) can foster a cooperative spirit. In practice, the speech delivered in the tradition basiacuong contains many lessons or advice that is very educational for the audience, especially people Kualu Nenas.

**Keywords:** Basiacuong, social functions, cultural values.

### **ABSTRAK**

Tradisi Basiacuong merupakan budaya lokal yang memiliki kearifan yang perlu dipertahankan. Kemajuan teknologi dan masuknya unsur baru dalam kehidupan bangsa kita merupakan penyebab terjadinya pergeseran nilai-nilai kehidupan. Hal inilah yang menjadi alasan peneliti untuk melakukan penelitian dengan tujuan mendeskripsikan fungsi sosial basiacuong dan mendeskripsikan nilai-nilai budaya basiacuong masyarakat Kualu Nenas. Basiacuong berasal dari kata sanjung menyanjung dari satu pihak ke pihak lain yang biasanya diwakili oleh ninik mamak dari suatu suku yang berbincang. Basiacuong berarti menyengaja sesuatu perbuatan. Di dalam basiacuong memiliki nilai-nilai budaya dan fungsi sosial yang harus dipertahankan. Penelitian Kualitatif dengan metode deskriptif ini melakukan analisis fungsi sosial dan nilai-nilai budaya dalam basiacuong masyarakat Kualu Nenas dengan menjadikan masyarakat Kualu Nenas sebagai informan penelitian. Teknik penelitian dengan menggunakan alat perekam audio visual, lembaran pencatatan, dan pedoman wawancara. Data yang dikumpulkan dalam bentuk teks dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian dengan triangulasi sebagai teknik pengabsahan data. Berdasarkan hasil dapat disimpulkan bahwa fungsi sosial tradisi *Basiacuong* diantaranya adalah; (1) sebagai sarana hiburan, (2) sarana pendidikan, (3) sebagai alat untuk mempertahankan dan mewariskan adat istiadat, tradisi, dan kebudayaan (4) sebagai alat untuk menunjukkan jati diri orang Kampar, dan (5) dapat memupuk jiwa kebersamaan. Dalam pelaksanaannya, tuturan yang disampaikan dalam tradisi basiacuong banyak mengandung pelajaran-pelajaran atau nasehat yang sangat mendidik bagi pendengarnya khususnya masyarakat Kualu Nenas.

**Kata kunci:** *Basiacuong, fungsi sosial, nilai budaya.*

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

*Basiacuong* merupakan salah satu bentuk penyampaian pikiran, ide dan nasihat dengan cara yang tidak langsung atau melalui gaya bahasa yang enak didengar. Dalam sastra lisan terdapat dialog antara dua ninik mamak dan mengungkapkan pepatah dan pantun yang mempunyai nilai-nilai dan pemakaian bahasa yang bagus. Dalam berbagai upacara seperti pertunangan, pernikahan, kenduri, penobatan ninik mamak biasanya *Basiacuong* dilaksanakan (Zainuddin dkk., 1986:26-27) Tradisi *Basiacuong* merupakan budaya lokal yang memiliki kearifan yang perlu dipertahankan pada zaman sekarang. Sebab, sastra lisan ini merupakan salah satu identitas masyarakat Melayu Kampar. Akan tetapi, seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, nilai-nilai adat yang berlaku dalam masyarakat secara perlahan tapi pasti mulai ditinggalkan oleh masyarakat terutama oleh generasi muda terutama pada tradisi sastra lisan *Basiacuong*. Zainuddin (1987:2) yang mengatakan bahwa kemajuan teknologi dan masuknya unsur-unsur baru dalam kehidupan bangsa kita merupakan penyebab terjadinya pergeseran nilai-nilai kehidupan, hingga pandangan terhadap tradisi makin memudar. Generasi muda sudah banyak yang tidak lagi yang peduli dengan tradisi nenek-moyang mereka, sebab ada hal-hal yang menurut mereka tidak sesuai lagi dengan kondisi masa kini. Endraswara (2011:152) mengemukakan bahwa penelitian sastra lisan memiliki berbagai tujuan, di antaranya sebagai upaya pelestarian, pengungkapan nilai, dan pendokumentasian, bahkan penelitian ini juga dapat memberikan hiburan kejiwaan yang luar biasa bagi para peneliti ketika memasuki khasanah sastra lisan.

Banyak masalah yang berhubungan dengan sastra lisan *Basiacuong* Masyarakat Kampar. Masalah tersebut diantaranya adalah kurangnya pengetahuan dan kurangnya minat masyarakat terhadap terhadap tradisi sastra lisan *Basiacuong* yang disebabkan oleh kemajuan teknologi. Ibrahim (2009:27) menyatakan bahwa peminat sastra rakyat sudah semakin sedikit karena kemajuan teknologi selalu menawarkan sumber hiburan alternatif yang menarik minat

masyarakat pada umumnya. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin menjauhkan rasa cinta anak-anak terhadap cerita rakyat. Kenyataan yang tidak dapat dipungkiri bahwa generasi muda sekarang telah kehilangan tradisi tutur. Hal ini tentunya menjadi penyebab tradisi sastra lisan *Basiacuong* semakin dijauhi oleh generasi muda.

Untuk itu, perlu dilakukan upaya pendokumentasi terhadap sastra lisan *Basiacuong* masyarakat Kampar. Penutur lisan boleh beristirahat dalam liang kuburnya, namun hakikat yang pernah dilisankan tidaklah kemudian lenyap (Syam, 2012b:15). Hal inilah yang melatarbelakangi penelitian terhadap tradisi sastra lisan *Basiacuong* Masyarakat Kampar.

Berdasarkan latar belakang, fokus penelitian dan rumusan masalah penelitian di atas, maka permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimanakah fungsi sosial *Basiacuong* masyarakat Kualu Nenas Kabupaten Kampar Provinsi Riau?
2. Bagaimanakah nilai-nilai budaya *Basiacuong* masyarakat Kualu Nenas Kabupaten Kampar Provinsi Riau?

Penelitian ini diharapkan bisa dipublikasikan pada jurnal nasional terakreditasi, namun target minimal akan dipublikasikan pada jurnal nasional non-akreditasi

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan fungsi sosial *Basiacuong* masyarakat Kualu Nenas Kabupaten Kampar Provinsi Riau dan mendeskripsikan Nilai-Nilai Budaya *Basiacuong* masyarakat Kualu Nenas Kabupaten Kampar Provinsi Riau.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Sastra Lisan *Basiacuong*

Siacuong berasal dari kata sanjung menyanjung dari satu pihak ke pihak lain yang biasanya diwakili oleh ninik mamak dari suatu suku yang berbincang atau mereka yang karena kedudukannya diberi kesempatan untuk berbicara. Kata kerja dari Siacuong yang sering disebut masyarakat dengan *Basiacuong* yang berarti menyengaja sesuatu perbuatan (Hamidy, 1999:15). Adapun nama lain dari *Basiacuong* adalah *sisombau* atau *basisobau*. Siacuong merupakan salah satu kebudayaan yang dapat

memperkaya kebudayaan yang ada di Riau seperti makyong, randai, nadihin, baandu, berdah, hikayat, bakoba, badikiu dan lain-lain (Hamidy, 1996:26). Biasanya *Basiacuong* dilaksanakan pada acara peminangan, peresmian pernikahan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Ninik mamak pengantin laki-laki bertanya kepada orang limbago pengantin perempuan mengenai kepada siapa dia memulai *Basiacuong*.
- 2) Setelah orang limbago menjawab pertanyaan tersebut, maka ninik mamak pengantin laki-laki akan *Basiacuong* dalam rangka penyerahan tepak, yang disebut dengan *Basiacuong* ulur tepak.
- 3) Setelah acara penyerahan tepak selesai, berikutnya dilanjutkan dengan makan bersama yang didahului oleh *Basiacuong* oleh orang limbago.
- 4) Berikutnya dilanjutkan dengan penyerahan kemenakan (pengantin laki-laki) kepada ninik mamak pihak perempuan.
- 5) Selanjutnya pihak ninik mamak laki-laki kembali menanyakan tentang tanda peminangan kepada ninik mamak pihak perempuan yang disebut dengan membalikkan tanda.
- 6) Sebagai akhir dari upacara adat *Basiacuong* dalam pernikahan untuk pamit meninggalkan tempat acara dan pulang ke rumah masing-masing oleh pihak ninik mamak pihak laki-laki dengan *Basiacuong* (Yunus, 2013).

### **Hakikat Nilai-Nilai Budaya**

Fraenkel (dalam Mulyana, 2004:7) menyatakan bahwa sebuah nilai (*value*) adalah suatu ide atau konsep tentang sesuatu yang di pandang penting oleh seseorang dalam hidup. Nilai adalah ide-ide atau gagasan yang mencakup tentang apa yang benar, baik, dan indah yang mendasari pola-pola budaya dan memandu masyarakat dalam menanggapi unsur jasmaniah dan lingkungan sosial (Samovar dan Porter, 2001:57).

Nilai-nilai (budaya) tersusun dari yang utama sampai yang relatif penting. Nilai-nilai tersusun sesuai dengan skala yang paling tinggi sampai pada yang lebih rendah dan tergantung kepada budaya suatu masyarakat (van Peursen, 1988). Allport (dalam Suriasumantri, 1995)

mengidentifikasi ada enam nilai dasar dalam kebudayaan, yaitu nilai teori yang menentukan identitas sesuatu, nilai ekonomi yang berupa utilitas atau kegunaan, nilai estetika berupa kesenangan, nilai sosial berupa hubungan sesama, nilai kuasa atau politik, dan nilai agama yang berbentuk kekudusan dan arti diri.

Koentjaraningrat (2002) mengatakan bahwa nilai-nilai budaya merupakan konsep-konsep mengenai apa yang hidup dalam alam pikiran sebagian besar dari warga suatu masyarakat mengenai apa yang mereka anggap bernilai, berharga, dan penting dalam hidup, sehingga dapat berfungsi sebagai suatu pedoman yang memberi arah dan orientasi pada kehidupan.

Selanjutnya, nilai-nilai budaya yang satu dengan yang lainnya berkaitan sehingga membentuk sistem nilai budaya. Sistem nilai budaya menjadi pendorong yang kuat terhadap arah kehidupan masyarakat. Aneka macam masyarakat dapat dibedakan berdasarkan komitmen atau pilihan mereka pada sejumlah nilai budaya, seperti kolektivisme atau individualism (Parson dikutip Putranto, 2005).

Dengan demikian, kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh sejumlah nilai budaya yang hidup yang dalam kehidupan sehari-hari suatu bangsa. Penerapan nilai-nilai harus memiliki konsistensi sejak tingkat individu hingga tingkat kolektivitas bangsa (Sayuti, 2009).

Pranidji (2004) mengemukakan ada dua belas nilai sosial budaya yang mencerminkan kemajuan yang diperlukan dan dua belas nilai yang mencerminkan keterbelakangan, secara berpasangan sebagai berikut: harga diri – rendah diri, kerja keras – kerja lembek, rajin dan disiplin – malas dan seenaknya, hemat dan produktif – boros dan konsumtif, gandrung inovasi – resisten inovasi, menghargai prestasi – primordial, sistematis – acakan, empati tinggi – antipati tinggi, rasional-emosional, sabar dan syukur – pemarah dan penuntut, amanah – tidak dipercaya, visi jangka panjang – visi jangka pendek. Kedua belas nilai budaya itu dapat dianggap sebagai sistem nilai budaya yang diperlukan secara integratif dan konsisten dalam kemajuan suatu bangsa.

Berdasarkan uraian nilai-nilai di atas, yang dimaksud dengan nilai-nilai budaya ialah konsepsi, ide-ide, gagasan, norma-norma, dan bentuk-bentuk lainnya (tersirat dan tersurat) yang sifatnya membedakan dari apa yang diinginkan, yang mempengaruhi pilihan terhadap cara, tujuan tindakan, dan di pandang penting dalam hidup. Nilai budaya juga mencakup ide-ide atau gagasan yang menuntun untuk menentukan tentang apa yang benar, baik, dan indah yang mendasari pola-pola budaya dan memandu masyarakat dalam menanggapi unsur jasmaniah dan lingkungan sosial.

### **Fungsi Sosial Sastra Lisan**

Sebagai salah satu folklor lisan, sastra lisan *Basiacuong* mempunyai fungsi-fungsi yang menjadikannya penting dan sangat menarik untuk diselidiki. Fungsi-fungsi yang dimaksud merupakan bagian dari suatu kebudayaan yang terdapat kehidupan sosial masyarakat. Sebab, salah satu fungsi kebudayaan yaitu sebagai pengendalian sosial (Manan, 89:16).

Menurut Semi (1984:10-14) sastra lisan memiliki empat fungsi sosial, yaitu: (1) Menghibur adalah suatu karya sastra yang diciptakan berdasarkan keinginan melahirkan suatu rangkaian berbahasa yang indah dan bunyi yang merdu saja, (2) mendidik adalah suatu karya sastra yang dapat memberikan pelajaran tentang kehidupan, karena sastra mengekspresikan nilai-nilai kemanusiaan seperti yang terdapat dalam agama. Nilai-nilai yang disampaikan dapat lebih fleksibel. Di dalam sebuah karya sastra yang baik kita akan menemui unsur-unsur dari ilmu filsafat, ilmu kemasyarakatan, (3) mewariskan adalah suatu karya sastra yang dijadikan alat untuk meneruskan tradisi suatu bangsa dalam arti yang positif. Tradisi itu memerlukan alat untuk meneruskannya kepada masyarakat sezaman dan masyarakat yang akan datang, (4) jati diri adalah suatu karya sastra yang menjadikan dirinya sebagai suatu tempat di mana nilai kemanusiaan mendapat tempat yang sewajarnya, dipertahankan, dan disebarluaskan, terutama di tengah-tengah kehidupan modern yang ditandai dengan menggebu-gebunya kemajuan sains dan teknologi.

Dundes (dalam Sudikan, 2001:162) menyatakan ada beberapa fungsi sosial sastra lisan secara umum, yaitu: (a) membantu pendidikan anak muda, (b) meningkatkan perasaan solidaritas suatu kelompok, (c) memberi sanksi sosial agar orang berperilaku baik atau memberi hukuman, (d) sebagai sarana kritik sosial, (e) memberikan suatu pelarian yang menyenangkan dari kenyataan, dan (f) mengubah pekerjaan yang membosankan menjadi permainan. Lain halnya dengan pendapat Hamidy (2003: 28), menyatakan bahwa fungsi sosial *Basiacuong* di antaranya sarana pendidikan, harga diri, dan sebagai hiburan atau pelipur lara. Berkaitan dengan hal di atas, Atmazaki (2007:138) mengemukakan bahwa fungsi sosial sastra lisan meliputi: (1) untuk mengekspresikan gejolak jiwa dan renungannya tentang kehidupan oleh masyarakat purba atau nenek moyang kita dahulu, (2) untuk mengukuhkan solidaritas dan menyegarkan pikiran dan perasaan, (3) digunakan untuk memuji raja, pemimpin, dan orang-orang yang dianggap suci, keramat, dan berwibawa oleh kolektifnya. Menurut Bascom fungsi tersebut ada empat: (1) sebagai sistem proyeksi, (2) sebagai alat pengesahan kebudayaan, (3) sebagai alat pedagogik, dan (4) sebagai alat pemaksa berlakunya norma masyarakat dan pengendalian masyarakat (Pudentia, 2008:73)

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa banyak fungsi sosial *Basiacuong*, di antaranya; (1) sebagai sarana hiburan, (2) sebagai sarana pendidikan (3) alat kontrol sosial, (4) penguatan solidaritas sosial, (5) identitas kelompok, (6) harmonisasi komunal, (7) pengesahan kebudayaan, dan (8) digunakan sebagai pujian terhadap raja, pemimpin, dan orang-orang yang dianggap suci, keramat, dan berwibawa oleh kolektifnya.

### **Kerangka Pemikiran**

*Basiacuong* masyarakat Melayu Kampar yang diperoleh dari informan dapat dianalisis untuk kemudian dideskripsikan berdasarkan fungsi sosialnya dan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Fungsi *Basiacuong* masyarakat Melayu Kampar dideskripsikan sebanyak delapan fungsi sosial sebagai acuan dasar dalam penelitian. Dalam penelitian fungsi

sosial *Basiacuong* masyarakat Kampar tentunya berhubungan dengan kehidupan masyarakat Kampar. Oleh karena itu, dari kedelapan fungsi sosial tersebut bisa saja berkurang, bahkan tidak menutup kemungkinan akan ditemukan lagi fungsi sosial yang lain sesuai dari sumber data yaitu informan. Selanjutnya dideskripsikan mengenai nilai-nilai budaya yang ada terkandung di dalam teks sastra lisan *Basiacuong*. Penelitian ini dimulai dari objek penelitian yaitu *Basiacuong* masyarakat Kampar yang telah ditranskripsikan ke bahasa tulisan dan ditransliterasi ke dalam bahasa Indonesia. Penelitian berlanjut pada konsep fungsi sosial dan nilai-nilai budaya *Basiacuong* Masyarakat Melayu Kampar Riau. Ketiga konsep tersebut dianalisis berdasarkan cerita dan teorinya. Ketiga konsep tersebut diharapkan memberikan penjelasan tentang *Basiacuong* Masyarakat Melayu Kampar Riau secara jelas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada struktur konsep di bawah ini.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain., secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2010:6).

Tempat yang dipilih dalam penelitian ini yaitu Desa Kualu Nenas yang terletak di jalan lintas Pekanbaru-Bangkinang KM. 27. Khususnya terletak di Kecamatan Tambang Kab. Kampar. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan April 2015– Juli 2016.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analitis, yaitu metode yang bersifat memaparkan sejelas-jelasnya tentang objek yang diteliti, serta menggambarkan data secara keseluruhan, sistematis, dan akurat. Oleh sebab itu, data yang dihasilkan atau yang dicatat adalah data yang sifatnya potret seperti apa adanya. Hal ini sesuai dengan pendapat Ratna (2006:53) yang menyatakan bahwa metode deskriptif

analitik dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis.

Objek penelitian ini adalah sastra lisan *Basiacuong* Masyarakat Melayu Kampar Riau. Peneliti menjadikan *Basiacuong* Masyarakat Melayu Kampar Riau sebagai objek penelitian didasarkan oleh sedikitnya masyarakat yang tahu dengan *Basiacuong* Masyarakat Melayu Kampar Riau ini dan penuturnya di masyarakat Kampar juga sudah semakin sedikit jumlahnya. Berdasarkan masalah tersebut, maka peneliti menetapkan *Basiacuong* Masyarakat Melayu Kampar Riau sebagai objek penelitian.

Informan penelitian adalah penutur asli masyarakat Kampar, dengan tujuan untuk memperoleh sumber data dalam bentuk ujaran yang berhubungan dengan penelitian ini. Untuk mendapatkan informan yang cukup sah dalam penelitian ini, maka diperlukan informan dengan kriteria sebagai berikut ini.

Untuk memenuhi persyaratan informan diperlukan informan dengan pendidikan disaratkan serendah-rendahnya berijazah “Sekolah Dasar”. Menurut Ayatrohadi (1983:15) informan berpendidikan tidak terlalu tinggi dan tidak terlalu rendah. Oleh sebab itu, maka informan diambil serendah-rendahnya berijazah Sekolah Dasar. Pada umumnya, Informan yang berusia antara 35 tahun sampai dengan 65 tahun di Kampar kebanyakan bersekolah hanya sampai Sekolah Dasar. Tambahan persyaratan lain untuk informan, di antaranya:

- a. sehat jasmani dan rohani,
- b. tidak gagap, pelat, dan sengau, dan
- c. Informan berusia antara 35 tahun sampai dengan 65 tahun.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan informan dengan jumlah lima orang. Soedjito (1981) menyadur pendapat Samirin mengatakan bahwa untuk penelitian linguistik sebenarnya cukup diperlukan seorang informan “baik”. Artinya, informan itu menguasai kaidah linguistik, bahasanya yang tercermin dalam kemampuan berkomunikasi secara efektif dengan anggota masyarakat lainnya.

Fokus penelitian ini adalah fungsi sosial dan nilai-nilai budaya dalam lirik *basiacuong*.

Fungsi sosial dan nilai-nilai budaya tersebut indikatornya adalah sebagai berikut:

1. Fungsi sosial *Basiacuong*, di antaranya; (1) sebagai sarana hiburan, (2) sebagai sarana pendidikan (3) alat kontrol sosial, (4) penguatan solidaritas sosial, (5) identitas kelompok, (6) harmonisasi komunal, (7) pengesahan kebudayaan, dan (8) digunakan sebagai pujian terhadap raja, pemimpin, dan orang-orang yang dianggap suci, keramat, dan berwibawa oleh kolektifnya.
2. Nilai-nilai budaya ialah konsepsi, ide-ide, gagasan, norma-norma, dan bentuk-bentuk lainnya (tersirat dan tersurat) yang sifatnya membedakan dari apa yang diinginkan, yang mempengaruhi pilihan terhadap cara, tujuan tindakan, dan di pandang penting dalam hidup. Nilai budaya juga mencakup ide-ide atau gagasan yang menuntun untuk menentukan tentang apa yang benar, baik, dan indah yang mendasari pola-pola budaya dan memandu masyarakat dalam menanggapi unsur jasmaniah dan lingkungan sosial.

Data penelitian ini adalah lirik *Basiacuong* yang telah dikumpulkan, yaitu berupa kategori, struktur, dan fungsi sosial *Basiacuong* masyarakat Melayu Kampar Propinsi Riau. Menurut Endraswara (2011:152-153), pengumpulan data dilakukan dalam dua tahap. *Tahap pertama*, tahap perekaman sastra lisan *Basiacuong* masyarakat Melayu Kampar Propinsi Riau. Tutaran informan tentang sastra lisan *Basiacuong* masyarakat Melayu Kampar Propinsi Riau direkam dengan menggunakan alat perekam dan kamera video. Pengumpulan data dihentikan ketika data yang diperoleh dari informan-informan sudah tidak ada lagi *Basiacuong* yang berbeda. Meskipun menurut para informan masih terdapat *Basiacuong* yang lain, akan tetapi mereka sudah lupa atau sudah tidak mengetahui secara pasti jalan ceritanya.

Menurut Endraswara (2011), pada dasarnya terdapat tiga tahap penelitian sastra lisan. *Pertama*, pengumpulan data, yaitu melalui perekaman. *Kedua*, memilah-milah data sesuatu dengan kelompoknya. *Ketiga*, analisis, menggunakan beberapa teori yang relevan dengan tujuan analisis. Data yang telah diperoleh dianalisis berdasarkan teori tentang sastra lisan

*Basiacuong* masyarakat Melayu Kampar Propinsi Riau sebagaimana yang telah dipaparkan pada Bab II penelitian ini.

## ANALISIS HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data, dideskripsikan bahwa adapun hasil temuan penelitian adalah nilai-nilai budaya yang terdapat pada tradisi *basiacuong* pada masyarakat Kualu Nenas merupakan nilai teori yang menentukan identitas sesuatu, nilai sosial berupa hubungan sesama, nilai ekonomi yang berupa utilitas atau kegunaan, dan nilai kuasa atau politik.

### Nilai Identitas

Untuk menjaga identitasnya, tradisi *basiacuong* memiliki peran penting dalam menyampaikan nilai-nilai budaya yang ada pada masyarakat Kampar khususnya Kualu Nenas. Hal ini dapat dilihat pada kutipan tuturan pada tradisi *basiacuong* berikut ini.

*elok dikumpul agar singkat  
singkat sekedar akan berguna  
kecil kami beri nama  
besar kami beri gelar*

Pada kutipan di atas merupakan wujud dari penggambaran bahwa setiap warga masyarakat Kualu Nenas mesti dapat mengenal dan menghayati dirinya sebagai pribadi sendiri dan sebagai bagian dari suatu masyarakat serta identitasnya sebagai orang Melayu Kampar yang juga memiliki adat, tradisi, dan kebudayaan tersendiri. Dengan demikian, dalam berbagai tempat dan berbagai situasi sosial, seseorang tersebut masih memiliki perasaan menjadi orang sama dengan komunitas asalnya.

Keberadaan sastra lisan ini membantu mereka untuk mendefinisikan jati diri mereka. Dengan demikian, hal-hal yang datang dari budaya luar tidak akan dengan mudah masuk lalu merusak tatanan yang sudah ada. Masyarakat akan memilah berbagai budaya yang datang dan menyesuaikannya dengan nilai-nilai yang mereka anut selama ini. Hal ini dapat dilihat pada kutipan tuturan pada tradisi *basiacuong* berikut ini.

*terbalik bagai bunga jering  
kembang bagai bunga kuncup  
isi ambil oleh Mandailing*

*dulang dikembalikan ke Melayu*

### **Nilai Sosial**

Bagi manusia, nilai berfungsi sebagai landasan, alasan, atau motivasi dalam segala tingkah laku dan perbuatannya. Nilai mencerminkan kualitas pilihan tindakan dan pandangan hidup seseorang dalam masyarakat. Nilai sosial yang ada pada tradisi basiacuong contohnya pada kutipan tuturan basiacuong berikut ini.

*sudah siang rupanya hari  
sudah tegak puntung dengan asap  
sudah datang rupanya kami  
akan bertanya kami  
kecil atau datuk  
ada orang datang  
adat yang membatas  
sarak yang melarang  
ada orang melambai*

Dalam masyarakat Melayu di Riau, sikap dan tingkah-laku yang baik telah diajarkan sejak dari buaian hingga dewasa. Bahkan di dalam bertamu ke rumah orang lain pun memiliki tata krama yang mana terdapat adat yang membatasi dalam bersikap, berbuat, maupun bertutur kata.

*cempedak ditengah laman  
orang ambil dengan ibu jari  
sudah lama kaki berdiri dihalaman  
mana gayung pembasuh kaki*

### **Nilai Kuasa / Politik**

Dalam kehidupan bermasyarakat Riau pada umumnya berbudaya Melayu yang mengatur masyarakatnya dengan sendi-sendi budaya melayu itu sendiri, dan berpandang lagi khususnya Kampar yang memegang peranan dan kendali kepemimpinan suatu pemerintahan desa atau negeri adalah pemangku adat.

Berikut ini contoh bentuk nilai kekuasaan yang terdapat tuturan Basiacuong pada masyarakat Kualu Nenas.

*Sejajar sirih menyirih  
Kami ada tepak yang sebuah  
Dikawal tempat keramat  
Minta tempat yang boleh  
Tidak yang yang cerdik daripada mamak*

*Sejajar mamak kami  
Datuk dalam persukuan*

*Melenggang tidak akan kupu-kupu  
Melonjak tidak akan terhantuk*

Nilai kekuasaan pada kutipan di atas merupakan wujud dari pengakuan atas kekuasaan daripada ninik mamak yang ada dalam masyarakat Kualu Nenas. Ninik Mamak sebagai pemimpin haruslah haruslah berjiwa besar dan berpandangan luas dalam menyelesaikan suatu masalah haruslah bijaksana dan diumpamakan seperti menarik rambut dalam tepung, *tepung tidak terserak namun rambut tidak putus*. Seorang ninik mamak diibaratkan 'air yang jernih sayak yang landai, seperti kayu ditengah padang, uratnya tempat bersila, batangnya tempat bersandar, dahanya tempat bergantung, buahnya untuk dimakan, daunnya tempat berlindung'.

*Laut sakti rantau bertuah  
Tuanku banyak yang keramat  
Penghulu banyak yang berdaulat  
Tuah penghulu kalau tersinggung*

*Raja yang berdaulat  
Penghulu se andiko  
Dubalang sepusaka  
Orangtua banyak hukum*

*Pasang guntung santun jelujur  
Kata dia akan menjawab  
Gayung dia akan menangkis*

### **Nilai Kegunaan**

Dalam kehidupan bermasyarakat sehari-hari, kadang manusia lupa diri karena melakukan sesuatu hal yang tidak berguna atau berfaedah bagi hidupnya. Salah satunya adalah berkata-kata sesuatu yang bersifat mencela orang lain baik itu dari sifat dan perbuatannya. Hal ini sangat ditekan dalam tradisi basiacuong dalam mencegah perbuatan tersebut bagi masyarakatnya. Berikut ini contoh kutipan yang berkaitan dengan larangan mencela orang lain.

*belum duduk sudah menjauh  
belum tegak koluo sudah datang pula  
bagaikan bergelut  
ibarat kucing naik ke rumah  
jangan di sela dengan buruk kerja yang baik*



## Fungsi Sosial Basiacuong

Fungsi sosial tradisi *Basiacuong* masyarakat Kualu Nenas Kabupaten Kampar Provinsi Riau menurut para informan dalam penelitian ini, telah diidentifikasi, dikelompokkan, dan dipaparkan dalam temuan penelitian sebelumnya. Fungsi sosial tradisi *Basiacuong* dalam penelitian ini diuraikan dalam beberapa kelompok, yaitu (1) sebagai sarana hiburan, (2) sarana pendidikan, (3) sebagai alat untuk mempertahankan dan mewariskan adat istiadat, tradisi, dan kebudayaan (4) sebagai alat untuk menunjukkan jati diri orang Kampar, dan (5) dapat memupuk jiwa kebersamaan.

## Sarana Hiburan

Sama dengan karya sastra lainnya yang memiliki fungsi sosial sebagai sarana hiburan, tradisi *Basiacuong* juga dapat dianggap sebagai sarana hiburan bagi masyarakat Kualu Nenas. Seluruh informan penelitian mengakui bahwa tradisi *Basiacuong* ada di wilayah Kampar berperan sebagai sarana hiburan untuk masyarakatnya. Hiburan tersebut dapat diperoleh misalnya dengan melihat dan mendengar tuturan yang saling membalas dengan pantun-pantun yang banyak juga memiliki nilai humoris dalam pelaksanaan tradisi *basiacuong*. Selain itu, Dengan adanya tradisi tersebut, mereka dapat mengisi waktu luang mereka ketika berkumpul dengan masyarakat yang hadir dalam pelaksanaannya. Setiap generasi, tentunya akan mengetahui bahwa wilayah mereka juga memiliki suatu tradisi yang dapat dijadikan sebagai hiburan dan pelajaran.

*Kalau nasi minta dimakan  
Kalau air minta diminum  
Tolong tentukan kepala nasi  
Dan apa pula ujunnya*

*Keduduk ditepi jalan  
Urut menjalar ke muara  
Semenda kami hendak makan  
Tampak betul besar selera*

*Yang kurik ialah kundi  
Yang merah ialah saga  
Yang baik ialah budi  
Yang indah ialah bahasa*

## Sebagai Sarana Pendidikan

Sebagai sarana pendidikan, tradisi *basiacuong* juga dapat memberikan pelajaran atau nasehat kepada masyarakat. Dalam pelaksanaannya, tuturan yang disampaikan dalam tradisi *basiacuong* banyak mengandung pelajaran-pelajaran atau nasehat yang sangat mendidik bagi pendengarnya khususnya masyarakat Kualu Nenas. Di antaranya, adalah bagaimana untuk bertingkah laku yang baik, tidak pernah mengingkari perjanjian yang telah disetujui, saling menghormati, tolong-menolong dalam hidup bermasyarakat dan hidup bermasyarakat dalam menyelesaikan masalah.

*Yang kurik ialah kundi  
Yang merah ialah saga  
Yang baik ialah budi  
Yang indah ialah bahasa*

*Berguru pada yang pandai  
Bertanya dengan yang tahu  
Segan bergelar hanyut serantau*

## Sebagai Alat untuk Mempertahankan dan Mewariskan Adat Istiadat, Tradisi, dan Kebudayaan

Mempertahankan adat istiadat merupakan hal terpenting dalam kehidupan bermasyarakat. Adat istiadat dapat membedakan manusia dengan makhluk ciptaan Tuhan lainnya. Dengan adat, manusia akan dianggap lebih beradab dan dapat menjalankan kehidupan dengan teratur dan damai. Untuk mencapai semua itu, menurut informan penelitian cerita rakyat merupakan salah satu alat untuk mempertahankan adat istiadat masyarakat rambah.

*Sejajar menurut adat  
Adat disalinkan  
Adat yang berketurunan*

*Burung Biriok terbang ke semak  
Dari semak terbang ke bonto  
Dari ninik turun ke mamak  
Dari mamak turun ke kita*

*sudah siang rupanya hari  
sudah tegak puntung dengan asap*

*sudah datang rupanya kami  
akan bertanya kami  
kecil atau datuk  
ada orang datang  
adat yang membatas  
sarak yang melarang  
ada orang melambai*

### **Sebagai Alat untuk Menunjukkan Jati Diri Orang Kampar**

Sastra merupakan suatu seni budaya yang begitu terbuka lebar untuk berkembang dalam kehidupan orang melayu dan memberi peluang yang subur bagi sastra untuk hidup dalam budaya melayu. Bagaimana tingkat emosi orang melayu yang menyebabkan kadar perlambangan atau simbolik cukup menonjol dalam pembendaharaan bahasa mereka. Sifat bahasa seperti itu terutama digunakan untuk menghindari gaya yang kasar dalam pergaulan social serta dalam menyampaikan sesuatu. Jadi, terdapat sebetulnya kecenderungan yang kuat dari gaya berkomunikasi orang Melayu untuk tampil dalam gaya yang sehalus mungkin (Hamidy, 1986:25-26). Fungsi sosial sebagai alat untuk menunjukkan jati diri orang Kampar adalah sebagai berikut ini.

*apa sebab karena itu  
berdentum bunyi gubano  
tegak marwah bunga adat  
bernama perkawinan nikah kawin  
empat limbago di dalamnya  
pertama, sembah menyembah  
kedua, sirih menyirih  
ketiga basa basi  
keempat minum dan makan  
duduk akan berguru  
berdiri akan bertanya*

*jalan yang bersimpang dua  
satu simpang menurut sarak  
satu simpang menurut adat  
sejajar jalan sepanjang jarak*

*terbalik bagai bunga jering  
kembang bagai bunga kuncup  
isi ambil oleh Mandailing  
dulang dikembalikan ke Melayu*

*Burung Biriok terbang ke semak  
Dari semak terbang ke bonto  
Dari ninik turun ke mamak  
Dari mamak turun ke kita*

### **Sebagai Pemupuk Jiwa Kebersamaan**

Suatu wilayah tidak akan dapat berkembang jika masyarakatnya tidak memiliki semangat kebersamaan. Melalui kegiatan tradisi *Basiacuong* masyarakat dapat untuk selalu bekerja sama dan saling tolong menolong dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat dilihat pada saat pelaksanaan tradisi *basiacuong*, semua masyarakat berkumpul mulai dari kepala suku, *ninik mamak*, kemenakan, semenda dan sebagai. Pada saat inilah mereka saling mengenal dan mengakrabkan diri. Dalam hal itu juga, misalnya dalam pembahasan mengenai pelaksanaan kegiatan pernikahan, masyarakat akan melakukan musyawarah dan saling bekerjasama serta saling membantu agar proses pernikahan yang akan dilaksanakan dapat berjalan dengan lancar.

*jalan yang bersimpang dua  
satu simpang menurut sarak  
satu simpang menurut adat  
sejajar jalan sepanjang jarak*

*Sejajar mamak kami  
Datuk dalam persukuan  
Melenggang tidak akan kupu-kupu  
Melonjak tidak akan terhantuk*

*sarang pipit sarang tempua  
bersarang di balik rumah  
barang sedikit datuk bagi dua  
supaya dapat sama mengunyah*

*tari menari di atas balai  
menari Cancan tertunjuk  
menari sama pandai  
bagai kayu bersinggung pucuk*

*sebagai gayung bersambut  
kata yang dijawab  
tiba di lubuk sama menyelam  
tiba di tepian sama dihimbau*

## Pembahasan

### Nilai-nilai Budaya Basiacuong

Dalam sebuah sastra lisan, terungkap kreativitas berbahasa Bangsa Indonesia yang sangat luar biasa, dalam hasil sastra itu masyarakat Indonesia terdahulu berusaha mewujudkan hakikat mengenai dirinya sendiri, sehingga sampai saat ini ciptaan itu tetap mempunyai nilai dan fungsi bagi masyarakat Indonesia modern (Teeuw, 1984: 9-10).

Menurut Soekanto (dalam Supratno, 2010:202) dijelaskan bahwa sekelompok manusia yang hidup bersama dan telah bercampur dalam waktu yang lama. Mereka merupakan satu kesatuan serta merupakan suatu sistem hidup bersama yang menghasilkan kebudayaan. Berdasarkan konsep tersebut, dapat disimpulkan bahwa masyarakat adalah sekumpulan manusia yang hidup bersama dengan yang lainnya oleh suatu sistem adat-istiadat tertentu yang dianut, serta merupakan suatu kesatuan atau suatu sistem.

Suatu sistem nilai budaya terdiri atas konsep-konsep yang hidup dalam alam pikiran sebagian besar masyarakat mengenai hal-hal yang harus mereka anggap bernilai dalam hidup. Oleh karena itu, suatu nilai budaya biasanya berfungsi sebagai pedoman tertinggi bagi kelakuan manusia. Sistem nilai budaya ini selanjutnya akan dijadikan landasan konkret dalam aturan-aturan, norma, dan hukum. Dari sistem nilai budaya ini akan melahirkan kearifan lokal. Pengetahuan lokal (kearifan lokal) merupakan hasil adaptasi suatu komunitas yang berasal dari pengalaman hidup yang dikomunikasikan dari generasi ke generasi (Gunawan, 2008).

Nilai yang mempertentangkan yang baik dan buruk ini umumnya muncul dalam tema-tema sastra (Tuloli, 1994: 87). Berbudaya, berseni dan bersastra dengan azas Islam dapat diinterpretasikan sebagai suatu wujud beribadah kepada Allah SWT. Dengan demikian nilai-nilai universal agama Islam itu menjadi patokan atau tema utama karya sastra pengaruh Islam itu. Jadi sastra diciptakan karena Allah SWT, untuk kepentingan manusia yang terarah kepada kesejahteraan dan kebahagiaan hidup manusia di dunia dan akhirat (Ahmad, 1981: 3). Hal ini sesuai dengan pendapat Niode (2007:51) pada

dasarnya nilai-nilai budaya terdiri dari; nilai yang menentukan identitas sesuatu, nilai ekonomi yang berupa *utilitas* atau kegunaan, nilai agama yang berbentuk kedudukan, nilai seni yang menjelaskan keekspresian, nilai kuasa atau politik, nilai solidaritas yang menjelma dalam cinta, persahabatan, gotong royong dan lain-lain.

Nilai Budaya menurut Amir (dalam Supratno, 2010:53) menyatakan nilai budaya pada umumnya berhubungan dengan kehidupan manusia sebagai individu, manusia sebagai makhluk social, dan manusia sebagai hamba Tuhan Yang Maha Esa. Nilai-nilai individu dianggap penting antara lain mencakup nilai keutuhan jasmani dan rohani, nilai keseimbangan, nilai keselarasan, nilai keberanian, nilai kemanunggalan dengan masyarakat, raja, dan Tuhan.

Sehubungan dengan hal tersebut menurut Lickona (1992:32) terdapat 10 tanda dari perilaku manusia yang menunjukkan arah kehancuran suatu bangsa yaitu: 1) meningkatnya kekerasan dikalangan remaja; 2) ketidakjujuran yang membudaya; 3) semakin tingginya rasa tidak hormat kepada orang tua, guru dan figur pemimpin; 4) pengaruh *peer group* terhadap tindakan kekerasan; 5) meningkatnya kecurigaan dan kebencian; 6) penggunaan bahasa yang memburuk; 7) penurunan etos kerja; 8) menurunnya rasa tanggungjawab individu dan warga negara; 9) meningkatnya perilaku merusak diri, dan 10) semakin kaburnya pedoman moral.

Nilai-nilai budaya berfungsi sebagai pedoman tertinggi bagi perilaku kehidupan manusia (Koentjaraningrat, 1985:25). Menurut Koentjaraningrat, nilai budaya adalah “tingkat pertama kebudayaan ideal atau adat”. Nilai budaya adalah lapisan paling abstrak dan luas ruang lingkupnya. Tingkat ini adalah ide-ide yang mengonsepsikan hal-hal yang paling bernilai dalam mendidik kehidupan bermasyarakat. Sebagaimana nilai pendidikan merupakan suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam rangka untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran, pelatihan, proses dan perbuatan (Supratno, 2010:370). Bahkan, dalam menghadapi masalah-masalah yang baik dan menguntungkan, jangan segera ditindaki, harus

didahului oleh pertimbangan moral, pikiran, perasaan dan kemauan (Ibrahim, 1968: 32).

Selanjutnya, Koentjaraningrat (1985:28) memaparkan bahwa semua nilai budaya itu sebenarnya berhubungan dengan lima masalah pokok dalam kehidupan manusia, yaitu (1) hakikat dari hidup manusia, (2) hakikat dari karya manusia, (3) hakikat dari kedudukan manusia dalam ruang dan waktu, (4) hakikat dari hubungan manusia dengan alam sekitarnya, dan (5) hakikat dari hubungan manusia dengan sesamanya. Dari lima masalah pokok yang berkaitan dengan manusia itulah manusia menjabarkan idenya ke dalam karya yang dihasilkannya, salah satunya dalam bentuk karya sastra lisan. Warton yang mengatakan bahwa sastra adalah gudangnya adat istiadat (Tuloli, 1995: 231). Dengan demikian, karya sastra lisan ini mengandung kompleksitas gagasan, nilai, norma, dan peraturan bagi kesejahteraan hidup manusia.

### **Fungsi Sosial Basiacuong**

Fungsi sosial tradisi *Basiacuong* masyarakat Kualu Nenas Kabupaten Kampar Provinsi Riau menurut para informan dalam penelitian ini, telah diidentifikasi, dikelompokkan, dan dipaparkan dalam temuan penelitian sebelumnya. Fungsi sosial tradisi *Basiacuong* dalam penelitian ini diuraikan dalam beberapa kelompok, yaitu (1) sebagai sarana hiburan, (2) sarana pendidikan, (3) sebagai alat untuk mempertahankan dan mewariskan adat istiadat, tradisi, dan kebudayaan (4) sebagai alat untuk menunjukkan jati diri orang Kampar, dan (5) dapat memupuk jiwa kebersamaan. Dari paparan yang berhubungan dengan Fungsi sosial tradisi *Basiacuong* masyarakat Kualu Nenas tersebut, perlu dipaparkan hal-hal yang berkaitan dengan cerita rakyat dalam pembahasan ini.

Santosa (2003:30—45) menyatakan bahwa mempelajari sesuatu hal, termasuk karya sastra, dengan sungguh-sungguh tentu ada manfaat atau fungsinya bagi kehidupan manusia. Ada sesuatu yang kita dapat darinya, yaitu berupa nilai-nilai dan sejumlah manfaat yang lainnya. Apabila kita mempelajari sesuatu hal tanpa ada manfaatnya, tentu merupakan suatu pekerjaan yang sia-sia. Karya sastra yang kita baca atau kita dengar tentu ada manfaatnya bagi kehidupan. Setidaknya terdapat enam manfaat

atau fungsi sastra bagi kehidupan manusia, yaitu (1) fungsi hiburan, (2) fungsi estetis, (3) fungsi pendidikan, (4) fungsi kepekaan batin atau sosial, (5) fungsi penambah wawasan, dan (6) fungsi pengembangan kejiwaan atau kepribadian. Sejalan dengan itu, Welck dan Warren (1989:24-36) menyatakan bahwa fungsi sastra sesungguhnya seperti yang diungkapkan oleh Horace, yaitu *dulce et utile* (indah, menyenangkan, dan berguna). Teeuw (1984:183-185) juga menyebutkan fungsi pragmatik sastra adalah *utile* dan *dulce*, menggabungkan yang bermanfaat dan yang *enak*. Jadi, fungsi sastra adalah menyenangkan dan berguna.

Menurut Hobbes (Rachels, 2008:253), moral harus dipahami sebagai solusi untuk suatu masalah praktis yang muncul karena manusia mempunyai kepentingan diri. Semua orang menginginkan hidup sebaik mungkin, tetapi tak seorang pun dapat berkembang kecuali kalau mereka mempunyai tata sosial yang penuh damai dan kooperatif. Manusia juga tidak akan dapat mempunyai tata sosial yang penuh damai dan kooperatif tanpa adanya aturan moral. Aturan moral merupakan aturan yang penting dalam kehidupan bermasyarakat.

Sehubungan dengan hal tersebut, menurut Kaberry (Koentjaraningrat, 2009:167) terdapat fungsi sosial dalam tiga tingkat abstraksi yaitu; (1) fungsi sosial dari suatu adat, pranata sosial atau unsur kebudayaan pada tingkat abstraksi pertama mengenai pengaruh atau efeknya terhadap adat, tingkah laku manusia dan pranata sosial yang lain dalam masyarakat; (2) fungsi sosial dari suatu adat, pranata sosial atau unsur kebudayaan pada tingkat abstraksi kedua mengenai pengaruh atau efeknya terhadap kebutuhan suatu adat atau pranata lain untuk mencapai maksudnya, seperti yang dikonsepsikan oleh warga masyarakat yang bersangkutan; (3) fungsi sosial dari suatu adat atau pranata sosial pada tingkat abstraksi ketiga mengenai pengaruh atau efeknya terhadap kebutuhan mutlak untuk berlangsungnya secara terintegrasi dari suatu sistem sosial tertentu.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Basiacuong merupakan bagian adat dan tradisi masyarakat Kampar khususnya daerah

Kualu Nenas yang diwarisi secara turun temurun dari nenekmoyang terdahulu. Nilai-nilai budaya yang terdapat pada tradisi *basiacuong* pada masyarakat Kualu Nenas merupakan nilai teori yang menentukan identitas sesuatu, nilai sosial berupa hubungan sesama, nilai ekonomi yang berupa utilitas atau kegunaan, dan nilai kuasa atau politik. Keberadaan sastra lisan ini membantu mereka untuk mendefinisikan jati diri mereka.

Fungsi sosial tradisi *Basiacuong* diantaranya adalah; (1) sebagai sarana hiburan, (2) sarana pendidikan, (3) sebagai alat untuk mempertahankan dan mewariskan adat istiadat, tradisi, dan kebudayaan (4) sebagai alat untuk menunjukkan jati diri orang Kampar, dan (5) dapat memupuk jiwa kebersamaan. Hiburan tersebut dapat diperoleh misalnya dengan melihat dan mendengar tuturan yang saling membalas dengan pantun-pantun yang banyak juga memiliki nilai humoris dalam pelaksanaan tradisi *basiacuong*. Dalam pelaksanaannya, tuturan yang disampaikan dalam tradisi *basiacuong* banyak mengandung pelajaran-pelajaran atau nasehat yang sangat mendidik bagi pendengarnya khususnya masyarakat Kualu Nenas.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dideskripsikan tentang nilai budaya dan fungsi sosial tradisi *Basiacuong* masyarakat Kualu Nenas yang diuraikan dalam bab sebelumnya, maka dapat dipaparkan beberapa saran yang menyangkut dengan tujuan penelitian ini, yaitu kepada:

1. masyarakat Kampar khususnya Kualu Nenas, dalam hal ini orang-orang yang mengetahui atau yang biasa melaksanakan *Basiacuong*, hendaknya menyadari bahwa mereka perlu mewariskan dan mengajarkan tradisis tersebut kepada generasi berikutnya. Dengan demikian, tradisi *Basiacuong* dapat juga dilakukan oleh mereka yang masih muda sehingga tradisi tersebut tidak punah.
2. tenaga pendidik agar dapat memuat dan menjadikan, *basiacuong* sebagai pelajaran muatan lokal. Jika dilaksanakan dalam pembelajaran oleh guru-guru, maka proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik

dan menyenangkan serta dapat membantu masyarakat dalam melestarikan tradisi *Basiacuong*.

3. peneliti selanjutnya, mengenai hambatan dan waktu yang dibutuhkan dalam mengkaji indikator atau aspek lainnya, penulis menyarankan agar dibahas lebih mendalam dalam karya ilmiahnya. Hal ini bertujuan agar upaya pelestarian dan pengembangan tradisi *Basiacuong* dapat dilakukan secara maksimal.

### DAFTAR RUJUKAN

- Abu Hamid. 2003. *Semangat Islam dalam Kebudayaan Orang Bugis Makassar*.
- Ahmad, M. 2003. *Membumikan Islam di Indonesia*. Gorontalo: Panitia Seminar
- Atmazaki. 2007. *Ilmu Sastra: Teori dan Terapan*. Padang: UNP Press.
- Endraswara, Gorontalo: Panitia Seminar Nasional.
- Gunawan, Restu. 2008. "Kearifan Lokal dalam Tradisi Lisan dan Karya Sastra". Makalah Kongres Bahasa 28 – 31 Oktober 2008, Jakarta.
- Ibrahim P. 1968. *Peranan Tidi lo Polopalo Gorontalo dalam Pembinaan Kepribadian el Harakah Vol.14 No.2 Tahun 2012 Suku Gorontalo*. Manado: PKPS IKIP.
- Ibrahim P . 2004. *Upaya-Upaya Pemertahanan Sistem Nilai Adat Bersendikan Syarak, Syarak Bersendikan Kitabullah sebagai Prinsip Adat Gorontalo*. Gorontalo: UNG
- Ibrahim, Maniyamin. 2009. *Konteks Sastra Melayu & Budaya Melayu*. Malaysia: Karisma Publications Sdn. Bhd.
- Koentjaraningrat. 1984. *Kebudayaan, Mentalitet, dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Lickona, T. (1992). *Educating For Character How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York-Toronto-London- Sydney-Auckland: Bantam Books.
- Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Niode, S.A. (2007). *Gorontalo (Perubahan Nilai-Nilai Budaya dan Pranata Sosial)*. Jakarta: Pustaka Indonesia Press.
- Nur, S.R. 1979. *Beberapa Aspek Hukum Adat Tata Negara Kerajaan Gorontalo pada masa Sultan Eyato*. Ujung Pandang: UNHAS
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Propp, V. 1987. *Morfologi Basiacuong* (terjemahan Noriah Taslim). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa Pustaka.
- Pudentia. 2008. *Metodologi kajian Tradisi Lisan*. Jakarta: Asosiasi Tradisi Lisan (ATL).
- Ratna, Nyoman, Kuta. 2006. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Santosa, Puji *et al.* 2003. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sedyawati, Edi dkk. 2004. *Sastra Melayu Lintas Daerah*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Semi, Atar. 1984. *Anatomi Sastra*. Padang: Sridarma.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Stilistika Sastra*. Padang: Universitas Negeri Padang Press.
- Sihotang, Hutmi Rosnida. 2001. "Struktur Naratif Cerita Anak Nusantara: Analisis Fungsi Pelaku dan Penyebarannya". *Tesis* (Tidak diterbitkan). Padang: Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
- Sudikan, Setya Yuwana. 2001. *Metode Penelitian Sastra Lisan*. Surabaya: Citra Wacana.
- Sumardjo, Jakob & Saini K.M. 1991. *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia.
- Sunardjo, Nikmah dkk. 2000. *Struktur Karya dan Nilai Budaya: dalam Hikayat Pak Belalang dan Lebai Malang, Hikayat Abu Nawas, dan Hikayat Mahsyud Hak*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Supratno, Haris. 2010. *Sosiologi Seni Wayang Sasak Lakon Dewi Rengganis dalam Konteks Perubahan Masyarakat di Lombok*. Surabaya: Unesa University Press.
- Suwardi. 2009. *Metodologi Penelitian Sastra: Epistemologi, Model, Teori, dan Aplikasi*. Yogyakarta: FBS Universitas Negeri Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Metode Penelitian Folklor: Konsep, Teori, dan Aplikasi*. Yogyakarta: MedPress.
- Esten, Mursal. 1999. *Kajian Transformasi Budaya*. Bandung: Angkasa.
- Hamidi, UU. 1996. *Orang Melayu di Riau*. Pekanbaru: UIR Press.
- \_\_\_\_\_. 1999. *Bahasa Melayu dan Kreativitas Sastra di Daerah Riau*. Pekanbaru: UNRI Press.
- [http://www.riauterkini.com/sosial.php?ar\\_r=33531](http://www.riauterkini.com/sosial.php?ar_r=33531). Diunduh tanggal 27 Februari 2015.
- Syam, Junaidi. 2012a. *Sejarah Kerajaan Lima Luhak*. Rokan Hulu: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Rokan Hulu.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Teromba Rokan*. Rokan Hulu: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Rokan Hulu.
- Teeuw, A. 1984. *Sastra dan Ilmu Sastra: Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Tuloli, Nani. 1994. *Sastra dan Ilmu Sastra*. Bandung: Pustaka Jaya.
- UU Hamidi. 1986. *Membaca Kehidupan Orang Melayu di Riau*. Pekanbaru: Bumi Pustaka.
- UU Hamidi. 1999. *Bahasa Melayu dan Kreativitas Sastra di Daerah Riau*. Pekanbaru: UNRI Press.
- Yunus. Mohd. 2013. "Tradisi *Basiacuong* dalam Masyarakat Adat Limo Koto Kampar" dlm. *Jurnal Menara*, Vol. 12 No. 2
- Zainuddin, M. Diah dkk. 1986. *Sastra Lisan Melayu Riau: Bentuk, Fungsi dan Kedudukannya*. Pekanbaru: Depdikbud

# JURNAL PAUD TAMBUSAI

Research & Learning in Early Childhood Education

<http://journal.stkiptam.ac.id/index.php/jo>

## **Pembelajaran Terpadu pada Siswa Miskin Pendidikan Usia Dini di Pekanbaru**

**Musnar Indra<sup>1)</sup>**

Prodi Pendidikan Guru PAUD STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai

Email : [musnarindra@yahoo.co.id](mailto:musnarindra@yahoo.co.id)

### **ABSTRACT**

Today the level of formal education in Early Childhood Education (ECD) a good many contributed to the preparation of children to basic education. However, the availability of early childhood education for poor children in urban areas is very limited presence, in addition to the difficulty of managing the funds needed for facilitating learning is also a factor in the lack menentuannya learners follow a schedule of learning. Implementation costs perdatang education and the design of integrated learning and involve their parents in the management of self-funding, is an alternative that can be developed. This study uses a methodology deep field surveys in a sample of poor children in the studio playing excelend Pekanbaru and involved 15 respondents parents. Meanwhile, to determine the application of an integrated learning approach used classroom action research which involves a number of teachers and observers. From the research results can be stated that: (1) Background of parents of children studying in general have realistic conditions of structural poverty, that the parents of the workers were uneducated and untrained and entrepreneurs without capital and without the facilities to the economy is very weak (2) the education level of parents is very low. Average not finish elementary school, (3) Revenue parents daily about Rp 20,000, - to 30,000, -rupiah, the financial burden shouldered by family members on average three people, (4) average child getting less nutrition balanced, because several things including; (A) the availability of food that is less due to the purchasing power of low food needs of parents, (b) knowledge of parents on nutritional patterns are also low due to inadequate education, (c) a culture of poor results in irregular eating patterns and food potluck menu.

**Keywords:** *Education, Students, Early Childhood, Poor*

### **ABSTRAK**

Dewasa ini pendidikan formal di jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) banyak memberikan andil yang baik bagi persiapan anak ke jenjang pendidikan dasar. Namun ketersediaan PAUD bagi anak miskin di perkotaan sangat terbatas keberadaannya, selain sulitnya pengelolaan dana yang dibutuhkan untuk memfasilitasi belajar juga faktor ketidak menentuannya peserta didik dalam mengikuti jadwal belajar. Penerapan biaya pendidikan perdatang dan dengan rancangan pembelajaran terpadu serta melibatkan orang tua mereka dalam pengelolaan pendanaan swadaya, merupakan alternatif yang dapat dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metodologi survei lapangan mendalam dengan mengambil sampel anak miskin di sanggar bermain excelend Pekanbaru dan melibatkan 15 responden orang tua siswa. Sedangkan untuk mengetahui penerapan pembelajaran terpadu digunakan pendekatan penelitian tindakan kelas yang melibatkan sejumlah guru dan observer. Dari hasil penelitian dapat dikemukakan bahwa: (1) Latar belakang orang tua dari anak yang belajar pada umumnya memiliki kondisi realistik dari kemiskinan struktural, yaitu orang tua dari kaum buruh yang tidak terpelajar, tidak terlatih dan pengusaha tanpa modal dan tanpa fasilitas dengan ekonomi sangat lemah (2) Tingkat pendidikan orang tua sangat rendah. rata-rata tidak lulus SD, (3) Pendapatan orang tua harian berkisar Rp 20.000,- hingga Rp.30.000,-rupiah, dengan beban tanggungan anggota keluarga rata-rata 3 orang, (4) Rata-rata anak kurang mendapatkan asupan gizi yang seimbang, karena beberapa hal diantaranya; (a) ketersediaan makanan yang kurang akibat daya beli kebutuhan pangan orang tua rendah, (b) pengetahuan orang tua terhadap pola gizi juga rendah akibat pendidikan yang kurang memadai, (c) budaya miskin mengakibatkan pola makan tidak teratur dan menu makanan yang seadanya.

**Kata kunci:** *Pembelajaran, Siswa, Usia Dini, Miskin*

## PENDAHULUAN

Tahun-tahun pertama kehidupan anak merupakan kurun waktu yang sangat penting dan kritis dalam hal tumbuh kembang fisik, mental, dan psikososial, yang berjalan sedemikian cepatnya sehingga keberhasilan tahun-tahun pertama untuk sebagian besar menentukan hari depan anak. Kelainan atau penyimpangan apapun apabila tidak diintervensi secara dini dengan baik pada saatnya, dan tidak terdeteksi secara nyata mendapatkan perawatan yang bersifat purna yaitu promotif, preventif, dan rehabilitatif akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya (Sunarwati, 2007).

Bagi Orang tua, anak merupakan harapan di masa mendatang. Setiap orang tua hampir tidak ada yang membantah bahwa anak adalah investasi yang tak ternilai harganya. Kesuksesan anak di masa mendatang adalah kebanggaan bagi orang tuanya. Namun, kesuksesan seorang anak tak akan tercapai jika tidak ditunjang pula dengan pendidikan yang baik. Maka dari itu, sudah selayaknya orang tua harus mempersiapkan pendidikan bagi anaknya sedini mungkin.

Berbicara mengenai pendidikan bagi anak, tidak lepas dari seberapa jauh orang tua dalam mempersiapkan pendidikan anaknya sejak usia dini atau dalam istilah sekarang disebut Pendidikan Anak Usia Dini atau Pra Sekolah. Karena, dengan pendidikan yang ditempa sejak dini itulah maka akan sangat mempengaruhi perkembangan ke depannya.

Memang Pendidikan Anak Usia Dini bukanlah satu-satunya yang paling penting bagi kesuksesan seorang anak di masa depan. Namun, hal tersebut merupakan satu diantara banyak hal penting yang harus diperhatikan. Karena kematangan pendidikan sejak usia dini sangat berpengaruh bagi perkembangan anak dari berbagai aspek kecerdasan. Selain itu dengan Pendidikan Anak Usia Dini, anak akan menjadi lebih matang dan siap dalam menghadapi dunia sekolah.

Penyelenggaraan pendidikan pada anak usia dini di negara maju telah berlangsung lama sebagai bentuk pendidikan yang berbasis masyarakat (*community based education*), akan tetapi gerakan untuk menggalakkan

pendidikan ini di Indonesia baru muncul beberapa tahun terakhir. Hal ini didasarkan akan pentingnya pendidikan untuk anak usia dini dalam menyiapkan manusia Indonesia seutuhnya (MANIS), serta membangun masa depan anak-anak dan masyarakat Indonesia seluruhnya (MASIS). Namun sejauh ini jangkauan pendidikan anak usia dini masih terbatas dari segi jumlah maupun aksesibilitasnya. Misalnya, penitipan anak dan kelompok bermain masih jarang kita temui. Padahal bila dilihat dari tingkat kebutuhannya akan perlakuan sejak dini, anak-anak usia dini khususnya dari keluarga miskin jauh lebih tinggi guna mengimbangi miskinnya rangsangan intelektual, sosial, dan moral dari keluarga dan orang tua

Pendidikan adalah hak setiap anak dalam rangka mengembangkan dirinya sesuai dengan kondisinya, hal tersebut ditegaskan dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang perlindungan anak. Demikian pula pendidikan bagi anak usia dini, dimana semua anak mempunyai hak untuk mendapatkan kesempatan melalui pemberian stimulasi pendidikan yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan, sehingga anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan potensinya.

Pendidikan penting bagi anak pada usia dini, hal itu didasarkan atas adanya berbagai hasil penelitian yang menyebutkan bahwa usia dini merupakan periode kritis dalam perkembangan anak.

Persepsi tentang pentingnya masa emas (*golden age*) membuat orang tua membutuhkan lembaga lain yang mampu membantu mereka dalam mengembangkan kreativitas dan kehidupan pendidikan anak (Anita Yus : 2012).

Pada era yang modern saat ini anak usia dini dimasukkan orang tua pada sebuah lembaga seperti Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sudah menjadi hal yang tidak asing lagi. Hal itu telah menjadikan lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai media sosialisasi kedua setelah keluarga. Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mempunyai waktu mengajar panjang dan hampir setiap hari. Sehingga hal tersebut dapat menggantikan fungsi dan peran keluarga karena anak lebih banyak menghabiskan



waktunya di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dari pada dirumah.

Dinas Pendidikan Kota Pekanbaru pada tahun 2016 mencatat terdapat 254 lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang tersebar disetiap kecamatan. Banyak lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) semakin memudahkan dan membantu orang tua dalam mendidik anak, namun tugas yang seharusnya dilaksanakan oleh orang tua terganti oleh sebuah lembaga pendidikan.

Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) itu sendiri terdiri dari lembaga pendidikan atau pembagian jenis pembelajaran lagi didalamnya, yaitu terdapat Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), dan Satuan PAUD Sejenis (SPS).

Bagi keluarga kaya atau berkecapan kondisi ekonominya, orang tua tersebut biasanya akan memutuskan untuk menyekolahkan anak – anak mereka pada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), hal itu diakibat atas semakin modernnya masyarakat.

Sudah menjadi paradigma masyarakat, bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah milik masyarakat dengan ekonomi menengah ke atas. Jika dicermati, biaya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) khususnya di kota-kota besar dan telah menyandang predikat “elite” biayanya lebih mahal dibandingkan dengan sekolah menengah unggulan atau setara dengan RSBI (Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional) (Suyadi: 2013). Disisi lain keluarga menengah kebawah ataupun masyarakat miskin dengan kondisi ekonomi serba pas-pasan juga menjadikan lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) membantu pengajaran, pembimbingan dan perkembangan kreativitas anak-anak mereka.

Kondisi ekonomi masyarakat miskin yang berada di perkotaan, khususnya di Kota Pekanbaru tidak membuat masyarakat tidak peduli terhadap pendidikan anak – anak.

Hal ini terbukti dari hadirnya Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dilingkungan masyarakat miskin, yang salahsatunya adalah sanggar bermain excelend di Kecamatan Pekanbaru Kota.

Dewasa ini pendidikan formal di jenjang PAUD banyak memberikan andil yang baik bagi persiapan anak ke jenjang pendidikan dasar. Namun ketersediaan PAUD bagi anak miskin sangat terbatas keberadaannya, selain sulitnya pengelolaan dana yang dibutuhkan untuk memfasilitasi kegiatan juga faktor ketidakmenentunya peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar. Keadaan ini memberikan dampak yang besar terhadap masyarakat, sehingga partisipasi mereka terhadap pengembangan suatu sekolah alternatif bagi anak miskin di perkotaan terbatas. Padahal keberadaan sekolah tersebut sangat dibutuhkan bagi mereka selain berfungsi sebagai tempat mendapatkan pelajaran juga diharapkan dapat memberikan kemudahan pada masalah biaya pendidikan.

Program PAUD jalur nonformal yang dikembangkan oleh sebuah sanggar bermain excelend adalah program PAUD bagi anak-anak miskin yang tidak memiliki kemampuan biaya. Pendidikan yang ditawarkan Sanggar bermain tersebut dapat dijadikan suatu pendidikan alternatif bagi anak-anak miskin untuk mempersiapkan diri ke jenjang pendidikan dasar. Umumnya anak yang belajar di Sanggar Bermain ini berasal dari kalangan keluarga kurang mampu/miskin, seperti anak dari keluarga pedagang kaki lima, buruh cuci dan anak yang dipekerjakan oleh orang tuanya sebagai asongan dan pengamen yang biasanya mereka beraktivitas di sudut-sudut perempatan lampu merah. Selain itu dalam perkembangan setiap tahunnya, sanggar ini mengalami peningkatan dalam jumlah siswa yang bersekolah. Dengan demikian mengindikasikan bahwa, keluarga miskin di kota Pekanbaru, setiap tahunnya juga mengalami peningkatan.

Pada awalnya Sanggar Bermain ini bertujuan sebagai tempat bagi para orang tua yang kebetulan berdagang di pasar yang letaknya dekat dengan sekolah tersebut untuk menitipkan anaknya pada saat mereka berdagang. Melalui sistem biaya perdatang dan terjangkau memberikan solusi bagi orang tua untuk dapat menitipkan anaknya mendapatkan berbagai materi pelajaran setingkat taman kanak-kanak.

Dengan biaya pendidikan perdatang, jumlah peserta didik setiap hari tidak menentu. Hal itu tergantung pada saat peserta didik mempunyai uang untuk sekolah. Kedatangan

peserta didik yang tidak pasti, tentu akan menimbulkan kesulitan-kesulitan diantaranya adalah:

- 1) Guru sulit membuat suatu pembelajaran terpadu efisien yang bisa memfasilitasi anak yang kedatangannya tidak tentu
- 2) Guru sulit mengamati dan mencatat perkembangan pada siswa yang kehadirannya kurang dari 50 % setiap bulannya
- 3) Guru sulit menggambarkan grafik kemajuan belajar siswa secara umum
- 4) Guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan laporan hasil kemajuan belajar siswa pada orang tua, karena kebanyakan dari mereka banyak yang tidak mengerti bahkan ada yang buta huruf.

Berdasarkan latar belakang dan hasil pengamatan awal telah memberikan suatu pemikiran dan dorongan bagi penulis untuk merancang pembelajaran terpadu yang efisien bagi anak miskin dengan penerapan biaya perdatang. Harapan penulis kiranya rancangan yang dikembangkan ini bermanfaat dan dibutuhkan bagi anak dengan latar belakang sosial dan ekonomi yang sangat terbatas dalam mendapatkan pendidikan yang lebih baik.

Merujuk pada analisis latar belakang masalah, dapat penulis kemukakan beberapa identifikasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimana merancang pembelajaran terpadu bagi anak miskin yang kedatangannya tidak menentu?
- 2) Bagaimanakah penataan dan pengelolaan kelas yang sesuai dengan kedatangan siswa yang tidak menentu.
- 3) Apa Peran orang tua untuk bekerja sama dengan pihak sekolah dalam mengamati perkembangan belajar anak?

Berdasarkan pembatasan fokus penelitian di atas maka dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah rancangan pembelajaran terpadu dengan penerapan biaya pendidikan per datang efektif digunakan bagi anak yang kedatangan belajarnya tidak menentu?”

## KAJIAN TEORI

### 1. Hakikat Pembelajaran Terpadu

Pendidikan anak usia dini merupakan hal paling mendasar yang dilakukan sedini mungkin dan dilaksanakan secara menyeluruh

dan terpadu. Menyeluruh, artinya layanan yang diberikan kepada anak mencakup layanan pendidikan, kesehatan dan gizi. Terpadu mengandung arti layanan tidak saja diberikan pada anak usia dini, tetapi juga kepada keluarga dan masyarakat sebagai satu kesatuan layanan

Pembelajaran terpadu pada anak usia dini didasarkan pada keyakinan bahwa anak akan tumbuh dengan baik jika dilibatkan secara alamiah dalam proses belajar. Istilah terpadu pada pembelajaran terpadu atau *integrated* adalah “.....*repositioning of learning experiences into meaningful contexts*”. Maksudnya bahwa pembelajaran terpadu menekankan pengalaman belajar dalam konteks yang bermakna. Pembelajaran dalam hal ini bertolak dari tema-tema. Selain itu pembelajaran terpadu didefinisikan juga sebagai: “Suatu konsep dapat dikatakan sebagai pendekatan belajar yang melibatkan beberapa bidang studi untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak”.

Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran terpadu, anak akan memahami konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah dipahami anak melalui kesempatannya mempelajari apa yang berhubungan dengan tema atau peristiwa otentik (alami). Dalam pembelajaran semacam itu, anak diharapkan selalu mendapatkan kesempatan untuk terlibat secara aktif sesuai dengan aspirasi dan minatnya, dimana dalam pembelajaran terpadu sangat menghargai keragaman.

Pembelajaran terpadu dilaksanakan dengan bertitik tolak dari suatu topik atau tema yang dipilih dan dikembangkan guru bersama anak, dengan cara mempelajari dan menjelajahi konsep-konsep dari tema tersebut. Disamping itu pembelajaran terpadu didasari pada pendekatan inkuiri yang melibatkan anak dalam perencanaan, eksplorasi, dan tukar menukar ide, serta anak didorong untuk bekerjasama dalam kelompok dan didorong untuk merefleksikan kegiatan belajarnya sehingga mereka dapat memperbaiki secara mandiri. Sementara itu menurut Joni R pembelajaran terpadu merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengaitkan dua konsep atau lebih yang relevan dari suatu rumpun

mata pelajaran (intra) atau beberapa konsep yang relevan dari sejumlah mata pelajaran (antar).

Dalam hal ini pengkaitan beberapa konsep itu haruslah yang relevan dan tidak dapat dipaksakan atau sekedar dikaitkan. Artinya pengkaitan itu harus mempertimbangkan berbagai hal seperti kebutuhan siswa, menarik minat siswa, disesuaikan dengan kurikulum dan berfungsi untuk mengefektifkan kegiatan pembelajaran, sehingga siswa memperoleh pengetahuan baru dan mendapatkan kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang baru diperolehnya itu dalam berbagai situasi baru yang semakin kaya ragamnya sesuai dengan prinsip belajar yang bermakna.

Selanjutnya Conny R Semiawan membatasi pembelajaran terpadu sebagai “cara belajar yang wajar bagi anak “. Menurutnya proses integratif beranjak dari topik tertentu tetapi lebih bersifat longgar dalam mengaitkan topik sebagai “center of interest” (pusat perhatian) dengan unsur-unsur lain dari berbagai mata pelajaran guna membentuk keseluruhan yang lebih bermakna. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran terpadu, anak akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari itu melalui pengalaman langsung dengan menghubungkan konsep lain yang sudah mereka pahami. Keuntungannya dipandang dari perspektif anak maka bidang studi yang terpisah sangat sesuai. Ia membaca, menghitung, mencatat sesuatu dengan minat yang tidak langsung beranjak dari bidang studi tertentu.

Gillian, Collins dan Dixon mengatakan bahwa pembelajaran terpadu akan terlaksana apabila terjadi peristiwa atau eksplorasi topik menjadi penggerak kurikulum. Menurutnya berpartisipasi dalam peristiwa otentik atau topik anak belajar sekaligus mendapatkan isi yang lebih luas dari kurikulum yang telah disusun.

Menurut Oemar Hamalik bahwa, pembelajaran terpadu adalah sistem pengajaran yang bersifat menyeluruh, yang memadukan berbagai disiplin pembelajaran yang berpusat pada suatu masalah atau topik atau proyek, baik teoritis maupun praktis, dan memadukan kelembagaan sekolah dan luar sekolah yang mengembangkan program yang terpadu berdasarkan kebutuhan siswa, kebutuhan masyarakat dan memadukan kegiatan belajar

mengajar untuk mencapai tujuan pengembangan kepribadian siswa yang terintegrasi.

Dalam pengertian diatas merupakan reaksi terhadap pembelajaran yang terpisah-pisah dimana antara mata pelajaran satu dengan yang lainnya tidak dihubungkan tetapi bersifat terkotak-kotak. Disisi lain sistem ini pada hakikatnya merupakan pengembangan yang lebih luas dari pengejaran sistem bidang studi. Dengan demikian pembelajaran harus sesuai dengan minat dan kebutuhan anak yang betitik tolak dari suatu masalah atau proyek yang dipelajari oleh siswa baik secara individual maupun kelompok dengan metode yang bervariasi dan dengan bimbingan guru guna mengembangkan pribadi siswa secara utuh dan terintegrasi.

Dari uraian pendapat diatas, maka pengertian pembelajaran terpadu dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran beranjak dari suatu tema tertentu sebagai pusat perhatian yang digunakan untuk memahami gejala-gejala dan konsep lain, baik berasal dari bidang studi yang bersangkutan maupun dari bidang studi yang lainnya.
- 2) Suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai bidang studi yang mencerminkan dunia nyata sekeliling dan dalam rentang kemampuan anak.
- 3) Suatu cara untuk mngembangkan pengetahuan dan ketrampilan anak secara simultan.
- 4) Merakit atau menghubungkan sejumlah konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda, dengan harapan anak akan belajar dengan lebih baik dan bermakna.

Dengan demikian, suatu pendekatan pengajaran dengan menggunakan pembelajaran terpadu dapat membuka cakrawala guru-guru yang inovatif, produktif, dan demokratis serta dapat mengatasi kepasifan siswa yang kurang bergairah dalam kegiatan belajar mengajar disekolah. Ciri-ciri atau karakteristik pembelajaran terpadu sebagai berikut: (a) Holistik (utuh); (b) Bermakna; (c) Otentik (alami); (d) Aktivitas; dan (e) Dampak Pembelajaran

Berdasarkan ciri-ciri di atas dapat dijelaskan bahwa pembelajaran yang holistik menghendaki seluruh aspek perkembangan siswa (fisik dan mental) dikembangkan dalam

pembelajaran secara utuh tidak terkotak-kotak. Dengan pembelajaran terpadu siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran inkuiri, bekerja, berpikir, merefleksi, bertanya, dan merasakan. Hal ini sejalan dengan prinsip “hand on activity” yaitu kegiatan pembelajaran sebagai bagian yang menyatu dengan berbuat dan bermain, terutama bagi anak usia dini (learning by doing and learning by playing). Aktifitas belajar yang semacam ini dapat menghindarkan antusiasme siswa yang tinggi.

Pembelajaran terpadu dapat memberikan dampak langsung (intrusional effects) melalui pencapaian tujuan pembelajaran khusus dan dampak tidak langsung atau dampak pengiring (nurturan effects) sebagai akibat dari keterlibatan siswa dalam berbagai ragam kegiatan belajar yang khas dirancang oleh guru. Dengan demikian dari uraian ciri-ciri pembelajaran terpadu diatas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) berpusat pada anak (child centered); (2) memberikan pengalaman langsung kepada anak; (3) pemisahan antara bidang studi tidak begitu jelas; (4) menyajikan konsep dari berbagai bidang studi dalam suatu proses pembelajaran; (5) bersifat luwes; dan (6) hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai minat dan kebutuhan anak.

Model pembelajaran terpadu berdasarkan lintas beberapa disiplin ilmu yang sering digunakan untuk Pendidikan Anak Usia dini adalah model Webbed. Model ini memadukan materi pembelajaran dari beberapa bidang studi dalam satu tema yang memiliki jaringan yang saling berhubungan dalam bentuk jaringan laba-laba.

## 2. Pendidikan Alternatif bagi Anak Miskin

Miskin secara umum berarti sedikit sekali kepemilikannya. Sehingga sangat membutuhkan bantuan pihak atau orang lain. Miskin dapat berarti “miskin material” dan “miskin non material/spiritual”. Miskin secara material berarti suatu status kehidupan dimana pemilikan materi konsumsi untuk kehidupan sehari-hari (beserta keluarganya) tidak memenuhi untuk taraf minimal kebutuhan panga, sandang, dan papan. Miskin secara non material adalah mereka yang memerlukan bantuan atau tuntutan rohani demi ketakwaannya terhadap Tuhan Yang Maha

Esa serta stabilitas jiwanya dalam menatap kehidupan selanjutnya (Gunawan:2000).

Kemiskinan merupakan sebuah kondisi yang berada di bawah garis nilai standar kebutuhan minimum, baik untuk makanan dan non makanan, yang disebut garis kemiskinan (poverty line) atau batas kemiskinan (poverty threshold). Garis kemiskinan adalah sejumlah rupiah yang diperlukan oleh setiap individu untuk dapat membayar kebutuhan makanan setara 2100 kilo kalori per orang per hari dan kebutuhan non-makanan yang terdiri dari perumahan, pakaian, kesehatan, pendidikan, transportasi, serta aneka barang dan jasa lainnya.

Indikator utama kemiskinan adalah; (1) terbatasnya kecukupan dan mutu pangan; (2) terbatasnya akses dan rendahnya mutu layanan kesehatan; (3) terbatasnya akses dan rendahnya mutu layanan pendidikan; (4) terbatasnya kesempatan kerja dan berusaha; (5) lemahnya perlindungan terhadap aset usaha, dan perbedaan upah; (6) terbatasnya akses layanan perumahan dan sanitasi; (7) terbatasnya akses terhadap air bersih; (8) lemahnya kepastian kepemilikan dan penguasaan tanah; (9) memburuknya kondisi lingkungan hidup dan sumberdaya alam, serta terbatasnya akses masyarakat terhadap sumber daya alam; (10) lemahnya jaminan rasa aman; (11) lemahnya partisipasi; (12) besarnya beban kependudukan yang disebabkan oleh besarnya tanggungan keluarga; (13) tata kelola pemerintahan yang buruk yang menyebabkan inefisiensi dan inefektivitas dalam pelayanan publik, meluasnya korupsi dan rendahnya jaminan sosial terhadap masyarakat.

Menurut SMERU, kemiskinan memiliki berbagai dimensi, diantaranya ketidakmampuan dan ketidakberuntungan sosial (anak telantar, wanita korban tindak kekerasan rumah tangga, janda miskin, kelompok marjinal dan terpinggirkan). Pengertian anak miskin adalah anak dari orang tua yang sebagian besar pendapatannya hanya dimanfaatkan untuk makan, meskipun kadang ada juga untuk biaya berpenghasilan rendah dan umumnya bekerja di sektor informal sehingga seluruh sekolah anak. Menurut Aisyah dalam penelitiannya, sebagian besar orang tua dari anak miskin bekerja sebagai buruh seperti, bekerja sebagai *cleaning service*, tukang cuci dan setrika pakaian atau kuli bangunan.

Dalam laporan UNESCO tahun 2005 menyebutkan bahwa pendanaan pemerintah Indonesia yang meningkat harus diprioritaskan dan sangat penting untuk disalurkan untuk anak-anak miskin dengan akses minimum ke pelayanan pendidikan anak usia dini, dimana jenjang pemerataan paling besar yang sekarang ditemui. Pendidikan anak usia dini dibuat umum merupakan bagian dari dorongan hati yang sering dilakukan oleh masyarakat luas. Pendidikan Anak Usia Dini yang bebas bayar untuk semua tentunya mempunyai kekurangan potensi.

Berdasarkan pandangan tersebut sekiranya pendidikan yang dibutuhkan untuk anak miskin adalah pendidikan dengan pembebasan yang dihasilkan dari sebuah gerakan sosial, yang dimulai dari pendidikan dan politisasi orang-orang lemah dan kemudian melibatkan upaya-upaya kolektif dari orang-orang lemah tersebut untuk memperoleh kekuasaan dan mengubah struktur-struktur yang masih menekan.

### 3. Kondisi Sanggar Bermain excelend

Dari tahun ajaran 2014/2015 peserta didik berjumlah 9 siswa, sampai tahun ajaran 2015/2016 jumlah siswa mencapai 22 orang. Penulis sendiri tidak pernah membayangkan bahwa sanggar bermain ini banyak diminati oleh anak dan orang tua. Hasil wawancara penulis dengan orang tua pada saat mereka mendaftarkan anaknya dapat disimpulkan alasan-alasan mereka diantaranya:

- 1) Sekolah yang murah dengan biaya terjangkau dan sistem bayaran per datang yaitu sebesar Rp. 5000,- setiap pertemuan kegiatan belajar.
- 2) Mudah dijangkau karena letaknya dekat dengan pasar sehingga orang tua dapat melakukan aktivitas berdagang.
- 3) Pada umumnya kesibukan orang tua yang berdagang dan pekerjaan lainnya menyebabkan tidak mempunyai waktu untuk mengajarkan anaknya sebelum masuk ke SD.
- 4) Banyaknya SD yang mengadakan tes seleksi untuk siswanya berupa tes baca, menulis dan berhitung, sehingga orang tua harus mempersiapkan anaknya untuk dapat di terima di SD.

Dari hasil wawancara tersebut, penulis menyadari betapa banyak orang tua dari kalangan menengah ke bawah yang ingin menyekolahkan anaknya ke Taman Kanak-Kanak yang

mengajarkan persiapan membaca, menulis dan berhitung, namun karena keterbatasan perekonomian mereka tidak mampu, sehingga sanggar bermain dengan biaya perdatang dijadikan sebagai sekolah alternatif bagi orang tua dalam menyiapkan anaknya ke jenjang SD.

### 4. Biaya Pendidikan Perdatang

Pertimbangan yang penting dalam memilih sebuah pra sekolah adalah mampu atau tidaknya menanggung biaya pendidikan. Beberapa sekolah ada yang meminta pembayaran mingguan, bulanan, persemester atau bahkan setahun penuh di muka. Biaya sekolah sangat bervariasi tergantung tempatnya. Umumnya sekolah-sekolah yang berada di kota besar, seperti Jakarta biaya sekolah semakin mahal tergantung dari tempat dan kualitas pendidikan. Besarnya bervariasi mulai dari ratusan ribu sampai jutaan rupiah, yang meliputi biaya bulanan, uang pangkal saat pertama kali masuk, uang gedung, uang seragam, dan uang ekstrakurikuler kegiatan rutin perbulan. Hal yang perlu dipahami menurut Marian, bahwa sekolah mahal tidak menjamin kualitas pendidikan untuk sang anak. Banyak sekolah yang menjual sarana dan fasilitas dengan alasan prestise dan unggulan.<sup>20</sup> Melalui biaya pendidikan perdatang secara berakala dilakukan berbarengan dengan siswa mengikuti kegiatan belajar setiap harinya dengan biaya yang sangat terjangkau.

### METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di sanggar bermain excelend Pekanbaru. Subjek Penelitian ini adalah orang tua wali murid yang anak-anaknya bersekolah pada sanggar bermain excelend Pekanbaru. Subjek penelitian berjumlah 15 orang, dimana subjek penelitian dipilih berdasarkan kriteria. Kriteria diantaranya dilihat dari orang tua yang menyekolahkan anaknya pada lembaga sanggar bermain excelend Pekanbaru dengan latar belakang ekonomi keluarga yang berada pada kelas ekonomi menengah kebawah.

Penelitian ini dilaksanakan dengan fokus penelitian merancang pembelajaran terpadu bagi anak miskin dengan sistem biaya belajar perdatang. Yang menjadi latar penelitian ini

adalah guru dan anak siswa kelompok usia 5 sampai 6 tahun. Selain itu melibatkan sebanyak 15 wali murid untuk pengambilan data pengisian kuesioner. Alasan pemilihan subjek dan latar belakang di sanggar bermain di atas adalah mengacu pada petunjuk yang diberikan oleh Spradley bahwa subjek penelitian hendaknya : (1) Sederhana, hanya satu situasi sosial, (2) mudah memasukinya, (3) tidak begitu kentara dalam melakukan penelitian, (4) mudah memperoleh ijin dan (5) kegiatannya terjadi secara berulang.

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah aspek-aspek yang ada kaitannya dengan merancang pembelajaran terpadu bagi anak miskin dengan sistem biaya belajar perdatang pada Sanggar Bermain Sallam Club. Aspek-aspek tersebut dengan fokus pada pemecahan masalah: 1). Kurikulum yang berpusat pada anak; 2). Pembelajaran yang efektif; 3). Pengelolaan kelas; 4). Pengorganisasian anak; 5). Penilaian; dan 6). Pengelolaan biaya pendidikan perdatang

Adapun prosedur pengumpulan dan perekaman data, dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan beberapa aspek yaitu:

- 1) Pengalaman berperan serta. Pengamatan berperanserta pada dasarnya berarti mengadakan pengamatan dan mendengarkan secermat mungkin sampai pada hal yang sekecil-kecilnya.
- 2) Pengamatan berperanserta sebagai penelitian bercirikan interaksi sosial yang memakan waktu cukup lama antara penelitian dan subjek dalam lingkungan subjek dan selama itu data dalam bentuk catatan lapangan dikumpulkan secara sistematis.
- 3) Pengamatan deskriptif. Pengamatan deskriptif dilakukan penelitian pada saat memasuki situasi sosial tertentu sebagai objek penelitian. Pada tahap ini, peneliti melakukan penjelajahan umum dan menyeluruh, mendeskripsikan semua yang dilihat, didengar dan dirasakan. Semua data direkam. Pengamatan deskripsi akan menghasilkan kesimpulan pertama. Hasil pengamatan ini dianalisis, yang disebut analisis domain.
- 4) Wawancara mendalam (*Depth Interview*). Hal ini dilakukan untuk mengetahui secara mendalam dan mengkaji apa yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Akan dilakukan dua teknik wawancara, yaitu wawancara terstruktur, dimana pelaksanaannya sangat

terikat dengan pedoman yang telah ada dan wawancara bebas (tidak terstruktur) yaitu wawancara yang dilakukan dengan menguasai pokok persoalan tanpa daftar pertanyaan. Hal ini dimaksudkan untuk menciptakan hubungan yang harmonis dan akrab, serta diharapkan dapat memberikan kebebasan dalam membeberkan permasalahan. Wawancara akan dilakukan terhadap guru-guru Sanggar Bermain Sallam Club di luar jam pelajaran sehingga waktu belajar anak dan guru yang bertugas tidak terganggu. Wawancara akan lebih banyak mengemukakan pendapat sesuai dengan apa yang dilakukan pada saat proses pembelajaran.

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari catatan lapangan, dokumentasi dan hasil wawancara dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil kuesioner dan analisa data yang diperoleh menunjukkan bahwa kondisi orang tua dan siswa yang belajar di sanggar bermain excelend dapat teramati sebagai berikut:

- 1) Latar belakang orang tua dari anak yang belajar di Sanggar bermain Sallam Club memiliki kondisi realistik dari kemiskinan struktural, yaitu sebagai kemiskinan yang diderita dari suatu keluarga karena struktural sosial yang tidak dapat ikut menggunakan sumber-sumber pendapatan yang sebenarnya tersedia. Mereka adalah orang tua dari kaum buruh yang tidak terpelajar, tidak terlatih dan pengusaha tanpa modal dan tanpa fasilitas yang termasuk golongan ekonomi sangat lemah.
- 2) Tingkat pendidikan orang tua sangat rendah. rata-rata tidak lulus SD
- 3) Pendapatan orang tua harian berkisar Rp 20.000,- sampai dengan Rp.30.000,-rupiah, dengan beban tanggungan anggota keluarga rata-rata 3 orang.
- 4) Rata-rata anak kurang mendapatkan asupan gizi yang seimbang dari orang tua, karena beberapa hal diantaranya; (a) ketersediaan

makanan yang kurang akibat daya beli kebutuhan pangan orang tua rendah, (b) pengetahuan orang tua terhadap pola gizi makanan rendah akibat pendidikan yang rendah, (c) budaya miskin mengakibatkan pola makan tidak teratur dan menu makanan yang seadanya.

Sementara itu rancangan pembelajaran terpadu untuk anak miskin yang penulis lakukan di Sanggar Bermain excelend difokuskan pada:

### **Kurikulum berpusat pada anak**

Persiapan yang telah direncanakan secara seksama oleh guru harus mengacu pada kurikulum. Kurikulum adalah suatu perencanaan pengalaman belajar secara tertulis. Kurikulum itu sendiri mengandung pengertian segala usaha atau kegiatan sekolah untuk merangsang anak supaya belajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Anak tidak terbatas belajar dari apa yang diberikan sekolah saja. Seluruh aspek pengembangan siswa harus menjangkau dengan kurikulum yang disusun yaitu: aspek fisik, intelektual, sosial maupun emosional anak.

Tanggung jawab seorang guru di sanggar bermain excelend diupayakan untuk memilih kurikulum baik jangka pendek maupun jangka panjang. Dalam memilih kurikulum guru harus melihat berbagai sumber termasuk kerangka kurikulum nasional (diknas), pedoman kurikulum yang dikeluarkan oleh wilayah atau propinsi masing-masing, pedoman kurikulum sekolah dan buku-buku lain yang relevan.

Kurikulum yang berpusat pada anak lebih menekankan pada kebutuhan dan minat anak yang dirancang dalam proyek tematik. Topik dalam tematik dapat dibangun dari berbagai sumber, namun tema yang berdasarkan minat anak akan menunjang tingginya motivasi anak dan berhasilnya proses belajar. Dengan menanyakan minat anak guru akan banyak ide yang dapat dikembangkan. Jangka waktu tiap proyek tematik sifatnya fleksible dan tergantung dari minat mayoritas minat anak dikelas.

Dalam pembuatan proyek tematik yang berpusat pada anak harus memperhatikan pemilihan tema. Pemilihan tema harus dilakukan dengan mengadakan pertimbangan-pertimbangan diantaranya: harus ada kesempatan menerapkan keterampilan, harus ada keterkaitan dengan mata pelajaran lain, harus ada sumber belajar, minat guru dan sebagainya. Kriteria pembelajaran

tematik yang diterapkan sanggar bermain excelend meliputi: (1) Semua yang dipelajari anak harus bermakna; (2) Anak belajar dari lingkungan kehidupannya; (3) Guru harus mengaitkan semua mata pelajaran dalam satu tema dan harus menekankan pada keterampilan yang bisa membantu anak untuk mendapatkan pengetahuannya melalui aktivitas belajar; (4) Harus ada sumber informasi atau buku-buku yang mendukung topik dalam pemilihan tema; dan (5) Harus ada minat dan kreatifitas guru dalam menyajikan materi sehingga tidak membosankan anak.

Penyusunan kurikulum yang berpusat pada anak dengan proyek tematik dapat dibuat dalam tahapan yaitu:

- 1) Perencanaan Tahunan. Untuk satu tahun telah disusun kemampuan-kemampuan apa saja yang diharapkan dapat dicapai anak. Disamping itu telah ditentukan tema-tema apa yang dekat dan sesuai minat anak
- 2) Perencanaan Mingguan. Perencanaan mingguan guru membuat Satuan Kegiatan Mingguan (SKM) yang berisi kegiatan-kegiatan dalam rangka mencapai kemampuan-kemampuan yang telah direncanakan dalam satu minggu
- 3) Perencanaan Harian. Perencanaan mingguan dijabarkan lagi menjadi Satuan Kegiatan Harian (SKH) atau lesson plan. Pada SKH terlihat pelaksanaan yang berisi kegiatan-kegiatan yang akan dicapai anak, metode, media sarana dan pengorganisasian anak sesuai dengan kebutuhan.

Rancangan kurikulum yang berpusat pada anak pada sanggar bermain "excelend" merancang pembelajaran dalam proyek tematik dengan rancangan penyajian tema tetap berpatokan pada kurikulum pendidikan pra sekolah yang sudah ditetapkan Diknas, tetapi sub temanya dibuat berdasarkan minat anak.

Kemiskinan merupakan sebuah kondisi yang berada di bawah garis nilai standar kebutuhan minimum, baik untuk makanan dan non makanan, yang disebut garis kemiskinan (poverty line) atau batas kemiskinan (poverty threshold). Garis kemiskinan adalah sejumlah rupiah yang diperlukan oleh setiap individu untuk dapat membayar kebutuhan makanan setara 2100 kilo kalori per orang per hari dan kebutuhan non-makanan yang terdiri dari perumahan, pakaian,

kesehatan, pendidikan, transportasi, serta aneka barang dan jasa lainnya.

Indikator utama kemiskinan adalah; (1) terbatasnya kecukupan dan mutu pangan; (2) terbatasnya akses dan rendahnya mutu layanan kesehatan; (3) terbatasnya akses dan rendahnya mutu layanan pendidikan; (4) terbatasnya kesempatan kerja dan berusaha; (5) lemahnya perlindungan terhadap aset usaha, dan perbedaan upah; (6) terbatasnya akses layanan perumahan dan sanitasi; (7) terbatasnya akses terhadap air bersih; (8) lemahnya kepastian kepemilikan dan penguasaan tanah; (9) memburuknya kondisi lingkungan hidup dan sumberdaya alam, serta terbatasnya akses masyarakat terhadap sumber daya alam; (10) lemahnya jaminan rasa aman; (11) lemahnya partisipasi; (12) besarnya beban kependudukan yang disebabkan oleh besarnya tanggungan keluarga; (13) tata kelola pemerintahan yang buruk yang menyebabkan inefisiensi dan inefektivitas dalam pelayanan publik, meluasnya korupsi dan rendahnya jaminan sosial terhadap masyarakat

Pengertian anak miskin adalah anak dari orang tua yang sebagian besar pendapatannya hanya dimanfaatkan untuk makan, meskipun kadang ada juga untuk biaya berprestasi rendah dan umumnya bekerja di sektor informal sehingga seluruh sekolah anak. Menurut Aisyah dalam penelitiannya, sebagian besar orang tua dari anak miskin bekerja sebagai buruh seperti, bekerja sebagai cleaning service, tukang cuci dan setrika pakaian atau kuli bangunan.

Dalam laporan Unesco tahun 2005 menyebutkan bahwa pendanaan pemerintah Indonesia yang meningkat harus diprioritaskan dan sangat penting untuk disalurkan untuk anak-anak miskin dengan akses minimum ke pelayanan pendidikan anak usia dini, dimana jenjang pemerataan paling besar yang sekarang ditemui. Pendidikan anak usia dini dibuat umum merupakan bagian dari dorongan hati yang sering dilakukan oleh masyarakat luas. Pendidikan Anak Usia Dini yang bebas bayar untuk semua tentunya mempunyai kekurangan potensi.

Berdasarkan pandangan tersebut sekiranya pendidikan yang dibutuhkan untuk anak miskin adalah pendidikan dengan pembebasan yang dihasilkan dari sebuah gerakan sosial, yang dimulai dari pendidikan dan politisasi orang-orang lemah dan kemudian.

## SIMPULAN

Ada beberapa hal dalam kesimpulan ini yang perlu ditekankan diantaranya:

- 1) Proses belajar mengajar dengan pembelajaran terpadu sangat sesuai dengan karakteristik belajar usia anak prasekolah, terutama bagi anak dan orang tua dengan latar belakang sosial dan ekonomi yang terbatas. Jelasnya dalam pembelajaran terpadu azas-azas perkembangan anak dimanfaatkan secara optimal seperti kemampuan bergaul dengan pengalaman mulai dari yang bersifat konkret lalu meningkat kepada yang lebih abstrak di satu pihak, serta penghayatan pengalaman secara holistik di pihak lain. Unsur-unsur keterlibatan orang tua dalam pendidikan anaknya dapat dihargai dan didengar keinginannya.
- 2) Proses belajar mengajar pembelajaran terpadu dengan penerapan biaya pendidikan per datang dapat memberikan sumbangan yang cukup berharga kepada dunia pendidikan dalam rangka membina manusia yang utuh, yang juga identik dengan pengembangan integritas pribadi yang mandiri dan kemampuan swadana bagi orang tua siswa dalam mengoptimalkan potensi yang ada. Diupayakan model seperti ini mengurangi ketergantungan orang tua yang tidak mampu pada biaya pendidikan bagi anaknya terhadap subsidi pemerintah.
- 3) Pembelajaran terpadu dapat memberikan situasi belajar yang membuat anak bertanggung jawab terhadap proses belajarnya, baik mandiri maupun dengan panduan guru dan orang tua. Penerapannya dapat dikembangkan dengan situasi yang berbeda dan keterbatasan fasilitas belajar.
- 4) Pembelajaran terpadu juga menawarkan kesempatan kepada anak untuk bekerja sama dengan pihak lain pada tantangan yang berbeda. Untuk itu guru sebagai pendidik yang profesional perlu kiranya untuk mereformasi diri dalam rangka menghadapi persaingan yang semakin ketat dan mempersiapkan anak didik untuk menghadapi tantangan. Bukan tantangan dilingkungan sendiri tetapi tentunya menghadapi tantangan yang lebih besar di era globalisasi.



## Daftar Pustaka

- Abu Ahmadi. 1991. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Ajeng Yusriana. 2012. *Kiat – Kiat Menjadi Guru PAUD Yang Disukai Anak-Anak*. Yogyakarta: Diva Press
- Anita Yus. 2012. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada
- Ary H.Gunawan. 2000. *Sosiologi Pendidikan (Suatu Analisis Sosiologi Tentang Pelbagai Problem Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Damsar. 2011. *Pengantar Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Dewi Wulansari. 2009. *Sosiologi Konsep dan Teori*. Bandung: PT. Refika
- Aditama Diana Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada
- Prenada Dodi Nandika. 2007. *Pendidikan Ditengah Gelombang Perubahan*. Jakarta: Pustaka LP3ES Indonesia, Anggota IKAPI
- Elly M. Setiadi Dan Usman Kolip. 2011. *Pengantar Sosiologi (Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori Aplikasi, dan Pemecahannya)*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Goerge S. Morrison. 2012. *Dasar Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Permata Puri
- Abu Ahmadi. 1991. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Ajeng Yusriana. 2012. *Kiat – Kiat Menjadi Guru PAUD Yang Disukai Anak-Anak*. Yogyakarta: Diva Press
- Anita Yus. 2012. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada
- Ary H.Gunawan. 2000. *Sosiologi Pendidikan (Suatu Analisis Sosiologi Tentang Pelbagai Problem Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Damsar. 2011. *Pengantar Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Dewi Wulansari. 2009. *Sosiologi Konsep dan Teori*. Bandung: PT. Refika
- Aditama Diana Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada
- Dodi Nandika. 2007. *Pendidikan Ditengah Gelombang Perubahan*. Jakarta: Pustaka LP3ES Indonesia, Anggota IKAPI
- Elly M. Setiadi Dan Usman Kolip. 2011. *Pengantar Sosiologi (Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori Aplikasi, dan Pemecahannya)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Goerge S. Morrison. 2012. *Dasar Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Permata Puri Media.
- Herien Puspitawati. 2009. *Teori Struktural Fungsional dan Aplikasinya Dalam Kehidupan Keluarga*. Bogor: Departemen Ilmu Keluarga dan Konsumen
- Ihromi. 2004. *Bunga Rampai Sosiologi Keluarga*. Edisi Kedua. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Isjoni. 2006. *Membangun Visi Bersama Aspek-Aspek Penting Dalam Reformasi Pendidikan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Khairuddin. 2008. *Sosiologi Keluarga*. Yogyakarta: Liberty Yogyakarta
- M. Sukardjo dan Ukim Komarudin. 2010. *Landasan Pendidikan Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada

---

## Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Membilang dengan Metode Bermain Media Kartu Angka pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Taqifa Bangkinang

Citra Ayu

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris

STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai

[citraayu.masrul@gmail.com](mailto:citraayu.masrul@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penguasaan kognitif anak dalam kegiatan membilang di TK Taqifa Bangkinang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang direncanakan dilakukan dalam 2 siklus. Siklus pertama dilaksanakan sebanyak 2 kali tatap muka. Masing-masing siklus berisi pokok-pokok kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun data dalam penelitian ini adalah data yang dikumpulkan dengan teknik observasi dan dokumentasi. Adapun yang penulis tempu dalam menganalisis data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif yakni data yang diperoleh dan di sajikan dengan apa adanya kemudian data tersebut di analisis dengan menggunakan angka. Untuk menentukan hasil persentasenya penulis menggunakan rumus sebagai berikut (Anas Sudijono, 2004):  $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ .

Setelah menganalisis hasil tes awal, yang telah diketahui bahwa kemampuan kognitif anak tergolong rendah yakni dengan persentase sebesar 46 % seperti yang terlampir pada lampiran. Maka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak digunakan pembelajaran *media bermain kartu angka*. Kesimpulan dalam penelitian ini bahwa kemampuan kognitif anak dalam kegiatan membilang meningkat dengan media bermain kartu angka terhadap anak usia 4-5 tahun di Tk Taqifa Bangkinang, lebih jelasnya sebagai berikut : kemampuan kognitif anak sebelum tindakan dengan persentase 46% dengan kategori rendah, kemudian pada siklus 1 mendapatkan persentase 58 % juga di anggap bekum maksimal dengan kategori cukup atau sedang dan pada siklus 2 mendapatkan persentase sebesar 80 % dengan kategori sangat tinggi dan di anggap sudah maksimal.

**Kata kunci :** kemampuan kognitif, kegiatan membilang, metode bermain kartu anak

### Abstract

This study aims to determine the cognitive abilities of children in counting activities in kindergarten Taqifa Bangkinang. This research is a classroom action research (PTK) which is scheduled to take place in two cycles. The first cycle executed 2 times face to face. Each cycle contains the main points of planning, implementation, observation and reflection. The data in this study is data collected by observation and documentation. As for travel writers in analyzing the data in this study is to use the technique of quantitative descriptive analysis of data obtained and presented with what then the data is analyzed using numbers. To determine the percentage results the authors using the following formula (Anas Sudijono, 2004):  $P = \frac{F}{N} \times 100\%$  After analyzing the results of the initial test, which has been

known that a child's cognitive ability is low ie with a percentage of 46% as attached in the appendix. So to improve the cognitive abilities of children, use of learning Media playing card numbers. The conclusion from this study that the cognitive abilities of children in counting activities increased with the media playing the card number of children aged 4-5 years in kindergarten Taqifa Bangkinang, more details as follows: a child's cognitive ability prior to action by the percentage of 46% with a low category, then the cycle I get a percentage of 58% is also considered to be still not optimally with adequate or medium category and the second cycle gets a percentage of 87% with a very high category and considered to be the maximum.

**Keywords:** Cognitive Ability, event counting, Methods of Playing Cards Figures.

**PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan jamak dan kecerdasan spiritual. Untuk itu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya yaitu pertumbuhan dan perkembangan fisik, daya pikir, daya cipta, sosial emosional, bahasa dan komunikasi yang seimbang sebagai dasar pembentukan pribadi yang utuh.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri orang itu, mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Selain itu belajar merupakan suatu kewajiban bagi seorang agar memperoleh banyak pengetahuan. Seseorang belajar dari buaian ibu sampai liang lahat.

Salah satu bidang pengembangan kegiatan belajar mengajar di TK yaitu bidang pengembangan kognitif. Pengembangan kognitif dapat diperoleh melalui kegiatan berhitung, membilang, mengelompokkan, mengenal bentuk, membedakan sesuatu dan lain-lain. Berdasarkan pengamatan guru bidang pengembangan kognitif merupakan salah satu materi yang sulit dipahami oleh anak terutama dalam kegiatan membilang

Menyadari pentingnya aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini di antara aspek pengembangan aspek lainnya, aspek kognitif termasuk di dalamnya adalah pembelajaran berhitung atau membilang yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, maka kegiatan membilang atau pengenalan angka sudah dimulai dini. Namun pada kenyataannya anak

menganggap kegiatan membilang sebagai pelajaran yang sangat membosankan, karena sifat berhitung yang dinilai masih abstrak. Selain itu proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru turut menyumbangkan rasa kebosanan pada anak .

Untuk mengatasi pembelajaran membilang yang membosankan bagi anak usia dini maka digunakan metode bermain dalam pembelajaran membilang dengan media kartu angka dengan harapan pembelajaran lebih menyenangkan bagi anak usia dini jika dilakukan sambil bermain, sehingga membantu pengembangan kognitif anak pada dimensi membilang pada anak.

Konsep belajar mengenal bilangan menggunakan kartu angka dimana kartu angka yang digunakan memiliki berbagai bentuk yang dapat menarik perhatian dan konsentrasi Anak saat pembelajaran berlangsung. Konsep bilangan ditanamkan pada anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan bilangan anak.

Kegiatan membilang sudah mulai dilakukan di TK Taqifa Bangkinang kelompok A, akan tetapi sangat disayangkan kemampuan membilang anak pada kelompok A masih sangat rendah, minat anak pun masih rendah dalam kegiatan membilang, anak tidak mengenal bentuk angka hanya mengetahui bunyi pengucapannya saja.

Data awal yang diperoleh peneliti akan rendahnya kemampuan membilang anak TK Taqifa Bangkinang adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.1.**  
**Data Awal**

Indikator membilang	BB	MB	BSH	BSB	N
Mengenal lambang bilangan 1-10	3	14	3	0	20

Pada indikator menegnal lambang bilangan 1-10, 3 anak belum berkembang, 14 orang anak masih berkembang adapun 3 orang anak masuk pada level berkembang sesuai harapan.

Rendahnya pencapaian anak TK Taqifa Bangkinang kegiatan membilang disebabkan beberapa hal di antaranya Guru kurang cermat memilih metode pembelajaran sehingga anak merasa bosan dan tidak antusias di dalam kelas, media yang digunakan oleh Guru kurang menarik karena kegiatan berhitung yang diterapkan di TK Taqifa Bangkinang masih menggunakan media pembelajaran latihan di buku tulis.

Berdasar permasalahan yang terjadi di TK Taqifa Bangkinang, peneliti menyadari harus ada terobosan baru baik dalam metode maupun dalam pemilihan media sehingga pembelajaran tidak lagi membosankan dan anak menjadi lebih fokus pada pembelajaran yang dilaksanakan.

Mengingat pentingnya masalah ini untuk dipecahkan, maka peneliti mengajukan alternatif pemecahan masalah sebagai berikut "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Kegiatan Membilang Dengan Metode Bermain Media Kartu Angka Pada Anak Usia 4-5 tahun di TK Taqifa Bangkinang".

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Class action research*). PTK adalah suatu pencermatan kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas bersama.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang direncanakan dilakukan dalam 2 siklus. Siklus pertama dilaksanakan sebanyak 2 kali tatap muka. Masing-masing siklus berisi pokok-pokok kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Taqifa Bangkinang Tahun Pelajaran 2017 / 2018. Penelitian ini diperkirakan akan dilaksanakan semester 1, dengan jumlah anak sebanyak 20 anak. Berikut rencana jadwal kegiatan penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

### Rancangan Penelitian

Agar penelitian tindakan kelas ini berhasil dengan baik tanpa hambatan yang mengganggu

kelancaran penelitian, peneliti menyusun tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu:

#### 1) Perencanaan/Persiapan Tindakan

Perencanaan merupakan persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan. Adapun yang akan dipersiapkan yaitu:

1. Menyusun rencana pembelajaran berdasarkan langkah-langkah penerapan permainan kartu angka.
2. Meminta kesediaan teman sejawat untuk menjadi observer dalam pelaksanaan pembelajaran.
3. Menyiapkan format pengamatan atau lembar observasi terhadap aktivitas yang dilakukan guru dan aktivitas yang dilakukan anak dan soal berkaitan dengan materi yang dipelajari.

#### 2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merujuk pada RKH, inti dari pelaksanaan adalah mempraktekkan tindakan sebagaimana langkah yang telah disebutkan pada langkah-langkah tindakan sebagai berikut:

- a. Menetapkan tujuan dan menjelaskan tentang permainan kartu angka
- b. Menyiapkan peralatan yang diperlukan
- c. Memperlihatkan lambang angka dalam kartu
- d. Meminta anak menyebutkan lambang tersebut angka berapa
- e. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba sehingga anak mampu melaksanakan permainan

#### 3) Observasi

Pengamatan atau observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan oleh guru lain yang telah bersedia menjadi observer dalam penelitian ini dengan menggunakan format pengamatan yang telah disediakan. Aspek-aspek yang diamati antara lain:

- 1) Aktivitas guru dalam menerapkan permainan kartu angka yang dilakukan dengan menggunakan lembaran observasi tindakan guru

- 2) Aktivitas anak selama proses perbaikan pembelajaran dengan penerapan permainan kartu angka yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas anak.
- 3) Kemampuan bilangan anak yang dilakukan pengukurannya juga menggunakan lembar observasi hasil belajar.

**4) Refleksi**

Refleksi menjelaskan kelemahan dan kekuatan yang diperoleh pada hasil penelitian. Hasil dari analisa data tersebut dijadikan sebagai landasan untuk siklus berikutnya, sehingga antara siklus I dan siklus berikutnya ada kesinambungan dan diharapkan kelemahan pada siklus yang pertama sebagai dasar perbaikan pada siklus yang berikutnya.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil Penelitian**

**1. Sebelum Tindakan**

Sebelum memasuki pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, terlebih dahulu dilakukan tes kemampuan kognitif untuk mengetahui kemampuan kognitif sebelum dilakukan tindakan pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.1.**

**Data awal kemampuan kognitif anak**

No	Kemampuan kognitif	Hasil Belajar				N
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Mengenal lambang bilangan 1-10	3	14	3	0	20
Jumlah Persentase		15%	70%	15%	0%	

Sumber: Hasil Tes, 2015

Setelah menganalisis hasil tes awal, yang telah diketahui bahwa kemampuan kognitif anak tergolong rendah yakni dengan persentase sebesar 46% seperti yang terlampir pada lampiran. Maka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, digunakan pembelajaran *Media bermain kartu angka* yang akan dilaksanakan berikut ini.

**2. Siklus Pertama**

Sebelum pelaksanaan tindakan dengan menggunakan menerapkan

metode bermain media kartu angka , terlebih dahulu guru menyiapkan beberapa langkah persiapan seperti yang tertuang di Bab III. Adapun persiapan tersebut antara lain; menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran berdasarkan langkah-langkah penggunaan pembelajaran *Media bermain kartu angka*. Dalam menyusun RKH tersebut guru dibantu oleh teman sejawat yang berpedoman pada tema maupun sub tema lebih jelas dapat diperhatikan penjelasan berikut ini:

**a. Perencanaan/persiapan tindakan**

Dalam tahap perencanaan atau persiapan tindakan ini, menyusun rencana kegiatan harian, dengan tema diri sendiri. Tema ini dapat dicapai melalui satu indikator yaitu: Membilang dan menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10 (Kognitif). Dilanjutkan guru menyiapkan perlengkapan yang berkaitan dengan metode pembelajaran. Kemudian guru menyiapkan pancingan berkaitan dengan materi pelajaran berupa pertanyaan tentang materi yang akan dibahas.

**b. Pelaksanaan Tindakan**

Siklus pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 2 Desember 2015, pertemuan kedua pada hari Jum'at tanggal 4 Desember 2015 pada jam 7.45-10.30 WIB. Dalam pelaksanaan pembelajaran melibatkan seluruh anak. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah dipersiapkan dan berpedoman pada silabus, dan kurikulum dengan mengikuti langkah pembelajaran *Media bermain kartu angka*.

Kegiatan awal dilakukan kurang lebih 10 menit, guru memulai pelajaran dengan Salam pembuka,

kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan guru memberi motivasi anak yang berhubungan materi pelajaran. Guru menyajikan informasi tentang materi.

Kegiatan inti dilakukan kurang lebih 50 menit Menetapkan tujuan dan menjelaskan tentang permainan kartu angka. Menyiapkan peralatan yang diperlukan. Memperlihatkan lambang angka dalam kartu. Meminta anak menyebutkan lambang tersebut angka berapa. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba sehingga anak mampu melaksanakan permainan.

Kegiatan akhir dilakukan kurang lebih 10 menit menyebutkan urutan bilangan 1-10 (Kognitif). Bertepuk tangan dengan 3 pola (Seni). Diskusi tentang kegiatan satu hari. Menyanyi, berdoa, pulang.

Kemudian pada pertemuan kedua guru Pada kegiatan Awal dilakukan kurang lebih 10 menit, dimana guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru menjelaskan sistematika pembelajaran dengan metod bermain media kartu angka kepada anak dan memberikan kesempatan kepada anak yang kurang mengerti tentang langkah-langkah pembelajaran dengan metode bermain media kartu angka.

Kegiatan inti dilakukan kurang lebih 50 menit Menetapkan tujuan dan menjelaskan tentang permainan kartu angka. Menyiapkan peralatan yang diperlukan. Memperlihatkan lambang angka dalam kartu. Meminta anak menyebutkan lambang tersebut angka berapa. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba sehingga anak mampu melaksanakan permainan.

Kegiatan akhir dilakukan kurang lebih 10 menit menyebutkan urutan bilangan 1-10 (Kognitif). Bertepuk tangan dengan 3 pola (Seni). Diskusi tentang kegiatan satu hari. Menyanyi, berdoa, pulang.

### 3. Observasi

Mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap anak. Tujuannya untuk mengetahui kualitas pelaksanaan tindakan. Waktu pelaksanaan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dengan melibatkan seorang guru lain sebagai pengamat yang menggunakan lembar observasi.

Pada indikator 3, yaitu memperlihatkan lambang angka dalam kartu, telah dilaksanakan guru dengan kategori baik dan pada pertemuan kedua dengan kategori baik. Pada indikator 4 yaitu meminta anak menyebutkan lambang tersebut angka berapa, telah dilaksanakan guru dengan kategori cukup dan pada pertemuan kedua dengan kategori cukup. Dan pada indikator 5, memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba sehingga anak mampu melaksanakan permainan, telah dilaksanakan guru dengan kategori baik dan pada pertemuan kedua dengan kategori baik.

Sedangkan aktivitas belajar anak pada siklus I didokumentasikan pada lembar pengamatan. Berikut ini dikemukakan aktivitas anak yang dilaksanakan saat pertemuan 1 pada siklus I.

**Tabel 4.3.**

#### **Aktivitas Anak Pada Siklus I Pertemuan 1**

No	Aktivitas Anak	Pertemuan 1	
		Skor	%
1	Anak mendengarkan guru	40	50%
2	Anak ikut mempersiapkan	38	48%

	peralatan		
3	Anak memperlihatkan lambang angka	33	41%
4	Anak menyebutkan lambang tersebut	37	46%
5	Anak mencoba sendiri melaksanakan permainan	42	53%
Jumlah Rata-rata		190	48%

Berdasarkan tabel di atas dapat dikemukakan aktivitas anak pada siklus I pertemuan 1 mendapatkan persentase sebesar 48% dengan kategori kurang. Secara lebih mendetail dapat dijelaskan bahwa pada indikator 1, anak mendengarkan guru mendapatkan penilaian dengan kategori rendah, pada indikator 2 yaitu anak ikut mempersiapkan peralatan, mendapatkan penilaian dengan kategori rendah.

Pada indikator 3 yaitu anak memperlihatkan lambang angka, mendapatkan penilaian dengan kategori rendah. Pada indikator 4 yaitu anak menyebutkan lambang tersebut, mendapatkan penilaian dengan kategori rendah. Kemudian pada indikator 5 yaitu anak mencoba sendiri melaksanakan permainan juga mendapatkan penilaian dengan kategori rendah.

Pada indikator 3 yaitu anak memperlihatkan lambang angka, mendapatkan penilaian dengan kategori rendah. Pada indikator 4 yaitu anak menyebutkan lambang tersebut, mendapatkan penilaian dengan kategori rendah. Kemudian pada indikator 5 yaitu anak mencoba sendiri melaksanakan permainan mendapatkan penilaian dengan kategori sedang.

Untuk mengetahui kemampuan kognitif anak, maka dapat diperhatikan pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.6.**  
**Gambaran Kemampuan Kognitif Anak Siklus I**

No	Kemampuan kognitif	Hasil Belajar				N
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Mengenal lambang bilangan 1-10	3	14	3	0	20
Jumlah Persentase		15%	70%	15%	0%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak mendapatkan persentase sebesar 57% atau berada pada kategori sedang. Sebagian anak berada pada tahap berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik, contohnya mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan 1-10 dan mengenal lambang bilangan 1-10.

#### 4. Refleksi

Refleksi pada siklus pertama diperoleh berdasarkan hasil analisis data untuk tiap-tiap langkah pelaksanaan tindakan yang akan dideskripsikan peneliti pada tahap ini. Selanjutnya didiskusikan dengan observer, yang berperan sebagai observer yaitu teman sejawat. Memperhatikan deskripsi proses pembelajaran yang dikemukakan dan melihat kemampuan kognitif anak, maka berdasarkan hasil pembahasan peneliti dan pengamat terhadap perbaikan pembelajaran pada siklus pertama terdapat beberapa kelemahan pembelajaran diantaranya:

- 1) Pengelolaan pembelajaran oleh peneliti telah sesuai dengan tahapan yang dimuat dalam RKH, namun penggunaan Pembelajaran *Media bermain kartu angka* dalam proses pembelajaran masih mengalami beberapa kelemahan khususnya adalah:

- a. Menetapkan tujuan dan menjelaskan tentang permainan kartu angka
  - b. Memperlihatkan lambang angka dalam kartu
  - c. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba sehingga anak mampu melaksanakan permainan
- 2) Partisipasi anak yang diobservasi dalam lembar observasi aktivitas anak pada dasarnya sudah dalam kategori baik, aspek yang menjadi perhatian adalah pada aspek Membilang banyak benda satu sampai sepuluh dan Mengenal lambang bilangan 1-10. Sedangkan untuk kemampuan kognitif anak masih pada tingkat yang cukup, kemampuan anak menangkap pelajaran dalam belajar tidak terlepas dari aktivitas guru. Kemampuan kognitif anak diprediksi meningkat seiring dengan adanya kepiawaian guru dalam membawakan materi pelajaran.

## 5. Siklus Kedua

Sebelum pelaksanaan tindakan dengan menggunakan pembelajaran *Media bermain kartu angka*, terlebih dahulu guru menyiapkan beberapa langkah persiapan seperti yang tertuang di Bab III. Adapun persiapan tersebut antara lain; menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran berdasarkan langkah-langkah penggunaan pembelajaran *Media bermain kartu angka*. Dalam menyusun RKH tersebut guru dibantu oleh teman sejawat yang berpedoman pada tema maupun sub tema lebih jelas dapat diperhatikan penjelasan berikut ini:

### a. Perencanaan/persiapan tindakan

Dalam tahap perencanaan atau persiapan tindakan ini, menyusun rencana kegiatan harian, dengan tema diri sendiri. Tema ini dapat dicapai melalui satu indikator yaitu:

Membilang dan menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10 (Kognitif). Dilanjutkan guru menyiapkan perlengkapan yang berkaitan dengan metode pembelajaran. Kemudian guru menyiapkan pancingan berkaitan dengan materi pelajaran berupa pertanyaan tentang materi yang akan dibahas.

### b. Pelaksanaan Tindakan

Siklus pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 9 Desember 2015, pertemuan kedua pada hari Jum'at tanggal 11 Desember 2015 pada jam 7.45-10.30 WIB. Dalam pelaksanaan pembelajaran melibatkan seluruh anak. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah dipersiapkan dan berpedoman pada silabus, dan kurikulum dengan mengikuti langkah pembelajaran *Media bermain kartu angka*.

Kegiatan awal dilakukan kurang lebih 10 menit, guru memulai pelajaran dengan Salam pembuka, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan guru memberi motivasi anak yang berhubungan materi pelajaran. Guru menyajikan informasi tentang materi.

Kegiatan inti dilakukan kurang lebih 50 menit Menetapkan tujuan dan menjelaskan tentang permainan kartu angka. Menyiapkan peralatan yang diperlukan. Memperlihatkan lambang angka dalam kartu. Meminta anak menyebutkan lambang tersebut angka berapa. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba sehingga anak mampu melaksanakan permainan.

Kegiatan akhir dilakukan kurang lebih 10 menit menyebutkan urutan bilangan 1-10 (Kognitif). Bertepuk



tangan dengan 3 pola (Seni). Diskusi tentang kegiatan satu hari. Menyanyi, berdoa, pulang.

Kemudian pada pertemuan kedua guru Pada kegiatan Awal dilakukan kurang lebih 10 menit, dimana guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru menjelaskan sistematika pembelajaran *Media bermain kartu angka* kepada anak dan memberikan kesempatan kepada anak yang kurang mengerti tentang langkah-langkah pembelajaran *Media bermain kartu angka*.

Kegiatan inti dilakukan kurang lebih 50 menit Menetapkan tujuan dan menjelaskan tentang permainan kartu angka. Menyiapkan peralatan yang diperlukan. Memperlihatkan lambang angka dalam kartu. Meminta anak menyebutkan lambang tersebut angka berapa. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba sehingga anak mampu melaksanakan permainan.

Kegiatan akhir dilakukan kurang lebih 10 menit menyebutkan urutan bilangan 1-10 (Kognitif). Bertepuk tangan dengan 3 pola (Seni). Diskusi tentang kegiatan satu hari. Menyanyi, berdoa, pulang.

**c. Observasi**

**1. Observasi Aktivitas Guru**

Pelaksanaan observasi aktivitas guru tersebut adalah gambaran pelaksanaan pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Aktivitas guru terdiri dari 5 jenis aktivitas yang diobservasi sesuai dengan langkah pembelajaran *Media bermain kartu angka* sebagai berikut:

**Tabel 4.7.**

**Aktivitas Guru dalam Pelaksanaan Media bermain kartu angka pada Siklus II**

No	Aktivitas	Penilaian		Penilaian		B.
		BS	B	C	K	
1	Menetapkan tujuan dan menjelaskan tentang permainan kartu angka		√			√
2	Menyiapkan peralatan yang diperlukan	√				√
3	Memperlihatkan lambang angka dalam kartu		√			
4	Meminta anak menyebutkan lambang tersebut angka berapa			√		
5	Memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba sehingga anak mampu melaksanakan permainan		√			√
Jumlah		4	9	2	0	12
Skor		15		18		
Persentase		75%		90%		

Keterangan Penilaian :  
 BS = Baik Sekali (skor 4)  
 B = Baik (skor 3)  
 C = Cukup (skor 2)  
 K = Kurang (skor 1)

Berdasarkan tabel di atas dapat dikemukakan aktivitas guru pada siklus II pertemuan 1 mendapatkan persentase sebesar 75% dengan kategori tinggi dan pada pertemuan 2 dengan persentase sebesar 90% termasuk dalam kategori sangat tinggi. Terdapat peningkatan dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 sebesar 15%. Secara lebih mendetail dapat dijelaskan bahwa pada indikator 1 yaitu menetapkan tujuan dan menjelaskan tentang permainan kartu angka, telah dilaksanakan guru dengan kategori baik dan pada pertemuan kedua dengan kategori baik sekali. Pada indikator 2 yaitu menyiapkan peralatan yang diperlukan, telah dilaksanakan guru dengan kategori baik sekali dan pada pertemuan kedua dengan kategori baik sekali. Pada indikator 3, yaitu memperlihatkan lambang angka dalam kartu, telah dilaksanakan guru dengan kategori baik dan pada pertemuan kedua

dengan kategori baik. Pada indikator 4 yaitu meminta anak menyebutkan lambang tersebut angka berapa, telah dilaksanakan guru dengan kategori cukup dan pada pertemuan kedua dengan kategori baik. Dan pada indikator 5, memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba sehingga anak mampu melaksanakan permainan, telah dilaksanakan guru dengan kategori baik dan pada pertemuan kedua dengan kategori baik sekali.

Sedangkan aktivitas belajar anak pada siklus II didokumentasikan pada lembar pengamatan. Berikut ini dikemukakan aktivitas anak yang dilaksanakan saat pertemuan 1 pada siklus II.

**Tabel 4.8.**  
**Aktivitas Anak dalam Pelaksanaan Media bermain kartu angka Siklus II Pertemuan 1**

No	Aktivitas Anak	Pertemuan 1	
		Skor	%
1	Anak mendengarkan guru	60	75%
2	Anak ikut mempersiapkan peralatan	59	74%
3	Anak memperlihatkan lambang angka	57	71%
4	Anak menyebutkan lambang tersebut	58	73%
5	Anak mencoba sendiri melaksanakan permainan	58	73%
Jumlah		292	73%

Berdasarkan tabel di atas dapat dikemukakan aktivitas anak pada siklus II pertemuan 1 mendapatkan persentase sebesar 73% dengan kategori tinggi. Secara lebih mendetail dapat dijelaskan bahwa pada indikator 1, anak mendengarkan guru mendapatkan penilaian dengan kategori baik, pada indikator 2 yaitu anak ikut mempersiapkan peralatan, mendapatkan penilaian dengan kategori baik.

Pada indikator 3 yaitu anak memperlihatkan lambang angka, mendapatkan penilaian dengan kategori cukup. Pada indikator 4 yaitu anak menyebutkan lambang tersebut, mendapatkan penilaian dengan kategori cukup baik. Kemudian pada indikator 5 yaitu anak mencoba sendiri melaksanakan permainan juga mendapatkan penilaian dengan kategori cukup baik.

Pada indikator 3 yaitu anak memperlihatkan lambang angka, mendapatkan penilaian dengan kategori berkembang sangat baik. Pada indikator 4 yaitu anak menyebutkan lambang tersebut, mendapatkan penilaian dengan kategori baik. Kemudian pada indikator 5 yaitu anak mencoba sendiri melaksanakan permainan mendapatkan penilaian dengan kategori baik.

Berikut ini dipaparkan rekapitulasi pertemuan 1 dan 2 siklus II pada observasi aktivitas belajar anak.

**Tabel 4.10.**  
**Aktivitas Anak dalam Pelaksanaan Media bermain kartu angka Siklus I**

Pertemuan	1	2
Kategori	Tinggi	Sangat tinggi
Persentase	73%	90%

Berdasarkan tabel di atas dapat dikemukakan aktivitas anak pada siklus II pertemuan 1 mendapatkan persentase sebesar 73% dan pada pertemuan kedua sebesar 90% dengan kategori sangat

tinggi. Untuk mengetahui kemampuan kognitif anak, maka dapat diperhatikan pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.11.**

**Gambaran Kemampuan Kognitif Anak Siklus II**

No	Kemampuan kognitif	Hasil Belajar				N
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Mengenal lambang bilangan 1-10	3	14	3	0	20
Jumlah Persentase		15%	70%	15%	0%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak mendapatkan persentase sebesar 87% atau berada pada kategori sangat tinggi. Sebagian anak berada pada tahap berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik, contohnya mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan 1-10 dan mengenal lambang bilangan 1-10.

**d. Refleksi**

Sebagian besar anak sudah terlihat aktif walaupun belum semuanya, namun peneliti sudah merasa puas karena proses pembelajaran telah sesuai dengan apa yang peneliti rencanakan. Dari observasi yang dilakukan peneliti di siklus II dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *Media bermain kartu angka* telah sesuai dengan yang direncanakan dan merupakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Kemudian terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak terhadap materi pelajaran. Sehingga kemampuan kognitif anak meningkat khususnya pada materi pokok membilang.

**1. Kemampuan kognitif**

Perbandingan antara kemampuan kognitif pada Siklus I dan Siklus II secara jelas dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

**Tabel 4.12.**

**Rata-rata kelas Kemampuan kognitif**

Pertemuan	Rata-rata	Keterangan
Sebelum tindakan	46%	Cukup
Siklus I	57%	Sangat Tinggi
Siklus II	87%	Sangat tinggi

Tabel di atas menjelaskan bahwa kemampuan kognitif anak sebelum tindakan dengan persentase 46% dengan kategori rendah, kemudian pada siklus I mendapatkan persentase 58% juga dianggap masih belum maksimal dengan kategori cukup atau sedang dan pada siklus II mendapatkan persentase sebesar 87% dengan ketegori sangat tinggi dan dianggap sudah maksimal.

**2. Aktivitas Guru**

Aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran dengan penerapan metode bermain media kartu angka terjadi peningkatan secara positif. Pada siklus I setelah dilakukan observasi maka aktifitas guru dengan penerapan metode bermain Media kartu *angka* pada siklus I ini berada pada klasifikasi “sedang”, dan aktifitas guru dengan penerapan pembelajaran *Media bermain kartu angka* pada siklus II ini berada pada klasifikasi “sangat tinggi” dengan persentase 90%.

Perbandingan aktivitas guru dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 4.13.**

**Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II**

No	Siklus	Rata-rata	Keterangan
1	Siklus I	60%	Sedang
		70%	Sedang
2	Siklus II	75%	Tinggi
		90%	Sangat

**B. Pembahasan**

			tinggi
--	--	--	--------

Sumber: Data Hasil Olahan Observasi 2015

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 sebesar 60% dengan kategori sedang, pada pertemuan 2 sebesar 70% dengan kategori sedang dan siklus II pertemuan 1 sebesar 75% dengan kategori tinggi dan pertemuan 2 sebesar 90% dengan kategori “sangat tinggi” berdasarkan hasil tersebut terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II.

**3. Aktivitas Anak**

Aktivitas anak dalam pelaksanaan pembelajaran *Media bermain kartu angka* tersebut pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.14.**

**Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Anak  
Siklus I dan Siklus II**

No	Siklus	Rata-rata	Keterangan
1	Siklus I pertemuan 1	48%	Rendah
2	Siklus I pertemuan 2	54%	Sedang
3	Siklus II pertemuan 1	73%	Tinggi
4	Siklus II pertemuan 2	90%	Sangat tinggi

Sumber: Data Hasil Olahan Observasi 2015

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa aktivitas anak siklus I pertemuan 1 sebesar 48% dengan kategori rendah, pada pertemuan 2 sebesar 54% dengan kategori “sedang”, siklus II pertemuan 1 sebesar 73% dengan kategori tinggi dan pada pertemuan 2 sebesar 90% dengan kategori “sangat tinggi”.

**C. Pengujian Hipotesis**

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti dapat menjelaskan bahwa berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan, selanjutnya dapat dijawab bahwa metode bermain media kartu angka diterapkan pada

Anak Usia 4-5 Tahun di TK Taqifa Bangkinang maka Kemampuan Kognitif Anak dalam kegiatan membilang meningkat.

**SIMPULAN DAN SARAN**

**Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan seperti disampaikan pada bab IV dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam kegiatan membilang meningkat dengan metode bermain media kartu angka terhadap anak usia 4-5 tahun di TK Taqifa Bangkinang, lebih jelasnya sebagai berikut: Kemampuan kognitif anak sebelum tindakan dengan persentase 46% dengan kategori rendah, kemudian pada siklus I mendapatkan persentase 58% juga dianggap masih belum maksimal dengan kategori cukup atau sedang dan pada siklus II mendapatkan persentase sebesar 87% dengan ketegori sangat tinggi dan dianggap sudah maksimal.

Aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 sebesar 60% dengan kategori sedang, pada pertemuan 2 sebesar 70% dengan kategori sedang dan siklus II pertemuan 1 sebesar 75% dengan kategori tinggi dan pertemuan 2 sebesar 90% dengan kategori “sangat tinggi” berdasarkan hasil tersebut terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II. Aktivitas anak siklus I pertemuan 1 sebesar 48% dengan kategori rendah, pada pertemuan 2 sebesar 54% dengan kategori “sedang”, siklus II pertemuan 1 sebesar 73% dengan kategori tinggi dan pada pertemuan 2 sebesar 90% dengan kategori “sangat tinggi”.

**Saran**

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, peneliti mengajukan beberapa saran, yaitu:

1. Agar pelaksanaan metode bermain angka tersebut dapat berjalan dengan baik, maka sebaiknya guru lebih sering menerapkannya.
2. Dianjurkan guru perlu mengembangkan berbagai model pembelajaran yang dapat memancing atau membangkitkan potensi anak.
3. Kepada teman sesama guru TK diharapkan lebih memperhatikan penggunaan berbagai

model atau metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Sudijono, A. (2005). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Meri, A. (2012). *Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas IV SD Islam Terpadu Insan Cendikia Bangkinang*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.
- Bambang Sujiono & Yuliani Nurani Sujino. (2005). *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Panduan Bimbingan di TK*. Jakarta
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kemampuan kognitif Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta.
- Yamin, M & Sanan, J. S. (2010). *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini PAUD*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Sudjana, N. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun (2009) Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Slameto. (2003). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Patmonodewo, S. (2000). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Hendrayanti, S. (2013). *Meningkatkan Kreativitas Berbahasa Lisan Anak Usia 5-6 tahun Melalui Permainan Permata Tersembunyi di TK Tunas Baru Ranah Air Tiris Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar*. Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Aisyiyah Riau. Pekanbaru: Skripsi Tidak di Publikasikan.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.