

PROFIL KESIAPAN SEKOLAH ANAK MEMASUKI SEKOLAH DASAR

Anayanti Rahmawati¹

Mareyke Maritje Wagey Tairas², Nur Ainy Fardana Nawangsari³

Fakultas Psikologi Universitas Airlangga Surabaya

E-mail: anayanti_r@staff.uns.ac.id¹, mareyke.tairas@psikologi.unair.ac.id²,

nurainy.fardana@psikologi.unair.ac.id³

ABSTRAK

School readiness is the child's readiness to enter formal school. This term in Indonesia is commonly used to refer to child's readiness to enter elementary school. School readiness needs to be owned by children before entering elementary school so that children can participate in all learning activities properly. This study aims to determine the condition of school readiness owned by children before entering elementary school. Research method used is a survey. Data analysis was carried out descriptively by comparing the mean score of each dimension in school readiness. Results showed that the mean score from highest to lowest in the dimensions of school readiness were academic knowledge dimension, physical wellbeing and motor development dimension, basic thinking skills dimension, self-discipline dimension, social emotional maturity dimension and communication skills dimension. Mean score dimensions in cognitive skills aspect (academic knowledge dimension and basic thinking skills dimension) is higher than mean score in non-cognitive skills aspect (self-discipline dimension, social emotional maturity dimension and communication skills dimension). This condition needs to get attention because the realization of school readiness is a combination of all dimensions in school readiness.

Keywords: School Readiness, Children, Enter Elementary School

Kesiapan sekolah merupakan kesiapan anak untuk masuk sekolah formal. Istilah ini di Indonesia lazim digunakan untuk menyebut kesiapan sekolah anak masuk Sekolah Dasar (SD). Kesiapan sekolah perlu dimiliki anak sebelum masuk SD agar anak dapat mengikuti semua kegiatan pembelajaran dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi kesiapan sekolah yang dimiliki anak-anak sebelum masuk SD. Metode penelitian yang digunakan adalah survei. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan nilai rata-rata masing-masing dimensi dalam kesiapan sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari tertinggi ke terendah dalam dimensi kesiapan sekolah adalah dimensi pengetahuan akademik, dimensi kesejahteraan fisik dan perkembangan motorik, dimensi kemampuan berpikir dasar, dimensi disiplin diri, dimensi kematangan sosial emosional dan dimensi keterampilan komunikasi. Nilai rata-rata dimensi yang termasuk dalam aspek kemampuan kognitif (dimensi pengetahuan akademik dan dimensi kemampuan berpikir dasar) lebih tinggi daripada nilai rata-rata dimensi yang termasuk dalam aspek kemampuan non kognitif (dimensi disiplin diri, dimensi kematangan sosial emosional dan dimensi keterampilan komunikasi). Kondisi ini perlu mendapat perhatian karena terwujudnya kesiapan sekolah merupakan perpaduan dari semua dimensi dalam kesiapan sekolah.

Kata Kunci: Kesiapan Sekolah, Anak, Masuk Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Kesiapan sekolah merupakan kesiapan anak untuk memasuki sekolah. Di Indonesia istilah kesiapan sekolah lazim digunakan untuk merujuk kesiapan anak masuk Sekolah Dasar (SD), sebagai sekolah formal pertama anak. Masuk SD merupakan masa transisi, yaitu periode perpindahan dari Taman Kanak-Kanak (TK) menuju SD. (Arnold, Bartlett, Gowani, & Merali, 2007) menjelaskan bahwa transisi merupakan periode waktu ketika anak sudah memasuki program prasekolah hingga anak masuk SD. Masa transisi ini bukanlah masa yang mudah bagi anak, karena terdapat berbagai perbedaan tuntutan antara TK dengan SD. Peraturan dan kebijakan di SD sangat berbeda dengan TK, sehingga anak dituntut untuk dapat melakukan berbagai penyesuaian secara cepat dan tepat.

Magdalena (2013) menjelaskan bahwa kondisi di SD berbeda dengan di TK, perbedaan tersebut diantaranya: kegiatan di SD berlangsung lebih lama, tuntutan untuk tidak aktif bergerak dan fokus mendengarkan guru semakin meningkat, meningkatnya kegiatan rutin di sekolah, kesempatan untuk istirahat bermain semakin berkurang, terjadi perubahan pola hubungan kedekatan antara guru-anak serta adanya perubahan dalam hubungan interpersonal dengan teman-teman anak terutama teman di satu kelas (Magdalena, 2013). Selain itu, jika

dibandingkan dengan TK, kegiatan di SD kurang berpusat pada anak serta lebih berorientasi pada prestasi akademik (Pianta & Kraft-Sayre, 1999). Antisipasi menghadapi berbagai perbedaan tersebut menjadikan anak harus sudah melakukan proses persiapan untuk masuk SD di masa transisi.

Proses persiapan ini menurut Sahin dkk (2013) bertujuan untuk menyiapkan anak menuju transisi yang lancar menuju kelas satu SD (ŞahİN & SAK, 2013). Transisi yang lancar dari satu tingkat pendidikan ke tingkat pendidikan berikutnya merupakan komponen penting kesiapan sekolah yang mungkin tidak hanya memprediksi keberhasilan sekolah anak di masa depan, tetapi juga dapat mengatur ritme perilaku mereka dan ketrampilan mengatasi masalah sepanjang hidup mereka (Doherty, 1997). Agar transisi berjalan dengan lancar, anak-anak harus siap untuk sekolah (Arnold et al., 2007). Kesiapan sekolah merupakan kunci utama keberhasilan transisi sekolah (Vernon-feagans & Blair, 2006).

KAJIAN TEORITIK

Pengertian Kesiapan Sekolah

Istilah kesiapan sekolah digunakan untuk menggambarkan persyaratan-persyaratan yang dibutuhkan anak agar dapat membuat transisi yang sukses dari prasekolah menuju sekolah formal (Cuskelly &

Detering, 2003). Janus dkk (2007) menyatakan bahwa kesiapan sekolah merupakan kemampuan anak untuk memenuhi tuntutan tugas sekolah (Janus & Offord, 2007). Snow (2010) menambahkan bahwa kesiapan sekolah merupakan keadaan kompetensi anak pada saat masuk sekolah yang penting untuk kesuksesan di kemudian hari (Snow, 2010).

Kesiapan sekolah cenderung berfokus pada kompetensi sosial dan akademik anak yang dianggap perlu dalam rangka mulai siap sekolah untuk belajar (Mashburn, Pianta, Mashburn, & Pianta, 2016). Kesiapan sekolah berguna untuk memprediksi prestasi di awal sekolah (Konold, Pianta, Konold, & Pianta, 2005). Lemelin dkk (2007) menyatakan bahwa kesiapan sekolah berkaitan dengan tingkat perkembangan minimum seorang anak untuk menanggapi tuntutan sekolah melalui kualitas kognitif, sosial dan emosional (Lemelin et al., 2007).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kesiapan sekolah merupakan kesiapan anak untuk masuk sekolah, meliputi kompetensi-kompetensi yang diperlukan saat masuk sekolah yang dapat menunjang kesuksesan anak di sekolah.

Dimensi Kesiapan Sekolah

Kesiapan sekolah anak secara pribadi meliputi: (1) kesehatan dan kemampuan untuk merawat diri

sendiri sesuai usia; (2) kemampuan untuk mengatur emosi dan perilaku, berinteraksi secara tepat dengan orang dewasa dan anak-anak, dan mengkomunikasikan kebutuhan dan perasaannya secara efektif; (3) minat dan keterlibatan dengan dunia di sekitarnya, mencakup motivasi belajar, keterampilan motorik, pengetahuan kognitif dan kemampuan menyesuaikan diri dengan tuntutan pengaturan kelas (Piotrkowski, Botsko, & Matthews, 2006).

Janus dan Offord (2007) menjelaskan bahwa kesiapan sekolah terdiri dari lima domain perkembangan utama yaitu: (1) kesehatan dan kesejahteraan fisik, merujuk pada kesiapan fisik anak-anak untuk masuk sekolah, ketrampilan motorik kasar dan halus, kesiapan untuk mengikuti semua aktivitas pembelajaran di sekolah dan kemandirian fisik, (2) kompetensi sosial mencakup kompetensi dan kerja sama bersama dengan orang lain, kemampuan untuk mentaati peraturan, rasa ingin tahu, pendekatan belajar dan pemecahan masalah, (3) kematangan emosional, mencakup perilaku prososial, perilaku, agresi, kurangnya perhatian dan hiperaktif, dan perilaku kecemasan (4) perkembangan bahasa dan kognitif, mengacu pada kemampuan anak untuk menggunakan bahasa dengan benar, aspek kognitif bahasa dan berhitung serta keterampilan membaca dan berhitung dasar, minat

dan memori, dan keaksaraan yang lebih kompleks (5) keterampilan komunikasi dan pengetahuan umum, mencakup kemampuan anak untuk berkomunikasi secara jelas untuk mengungkapkan kebutuhan dan pemikiran dengan cara yang dapat dimengerti oleh orang dewasa dan anak-anak lain, kemampuan untuk memahami orang lain dan aspek pengetahuan umum (Janus & Offord, 2007).

Pendapat hampir serupa dinyatakan oleh Fayeze dkk (2016) yang menyatakan bahwa kesiapan sekolah terdiri dari enam dimensi yaitu (1) pengetahuan akademik, (2) ketrampilan berpikir dasar, (3) kesejahteraan fisik dan perkembangan motorik, (4) kematangan sosial emosional, (5) disiplin diri dan (6) ketrampilan komunikasi (Fayeze et al., 2016).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kesiapan sekolah terdiri dari beberapa dimensi. Penelitian ini menggunakan enam dimensi kesiapan sekolah yang dikemukakan oleh (Fayeze et al., 2016).

Ciri-ciri Anak Siap atau Tidak Siap Sekolah

Hasil penelitian PACEY (2013) terhadap guru mendapatkan hasil bahwa 65% guru yang menjadi sampel penelitian menyatakan bahwa anak-anak yang telah memiliki kesiapan sekolah memiliki ciri-ciri antara lain: percaya diri dan senang

berada di sekolah selama beberapa jam tanpa melihat orang tua atau pengasuh, memiliki rasa ingin tahu tentang dunia, keinginan untuk belajar serta memiliki keterampilan sosial yang baik. Doherty (1997) menyatakan bahwa anak-anak yang telah siap untuk sekolah memiliki kemungkinan lebih besar untuk mengalami kesuksesan sepanjang hidup karena lebih mampu untuk menyelesaikan sekolah tinggi sehingga dapat mencari pekerjaan yang baik di masa depan serta membuat kontribusi positif bagi masyarakat sebagai warga negara yang produktif (Doherty, 1997).

Sebaliknya, anak-anak yang tidak memiliki kesiapan sekolah sering menunjukkan ciri-ciri negatif, antara lain menunjukkan perilaku bermasalah di dalam kelas, kurang memiliki kemampuan untuk bekerja sama dengan teman maupun guru, kesulitan berkomunikasi terutama untuk menyatakan perasaan dan keinginannya, juga terdapat kecenderungan lebih besar untuk melakukan perilaku negatif seperti agresi fisik, *bullying* ataupun mengganggu kegiatan teman-temannya (Doherty, 1997). Anak-anak dengan tingkat kesiapan sekolah lebih rendah pada saat masuk sekolah lebih mungkin untuk mengalami kesulitan di sekolah, karena mengalami masalah yang berhubungan dengan perilaku dan ketrampilan sosial (Connell & Prinz, 2002) sehingga dapat membuat anak

mengalami kesulitan dalam akademik dan perilaku di sekolah dibandingkan dengan teman sebaya yang lebih siap sekolah (Konold et al., 2005). Kurangnya kesiapan sekolah merupakan prediksi kuat terhadap kesulitan kerja, kriminalitas, dan gangguan psikologis (Keating & Hertzman, 1999).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kesiapan sekolah sangat penting dimiliki anak karena kesiapan sekolah tidak hanya diperlukan demi terwujudnya kesuksesan belajar di sekolah saja, melainkan juga berpengaruh terhadap kesuksesan anak di masa depan. Mengingat pentingnya kesiapan sekolah bagi anak maka penelitian ini dilakukan untuk mengetahui gambaran kesiapan sekolah yang dimiliki anak-anak ketika akan masuk SD dengan harapan agar orangtua dan guru dapat mempersiapkan kesiapan sekolah anak sebelum anak masuk SD.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Alat ukur menggunakan Skala Kesiapan Sekolah, hasil adaptasi skala yang disusun oleh Fayez dkk (2016) yang terdiri dari enam dimensi dengan masing-masing tingkat reliabilitas sebagai berikut: dimensi pengetahuan akademik ($\alpha=0,905$), dimensi ketrampilan berpikir dasar ($\alpha=0,939$), dimensi kesejahteraan fisik dan perkembangan motorik ($\alpha=0,894$),

dimensi disiplin diri ($\alpha=0,950$), dimensi kematangan sosial emosional ($\alpha=0,890$), dan dimensi ketrampilan komunikasi ($\alpha=0,558$).

Penelitian ini merupakan penelitian populasi dengan mengambil sampel penelitian seluruh anak TK kelas B yang berada dalam Gugus V kecamatan Wonosegoro, Kabupaten Boyolali, Propinsi Jawa Tengah yaitu anak-anak yang bersekolah di TK Negeri Pembina, TK Aisyiyah Ketoyan, TK Kasih Ibu, TK Masyitoh Bolo dan TK Pertiwi Seworan. Jumlah seluruh sampel penelitian 110 anak.

Penilaian kesiapan sekolah dilakukan secara *teacher report* dengan menggunakan instrument skala kesiapan sekolah yang diisi oleh guru kelas dengan pertimbangan guru kelas merupakan orang yang paling mengetahui kondisi anak. Sistem penilaian skala menggunakan sistem likert. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan nilai rata-rata (*mean score*) masing-masing dimensi dalam kesiapan sekolah.

Pelaksanaan pengambilan data dilakukan akhir semester kedua tahun pelajaran 2016/2017 karena saat akhir tahun ajaran merupakan kondisi paling tepat untuk mengetahui kondisi kesiapan sekolah anak masuk SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mendapatkan data kondisi kesiapan sekolah yang

dimiliki anak-anak di Gugus V kecamatan Wonosegoro kabupaten Boyolali. Hasil tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan

analisis statistik deskriptif untuk mendapatkan nilai rata-rata masing-masing dimensi dalam kesiapan sekolah. Hasil secara lengkap dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

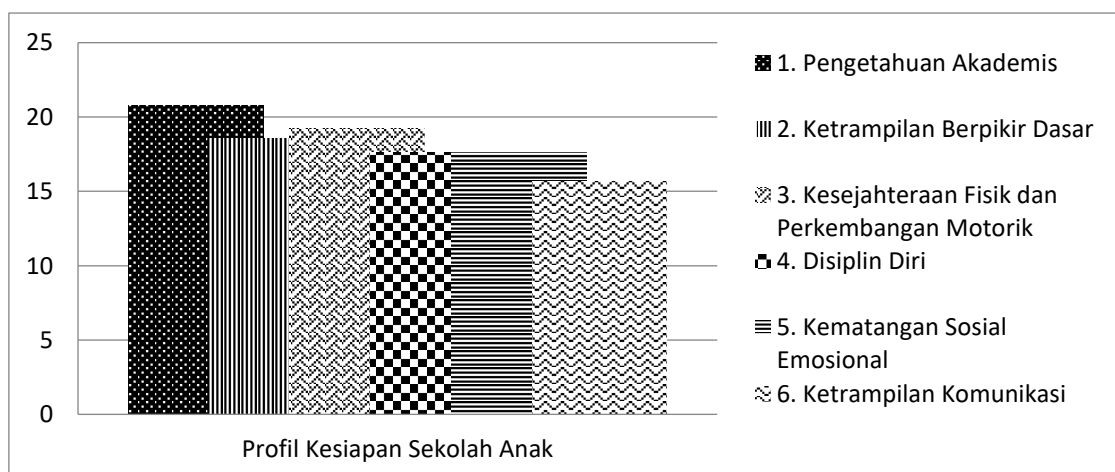
		Statistics					
		Pengetahuan Akademik	Ketrampilan Berpikir Dasar	Kematangan Sosial Emosional	Kesejahteraan Fisik Dan Perkembangan Motorik	Disiplin Diri	Ketrampilan Komunikasi
N	Valid	110	110	110	110	110	110
	Missing	0	0	0	0	0	0
Mean		20.7545	18.5545	17.6000	19.2000	17.6182	15.6636
Median		21.5000	19.0000	18.0000	19.0000	17.0000	15.0000
Mode		22.00	19.00	18.00	18.00	17.00	14.00
Std. Deviation		3.12194	2.58644	2.44274	2.47853	2.89885	1.96426
Variance		9.747	6.690	5.967	6.143	8.403	3.858
Range		13.00	10.00	12.00	12.00	14.00	12.00
Minimum		14.00	14.00	12.00	14.00	10.00	12.00
Maximum		27.00	24.00	24.00	26.00	24.00	24.00

Tabel 1. Hasil analisis statistik deskriptif

Berdasarkan data pada tabel 1 diketahui nilai rata-rata berdasarkan urutan paling tinggi hingga terendah adalah dimensi pengetahuan akademik, dimensi kesejahteraan fisik dan perkembangan motorik, dimensi ketrampilan berpikir dasar,

dimensi disiplin diri, dimensi kematangan sosial emosional dan dimensi ketrampilan komunikasi.

Secara lebih jelas, urutan ranking dimensi-dimensi ini dapat dilihat pada profil kesiapan sekolah anak pada grafik 1 berikut.



Grafik 1. Profil Kesiapan Sekolah Anak di Gugus V Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali Tahun 2017

Hasil survei yang telah dilakukan menunjukkan bahwa dimensi-dimensi dalam profil kesiapan sekolah tersebut dapat dikategorikan dalam aspek kemampuan fisik, kognitif dan non kognitif. Berdasarkan kategorisasi tersebut, dimensi kesejahteraan fisik dan perkembangan motorik yang termasuk dalam aspek kemampuan fisik, menempati rangking kedua dalam profil kesiapan sekolah anak. Kondisi ini menandakan bahwa anak-anak dalam keadaan sehat dan sejahtera serta tidak memiliki kelainan dan kendala fisik yang menghambat anak untuk belajar. Selanjutnya, dimensi pengetahuan akademik dan dimensi ketrampilan berpikir dasar yang termasuk dalam aspek kemampuan kognitif, menempati rangking pertama dan kedua dalam profil kesiapan sekolah anak. Kondisi ini menunjukkan bahwa stimulasi pembelajaran yang dilakukan pada kedua dimensi ini sudah sangat baik. Selain itu kondisi ini juga menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak-anak sudah sangat baik. Sedangkan dimensi disiplin diri, dimensi kematangan sosial emosional dan dimensi ketrampilan komunikasi yang termasuk dalam aspek kemampuan non kognitif menempati rangking keempat, kelima dan keenam dalam profil kesiapan sekolah anak. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan non

kognitif anak-anak masih belum terstimulasi dengan baik.

Jika dicermati pada hasil survei tersebut, terdapat kesenjangan capaian pembelajaran antara aspek kemampuan fisik, kognitif dan non kognitif yang tercermin dalam dimensi-dimensi kesiapan sekolah. Dimensi-dimensi yang tergolong dalam kategori aspek kemampuan non kognitif, memiliki capaian nilai rata-rata yang lebih rendah jika dibandingkan dengan dimensi-dimensi yang termasuk dalam aspek kemampuan kognitif. Kesenjangan ini perlu mendapatkan perhatian karena merupakan pertanda belum berhasilnya stimulasi pembelajaran pada aspek kemampuan non kognitif pada anak-anak.

Hasil penelitian Nurhayati (2017) terhadap para guru TK di daerah Sleman, Yogyakarta menyatakan bahwa guru cenderung berfokus mengembangkan kompetensi anak dalam keterampilan akademik melalui pembelajaran matematika, membaca dan menulis dengan tujuan untuk mempersiapkan anak-anak agar dapat diterima di SD favorit. Tindakan ini dilakukan guru untuk memenuhi tuntutan orangtua yang menghendaki anak-anak menguasai kompetensi kognitif untuk menghadapi tes seleksi masuk SD favorit. Hasil serupa didapatkan dari penelitian Rahmawati dkk (2018) terhadap guru TK dan orangtua anak yang berpendapat bahwa faktor kognitif dalam kesiapan sekolah

dianggap lebih penting dari faktor nonkognitif karena faktor kognitif merupakan prasyarat bagi anak untuk dapat diterima di SD favorit.

Meskipun terdapat peraturan yang melarang penggunaan tes kognitif sebagai dasar untuk penerimaan anak masuk SD (Keputusan Menteri Pendidikan Nasional, 2002), namun kenyataan menunjukkan masih banyak SD favorit yang melakukan seleksi penerimaan murid baru dengan dasar tes kognitif. Kondisi ini menyebabkan para guru dan orangtua cenderung lebih mengutamakan kesiapan sekolah dalam bidang kompetensi kognitif.

Kondisi yang terjadi pada hasil survei ini pun demikian, rendahnya capaian nilai rata-rata pada kemampuan non kognitif anak-anak, disebabkan karena guru lebih mengutamakan capaian pembelajaran kemampuan kognitif dibandingkan dengan kemampuan non kognitif karena tuntutan situasi dan kondisi lingkungan serta tuntutan dari para orangtua. Kondisi yang terjadi ini perlu mendapatkan perhatian karena terwujudnya kesiapan sekolah merupakan perpaduan dari semua dimensi yang ada dalam kesiapan sekolah. Jika salah satu dimensi dalam kesiapan sekolah belum tercapai dengan baik, maka kesiapan sekolah yang dimiliki anak pun belum dapat tercapai dengan baik. Kesenjangan capaian nilai rata-rata antara dimensi-dimensi dalam

kesiapan sekolah ini perlu diperhatikan lebih lanjut agar anak-anak ketika masuk SD telah memiliki kesiapan sekolah yang baik dalam keseluruhan dimensi.

KESIMPULAN

Kondisi kesiapan sekolah anak-anak TK di Gugus V kecamatan Wonosegoro kabupaten Boyolali perlu mendapatkan perhatian karena belum tercapainya secara maksimal dimensi-dimensi dalam kesiapan sekolah. Diperlukan penanganan khusus agar semua dimensi dalam kesiapan sekolah dapat teraih secara optimal karena rendahnya salah satu dimensi dalam kesiapan sekolah akan menghambat terwujudnya kesiapan sekolah secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnold, C., Bartlett, K., Gowani, S., & Merali, R. (2007). *Is everybody ready? Readiness, transition and continuity: lessons, reflections and moving forward*.
- Connell, C. M., & Prinz, R. J. (2002). The Impact of Childcare and Parent – Child Interactions on School Readiness and Social Skills Development for Low-Income African American Children, *40*(2), 177–193.
- Cuskelly, M., & Detering, N. (2003). Teacher and Student Teacher Perspectives of School Readiness. *Australian Journal of Early Childhood*, *28* No. 2.
- Doherty, G. (1997). Zero to Six The

- Basis for School Readiness, (May). 1869.
- Fayez, M., Ahmad, J. F., & Oliemat, E. (2016). Jordanian Kindergarten and 1st-Grade Teachers' Beliefs About Child-Based Dimensions of School Readiness Jordanian Kindergarten and 1st-Grade Teachers' Beliefs About. *Journal of Research in Childhood Education*, 30(3), 293–305.
<https://doi.org/10.1080/02568543.2016.1178195>
- Janus, M. A., & Offord, D. R. (2007). Development and Psychometric Properties of the Early Development Instrument (EDI): A Measure of Children's School Readiness *, 39(1), 1–22.
<https://doi.org/10.1037/cjbs2007001>
- Keating, D. P., & Hertzman, C. (Eds.). (1999). *Developmental health and the wealth of nations*. New York: Guilford Press.
- Konold, T. R., Pianta, R. C., Konold, T. R., & Pianta, R. C. (2005). Empirically-Derived, Person-Oriented Patterns of School Readiness in Typically-Developing Children: Description and Prediction to First-Grade Achievement Typically-Developing Children: Description and Prediction to First-Grade Achievement, (January 2015), 37–41.
<https://doi.org/10.1207/s1532480xads0904>
- Lemelin, J., Boivin, M., Forget-dubois, N., Dionne, G., Se, J. R., Brendgen, M., ... Pe, D. (2007). The Genetic – Environmental Etiology of Cognitive School Readiness and Later Academic Achievement in Early Childhood, 78(6), 1855–
- Magdalena, S. M. (2013). Social and emotional competence - predictors of school adjustment. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 76, 29–33.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.04.068>
- Mashburn, A. J., Pianta, R. C., Mashburn, A. J., & Pianta, R. C. (2016). Social Relationships and School Readiness and School Readiness, 9289(May).
<https://doi.org/10.1207/s15566935eed1701>
- Nasional, M. P. Penerimaan Siswa ada Taman Kanak-kanak dan Sekolah, Pub. L. No. 051/U/2002 (2002). Indonesia.
- Nurhayati, W. (2017). Exploring the understanding and practice of school readiness and transition to school in the Yogyakarta Province in Indonesia.
- PACEY. (2013). *What Does “ School Ready” Really Mean?* Bromley.
- Pianta, R. C., & Kraft-Sayre, M. (1999). Parents' Observations about Their Children's Transitions to Kindergarten. *Young Children*, 54, 47–52.
- Piotrkowski, C. S., Botsko, M., & Matthews, E. (2006). Parents' and Teachers' Beliefs About Children's School Readiness in a High-Need Community, 558(4), 537–558.
- Rahmawati, A., Tairas, M. M. W., & Nawangsari, N. A. F. (2018). Children's School Readiness Based on Teachers' and Parents' Perceptions. *International Journal of Pedagogy and Teacher*

- Education (IJPTE)*, 2(1), 201–212.
- Şahin, İ. T., & SAK, R. (2013). A Comparison of Preschool and First Grade Teachers' Views about School Readiness, *13*(3), 1708–1713.
<https://doi.org/10.12738/estp.2013.3.1665>
- Snow, K. L. (2010). Early Education and Development Measuring School Readiness: Conceptual and Practical Considerations, (April 2015), 37–41.
<https://doi.org/10.1207/s15566935eed1701>
- Vernon-feagans, L., & Blair, C. (2006). Measurement of School Readiness Measurement of School Readiness, *9289*(June).
<https://doi.org/10.1207/s15566935eed1701>

BAHAN AJAR SAINS ANAK USIA DINI BERBASIS KEARIFAN LOKAL DAN NILAI KEISLAMAN

Diana¹, Anandita Eka Setiadi²

Universitas Muhammadiyah Pontianak, Indonesia

E-mail: Diandraechi@gmail.com¹ Email: inianandita.eka@gmail.com²

ABSTRAK

This research aims to develop learning materials at science based on local wisdom and islamic values that can be used at schools. This research conducted with research and development 4-D Model. There are four stages which are define, design, develop, and dessiminate. Data were collected through observation, interview, validation sheets and response sheets for teachers and students. Product learning materials tested limited trials at ANNUR kindergarten in Pontianak. The validity of the results achieved very valid. The results of validation learning materials achieved very well with score 81%. The results of a response teacher and students achieved strong category with score 76%. The conclusion about this research learning materials at science based on local wisdom and islamic values worthy to use in the learning process at schools.

Keywords: *Learning material, Early childhood*

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar sains anak usia dini berbasis kearifan lokal dan nilai keislaman yang layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan Four D (Model 4D). Terdapat empat tahapan dimulai dari define, design, develop, dan dessiminate. Pengambilan data menggunakan lembar observasi, lembar wawancara, lembar validasi dan angket respon untuk guru dan siswa. Analisa data menggunakan metode deskriptif. Produk bahan ajar melalui uji coba terbatas di TK ANNUR di Kota Pontianak. Hasil penilaian bahan ajar oleh validator sebesar 81% dengan kriteria sangat valid. Respon siswa dan guru terhadap bahan ajar sebesar 76% dengan kriteria kuat. Disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal dan nilai keislaman layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Bahan ajar, Anak usia dini

PENDAHULUAN

Pembelajaran sains harus melibatkan aspek pengetahuan, afektif dan psikomotor sehingga pengetahuan untuk memahami konsep diperoleh melalui proses berpikir dengan memiliki ketrampilan proses dan sikap ilmiah.

Hal ini sesuai pendapat dari (Barenthien, Lindner, Ziegler, & Steffensky, 2018) bahwa dalam mewujudkan proses pembelajaran sains yang berkualitas diperlukan keterampilan guru yang meliputi *science-specific content knowledge* (konsep dan inkuiri) dan *pedagogical content knowledge*.

Menurut (Sudarisman, 2015) bahwa sains yang diajarkan di sekolah harus memiliki tujuan yang jelas sehingga guru diwajibkan untuk paham hakikat sains, bertindak sebagai fasilitator, dan bisa mewujudkan pembelajaran yang memperhatikan kemampuan dan kebutuhan siswa. Pernyataan ini didukung oleh (Suastra, 2009) bahwa sebaiknya mata pelajaran sains didasari atas hubungan manusia dengan manusia, peristiwa di alam, inovasi sains dan teknologi, dan manfaat sains bagi kehidupan sehari-hari. Dengan adanya mata pelajaran sains yang lengkap diharapkan guru-guru sains dapat memberikan informasi terkait sains multidimensi kepada siswa.

Permasalahan utama yang sekarang sedang dihadapi adalah lambatnya informasi kemajuan sains yang diberikan kepada siswa di sekolah dan kurangnya pemahaman akan hubungan sains dan agama sehingga seringkali menimbulkan multi tafsir pada diri siswa (Mansour, 2015).

Berdasarkan hasil observasi di PGPAUD/PGTK di Kota Pontianak dan Kabupaten Kubu Raya masih ditemukan fakta bahwa sains diajarkan dalam bentuk konsep dan hafalan seperti mengajarkan tentang susunan tata surya, warna pelangi, dan anggota badan. Disisi lain Kalimantan Barat yang memiliki multi etnis membuka kesempatan bagi guru untuk mengeksplorasi

kearifan lokal dan mulai mengenalkannya ke siswa. Hanya saja kurangnya bahan ajar dan keterbatasan informasi menjadi penghalang untuk melaksanakan hal tersebut dalam proses pembelajaran.

Sehingga diperlukan bahan ajar yang dapat digunakan oleh guru. Bahan ajar yang berisikan informasi tentang peristiwa sains dalam kehidupan sehari-hari dan konsep kearifan lokal yang terkandung di dalamnya serta bagaimana cara agama islam memandang peristiwa sains tersebut. Bahan ajar sains ini diharapkan menjadi jembatan informasi yang dapat membantu siswa dan guru dalam memandang sains sebagai satu konsep yang utuh dan sama.

KAJIAN TEORITIK

Konsep Sains pada Anak Usia Dini

Sains adalah proses berpikir yang dilakukan oleh manusia sehingga mendapat jawaban atas segala sesuatu yang terjadi di alam dan sifat-sifatnya. Sains juga merupakan proses keingintahuan yang timbul dalam diri manusia untuk dapat menjelaskan fenomena dan peristiwa yang terjadi di alam. Hal ini sesuai pernyataan dari (Andersson & Gullberg, 2014) bahwa tujuan utama dari pembelajaran sains pada anak adalah memberikan pemahaman akan konsep sains. Seringkali yang terjadi adalah guru tidak dapat menjembatani antara konsep dan

pengetahuan awal yang dimiliki oleh anak-anak sehingga timbul miskonsepsi akan sains.

Ketidakmampuan guru dalam memberikan pemahaman akan konsep sains sesuai dengan hasil penelitian (Thulin & Redfors, 2017) yang menyatakan bahwa anak usia dini sudah memiliki berbagai pandangan dan pengetahuan awal dan didukung pengalaman yang mereka dapatkan di luar sekolah sehingga ketika guru memberikan konsep sains maka akan banyak timbul pandangan dalam diri anak-anak.

Penelitian oleh (Roychoudhury, 2014) menyebutkan bahwa seharusnya guru memberikan konsep sains yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari yang dilalui oleh anak-anak sehingga mereka memiliki pemahaman yang benar akan konsep sains.

Kearifan Lokal dan Sains

Kebudayaan merupakan salah satu potensi lokal yang dimiliki suatu daerah. Sesuai pendapat (Rusilowati & Binadja, 2012) bahwa untuk memberikan pemahaman masyarakat terhadap alam dan lingkungan dapat dilakukan melalui pembelajaran sains beserta penyebabnya dan kaitan dengan kehidupan sehari-hari yang memberikan pengetahuan langsung untuk dicari dengan menggunakan metode ilmiah secara sistematis.

Pada proses pembelajaran sains dengan pemanfaatan kearifan lokal

(keanekaragaman hayati, sosial budaya dan lingkungan) dapat menumbuhkan kecakapan mengenal diri (*self awareness*) pada siswa. Dengan demikian penerapan pembelajaran berbasis kearifan lokal ini dapat dijadikan upaya untuk menjembatani antara pembelajaran di kelas dengan kehidupan sehari-hari (Yokhebed, Titin, & Wahyuni, 2016).

Sains Berbasis Agama

(Freire, 2018) dalam penelitiannya terkait hubungan agama dan sains menghasilkan asumsi-asumsi yang menyatakan bahwa ada irisan antara agama dan sains dan hal ini sebenarnya sudah terjadi sejak Darwin mengemukakan teori evolusinya di kalangan ilmuwan dan menjadi perdebatan. (Mansour, 2015) dalam penelitiannya menyatakan bahwa akan banyak timbul perdebatan di kalangan siswa ketika guru menyampaikan konsep sains yang sekilas terlihat berbeda dengan konsep yang diajarkan oleh agama.

METODOLOGI PENELITIAN

Merujuk pada tujuan penelitian maka metode penelitian untuk menghasilkan bahan ajar sains berbasis kearifan lokal dan nilai keislaman berdasarkan metode *Research and Development* (R&D). Metode R & D dilakukan untuk mengembangkan dan validasi produk dalam hal ini berupa bahan ajar.

Model pengembangan yang digunakan adalah model 4 D yang digunakan oleh (Thiagarajan, 1920) Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate* atau diadaptasi menjadi model 4-D.

Penelitian dilakukan TK ANNUR yang terletak di Kota Pontianak. Subjek penelitian ini adalah guru dan anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini melakukan analisis data kualitatif dan kuantitatif tentang pengembangan dan penggunaan bahan ajar sains berbasis kearifan lokal dan nilai keislaman di kelas. Analisis data kualitatif diperoleh melalui data hasil *define* (pendefinisian) dan *design* (perancangan). Analisis data kuantitatif diperoleh melalui data hasil *develop* (pengembangan) yaitu penilaian para ahli dan respon guru dan siswa terhadap bahan ajar yang dikembangkan yang kemudian dihitung dan dianalisis.

Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap analisis kebutuhan dan pengumpulan data dilakukan untuk mengumpulkan data terkait bahan ajar, bahan ajar sains, materi sains, dan proses pembelajaran sains yang dilakukan oleh guru PGTK (PAUD) dan mendata kearifan lokal di Kota Pontianak.

Tahap Design (Perancangan)

Tahap deskripsi dan desain produk yaitu menyusun produk awal bahan

ajar sains berbasis kearifan lokal dan nilai islam.

Tahap Develop (Pengembangan)

Validasi bahan ajar sains dilakukan oleh tiga orang yaitu 1 orang dosen prodi PG PAUD Universitas Muhammadiyah Pontianak sebagai ahli materi, 1 orang dosen Universitas Muhammadiyah Pontianak prodi PGPAUD sebagai ahli media, dan 1 orang guru PAUD sebagai ahli bahasa. Validasi dilakukan untuk menentukan apakah bahan ajar yang dibuat sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap Uji Coba Produk

Penelitian menggunakan model *One-Shot Case Study*.

X - O

Keterangan:

X = Penerapan produk yang dikembangkan

O = Penilaian Respon oleh siswa & Guru

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Dalam tahap ini ditemukan fakta bahwa belum tersedianya bahan ajar khusus terkait sains, kearifan lokal, dan nilai keislaman. Berdasarkan Tabel 1 diperlihatkan bahwa dari

hasil observasi dan wawancara menunjukkan guru PGTK dan PG PAUD selama ini jarang sekali melakukan kegiatan sains karena kurangnya informasi dan prosedur untuk melakukannya.

Tabel 1. Hasil Observasi dan Pengamatan di PGTK dan PG PAUD Kota Pontianak

No	Analisis	Pengumpulan Data
1	Bahan Ajar Sains	Hasil observasi menunjukkan bahwa tidak ditemukan bahan ajar sains ataupun kelengkapan peralatan untuk melakukan kegiatan sains di sekolah.
2	Materi Sains	Hasil wawancara menunjukkan bahwa selama ini guru hanya mengajarkan tentang astronomi (bintang, bumi, matahari), geografi (laut, gunung, sungai), dan Makhluk hidup (hewan dan tumbuhan)
3	Pengenalan Kearifan Lokal	Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa guru jarang atau tidak pernah mengkaitkan antara kearifan lokal daerah dengan materi di kelas.
4	Pengenalan Agama Islam	Hasil observasi menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru jarang mengkaitkan agama islam (al-quran dan hadist) dalam materi di kelas

2. Tahap Design (Pengembangan)
Penyusunan produk awal bahan ajar sains dilakukan untuk mendapatkan gambaran besar produk yang dihasilkan. Tahap ini dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Deskripsi dan Desain Produk Bahan Ajar Sains

No	Desain	Deskripsi
1	Format Isi Bahan Ajar	Format bahan ajar akan menggunakan format interaktif dengan berusaha menampilkan informasi yang komunikatif dan lugas terkait kegiatan yang akan dilakukan bersama anak-anak dalam proses pembelajaran di kelas
2	Format Bahan Ajar	Format bahan ajar menggunakan kertas berukuran A5 dengan bahan licin (luks) sehingga tidak mudah robek dan terlipat saat digunakan
3	Isi	Bahan ajar didesain dengan bagian isi yang terdiri dari : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pendahuluan tentang pentingnya sains bagi anak usia dini ➤ Informasi kearifan lokal yang dapat diberikan ke anak-anak ➤ Permainan sains dan kaitannya dengan agama Islam.

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lembar informasi seni melipat untuk anak
4	Kearifan Lokal	<p>Kearifan lokal yang dipilih untuk diberikan pada anak-anak saat melakukan kegiatan sains adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Etnoekologi membuka lahan dengan cara bakar ➤ Budaya saprah makan bersama ➤ Rumah adat
5	Agama Islam	<p>Untuk nilai agama Islam yang disisipkan di bahan ajar sains adalah yang bersumber pada Al-quran (ayat-ayat) yang punya hubungan dengan kegiatan praktikum sains</p>

3. Tahap Develop (Pengembangan)

Data hasil validasi para ahli digunakan untuk mengetahui kesesuaian bahan ajar dengan kebutuhan. Validasi yang dilakukan untuk mengevaluasi media yang dikembangkan. Berikut hasil dari validasi para ahli:

a. Validasi Materi

Ahli materi menilai tentang isi materi yang ada di bahan ajar sains. Hasil penilaian dari ahli materi terhadap bahan ajar sains adalah 84% dengan kriteria sangat valid.

b. Validasi Media

Ahli media memberikan penilaian dari aspek kelayakan kegrafikan yang terdiri dari beberapa indikator yaitu ukuran bahan ajar, desain sampul (cover) bahan ajar dan desain bahan ajar. Validasi bahan ajar oleh ahli media menilai tentang kelayakan kegrafikan dengan hasil penilaian bahan ajar termasuk dalam kategori sangat valid ditunjukkan dengan persentase sebesar 80%.

c. Validasi Bahasa

Ahli bahasa memberikan penilaian dari aspek bahasa yang terdiri dari beberapa indikator yaitu lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa dan penggunaan istilah dan simbol/ikon. Berdasarkan hasil penilaian bahasa yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar sudah masuk dalam kategori sangat valid dengan perolehan persentase 81%.

Tahap Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan pada TK An-Nur di Kota Pontianak dengan jumlah responden sebanyak 3 orang guru dan 13 siswa. Aspek yang dinilai dalam uji coba yaitu

kemudahan pemahaman, kemandirian belajar, keaktifan dalam belajar, minat, penyajian dan penggunaan. Respon guru terhadap bahan ajar sains dapat dilihat pada tabel 3:

Tabel 3. Respon Guru Terhadap Bahan Ajar Sains

No	Aspek	% NRS	Kriteria
1.	Kemudahan pemahaman	79%	Kuat
2.	Kemandirian belajar	71%	Kuat
3.	Keaktifan dalam belajar	74%	Kuat
4.	Minat	72%	Kuat
5.	Penyajian	80%	Sangat Kuat
6.	Penggunaan	79%	Kuat
	Rata-rata	76%	Kuat

Berdasarkan tabel di atas respon guru termasuk dalam kategori kuat. Rata-rata persentase yang diperoleh yaitu 76%.

Respon siswa terhadap bahan ajar sains dapat dilihat pada Tabel 4:

Tabel 4. Respon Siswa Terhadap Bahan Ajar Sains

No	Aspek	% NRS	Kriteria
1.	Kemudahan pemahaman	81%	Kuat
2.	Kemandirian belajar	75%	Kuat
3.	Keaktifan dalam belajar	78%	Kuat
4.	Minat	81%	Kuat
5.	Penyajian	80%	Sangat Kuat

			Kuat
6.	Penggunaan	80%	Kuat
	Rata-rata	79%	Kuat

Pembahasan

Bahan ajar sains berbasis kearifan lokal dan nilai keislaman dihasilkan sebagai solusi dari permasalahan guru yang tidak memiliki alat bantu atau bahan ajar dalam mengenalkan sains sejak usia dini. Bahan ajar sains ini berisi konsep dan contoh peristiwa sains dalam kehidupan sehari-hari yang dikaitkan dengan nilai kearifan lokal Kalimantan Barat dan disertai dengan penjelasan agama sehingga siswa diharapkan dapat memahami konsep sains secara utuh. Pentingnya penggunaan bahan ajar sains bagi guru yang PAUD/PGTK dapat menjadi salah satu cara dalam meningkatkan pemahaman anak terkait sains dan proses yang terjadi di dalamnya (Gerde, Pierce, Lee, & Van Egeren, 2018).

Menurut (Prasetyo, 2016) pembelajaran sains untuk anak usia dini difokuskan pada pembelajaran mengenai diri sendiri, alam sekitar, dan gejala alam. Pembelajaran sains pada anak usia dini memiliki beberapa tujuan, diantaranya yaitu: (1) membantu pemahaman anak tentang konsep sains dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari, (2) membantu menumbuhkan minat pada anak usia dini untuk mengenal dan mempelajari benda-benda serta

kejadian di lingkungan sekitarnya, (3) membantu anak agar mampu menerapkan berbagai konsep sains untuk menjelaskan gejala-gejala alam dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, (4) membantu anak usia dini untuk dapat mengenal dan memupuk rasa cinta kepada alam sekitar sehingga menyadari keagungan Tuhan Yang Maha Esa. Jika kita lihat tingkatan pendidikan yang ada di Indonesia bahwa sebenarnya tingkat paling bawah pendidikan dimulai dari pendidikan anak usia dini.

Hal ini sesuai dengan pernyataan (Christianna, 2013) bahwa pendidikan dasar merupakan posisi yang paling menentukan dan strategis untuk pengembangan sumber daya manusia yang seutuhnya. Hal ini dikarenakan usia dini, yaitu anak pada rentang usia lahir sampai dengan enam tahun merupakan usia yang paling mudah untuk diisi apa saja baik itu secara fisi ataupun mental. Dengan kata lain periode ini merupakan periode paling strategis untuk menumbuhkembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosioemosional, dan spiritual.

Sejalan dengan penelitian (Bagdonas & Silva, 2015) bahwa pembelajaran sains di kelas dengan cara mengaitkan antara sains dan agama merupakan cara efektif untuk mengajarkan konsep sains dan menstimulasi hubungan sains dengan agama. Hasil penelitian yang

dilakukan oleh (Taber, 2017) menyatakan bahwa pembelajaran sains yang dihubungkan dengan agama memiliki tantangan yang cukup besar terkait pemahaman agama yang dimiliki oleh siswa dan cara siswa melihat peristiwa sains di kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN DAN SARAN

Bahan ajar sains berbasis kearifan lokal dan nilai keislaman memiliki kriteria sangat valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan secara luas dalam pembelajaran. Bahan ajar sains dihasilkan dengan tujuan agar agama Islam dan sains dapat diberi kedudukan yang sama dan seimbang. Kombinasi keduanya dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan nilai kognitif pada diri siswa tanpa harus mengesampingkan nilai ke-Tuhan-an.

REFERENSI

- Andersson, K., & Gullberg, A. (2014). What is science in preschool and what do teachers have to know to empower children? *Cultural Studies of Science Education*, 9(2), 275–296.
<https://doi.org/10.1007/s11422-012-9439-6>
- Bagdonas, A., & Silva, C. C. (2015). Enhancing Teachers' Awareness About Relations Between Science and Religion: The Debate Between Steady State and Big Bang Theories. *Science and Education*, 24(9–10), 1173–1199.
<https://doi.org/10.1007/s11191-015-9781-7>

- Barenthien, J., Lindner, M. A., Ziegler, T., & Steffensky, M. (2018). Exploring preschool teachers' science-specific knowledge. *Early Years*, 5146, 1–16. <https://doi.org/10.1080/09575146.2018.1443321>
- Christianna, A. (2013). Pelatihan Perancangan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Bekas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Se-Siwalankerto Surabaya. *Journal of Service Learning*, 1(1), 7–13.
- Freire, O. (2018). Is a Dialogue Between Science and Religion Possible ?, (2016).
- Gerde, H. K., Pierce, S. J., Lee, K., & Van Egeren, L. A. (2018). Early Childhood Educators' Self-Efficacy in Science, Math, and Literacy Instruction and Science Practice in the Classroom. *Early Education and Development*, 29(1), 70–90. <https://doi.org/10.1080/10409289.2017.1360127>
- Mansour, N. (2015). Science Teachers' Views and Stereotypes of Religion, Scientists and Scientific Research: A call for scientist–science teacher partnerships to promote inquiry-based learning. *International Journal of Science Education*, 37(11), 1767–1794. <https://doi.org/10.1080/09500693.2015.1049575>
- Prasetyo, S. (2016). Implementasi Pembelajaran Sains untuk Anak Usia Dini, VII(1).
- Roychoudhury, A. (2014). Connecting science to everyday experiences in preschool settings. *Cultural Studies of Science Education*, 9(2), 305–315. <https://doi.org/10.1007/s11422-012-9446-7>
- Rusilowati, A., & Binadja, A. (2012). Mitigasi Bencana Alam Berbasis Pembelajaran Bervisi Science Environment. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia (Indonesian Journal of Physics Education)*, 8(1), 51–60. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPMI>
- Suastra, I. W. (2009). *Pembelajaran Sains Terkini: Mendekatkan Siswa dengan Lingkungan Alamiah dan Sosial Budayanya*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudarisman, S. (2015). Memahami hakikat dan karakteristik pembelajaran biologi dalam upaya menjawab tantangan abad 21 serta optimalisasi implementasi kurikulum 2013. *Jurnal Florea*, 2(1), 29–35. <https://doi.org/10.5301/jn.2010.5711>
- Taber, K. S. (2017). The Relationship Between Science and Religion: A Contentious and Complex Issue Facing Science Education. *Science Education: A Global Perspective*, 1–357. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-32351-0>
- Thiagarajan, S. (1920). *And Others Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*, (Mc).
- Thulin, S., & Redfors, A. (2017). Student Preschool Teachers' Experiences of Science and Its Role in Preschool. *Early*

Childhood Education Journal,
45(4), 509–520.
<https://doi.org/10.1007/s10643-016-0783-0>

Yokhebed, Y., Titin, T., & Wahyuni, E. S. (2016). Peningkatan Life Skill melalui Pembelajaran berbasis Keunggulan Lokal. *In Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning*, 13(1), 455–460.

PENGARUH KETERLIBATAN ORANGTUA DAN POLA ASUH TERHADAP DISIPLIN ANAK

Edy¹, Myrnawati CH², M. Syarif Sumantri³, Elindra Yetti⁴

Program Studi PAUD Pascasarjana, Universitas Negeri Jakarta

E-mail: edy1609@yahoo.com¹

ABSTRAK

This study aims to obtain information about the influence of the Parent's involvement in Family Education Program (PPK) and parenting styles to child discipline on PAUD student who already have an intervention of family education program. This study uses facta ex-post facto survey method. Respondence of this research are parents of PAUD student in south Jakarta who already have an intervention of family education program. Research Results (1) The involvement of parents at schools through family education programs has an impact on child development (discipline). (2) Parenting styles (democratic and authoritarian) have affects to discipline of children (3) Parental involvement at schools and parenting has interaction (4) Parental involvement in family education programs and democratic parenting have a better influence on child discipline (5) Active parental involvement in family education programs at schools and authoritarian parenting have an influence on children's discipline

Keywords: Parents, Parenting Styles, and Child Discipline

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh keterlibatan orangtua dan pola asuh terhadap disiplin anak pada satuan PAUD yang sudah mendapatkan intervensi program pendidikan keluarga. Metode penelitian yang digunakan adalah survey ex post facto. Responden penelitian adalah orang tua siswa PAUD di Jakarta Selatan setelah mendapatkan intervensi program pendidikan keluarga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Keterlibatan orangtua di satuan pendidikan melalui program pendidikan keluarga memiliki pengaruh pada disiplin anak. (2) Pola asuh orangtua mempengaruhi disiplin anak (3) Keterlibatan orangtua di satuan pendidikan dan pola asuh memiliki interaksi (4) Keterlibatan orangtua pada program pendidikan keluarga dan pola asuh demokratis memiliki pengaruh lebih baik terhadap disiplin anak (5) Keterlibatan orangtua aktif pada program pendidikan keluarga dan pola asuh otoriter memiliki pengaruh terhadap disiplin anak.

Kata Kunci: Orang tua, Pola asuh, Disiplin Anak

PENDAHULUAN

Pengembangan anak usia dini melalui program PAUD saat ini telah menjadi prioritas pembangunan pendidikan di Indonesia. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan jenjang pendidikan awal dalam sistem pendidikan nasional yang memegang

peranan penting mencetak generasi penerus bangsa berkualitas. Melalui pengembangan program PAUD diharapkan potensi anak dapat berkembang secara optimal sehingga menjadi insan yang berkarakter baik, cinta tanah air serta bertanggung jawab (Kemendikbud, 2017).

Peran keluarga dalam mengawal tumbuh kembang anak melalui proses pendidikan anak dinilai sangat penting, sehingga Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2017 menerbitkan Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 30 Tahun 2017 tentang Pelibatan Keluarga dalam Penyelenggaraan Pendidikan yang bertujuan untuk menjalin kemitraan keluarga, satuan pendidikan, dan masyarakat untuk membangun ekosistem pendidikan yang menumbuhkan budi pekerti dan budaya prestasi peserta didik (Permendikbud, 2017).

(Brofenbrenner & Morris, 1998) yang menyatakan bahwa atmosfir keluarga akan mempengaruhi perkembangan anak. Namun tantangan di abad 21 bagi orangtua sangat kompleks, antara lain: a) masuknya budaya asing melalui media elektronik, cetak maupun media sosial yang bisa diakses dengan mudah oleh siapapun, b) Pola pengasuhan, pengawasan dan pelibatan orang tua yang kurang optimal dalam pendidikan pun menjadi kontribusi terjadinya tingkat kriminalitas, c) pengawasan lingkungan yang minim, d) penegakan hukum yang lemah. (Berthelsen & Walker, 2008) mengungkapkan bahwa pelibatan orang tua merupakan suatu tindakan kelompok tertentu dengan karakteristik perilaku, kepercayaan serta latar belakang ras-etnik dan ekonomi berbeda.

Disamping itu orang tua juga menghadapi berbagai tantangan dalam melaksanakan peran

pengasuhan anak di rumah, terutama dalam pembiasaan perilaku disiplin sehari-hari. Hasil pantauan pada beberapa satuan PAUD di Jakarta Selatan tahun 2018 diperoleh data sebanyak 39% anak usia 5-6 tahun memiliki sikap disiplin rendah.

Demikian pula keterlibatan orang tua dalam mendukung proses pembelajaran anaknya di PAUD masih rendah. Orang tua berkomunikasi secara langsung dengan kepala/wali kelas satuan PAUD hanya sebatas pada kebutuhan administrasi dan melalui buku komunikasi/penghubung, capaian perkembangan anak sebatas diketahui saja tanpa ada tindaklanjutnya.

Tantangan dan kendala ini bisa diatasi melalui berbagai pendekatan, salah satunya adalah melalui pelibatan orang tua di satuan pendidikan anak usia dini. (Riany, Meredith, & Cuskelly, 2017) menyatakan bahwa proses pelibatan orangtua di sekolah memiliki berbagai dampak positif bagi anak di setiap jenjang pendidikan. Hasil penelitian meta-analisis yang melibatkan 42 kajian yang berbeda membuktikan bahwa dampak keterlibatan orang terhadap prestasi belajar anak di sekolah berlaku di setiap jenjang pendidikan, dimulai dari pendidikan anak usia dini hingga pendidikan tinggi.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga telah menyelenggarakan program pelibatan orang tua di satuan pendidikan anak usia dini. Tujuan pelibatan orang tua ini adalah untuk

menyelaraskan dan menyinergikan pola pendidikan di rumah dan di satuan pendidikan dengan memberikan peningkatan kompetensi orang tua siswa. Hal ini selaras dengan hasil studi dampak program PPAUD Bank Dunia Tahun 2013 yang menyatakan bahwa intensitas dukungan keluarga berpengaruh meningkatkan pencapaian perkembangan anak usia dini (usia 0-6 tahun) (Kemendikbud, 2017).

Anak-anak yang diasuh dengan dengan pendekatan pola asuh positif, kemungkinan besar akan berkembang dengan baik, memiliki kemampuan baik, dan selalu merasa nyaman akan dirinya sendiri atas segala hasil yang telah dicapainya. Pola asuh positif akan mengembangkan kebiasaan baik yang merupakan landasan penting dalam mengembangkan karakter positif. Sebagaimana (Darta, 2017) mendefinisikan *positive parenting* sebagai pola asuh yang bertujuan untuk mengembangkan dan mengelola perilaku anak dengan cara yang membangun dan tidak menyakitkan anak. Pola asuh ini dikembangkan berdasarkan komunikasi yang baik dan juga perhatian yang positif untuk membantu anak agar berkembang.

Oleh karena itu keterlibatan orang tua sangat dibutuhkan. Keterlibatan orangtua dijelaskan sebagai dampak dari keputusan untuk mendukung praktek pendidikan dan filosofi komunikasi dan ide dan teori serta kepercayaan antara orangtua dan sekolah. Keterlibatan orang tua dalam mendidik anak sangatlah erat kaitannya dalam mendukung proses

pertumbuhan dan perkembangan, menjadi anak yang memiliki karakter baik dan mendukung anak dalam meningkatkan prestasi belajarnya. Salah satu karakter baik pendukung prestasi belajar berupa sikap disiplin, yang diperoleh melalui proses bimbingan dalam menanamkan pola perilaku tertentu, kebiasaan-kebiasaan tertentu atau membentuk manusia dengan ciri-ciri tertentu. Terutama yang meningkatkan kualitas mental dan moral (Kemendikbud, 2017). Nilai-nilai tersebut menjadi bagian perilaku dalam kehidupan yang tercipta melalui proses binaan melalui keluarga, pendidikan, dan pengalaman.

Keluarga merupakan tempat yang penting dalam pembentukan sikap disiplin yaitu melalui proses pengasuhan orang tua dirumah, proses pendidikan di sekolah dan dukungan lingkungan masyarakat. Keterlibatan orang tua terdiri dari dua hal yaitu kontribusi dan kebutuhan. Kontribusi dapat dilihat dari orang tua dapat bertindak sebagai sumber, dukungan lainnya, bekerja sama dengan guru, berbagi informasi kepada anak. Sedangkan kebutuhan orang tua dapat berupa penyaluran komunikasi, hubungan dengan staf sekolah, pendidikan orang tua dan dukungan orang tua.

Berdasarkan fakta permasalahan yang berkaitan dengan disiplin siswa dan pola pengasuh orang tua, maka perlu dilakukan penelitian tentang pengaruh keterlibatan orang tua dan pola pengasuhan orang tua terhadap disiplin siswa. Keunikan penelitian

ini terletak bentuk keterlibatan orang tua dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini berupa keikutsertaan implementasi program pendidikan keluarga dan pola asuh terhadap disiplin siswa.

KAJIAN TEORITIK

Keterlibatan orang tua

(Permendikbud No 30 Tahun 2013) menyebutkan pelibatan Keluarga merupakan proses dan/atau cara keluarga untuk berperan serta secara aktif dalam penyelenggaraan pendidikan guna mencapai tujuan pendidikan nasional. Empat bentuk keterlibatan orang tua dalam proses pendidikan meliputi: (1) Pertemuan dengan wali kelas minimal dua kali/semester, (2) Mengikuti kelas orang tua (*parenting*) minimal dua kali/tahun, (3) Pelibatan Orang tua terpilih sebagai nara sumber kelas inspirasi, dan (4) Pelibatan Ortu dalam pameran karya dan pentas akhir tahun.

Keterlibatan orangtua menurut (Hornby, 2011) sebagai suatu partisipasi dalam proses pendidikan dan pengalaman anak-anaknya. Keterlibatan orang tua tersebut dibagi menjadi dua yaitu kontribusi orang tua dan kebutuhan orang tua. Kontribusi orang tua dapat dilihat dari orang tua dapat bertindak sebagai sumber, dukungan orang tua lainnya, bekerja sama dengan guru, berbagi informasi kepada anak, sedangkan kebutuhan orang tua dapat berupa penyaluran komunikasi, hubungan dengan staf sekolah, pendidikan orang tua dan dukungan orang tua.

pendidikan orang tua dan dukungan orang tua.

Pola Asuh

Pola pengasuhan sebagai sebuah konstelasi perilaku terhadap anak dan dikomunikasikan dengan anak yang dilakukan bersamaan, menciptakan emosi yang diekspresikan oleh perilaku orangtuanya (Riany, Cuskelly, & Meredith, 2017) juga menyatakan bahwa pola asuh positif diasosiasikan sebagai sebuah kehangatan, struktur, dan dukungan otonomi. Sedangkan pola asuh negatif dijelaskan sebagai pola pengasuhan yang berkaitan dengan penolakan, perselisihan, dan pemaksaan. Pengasuhan negatif merupakan pengasuhan yang bermusuhan dan kritis. (Ahmadi, 1991, p. 180) mengemukakan bahwa, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh *Fels Research Institute*, karakteristik hubungan orang tua-anak dapat dibagi menjadi tiga pola, yaitu 1) Pola menerima-menolak, 2) Pola memiliki-melepaskan, dan 3) Pola demokratis-otokrasi

Disiplin Anak

Disiplin merupakan kemampuan untuk melakukan pengaturan diri sehingga kita mampu untuk melakukan sesuatu yang kita inginkan daripada menjadi daun yang terombang ambing angin dan hanya mengikuti kemana angin mengarahkan daun tersebut (Darta, 2017, p. 166). (Hurlock, 1999) bahwa disiplin merupakan kemampuan dalam diri anak yang mampu menumbuhkan dan mengembangkan

sikap patuh pada peraturan yang diterapkan sekolah. Sedangkan (Shochib, 2017, p. 12) bahwa disiplin diri merupakan makna penting di era global untuk dimiliki dan dikembangkan oleh anak karena dengannya dia dapat memiliki pengendalian internal untuk berperilaku yang senantiasa taat moral.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh keterlibatan orang tua dalam program pendidikan keluarga (PPK) dan pola asuh terhadap disiplin anak didik kelompok B pada satuan PAUD yang sudah mendapatkan program pendidikan keluarga di Jakarta Selatan. Kegiatan ini dilakukan di satuan PAUD yang telah mendapatkan intervensi program pendidikan keluarga dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018. Pelaksanaan penelitian berlangsung mulai dari bulan Juli 2018 sampai dengan Agustus 2018.

Menggunakan metode survey *expost facto* yang bersifat menjelaskan hubungan atau korelasional kausal dengan analisis korelasi tunggal dan analisis korelasi ganda. Penelitian melalui analisis korelasional adalah suatu teknik untuk mengestimasi pengaruh seperangkat variabel bebas (*independen*) terhadap variabel terikat (*dependen*) dalam hubungan sebab

akibat. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel independent antara lain keterlibatan Program Pendidikan Keluarga (PPK) (X_1) dan Pola Asuh (X_2), dengan variabel dependent yaitu disiplin siswa (Y).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain perbandingan faktorial 2 x 2. Sebagaimana yang terlihat dalam desain tersebut yang menjadi variabel bebas pertama adalah keterlibatan orang tua siswa dalam program pendidikan keluarga (PPK), yang dibagi dalam dua kelompok yakni kelompok orang tua siswa terlibat dalam PPK dan kelompok orang tua siswa yang tidak terlibat dalam PPK. Sedangkan variabel atribut adalah pola asuh, yang juga dikategorikan dalam dua kategori, yaitu pengasuhan secara demokratis dan pengasuhan secara otoriter.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian hipotesis dan pembahasan sesuai hasil perhitungan ANAVA dua arah dan uji Tukey dapat dikemukakan sebagai berikut.

1. Hipotesis Pertama

Terdapat pengaruh keterlibatan orang tua antara orang tua yang aktif terlibat dan tidak aktif dengan disiplin anak

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang berkaitan dengan keterlibatan orangtua diperoleh harga F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ ($F_{hitung} = 11,332 > F_{tabel} = 3,95$). Hal ini berarti

menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis kerja (H_1). Artinya, bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara keterlibatan orang tua (aktif dan pasif) terhadap disiplin siswa. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan terdapat perbedaan disiplin siswa antara orang tua terlibat aktif dan pasif pada program pendidikan keluarga terbukti.

Kemudian untuk membuktikan keterlibatan orang tua (aktif atau pasif) yang memberikan pengaruh secara lebih baik terhadap disiplin siswa, maka perlu dilakukan uji perbandingan rerata skor disiplin siswa antara kedua keterlibatan orang tua tersebut melalui uji *Tukey*. Hasil perhitungan rerata skor disiplin siswa kelompok A1 sebesar 87,13 secara signifikan lebih tinggi dari rerata skor disiplin siswa kelompok A2 sebesar 84,17. Melalui uji *Tukey* pada taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$) diperoleh nilai $Q_{hitung} = 8,362 \geq Q_{tabel (0,05)} = 3,63$, maka hipotesis kerja (H_1) yang diterima melalui uji F sejalan dengan hasil uji Q (angka *Tukey*). Hasil uji ini menggambarkan bahwa disiplin siswa yang orang tua terlibat aktif lebih baik daripada orang tua terlibat pasif pada program pendidikan keluarga.

Dari hasil uji ANAVA dan uji perbandingan rerata skor kedua kelompok tersebut, dapat dikemukakan bahwa disiplin siswa yang orang tua terlibat aktif lebih tinggi daripada rerata skor orang tua terlibat pasif pada program pendidikan keluarga. Hasil pengujian hipotesis pertama, membuktikan

bahwa secara keseluruhan terdapat perbedaan disiplin siswa yang orang tua terlibat aktif lebih tinggi daripada rerata skor orang tua terlibat pasif pada program PPK.

2. Hipotesis Kedua

Terdapat pengaruh pola asuh demokratis dan otoriter dengan disiplin anak. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang berkaitan dengan pola asuh dan disiplin diperoleh harga F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ ($F_{hitung} = 11,517 > F_{tabel} = 3,95$). Hal ini berarti menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis kerja (H_1). Artinya, bahwa terdapat perbedaan pola asuh (demokratis dan otoriter) terhadap disiplin siswa. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan terdapat perbedaan disiplin siswa yang mendapatkan pola asuh demokratis dan pola asuh otoriter terbukti.

Kemudian untuk membuktikan pola asuh (demokratis atau otoriter) yang memberikan pengaruh secara lebih baik terhadap disiplin siswa, maka perlu dilakukan uji perbandingan rerata skor disiplin siswa antara kedua pola asuh tersebut melalui uji *Tukey*. Hasil perhitungan rerata skor disiplin siswa kelompok B1 sebesar 85,65 secara signifikan lebih tinggi dari rerata skor disiplin siswa kelompok B2 sebesar 80,26. Melalui uji *Tukey* pada taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$) diperoleh nilai $Q_{hitung} = 15,226 \geq Q_{tabel (0,05)} = 3,63$, maka hipotesis kerja (H_1) yang diterima melalui uji F sejalan dengan hasil uji Q (angka *Tukey*). Hasil uji ini

menggambarkan bahwa disiplin siswa yang mendapatkan pola asuh demokratis lebih baik daripada mendapatkan pola asuh otoriter.

Dari hasil uji ANAVA dan uji perbandingan rerata skor kedua kelompok tersebut, dapat dikemukakan bahwa disiplin siswa yang mendapatkan pola asuh demokratis lebih tinggi daripada pola asuh otoriter. Hasil pengujian hipotesis kedua, membuktikan bahwa secara keseluruhan terdapat perbedaan disiplin siswa yang mendapatkan pola asuh demokratis dengan pola asuh otoriter.

3. Hipotesis Ketiga

Terdapat pengaruh interaksi antara keterlibatan orang tua pada program pendidikan keluarga terhadap pola asuh orang tua. Dari hasil pengujian hipotesis yang berkaitan dengan interaksi diperoleh harga F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ ($F_{hitung} = 3,988 > F_{tabel} = 3,95$). Hal ini berarti menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis kerja (H_1). Artinya, Terdapat pengaruh interaksi antara keterlibatan orang tua pada program pendidikan keluarga dan pola asuh orang tua terhadap disiplin siswa. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa disiplin siswa dipengaruhi secara signifikan dari interaksi antara keterlibatan orang tua dalam program pendidikan keluarga dan pola asuh.

Dengan adanya pengaruh interaksi antara kelompok di atas, maka dapat dilanjutkan uji lanjut untuk melihat perbedaan pengaruh

yang terjadi dengan menghitung selisih antara rerata skor disiplin siswa kelompok A_1B_1 dan kelompok A_2B_2 . Hasil perhitungan deskripsi data telah diketahui nilai-nilai sebagai berikut ini.

Dari perhitungan diperoleh bahwa nilai $Q_{hitung} = 6,759 \geq Q_{tabel (0,05)} = 3,542$. Maka menolak H_0 dan menerima H_1 bahwa terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara keterlibatan orang tua (aktif dan pasif) dan pola asuh (demokratis dan otoriter) terhadap disiplin siswa, sehingga diputuskan menolak H_0 dan menerima H_1 . Dengan kata lain, hal ini sesuai dengan hasil uji F ANAVA dua arah, yakni terjadi interaksi antara keterlibatan orang tua dalam program PPK dan pola asuh dengan disiplin siswa pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

4. Hipotesis Keempat

Terdapat terdapat pengaruh kelompok siswa memperoleh pengasuhan demokratis dengan orang tua siswa terlibat aktif dan tidak terlibat aktif pada PPK terhadap disiplin anak. Dari hasil pengujian hipotesis yang berkaitan dengan variabel keterlibatan orang tua pada PPK diperoleh harga F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ ($F_{hitung} = 11,332 > F_{tabel} = 3,95$). Hal ini berarti menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis kerja (H_1). Artinya, bahwa terdapat perbedaan disiplin siswa yang orang tua terlibat aktif dan terlibat pasif, terbukti. Dengan demikian, membuktikan bahwa keterlibatan orang tua (aktif dan pasif)

memberikan pengaruh yang signifikan terhadap disiplin siswa.

Kemudian untuk membuktikan keterlibatan dalam program PPK manakah antara aktif dan pasif yang memberikan pengaruh secara lebih baik terhadap disiplin siswa yang memiliki memperoleh pengasuhan demokratis, maka perlu dilakukan uji perbandingan rerata skor disiplin siswa antara kedua keterlibatan orang tua dan penerapan pola asuh anak tersebut melalui uji *Tukey*. Hasil perhitungan rerata skor disiplin siswa kelompok A₁B₁ sebesar 87,13 secara signifikan lebih tinggi dari rerata skor disiplin siswa kelompok A₂B₁ sebesar 84,17. Melalui uji *Tukey* pada taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$) diperoleh nilai $Q_{hitung} = 1,863 \leq Q_{tabel (0,05)} = 4,02$ maka hipotesis kerja (H_0) yang diterima melalui uji F sejalan dengan hasil uji Q (angka *Tukey*). Hasil uji ini menggambarkan bahwa kelompok disiplin siswa memperoleh pengasuhan demokratis dengan orang tua siswa terlibat aktif dan tidak terlibat aktif pada PPK terhadap disiplin anak, tidak cukup data untuk membuktikannya.

Hasil pengujian hipotesis keempat, menunjukkan bahwa secara keseluruhan bahwa disiplin siswa dipengaruhi oleh pola asuh demokratis dengan orang tua siswa terlibat aktif lebih baik dari pada orang tua terlibat pasif pada program PPK, tidak cukup data untuk membuktikannya.

5. Hipotesis Kelima

Terdapat perbedaan terdapat pengaruh kelompok siswa

memperoleh pengasuhan otoriter dengan orang tua siswa terlibat aktif dan tidak terlibat aktif pada PPK terhadap disiplin anak. Dari hasil uji F terhadap variabel moderator telah terbukti bahwa pola asuh memberikan pengaruh yang signifikan terhadap disiplin siswa. Namun dalam pengujian hipotesis kelima yang menyatakan terdapat perbedaan disiplin siswa yang mendapatkan pengasuhan otoriter antara orang tua terlibat aktif dengan orang tua terlibat terbukti.

Untuk membuktikan keterlibatan aktif dan keterlibatan pasif yang memberikan pengaruh secara lebih baik terhadap disiplin siswa yang memperoleh pengasuhan otoriter, maka perlu dilakukan uji perbandingan rerata skor melalui Uji *Tukey*. Hasil perhitungan rerata skor disiplin siswa, yang orang tua terlibat aktif dan memperoleh pengasuhan otoriter kelompok A₁B₂ sebesar 84,13 secara signifikan lebih tinggi dari rerata skor disiplin siswa yang orang tua terlibat pasif kelompok A₂B₂ sebesar 76,39. Melalui uji *Tukey* pada taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$) diperoleh nilai $Q_{hitung} = 4,871 > Q_{tabel (0,05)} = 3,542$ maka menolak H_0 dan menerima H_1 .

Hasil uji ini menggambarkan bahwa disiplin siswa yang memiliki memperoleh pengasuhan otoriter, yang orang tua terlibat aktif lebih tinggi dari pada orang tua siswa terlibat pasif dalam program PPK. Keterlibatan orang tua secara aktif memberikan pengaruh yang lebih baik bagi disiplin siswa apabila dibandingkan dengan keterlibatan

orang tua pasif yang menerapkan pola asuh otoriter.

KESIMPULAN

1. Keterlibatan orangtua di satuan pendidikan melalui program pendidikan keluarga memiliki dampak pada tumbuh kembang anak.
2. Pola asuh orangtua (demokratis dan otoriter) mempengaruhi karakter/kepribadian anak, artinya sikap dan perilaku anak akan mencerminkan pola asuh orangtua-nya.
3. Keterlibatan orangtua di satuan pendidikan dan pola asuh memiliki interaksi, artinya keterlibatan orangtua pada program pendidikan keluarga akan mempengaruhi pola asuh orangtua kepada anaknya.
4. Keterlibatan orangtua pada program pendidikan keluarga dan pola asuh demokratis memiliki pengaruh lebih baik terhadap disiplin anak, artinya sikap demokratis yang diterapkan oleh orangtua kepada anaknya disertai dengan terlibat aktif di satuan pendidikan dalam mendukung tumbuh kembang anaknya, akan mampu meningkatkan disiplin anak.
5. Keterlibatan orangtua aktif pada program pendidikan keluarga dan pola asuh otoriter memiliki pengaruh terhadap disiplin anak, artinya sikap otoriter yang diterapkan oleh orangtua kepada

anaknya disertai dengan terlibat aktif di satuan pendidikan dalam mendukung tumbuh kembang anaknya, akan mampu meningkatkan disiplin anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (1991). *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Berthelsen, D., & Walker, S. (2008). Parents' involvement in their children's education. *Australian Institute of Family Studies*, (79), 34-.
- Darta, H. M. (2017). *Positive Characters with Positive Parenting*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Hornby, G. (2011). *Parental Involvement in Childhood Education (Building Effective School-Family Partnerships)* (XIV, 137). New York: Springer-Verlag.
- Hurlock, E. B. (1999). *Perkembangan Anak Jilid I*. (Erlangga, Ed.). Jakarta.
- Kemendikbud. (2017). *Pengasuhan Positif. Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga*. Jakarta: Kemdikbud.
- Morris, B. and. (1998). *Human Development* (9th ed.). Prenadadenia Group.
- Permendikbud. (2017). *Permendikbud No 30. Tentang Pelibatan Keluarga pada Penyelenggaraan Pendidikan*. Jakarta: Kemendikbud.
- Riany, Y. E., Cuskelly, M., & Meredith, P. (2017). Parenting Style and Parent-Child Relationship: A Comparative Study of Indonesian

Parents of Children with and without Autism Spectrum Disorder (ASD). *Journal of Child and Family Studies*, 26(12), 3559–3571.
<https://doi.org/10.1007/s10826-017-0840-3>

Riany, Y. E., Meredith, P., & Cuskelly, M. (2017). Understanding the Influence of Traditional Cultural Values on Indonesian Parenting. *Marriage and Family Review*, 53(3), 207–226.
<https://doi.org/10.1080/01494929.2016.1157561>

Shochib, M. (2017). *Pola Asuh Orangtua dalam Membantu Anak Mengembangkan Disiplin diri*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK ELEKTRONIK UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSERVASI KELAUTAN ANAK
USIA DINI**

Erie Siti Syarah¹, Elindra Yetti², lara fridani³

Program Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta
E-mail: eriesitis_s2@mahasiswa.unj.ac.id¹, elindrayetti@unj.ac.id²,
lfridani@unj.ac.id³

ABSTRAK

This study aims to develop electronic comic media as a medium to improve understanding of marine conservation in early childhood. The research method used is research and development with the ADDIE model. The data collection technique used is based on the result of expert validation and effectiveness test through quasi-experiment with data analysis of paired t-test statistic. The study involved children aged 7-8 years in urban areas as participants. The result of research and product development showed that (1) Electronic comic media significantly improved the understanding of marine conservation in children (2) the validity of electronic comics and electronic comics indicated by the test of marine conservation material expert 75% and media expert test 90,3% with very category feasible. (3) The effectiveness of comic media is shown by the result of pre-test and post-test of children obtained by t-value > t-table, and Sig (2-tailed) <0.05 (α).

Keywords: Early Childhood, Electronic Comics, Marine Conservation,

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik elektronik sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman konservasi kelautan pada anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah hasil validasi pakar dan uji efektivitas melalui kuasi eksperimen dengan analisis data *statistic paired t-test*. Responden penelitian adalah anak usia 7-8 tahun di wilayah perkotaan. Hasil penelitian dan pengembangan produk yang dihasilkan menunjukkan bahwa (1) Media komik elektronik secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman konservasi kelautan pada anak (2) kevalidan media komik elektronik ditunjukkan dengan hasil uji pakar materi konservasi kelautan 75% dan uji pakar media 90,3% dengan kategori sangat layak. (3) Keefektifan media komik ditunjukkan berdasarkan hasil pre-test dan post-test anak dengan hasil t-hitung lebih besar dari t-tabel, serta Sig(2-tailed) < 0.05 (α).

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Komik Elektronik, Konservasi Kelautan,

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki wilayah perairan terbesar di dunia dimana duapertiga wilayahnya adalah perairan. Indonesia juga memiliki ribuan pulau dan mempunyai potensi

keanekaragaman hayati (*biodiversity*) yang sangat kaya, seperti Mangrove, Terumbu Karang, dan Padang Lamun (Departemen Kelautan dan Perikanan, 2008). Hal ini menjadikan masyarakat Indonesia sebagai masyarakat Masyarakat

maritim Indonesia masih memiliki keterbatasan pengetahuan tentang potensi besar sumber daya hayati dan non hayati. (Winata 2010, p. 122) menemukan ada sekitar 44% penduduk di pesisir Pelabuhan Ratu Sukabumi yang belum mengetahui arti perlindungan dan konservasi sumber daya kelautan, dan sekitar 88 % penduduk belum memahami arti pelestarian sumber daya kelautan. Dutton mengobservasi 1600 responden dari berbagai wilayah di propinsi Lampung, Kalimantan Timur, Sulawesi Utara, dan Jabotabek. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang mendasar dalam pengetahuan dan pengertian masyarakat yang menjadi kendala bagi keterlibatannya dalam program pengelolaan sumberdaya pesisir dan laut yang lebih baik (Dutton & Kaswadji, 2001, p. 45)

Ada beragam isu yang terkait dengan pendidikan kelautan diantaranya adalah masalah kesadaran umum masyarakat terhadap lingkungan laut sehingga diperlukan pengembangan materi atau media pembelajaran baru.

Pendidikan laut adalah komponen pendidikan lingkungan yang signifikan, mengingat bahwa lautan mencakup sekitar 70% dari permukaan bumi.

Penelitian yang dilakukan oleh Whoythuyzen terkait dengan penerapan pendidikan konservasi kelautan pada anak usia dini,

menghasilkan temuan bahwa Pendidikan konservasi kelautan mampu menumbuhkan nilai-nilai dan sikap siswa dalam membuat keputusan dalam hal pengelolaan dan pengembangan potensi wilayah pesisir menjadi lebih baik. Pengembangan potensi ini memerlukan jangka waktu yang tidak singkat, sehingga diperlukan pengembangan potensi wilayah masyarakat, dan pengenalan potensi lingkungan laut pada anak-anak usia dini dalam masyarakat tersebut. Hasil penelitian (Rosemery & Wouthuyzen, 2015) di wilayah Kepulauan Seribu yang menunjukkan hasil belajar siswa yang rendah berdasarkan hasil pre-test dan post-test serta aktifitas guru dan siswa meningkat di setiap siklusnya dengan kategori sangat baik.

Anak usia dini adalah aktor saat ini dan masa depan yang berperan penting sebagai generasi penerus untuk memelihara dan mengelola sumber daya alam yang berkelanjutan, sehingga anak sejak usia dini perlu diberikan pemahaman konservasi kelautan. Pendidikan konservasi kelautan diperlukan baik oleh anak yang tinggal di daerah pesisir maupun yang bertempat tinggal di wilayah perkotaan mengingat Indonesia adalah negara maritim. Konservasi kelautan ini memerlukan kerjasama dan sinergi yang baik dari setiap bagian wilayah di Indonesia agar Sumber Daya Alam terjaga dengan baik.

Menurut (Lu & Liu 2015) pendidikan kelautan untuk anak usia 7-8 tidak mudah untuk diterapkan karena latar belakang pengetahuan anak yang terbatas, sehingga perlu dicari solusi yang tepat untuk memberikan motivasi belajar dan meningkatkan pengetahuan anak.

Dunia teknologi digital (gadget) dapat menjadi salah satu alternative media pendidikan untuk anak mengingat anak di zaman sekarang pada umumnya sangat tertarik dengan teknologi. Penggunaan gadget pada anak usia dini tentu saja memiliki kelebihan dan kekurangan dengan demikian pendidik perlu mencari strategi yang tepat untuk meminimalkan keterbatasan tersebut.

Penggunaan teknologi gadget pada anak usia dini dikemukakan oleh beberapa ahli yang menyatakan bahwa anak secara alami belajar tentang lingkungan mereka melalui observasi, dimana dalam hal ini teknologi menawarkan fasilitas yang mudah diakses untuk memperluas wilayah dan jangkauan eksplorasi (Wang, Kinzie, Mcguire, & Pan, 2010). Hasil penelitian tersebut menyarankan bahwa teknologi instruksional sedapat mungkin digunakan dalam Pendidikan anak usia dini, untuk memfasilitasi pemanfaatan sumber daya, mendukung proses pengembangan kognitif dan meta kognitif.

Penelitian tentang pentingnya penggunaan teknologi untuk anak usia dini telah dilakukan di beberapa

negara maju. Salah satu contohnya adalah penelitian yang dilakukan di Amerika yang memberikan rekomendasi kebijakan yang mendorong orang tua untuk menggunakan teknologi media bersama anak-anak mereka. Riset dengan menggunakan sampel perwakilan nasional AS dari 2.326 orang tua anak-anak berusia 8 tahun ke bawah. Penelitian ini menguji faktor-faktor yang terkait dengan hubungan orang tua-anak di enam jenis media: buku, TV, komputer, video game, tablet, dan *smartphone*. Impikasi dari hasil penelitian tersebut adalah intervensi orangtua yang lebih tertuju untuk mendorong penggunaan bersama teknologi media (Connell, Lauricella, & Wartella, 2015). Peneliti lain melakukan studi terkait dengan kegiatan membaca bersama antara orang tua dan anak dengan menggunakan buku elektronik, dimana terjadi interaksi yang baik antara anak dengan guru atau orang tua (Salmon, 2014). Program yang dilakukan antara lain melalui kegiatan membaca buku elektronik bersama, dimana orang dewasa sebagai pendidik dapat mengembangkan wawasan anak dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan seperti konsep konservasi kelautan, dan mendukung perkembangan bahasa dan keaksaraan anak usia dini.

Penggunaan media buku komik elektronik yang menggunakan gambar dan teks, bisa memfasilitasi

anak untuk mengenal berbagai gagasan. Menurut (McVicker, 2003), komik telah tersedia untuk anak usia dini sebagai media literasi yang memungkinkan guru merancang dan membuat sendiri komik dan menghubungkannya dengan tema pembelajaran. Komik juga memungkinkan guru untuk menyajikan informasi berulang dengan cara baru.—Cara lain yang populer terkait dengan penggunaan komik di kelas adalah dengan memberi kesempatan pada anak untuk membuat komik mereka sendiri (Nurgiyantoro, 2005).

Chen dan kawan-kawan melakukan penelitian terhadap 89 anak di Sekolah Dasar, kelas awal, di Taoyuan City, Taiwan. Para ahli tersebut meneliti sistem pembelajaran situasional dengan menggunakan permainan komik digital yang dirancang untuk membantu siswa belajar melalui penulisan naskah dalam kelompok. Hasil penelitian membuktikan bahwa siswa dari kelompok eksperimen memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang diajar menggunakan metode pengajaran tradisional (Fan & Chang, 2018).

Berdasarkan hasil penelitian serta fakta permasalahan yang berkaitan dengan teknologi dan media pembelajaran anak usia dini, maka perlu dilakukan penelitian tentang pengembangan media komik elektronik untuk meningkatkan

pemahaman konservasi kelautan. Komik elektronik merupakan media teknologi masa kini, yang selain dirancang untuk meningkatkan pemahaman konsep pengetahuan anak usia dini, juga merupakan media pembelajaran yang menarik minat anak. Kebanyakan buku elektronik di lapangan, belum menyajikan pengetahuan dalam bentuk komik. Penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, dimana peneliti menggunakan komik elektronik untuk menyajikan pengetahuan konservasi kelautan yang belum banyak dikembangkan pada saat ini. Selain itu, komik elektronik diharapkan dapat menjadi salah satu wadah teknologi yang dapat digunakan untuk mendidik dan meningkatkan pemahaman konsep anak tentang konservasi kelautan dengan cara yang menyenangkan.

KAJIAN TEORITIK

Konservasi Kelautan

Program sains dalam pendidikan anak usia dini didasarkan pada gagasan bahwa anak memiliki banyak kesempatan untuk menangkap dan membangun makna, kemudian melakukan pengamatan, mengambil kesimpulan, mengklasifikasi, membuat hipotesis, dan menjelaskan kembali gagasan tersebut kepada banyak orang. Menurut (Kellough, 1996) proses berpikir dan pembentukan konsep saat anak belajar merupakan hasil

pengetahuan sains (ilmu biologi dan fisik), dimana mereka mengeksplorasi dan bereksperimen dengan lingkungan mereka. Saat bermain sains, anak usia dini mengembangkan kemampuan untuk berpikir, merasakan masalah, dan menemukan cara untuk memecahkannya.

Konservasi adalah pengelolaan sumber daya alam hayati yang pemanfaatannya dilakukan secara bijaksana untuk menjamin kesinambungan persediaannya dengan tetap memelihara dan meningkatkan kualitas keanekaragaman dan nilainya (Mulyana dan Dermawan, 2008, p. 37). (Rachman, 2012) menyatakan tentang urgensi kekuatan besar yang dibutuhkan dalam melakukan gerakan konservasi alam. Konservasi kelautan tidak bisa dilakukan oleh masyarakat di sekitar pesisir dan laut saja, namun perlu dukungan masyarakat di perkotaan dalam konservasi laut, diantaranya adalah melalui perubahan gaya hidup yang dapat mencegah kerusakan laut Dengan adanya peran masyarakat di berbagai kalangan, maka kegiatan konservasi alam dapat terlaksana lebih mudah efisien dan efektif.

Media Komik Elektronik

Menurut Nurgiyantoro, sebagai sebuah bacaan komik hadir dengan keunikannya sendiri, dengan deretan gambar dalam panel-panel (kotak) gambar beserta sedikit tulisan tangan

yang ditempatkan dalam balon-balon (Nurgiyantoro, 2005, p. 408). Jumlah tulisan yang sedikit pada komik memiliki manfaat bagi anak diantaranya mengurangi kelelahan pada mata anak saat membaca tulisan dan memberikan lebih banyak gambar yang bersifat informatif. Hal ini juga dengan mempertimbangkan kemampuan anak usia dini yang lebih sering menatap gambar pada komik daripada tulisan.

Para ahli telah mempromosikan penggunaan komik dan buku bergambar (*comics and illustrated trade books* /CTBs) saat mengajar sains untuk memperkuat pemahaman anak terhadap konsep, praktik, dan cara ilmuwan melakukan sains (Ardasheva & Bowden, n.d.). Minat anak terhadap buku komik telah diteliti sejak lama, diantaranya oleh (Hurlock, 1980), yang menyatakan bahwa terlepas dari tingkat kecerdasan, hampir semua anak menyukai buku komik, baik yang bersifat lelucon maupun petualangan. Buku komik menarik karena menyenangkan, menggairahkan, mudah dibaca dan merangsang imajinasi anak.

Istilah komik elektronik disebut juga dengan komik digital. Perkembangan teknologi khususnya dalam dunia digital berimbas pada dunia komik, yang muncul dalam wujud komik elektronik/ digital. Dalam penelitian ini, aplikasi *Comic Life* digunakan dalam pengembangan media Komik Elektronik untuk

menggabungkan gambar animasi dengan gambar nyata (“Comic life Plasq,” n.d.).

Berdasarkan berbagai pendapat tentang media pembelajaran yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media Komik Elektronik, merupakan Media pembelajaran yang berjenis multimedia berbasis komputer, yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *comic life*, berbentuk seperti buku elektronik yang disajikan dalam bentuk panel-panel dan balon-balon teks sederhana, dengan menggunakan gambar atau foto-foto yang disusun menjadi komik anak usia dini yang menyenangkan.

METODOLOGI PENELITIAN

Studi ini menerapkan penelitian dan pengembangan Media Komik Elektronik dengan menggunakan model ADDIE. Branch mengembangkan *Instructional Design* (Desain Pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation (Branch, 2009, p. 12).

Tempat Penelitian

Penelitian dan pengembangan media Komik Elektronik ini dilaksanakan pada kelompok anak usia 8 tahun (kelas II) pada Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Al Hikmah dan Madrasah Ibtidaiyah (MI)

Assya'addaturrain di Wilayah Kota Tangerang Selatan.

Subyek Penelitian

Subyek penelitian dan pengembangan Media Komik Elektronik adalah anak usia 7-8 tahun yang tinggal di wilayah yang tidak berdekatan dengan daerah pesisir dan laut.

Teknik Analisis Data

Hasil uji efektifitas media Komik Elektronik menggunakan Teknik pengumpulan data dengan metode kuasi eksperimen dan dianalisa dengan analisa statistik uji-t berpasangan (*paired t-test*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk media Komik Elektronik untuk meningkatkan pemahaman konservasi kelautan pada anak usia 7-8 tahun di wilayah Kota Tangerang Selatan. Tahapan dari penelitian dan pengembangan media Komik Elektronik meliputi:

Draft 1

Hasil pengembangan *draft awal* merupakan *draft* yang disusun dari hasil analisis kebutuhan dan studi literatur yang dilakukan sehingga menghasilkan sebuah *draft 1*. Media pada *draft 1* ini di uji coba pakar untuk menghasilkan Model *draft 2*.

Draft 2

Draft 2 merupakan revisi hasil uji coba kelompok kecil, revisi

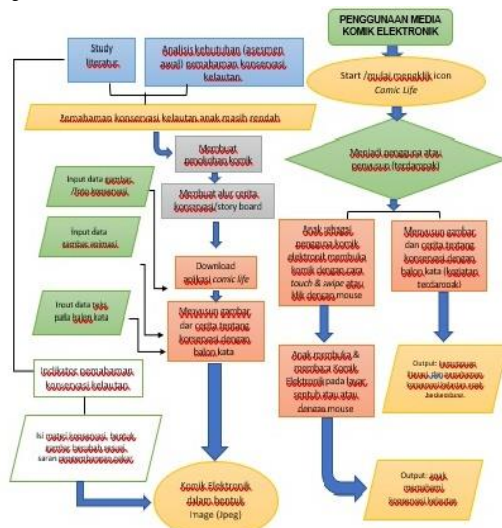
pengembangan *draft 2* akan menghasilkan model *draft3*.

Draft 3

Pada pengembangan *draft 3* dilakukan uji coba kelompok besar serta hasil dari revisi menjadi *draft final* yang disiapkan untuk uji efektifitas media.

Draft Final

Hasil dari pengembangan media Komik Elektronik menghasilkan *draft final* untuk kemudian dilakukan uji efektifitas media:



Gambar 1. Draft Final Model Konseptual Media Komik Elektronik

Kelayakan Media Komik Elektronik

Uji validasi pakar

Pakar yang terlibat merupakan pakar media, sains, konservasi, Bahasa dan Pendidikan anak usia dini.

Tabel 1. Presentase Validasi Pakar

No	Pakar	Hasil Angket	Presentase	Keterangan Kelayakan Media
1	Media	47/52 x 100%	90,38%	Sangat Layak
2	Pendidikan Anak Usia Dini	36/36 x 100%	100%	Sangat Layak
3	Kelautan (Konservasi)	23/32 x 100%	72%	Layak
4	Biologi (Sains)	24/32 x 100%	75%	Layak
5	Bahasa	40/40 x 100%	100%	Sangat Layak

Uji Empiris

Uji empiris dilakukan melalui uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar serta uji efektifitas.

Efektifitas Media Komik Elektronik

Uji efektifitas media Komik elektronik bertujuan untuk melihat peningkatan pemahaman konservasi kelautan pada anak usia 7-8 tahun melalui media komik elektronik. Peneliti juga melihat ada tidaknya perbedaan dalam pemahaman anak sebelum dan sesudah menggunakan media komik elektronik. Berikut nilai pre-test dan post-test pada uji efektifitas:

Tabel 2. Hasil Uji Efektifitas Pre-test & Post-test

NO	Responden	Skor Pre-Test	Skor Post-Test	Presentase peningkatan
1	R 1	28	36	14 %
2	R 2	30	37	11%
3	R 3	40	45	8,3%
4	R 4	37	49	20%
5	R 5	41	52	18,3%
6	R 6	35	41	10%
7	R 7	39	52	21,6%
8	R 8	35	44	15%
9	R 9	37	53	26%
10	R 10	39	51	20%
11	R 11	35	54	31,6%
12	R 12	38	53	25%
13	R 13	40	53	21,6%
14	R 14	37	44	11,6%
15	R 15	39	55	26,6%
16	R 16	31	43	13%
17	R 17	35	56	35%
18	R 18	36	41	8,3%
19	R 19	40	55	25%
20	R 20	37	43	10%
21	R 21	38	50	20%
22	R 22	40	46	10%
23	R 23	30	39	15%
24	R 24	39	53	23,3%
25	R 25	35	55	33,3%
26	R 26	31	48	28,3%
27	R 27	38	46	13%
28	R 28	38	51	21,6%
29	R 29	37	40	5%
30	R 30	38	45	11,6%
31	R 31	37	52	25%
32	R 32	31	46	25%
33	R 33	31	41	16,7%
34	R 34	33	41	13,3%
35	R 35	31	50	31,6%
36	R 36	31	38	11,6%
37	R 37	35	41	10%
38	R 38	33	52	31,6%
39	R 39	32	44	20%
40	R 40	30	42	20%
41	R 41	32	46	23,3%
42	R 42	35	48	21,6%
43	R 43	36	58	36,7%
44	R 44	36	49	21,7%
45	R 45	35	46	18,3%
46	R 46	32	45	21,6%
47	R 47	35	47	20%
48	R 48	28	44	26,7%
49	R 49	35	45	16,7%

Jika $t_{hit} = 18,154587$, $t_{tabel} = 2.660$ maka, $18,154587 > 2.660$ → berarti $t_{hit} > t_{tabel}$, H_0 ditolak, artinya H_1 diterima, bahwa ada terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum menggunakan media komik elektronik (hasil pre-test) dan sesudah menggunakan media komik elektronik (hasil post-test) pada populasi ke 49 (responden dari SDIT Al-Hikmah). Jika menggunakan Sig (p-value) Sig. (2-tailed) = $1,93918E-23$ Maka, $1,93918E-23 < 0,05$ H_0 ditolak, artinya H_1 diterima, bahwa ada terdapat perbedaan yang signifikan pada pre-test dan post-test.

Pembahasan

Kegiatan pre-test menunjukkan hasil skor dari pemahaman konservasi kelautan anak rendah yaitu rata-rata 58.5 % pada anak usia 7-8 tahun di wilayah Kota Tangerang Selatan. Hal ini disebabkan oleh rendahnya sosialisasi Pendidikan kelautan serta terbatasnya media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman kelautan anak. Hasil penelitian (Wen & Lu, 2013) menunjukkan bahwa pengetahuan dan sikap siswa terhadap konservasi lingkungan laut memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku. Hasil penelitian Dimopoulos memverifikasi bahwa modul pendidikan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat kognitif dan sikap konservasi pada siswa (Dimopoulos & Pantis, 2009).

Temuan setelah post-test menyatakan adanya peningkatan pada pemahaman konservasi kelautan dengan presentasi peningkatan tertinggi adalah 36.7%, dengan skor nilai pada pre-test sebesar 60% dan pada post-test menjadi 96,7%. Temuan ini membuktikan antusias anak terhadap media komik elektronik yang membuat anak tenggelam (Immerse) dalam keasyikan membaca komik dan melakukannya tanpa beban. Ketika anak bermain melalui media komik elektronik, yang menggabungkan gambar animasi dengan gambar nyata (*real Image*), anak dapat melihat hal konkrit yang memudahkan mereka untuk meningkatkan pemahaman dan wawasan mereka terhadap konservasi kelautan dalam waktu yang cukup singkat dan dengan prosentase peningkatan yang sangat signifikan.

Suardi melakukan penelitian dengan menggunakan aplikasi *Comic Life*, untuk mengetahui keefektifan penggunaan aplikasi *Comic Life* melalui Kegiatan Membaca pada 32 Responden. Hasil penelitian menunjukan bahwa *Comic Life* berkontribusi besar terhadap pemahaman membaca siswa. Kesimpulan penelitian yaitu penggunaan *Comic Life* melalui Kegiatan membaca dalam pengajaran membaca sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa (Suardi, 2014).

Hasil temuan lainnya adalah terkait dengan adanya perasaan *excitement* (kegembiraan/ketertarikan) anak pada media komik elektronik. Menurut hasil wawancara dengan guru, pada dasarnya anak menyukai komik sebagai bacaan yang ringan. Mereka menjadi sangat *excited* ketika mengetahui komik tentang kelautan itu ada di dalam gadget, sehingga mendorong anak untuk tertarik dengan lautan dan selanjutnya memikirkan apa yang harus dilakukan untuk menjaganya.

Studi (Hartley, Thompson, & Pahl, 2015) meneliti pemahaman 176 anak-anak sekolah Inggris (usia 8-13 tahun) dan menguji dampak dari intervensi pendidikan. Hasilnya adalah anak-anak secara signifikan lebih peduli, memiliki pemahaman yang lebih baik tentang penyebab dan dampak negatif kerusakan alam, dan mendorong mereka terlibat dalam tindakan untuk mengurangi potensi penyebab sampah laut.

Temuan penting lain dari hasil penelitian dan pengembangan Media Komik Elektronik adalah dibutuhkan fasilitas teknologi digital pada sekolah dasar saat ini. Untuk penerapan dan penggunaan media komik elektronik dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak, apakah pengguna berada pada kelompok kecil atau besar, sedangkan format media komik elektronik dapat disesuaikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan poin-poin temuan penelitian dapat disimpulkan bahwa media Komik elektronik dapat meningkatkan pemahaman konservasi kelautan anak usia 7 – 8 tahun. Media komik elektronik dapat digunakan untuk kebutuhan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konservasi kelautan di sekolah, juga dapat dijadikan sebagai solusi permasalahan penggunaan gadget oleh orangtua di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardasheva, Y., & Bowden, J. (n.d.). Using Comics and Illustrated Trade Books to Support Science Learning in First-Year English Language Learners.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer Science & Business Media.
- Comic life Plasq. (n.d.). Retrieved from <http://plasq.com/apps/comiclife/mawin/>,
- Connell, S. L., Lauricella, A. R., & Wartella, E. (2015). Parental Co-Use of Media Technology with their Young Children in the USA, (March), 37–41. <https://doi.org/10.1080/17482798.2015.997440>
- Departemen Kelautan dan Perikanan, S. S. K. D. K. I. (2008). laporan Sosialisasi Nilai-Nilai Kelautan.
- Dermawan, Y. M. & A. (2008). *Konservasi Kawasan Perairan Indonesia Bagi Masa Depan Dunia*. Jakarta: direktorat Konservasi dan Taman nasional laut, direktorat Jenderal Kelautan Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil, departemen Kelautan dan Perikanan.

- Dimopoulos, D. I., & Pantis, J. D. (2009). Planning Educational Activities and Teaching Strategies On Constructing a Conservation Educational Module, *4*(4), 351–364.
- Dutton, I. M., & Kaswadji, R. F. (2001). sikap dan persepsi masyarakat mengenai sumberdaya pesisir dan laut di indonesia. *Jurnal Pesisir & Lautan (Indonesian Journal of Coastal and Marine Resources)*, *3*(3), 1–60. Retrieved from <http://www.crc.uri.edu/download/JurnalPLVol3No3-O.pdf>
- Fan, G. C. C., & Chang, C. C. Y. (2018). Promoting autonomy and ownership in students studying English using digital comic performance-based learning. *Educational Technology Research and Development*. <https://doi.org/10.1007/s11423-018-9597-7>
- Hartley, B. L., Thompson, R. C., & Pahl, S. (2015). Marine litter education boosts children 's understanding and self-reported actions. *Marine Pollution Bulletin*, *90*(1–2), 209–217. <https://doi.org/10.1016/j.marpolbul.2014.10.049>
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Kellough, R. D. (1996). *Integrating Mathematics and Science for Kindergarten and Primary Children*. New Jersey: Prentice Hall. Inc.
- Mcvicker, C. J. (2003). for Learning to Read, 85–89. <https://doi.org/10.1598/RT.61.1.9>
- Nurgiyantoro, B. (2005). *Sastra Anak; Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University.
- Rachman, M. (2012). Konservasi nilai dan warisan budaya. *Indonesian Journal of Conservation*, *1*(1), 30–39.
- Rosemery, S., & Wouthuyzen, M. (2015). pendidikan konservasi sumber daya wilayah pesisir untuk siswa usia dini di sdn pulau pari 01 pagi kepulauan seribu selatan, 339–347.
- Salmon, L. G. (2014). Factors that Affect Emergent Literacy Development When Engaging with Electronic Books, 85–92. <https://doi.org/10.1007/s10643-013-0589-2>
- Suardi. (2014). the implementation of 'comic life' through directed reading activities to increase students' reading comprehension. *Ethical Lingua*, *1*(2), 30–43.
- Wang, F., Kinzie, M. B., Mcguire, P., & Pan, E. (2010). Applying Technology to Inquiry-Based Learning in Early Childhood Education. *Early Childhood Educ J*, 381–389. <https://doi.org/10.1007/s10643-009-0364-6>
- Wen, W., & Lu, S. (2013). Marine environmental protection knowledge , attitudes , behaviors , and curricular involvement of Taiwanese primary school students in senior grades, *19*(5), 600–619.
- Winata, A. (2010). Peran masyarakat pesisir dalam penerapan strategi konservasi sumberdaya laut (kasus di kelurahan palabuhanratu , kecamatan palabuhanratu , kabupaten sukabumi). *Jurnal Matematika, Sains, Dan Teknologi*, *11*(2), 122–132.

BERMAIN SEBAGAI INTERVENSI UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI SOSIAL ANAK

Hendi Suhendraya Muchtar¹, Alifah Indalika Mulyadi Razak²

Universitas Islam Nusantara

E-Mail: hendipnf@yahoo.com¹, indarazak@yahoo.com²

ABSTRAK

This study aims to examine the play stimulation model to improve children's social competence. The study involved 100 children in the kindergarten age group. The types of play in this study are divided into four games patterns, namely the solitary independent play, parallel play, associative play, and cooperative play. Each play pattern is tested with four dimensions of social competence, which consist of self-concept, ability to manage emotions, prosocial and social-academic behavior. The results of this study indicate that more than 50% of the four dimensions of social competence are effectively stimulated through cooperative play patterns. Cooperative play patterns are effective for stimulating self-concept dimensions (10 of 15 behaviors), emotional management abilities (9 of 18 behaviors), social academics (7 of 15 behaviors), and prosocial behavior (17 of 23 behaviors). The pattern of associative play effectively stimulates the dimensions of self-concept (3 of 15 behaviors), emotional management skills (7 of 18 behaviors), prosocial behavior (4 of 23 behaviors), and social academics (3 of 15 behaviors). The effective parallel play and solitary independent play patterns of each play only stimulate 1 social competence behavior.

Keywords: cooperative play, associative play, parrallel play, solitary independent play, social Competencies

Penelitian ini bertujuan untuk menguji model stimulasi permainan untuk meningkatkan kompetensi sosial anak. Penelitian ini melibatkan 100 anak pada kelompok usia taman kanak-kanak. Jenis permainan pada penelitian ini terbagi ke dalam empat pola permainan, yaitu *solitary independent play*, *parrallel play*, *associative play*, dan *cooperative play*. Setiap pola permainan diujikan dengan empat dimensi kompetensi sosial, yang terdiri dari konsep diri, kemampuan mengelola emosi, perilaku prososial dan sosial-akademik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa lebih dari 50% empat dimensi kompetensi sosial efektif distimulasi melalui pola permainan *cooperative play*. Pola permainan *cooperative play* efektif untuk menstimulasi dimensi konsep diri (10 dari 15 perilaku), kemampan mengelola emosi (9 dari 18 perilaku), sosial akademik (7 dari 15 perilaku), dan perilaku prososial (17 dari 23 perilaku). Pola permainan *associative play* efektif menstimulasi dimensi konsep diri (3 dari 15 perilaku), kemampuan mengelola emosi (7 dari 18 perilaku), perilaku prososial (4 dari 23 perilaku), dan sosial akademik (3 dari 15 perilaku). Pola permainan *parrallel play* dan *solitary independent play* masing-masing efektif hanya menstimulasi 1 perilaku kompetensi sosial.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Bermain Kooperatif, Bermain Asosiatif, Bermain paralel, Bermain soliter, Kompetensi sosial

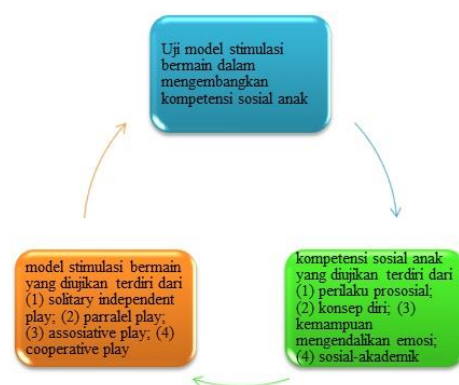
PENDAHULUAN

Permainan merupakan salah satu kegiatan yang sangat penting dalam kehidupan. Melalui permainan, anak-anak dapat belajar untuk aktif, kreatif, dan berinovasi untuk menciptakan hal-hal baru (Berk, 2008). Bahkan (Vygotsky dalam Berns, 2010) mengatakan bahwa permainan merupakan kegiatan yang dapat menstimulasi anak-anak untuk mengenal aturan masyarakat, mengenal moral, mengenal bagaimana mengatasi berbagai macam masalah yang terjadi dalam kehidupan. Hal ini selaras dengan kompetensi sosial yang menggambarkan kemampuan anak untuk mengendalikan emosi diri dan menjalin hubungan baik dengan orang lain (Baron & Byrne, 1997).

Penelitian ini bertujuan untuk menguji bentuk-bentuk permainan yang sesuai dengan kompetensi sosial anak (lihat gambar 1) berdasarkan pola permainan sosial dari Mildred Parten yang terdiri dari *unoccupied behavior*, *onlooker behavior*, *solitary independent play*, *parralel play*, *assosiative play* dan *cooperative play* Parten dalam (Henniger, 2013) meneliti secara khusus bagian *solitary independent play*, *parralel play*, *assosiative play*, dan *cooperative play* yang seringkali dijumpai pada anak-anak usia prasekolah (Kail, 2012). Tahapan permainan *solitary independet play* biasanya dialami oleh anak yang berusia diatas 3 tahun, yakni suatu

tahapan permainan dimana anak menonton orang lain bermain, tetapi berbicara kepada anak lain dan menanyakan perilaku permainan temannya (Morrison, 2012).

Parralel play umumnya dialami oleh anak-anak sebagai upaya adaptasi anak terhadap lingkungan barunya, biasanya *parralel play* ini dialami oleh anak yang baru pertama kali bergabung dalam lingkungan sekolah (Bronfenbrenner, 1993). Dalam *parralel play*, anak-anak tidak saling berinteraksi tetapi bermain bersama dalam satu ruangan. Sementara *assosiative play* merupakan pola permainan dengan melibatkan sedikit interaksi seperti berbicara atau saling mempengaruhi permainan satu sama lain (Papalia & Feldman, 2012). *Cooperative play* merupakan pola permainan yang melibatkan tingkat sosialisasi paling tinggi, dimana anak-anak belajar untuk bekerjasama dalam kegiatan permainan (Santrock, 2011).



Gambar 1. Model stimulasi bermain dalam meningkatkan kompetensi sosial anak

KAJIAN TEORITIK

Pola-pola permainan tersebut kemudian dihubungkan pada dimensi kompetensi sosial berdasarkan hasil penelitian sebelumnya (Mulyanto, A., Muchtar, H.S., Hoerudin, & Razak, 2017), yang terbagi ke dalam empat dimensi kompetensi sosial, diantaranya : konsep diri, kemampuan mengendalikan emosi, perilaku prososial, dan sosial akademik (Mulyanto, A., Muchtar, H.S. et al., 2017). Konsep diri berkenaan dengan kemampuan anak untuk mengenal dan merawat dirinya. Kemampuan mengendalikan emosi merupakan kompetensi yang dimiliki anak untuk mengenal dan mengendalikan diri untuk menghadapi orang lain. Perilaku prososial merupakan kemampuan anak untuk menolong, berbagi, bekerjasama, serta menyelesaikan konflik dalam hubungan sosialiasi. Sementara sosial-akademik merupakan kemampuan anak untuk menguasai aturan-aturan sekolah sebagai tahap pertama kehidupan bermasyarakat (Mulyanto, A., Muchtar, H.S. et al., 2017). Bermain merupakan salah satu kegiatan penting dalam pengembangan diri anak. Bermain dianalogikan sebagai pusat kegiatan, pusat berpikir, dan pusat imajinasi anak (Vygotsky dalam Morrison, 2012). Kegiatan bermain dapat meningkatkan kompetensi sosial, yang diartikan sebagai sejumlah kemampuan yang berkenaan dengan pengenalan emosi,

kemampuan beradaptasi, serta kemampuan mengelola diri (Xinyin, C. Dan, Li, Li, & Liu., 2000).

Fokus penelitian ini adalah pada kompetensi sosial yang terdiri dari sub kompetensi (1) konsep diri; (2) kemampuan mengelola emosi; (3) perilaku prososial; (4) kemampuan sosial-akademik (Mulyanto, et.al 2017). Konsep diri (*the self-concept*) diartikan sebagai sesuatu yang unik (Betti dalam Santrock, 2011). Dalam deskripsinya Betti memaparkan bahwa konsep diri menggambarkan harga diri dan identitas diri. Hasil penelitian Harter (2006, dalam Santrock, 2011) menunjukkan bahwa ketika anak-anak memiliki harga diri yang rendah, dapat mempengaruhi prestasi belajarnya, sementara kemampuan mengelola emosi (*emotional well-being*), yakni kemampuan anak untuk mengidentifikasi emosi, mengelola, dan mengendalikannya (Spivak & Howes, 2011). Perilaku prososial merupakan kemampuan anak untuk berperilaku seperti menolong, membantu (Ruffo, 2003), bekerjasama dengan teman (Iannotti, 1986), mampu bermain bersama teman, serta mampu menyelesaikan masalah (Henson & Eller, 1999), sementara sosial-akademik (*Social Academic*) merupakan kemampuan anak untuk mengikuti aturan di masyarakat, dalam hal ini anak lingkungan mikrosistem (Bronfenbrenner, 1993) adalah sekolah, yang ditandai dengan

kemampuan menyelesaikan konflik dengan teman, mengikuti rutinitas sekolah serta ketuntasan belajar.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini melibatkan 100 orang anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-kanak provinsi Jawa Barat, dengan menyebarkan 68 item kompetensi sosial yang terbagi ke dalam empat dimensi kompetensi yang disesuaikan dengan stimulasi permainan *solitary independent play*, *parralel play*, *associative play*, dan *cooperative play*. Sampel penelitian ditentukan berdasarkan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini menguji instrumen stimulasi permainan yang sesuai dengan kompetensi sosial anak, sehingga akan muncul model stimulasi permainan yang sesuai dengan empat dimensi kompetensi sosial anak. Metode penelitian *mix-method* model (Kumar, 2011), digunakan untuk menguji instrumen permainan yang telah disusun oleh peneliti. Terdapat 10 langkah penelitian ini, namun baru 5 langkah yang dilalui peneliti untuk menciptakan model stimulasi permainan kompetensi sosial, diantaranya:

1. Tahapan *Research and information collecting*, yakni tahapan penyusunan teori dasar permainan yang melibatkan pola permainan kognitif Sara Smilansky (Smilansky, 1968 dalam Essa, 2003), pola permainan sosial Mildred B.

Parten (Parten, 1932 dalam Essa, 2003), pola permainan Kathleen Stassen Berger yang fokus pada media permainannya (Berger, 1983 dalam Tedjasaputra, 2001). Konstruksi penelitian tersebut disusun untuk menghasilkan model stimulasi permainan untuk kompetensi sosial anak.

2. Tahapan *planning* yakni penyusunan jadwal penelitian yang meliputi teknis penelitian, menjalin komunikasi dengan subjek penelitian, serta sampai pada tahap uji coba terbatas dan uji coba luas.
3. Tahapan *development of the preminary form of product*, mengembangkan produk berupa pedoman umum untuk guru yakni pedoman mengobservasi kompetensi sosial anak
4. Tahapan *preliminary filed testing*, yakni uji coba terbatas yang melibatkan 100 orang anak Taman Kanak-kanak di TK Kota Cimahi untuk diobservasi kegiatan permainannya yang dikaitkan dengan kompetensi sosial. Hasil reliabilitas menunjukkan bahwa ($r = 0.966 > r \text{ tabel} = 0.7$), artinya instrumen perangkat stimulasi permainan menunjukkan stabilitas yang baik dalam penggunaannya, meskipun diterapkan pada subjek yang berbeda.

Sementara uji validitas perangkat stimulasi, dari 68 item indikator dinyatakan 57 item valid, artinya lebih dari 80 % perangkat stimulasi permainan ini dapat digunakan untuk meningkatkan kompetensi sosial anak.

5. Tahapan *main product revision*, yakni memperbaiki model instrumen stimulasi permainan baik dari segi penerapan uji, maupun item-item yang tidak valid. Model instrumen stimulasi permainan tersebut diujikan bersamaan dengan empat dimensi kompetensi sosial (Mulyanto, A., Muchtar, H.S. et al., 2017), diantaranya konsep diri (15 item indikator), kemampuan mengelola emosi (18 item indikator), perilaku prososial (23 item indikator) dan sosial akademik (12 item indikator).

Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrumen utama untuk menjangkau data dan informasi dengan menggunakan teknik observasi, studi dokumentasi, dan wawancara. Khusus untuk mengumpulkan data dalam pelaksanaan penelitian pengembangan model bentuk deteksi dan stimulasi yang selama ini dilakukan oleh guru di Taman Kanak-kanak dalam pengembangan kompetensi sosial anak usia dini di Jawa Barat digunakan observasi partisipan dan wawancara tidak

terstruktur. Observasi partisipan dilaksanakan ketika studi pendahuluan dan selama proses uji coba pengembangan model. Aspek-aspek diobservasi adalah frekuensi kemunculan perilaku menggambarkan deskripsi perilaku kompetensi sosial anak usia dini yang terjadi di TK di lingkungan provinsi Jawa Barat.

Analisis data dilakukan sepanjang penelitian dilaksanakan dan mengacu pada model analisis data kualitatif menurut pendapat Kumar (2011) yang mengemukakan langkah analisis data yang terdiri atas tiga alur, yakni: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1. Reduksi Data: data yang diperoleh di lapangan ditulis/ditik dalam bentuk uraian atau laporan terperinci. Laporan yang disusun kemudian direduksi, dirangkum, dipilih hal-hal pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting dan dicarikan temanya.
2. Display Data: data yang telah diperoleh diklasifikasikan menurut pokok permasalahan dan dibuat dalam bentuk matriks sehingga memudahkan peneliti untuk melihat hubungan suatu data dengan data yang lainnya.
3. Mengambil Kesimpulan dan Verifikasi: peneliti membuat kesimpulan berdasarkan data yang telah diproses melalui reduksi dan display data.

Proses mereduksi data merupakan langkah analisis melalui proses pemilihan, memfokuskan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data mentah yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Dalam penelitian ini, proses reduksi data dilakukan sejak peneliti memasuki wilayah penelitian sampai pada akhir penelitian. Demikian pula halnya pada saat pengumpulan data berlangsung. Penulis secara berkesinambungan melakukan reduksi data melalui kegiatan: membuat ringkasan, membuat kode, menelusuri kode, dan lain-lain. Proses reduksi merupakan langkah analisis dalam memfokuskan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data sehingga memudahkan dalam menarik kesimpulan. Proses reduksi juga dalam rangka memilih dan memilah data pokok dan data pelengkap yang sesuai atau bahkan sebaliknya bertentangan dengan fokus penelitian.

Data yang telah dipilah, kemudian disajikan dalam deskripsi penyajian data yang dibentuk dalam format teks naratif, tabel, matrik, bagan, dan lain-lain. Data-data tersebut diselaraskan dengan melihat keterkaitan antara data penelitian yang terkumpul dengan penarikan kesimpulan. Dengan demikian, proses analisis data dalam penelitian

ini dapat dilakukan berulang kali, kontinyu, dan berkesinambungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas model stimulasi permainan yang sesuai dengan kompetensi sosial anak. Terdiri dari 68 item indikator kompetensi sosial yang diujikan dengan stimulasi pola permainan sosial yakni *solitary independent play*, *onlooker behavior*, *associative play*, dan *cooperative play*. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dimensi kompetensi sosial konsep diri (10 indikator) dapat distimulasi menggunakan permainan *cooperative play* seperti pada item nomor 11 yakni anak mampu bergiliran ($r = 0.840 > r_{tabel} = 0,632$) dan juga pada item nomor 23 yakni anak mampu dipimpin temannya ($r = 0.737 > r_{tabel} = 0.632$) menunjukkan bahwa item-item ini dapat distimulasi melalui permainan kerjasama. Artinya interaksi permainan yang tinggi, dapat menstimulasi kemampuan anak untuk bergiliran dan mampu dipimpin temannya.

Dimensi kompetensi sosial perilaku prososial (Iannotti, 1986) yang terdiri dari 23 indikator kemudian diuji untuk distimulasi menggunakan model permainan *cooperative play*, hasilnya menunjukkan sebanyak 17 indikator perilaku prososial diantaranya pada item nomor 1 yakni anak mampu bermain bersama teman ($r = 0.853 > r$

tabel = 0.632), nomor 6 yakni anak mampu berperilaku baik dengan temannya ($r = 0.853 > r \text{ tabel} = 0.632$), perilaku nomor 14 yakni anak menyelesaikan konflik dengan bantuan orang dewasa ($r = 0.853 > r \text{ tabel} = 0.632$) merupakan indikator yang dinyatakan valid untuk distimulasi menggunakan permainan *cooperative play*. Sebagai contoh anak-anak yang enggan bermain bersama teman, sangat sesuai untuk dilibatkan dalam permainan yang melibatkan sosialisasi tinggi sehingga anak tersebut dapat mengenal temannya, mengatasi konflik permainan serta dapat mengasah kemampuan adaptasinya untuk kemudian muncul perilaku prososialnya seperti kemampuan membantu, berbagi, bekerjasama dan menyelesaikan konflik seperti pada indikator nomor 19 ($r = 0.666 > r \text{ tabel} = 0.632$) yakni anak mampu memiliki inisiatif menciptakan suatu permainan atau kegiatan menunjukkan bahwa stimulasi permainan *cooperative play* dapat meningkatkan kemampuan imajinasi anak, mengidentifikasi temannya dalam memerlukan bantuan dan melibatkan orang dewasa untuk menyelesaikan masalah.

Dimensi kemampuan mengelola emosi yang terdiri dari 18 item indikator, 9 perilaku diantaranya efektif distimulasi melalui *cooperative play*, diantaranya perilaku nomor 52 anak mampu mengenal ekspresi wajah sedih ($r =$

$0.666 > r \text{ tabel} = 0.632$) *Cooperative play* dapat digambarkan sebagai permainan yang melibatkan kemampuan anak untuk dapat menikmati permainan bersama teman, sehingga didalamnya anak-anak dilatih untuk menurunkan ego nya agar permainan dapat berjalan sesuai aturan (Henniger, 2013). Berbeda dengan *associative play*, dari 18 item indikator hanya 7 perilaku yang teruji efektif distimulasi menggunakan permainan asosiasi yakni lebih banyak melibatkan kemampuan imajinasi anak yang ditunjukkan pada perilaku nomor 53 yakni anak mampu mengenal ekspresi wajah marah ($r = 0.665 > r \text{ tabel} = 0.632$) dan perilaku nomor 57 yakni anak mampu membuat label/julukan/panggilan tertentu kepada temannya ($r = 0.665 > r \text{ tabel} = 0.632$). Kedua perilaku tersebut lebih efektif distimulasi melalui permainan asosiasi, artinya anak-anak membayangkan peristiwa yang dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengenal ekspresi wajah marah dan membuat julukan kepada teman sebagai indikator dalam kemampuan imajinasinya (Papalia & Feldman, 2012). Sementara pada pola permainan *parallel play*, dimana anak-anak seolah-olah bermain bersama padahal sebenarnya bermain individu. Dilihat dari pola permainannya, *solitary independent play*, umumnya dialami oleh anak-anak usia prasekolah, sementara anak-anak usia taman kanak-kanak

umumnya telah meninggalkan tahapan permainan *solitary independent play* dan juga hanya sedikit yang berada pada tahapan permainan *parralel play* (Pang, 2010). Hasilnya menunjukkan bahwa kedua model permainan ini tidak terbukti efektif untuk menstimulasi kompetensi sosial anak.

Dimensi sosial-akademik yang terdiri dari 12 item indikator, 7 perilaku diantaranya efektif distimulasi melalui stimulasi *cooperative play*, yakni perilaku menuntaskan tugas-tugas belajar yang ditunjukkan pada perilaku nomor 26 yakni indikator perilaku anak mampu menyelesaikan tugas sampai tuntas ($r = 0.666 > r \text{ tabel} = 0.632$), kemudian perilaku nomor 29 yakni indikator anak mampu bercerita kepada orang lain ($r = 0.666 > r \text{ tabel} = 0.632$). Perilaku menaati aturan serta menuntaskan tugas belajar, umumnya dapat distimulasi menggunakan permainan kerjasama, karena anak-anak belajar melalui teman-temannya meniru temannya mengerjakan tugas. Sehingga sangat dimungkinkan bahwa stimulasi permainan kerjasama sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan anak menuntaskan tugas belajar (Warren, Rogers-Warren, & Baer, 1976).

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Model perangkat stimulasi permainan untuk meningkatkan

kompetensi sosial anak, menunjukkan bahwa pola permainan *cooperative play* merupakan pola permainan yang paling efektif untuk menstimulasi dimensi kompetensi konsep diri (10 dari 15 perilaku), kemampuan mengelola emosi (9 dari 18 perilaku), sosial akademik (7 dari 15 perilaku), dan perilaku prososial (17 dari 23 perilaku). Ditinjau dari pola permainannya, *cooperative play* memungkinkan anak-anak untuk mengenal aturan permainan, meningkatkan kemampuan berpikir melalui strategi permainan, menurunkan egoisme karena seluruh anak harus menaati peraturan permainan agar dapat berjalan, serta mampu mengenal kebutuhan temannya satu sama lain.

Sementara pola permainan *associative play* yang merupakan pola permainan mengasah imajinasi anak dapat efektif menstimulasi perilaku-perilaku kompetensi sosial yang tidak terlalu banyak melibatkan hubungan sosialisasi seperti tampak bahwa pada dimensi kompetensi konsep diri (3 dari 15 perilaku), kemampuan mengelola emosi (7 dari 18 perilaku), perilaku prososial (4 dari 23 perilaku), dan sosial akademik (3 dari 15 perilaku). Permainan asosiasi atau permainan imajinasi umumnya menstimulasi perilaku-perilaku yang tidak mungkin muncul melalui permainan kerjasama. Pola permainan selanjutnya adalah *parralel play*, yakni permainan yang melibatkan anak-anak dalam satu

waktu dan satu ruangan, tetapi hampir tidak ada interaksi di dalamnya, sehingga anak masing-masing bermain sendiri-sendiri. *Parralel play* sebenarnya sudah sangat jarang dimiliki oleh anak usia taman kanak-kanak, terbukti pada keempat dimensi, masing-masing hanya 1 perilaku yang dapat efektif distimulasi melalui *parralel play*. Begitu juga dengan *solitary independent play* yang biasanya dialami oleh anak usia prasekolah (2-3 tahun), dan terbukti bahwa masing-masing hanya 1 perilaku yang efektif distimulasi melalui *solitary independent play*.

DAFTAR PUSTAKA

- Baron, R. A., & Byrne, D. (1997). *Social Psychology*. Massachusetts: Allyn and Bacon.
- Berk, L. E. (2008). *Exploring Lifespan Development*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Berns, R. M. (2010). *Child, family, school, community: socialization and support*. California: Wadsworth.
- Bronfenbrenner, U. (1993). Ecological Models of Human Development. *International Encyclopedia of Education*, 3.
- Essa, E. L. (2003). *Introduction to Early Childhood Education* (4th ed.). Canada: Thomson.
- Henniger, M. L. (2013). *Teaching Young Children: An Introduction*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Henson, B. F. C., & Eller, K. T. (1999). *Educational Psychology For Effective Teaching*. New York: Prentice Hall.
- Iannotti, R. J. (1986). Naturalistic and structured assessments of prosocial behavior in preschool children: the influence of empathy and perspective taking. *Developmental Psychology*, 2, 46-55.
- Kail, R. V. (2012). *Children and Their Development* (6th ed). New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Kumar, R. (2011). *Research methodology: a step-by-step guide for beginners*. London: SAGE Publication Ltd.
- Morrison, G. S. (2012). *Early childhood education today* (12th ed). New Jersey: Pearson Education Inc.
- Mulyanto, A., Muchtar, H.S., Hoerudin, C. W., & Razak, A. I. M. (2017). *Kompetensi Sosial Anak: Deteksi dan Stimulasi*. Bandung: Alifah Publishing.
- Pang, Y. (2010). Lego games help young children with autism develop social skills. *International Journal of Education*, 2, 1-9.
- Papalia, D. ., & Feldman, R. D. (2012). *Experience Human Development* ((12th ed.)). New York: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Ruffo, M. J. C. (2003). *Implications for influencing the sharing behavior of preschool children with special needs in the integrated classroom*. University of Connecticut.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-span development* ((13th ed.)). New

York: McGraw-Hill Companies,
Inc.

Spivak, A. L., & Howes, C. (2011).
Social and relational factors in early
education and prosocial actions of
children of diverse ethnocultural
communities, (57) 1, 1–25.

Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain,
Mainan dan Permainan untuk
Pendidikan Anak Usia Dini*.
Jakarta: Grasindo.

Warren, S. F., Rogers-Warren, A., &
Baer, D. M. (1976). The role of

offer rates in controlling sharing by
young children. *Journal of Applied
Behavior Analysis*, 9, 491–497.

Xinyin, C. Dan, L., Li, Z., Li, B., & Liu.,
M. (2000). Sociable and Prosocial
Dimensions of Social Competence
in Chinese Children: Common and
Unique Contributions to Social,
Academic, and Psychological
Adjustmen. *Developmental
Psychology*, 36(3).

PENGEMBANGAN MODEL PENGENALAN AIR UNTUK ANAK USIA DINI

Hernawan¹, Widiastuti², Aprilia Intan Timur³, Karisdha Pradityana⁴
Program Studi Pendidikan Olahraga, Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta
E-mail: hernawan.fikunj@gmail.com¹, widiastuti@gmail.com²,
apriliantimur12@gmail.com³, pradityana07@gmail.com⁴

ABSTRAK

The purpose of this research and development is to produce a model of water recognition for early childhood. The Subject in this research and development were students of Ikal I Kindergarten, At-Taubah Islamic Kindergarten, and Raudhatul Athfal Quraini Kindergarten aged 4-7. The Research method used is research and development with Barg and Gall Model. The data collection technique used is the result of expert validation and effectiveness test Through experiments with statistical data analysis paired t-test. The Result of the research and development of water recognition model for early childhood shows that, 1) the model of water recognition for early childhood significantly increase that initial ability of children in swimming, 2) the result of validation test by swimming experts show that 25 items of model are feasible to be applied in the process of water recognition for early childhood, 3) the effectiveness model of water recognition for early childhood is shown by the result of the child's pre-test and post-test obtained t-value 21.67 is greater than t-table and sig (2-tailed) < 0.005. This means that there is an increase between before and after the treatment.

Keyword: *Development, Water Introduction, Early Childhood*

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan model pengenalan air untuk anak usia dini. Subyek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah siswa TK I Ikal I, TK Islam At-Taubah dan Raudhatul Athfal-Qur'ani yang beumur 4-7 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model Barg and Gall. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah hasil validasi pakar dan uji efektivitas melalui eksperimen dengan analisis data statistik *paired t-test*. Hasil penelitian dan pengembangan model pengenalan air untuk anak usia dini menunjukkan bahwa (1) model pengenalan air untuk anak usia dini signifikan meningkatkan kemampuan awal anak dalam berenang, (2) hasil uji validasi oleh ahli renang menunjukkan bahwa 25 item model layak untuk diterapkan dalam proses pengenalan air untuk anak usia dini, (3) keefektifan model pengenalan air ditunjukkan dengan hasil pre-test dan post-test anak diperoleh hasil t-hitung 21.67 lebih besar dari t-tabel, serta Sig (2-tailed) < 0.05 (α). Artinya terdapat peningkatan antara sebelum dan sesudah adanya treatment.

Kata kunci: Pengembangan, Pengenalan Air, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Mengenalkan anak dengan dunia air sejak dini sangat baik untuk membantu tumbuh kembang anak seperti menguatkan otot-otot tangan

dan kaki serta melatih keberanian anak. Fakta dilapangan terdapat permasalahan yang terjadi pada proses latihan pengenalan air untuk anak usia dini yaitu (1) anak takut untuk masuk ke dalam air, (2) anak takut membuat

gelembung udara di dalam air, dan (3) anak takut untuk melakukan gerakan meluncur dengan sendiri. Untuk mengatasi hal tersebut hendaknya sudah mengenalkan berenang kepada anak sejak usia dini karena akan lebih efisien. Usia prasekolah merupakan usia sangat penting bagi tumbuh kembang dan termasuk masa yang tepat untuk memperkenalkan keterampilan dasar berenang (Susanto, 2010). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Anderson dan Rodriguez Anak yang diajarkan berenang sejak usia dini akan lebih terampil dibandingkan dengan anak yang mengenal air ketika beranjak dewasa. *Significant differences were found in the ages at which each proficiency level was attained. The younger the age at which children started lessons, the younger they were when they attained Level 1 proficiency* (Anderson & Rodriguez, 2014).

Peneliti melakukan analisis kebutuhan kepada beberapa anak usia dini yang diajar oleh peneliti melalui observasi dengan jumlah siswa 30 anak. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwasanya sebanyak 11 anak atau sebanyak 36,7% anak tidak takut dengan air, ini ditandai dengan anak langsung mau diajak masuk kedalam air dan merasa senang. Selanjutnya 19 anak atau sebanyak 63,3% anak takut dengan air, ini ditandai dengan anak menangis dan merasa tidak senang. Akan tetapi dari 19 anak yang takut dengan air peneliti dapat mengklasifikasikan lagi ke

dalam beberapa klasifikasi yaitu takut sekali dan cukup berani, apabila anak yang takut sekali mereka benar-benar takut dan menangis serta tidak mau melaksanakan instruksi yang diberikan. Apabila anak yang cukup berani mereka mau diajak masuk kedalam air akan tetapi tidak mau memasukan kepala mereka.

Hasil analisis kebutuhan yang telah dijelaskan membuat peneliti berfikir untuk mencari solusi yang efektif dan efisien untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi. Peneliti melakukan studi literatur untuk mencari karakteristik anak usia dini sehingga dapat mencari formula yang baik dalam pemecahan masalah yang dihadapi.

Peneliti juga mendapatkan beberapa teori terkait dengan anak usia dini yang disesuaikan dengan karakter subjek yang akan diteliti. Anak usia dini merupakan masa dimana bermain adalah hal identik dengan mereka. Maka dari itu peneliti menggunakan bermain sebagai metode dalam pembelajaran pengenalan air yang akan dilakukan. Diharapkan dengan metode bermain dapat membantu anak-anak usia dini dalam penguasaan pengenalan air (Vickerman, 2007). Hal tersebut sependapat dengan penelitian Mulyasari yang menunjukkan bahwa anak yang lebih banyak bermain dengan banyak gerakan, dan lebih mampu mengembangkan keterampilan yang kelak mereka butuhkan dalam hidup (Sari, 2014). Permainan di air mengharuskan anak untuk melatih kepercayaan diri, selain itu anak bisa

bermain asyik (Puspitorini & Kurniati, 2017).

Vickerman (2007) menerangkan bahwa anak akan semakin cepat untuk menguasai keterampilan berenang apabila suasana dalam pembelajaran tersebut menyenangkan, aman dan nyaman serta menggunakan metode bermain dalam pelaksanaannya. Maka dari itu peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Model Pengenalan Air Untuk Anak Usia Dini”.

KAJIAN TEORETIK

Konsep model yang akan dikembangkan adalah model pembelajaran pengenalan air dengan menggunakan metode bermain. Model ini diharapkan mampu menjadi materi pembelajaran yang akan memberikan stimulus kepada peserta didik untuk menumbuhkan keberanian dan kesenangan dalam aktivitas didalam air.

Pengenalan air sangat diperlukan bagi anak yang baru belajar berenang. Tujuan dari pengenalan air adalah untuk mengurangi atau menghilangkan rasa takut terhadap air. Aktivitas yang dilakukan di dalam air merupakan salah satu bentuk kegiatan fisik yang menggunakan media air dalam pelaksanaannya. Aktivitas dalam air sering kita kenal dengan berbagai macam olahraga seperti renang, loncat indah, polo air, renang indah dan lain sebagainya. Penelitian yang dilakukan oleh Amalia menunjukkan “*aquatic activity started early educate children in developing a spirit of good fitness throughout life, in addition to*

developing muscle strength, coordination and balance (Amelia, 2012). Aktivitas dalam air sejak dini membantu anak untuk mengembangkan semangat menjaga kebugaran jasmaninya dan juga membantu mengembangkan kekuatan otot, koordinasi dan keseimbangan.

Bermain dengan anak di air, tidak hanya mengajarkan bergerak melalui air, namun mendorong eksplorasi, rasa ingin tahu, kepercayaan diri, kegembiraan, pengambilan risiko, ketertarikan dan penentuan. “*Children who learn to swim at an early age show advanced development in: (1) Motor skills, (2) Reaction time, (3) Power of concentration, (4) Intelligence, (5) Social behavior, (6) Social interaction, (7) Self-confidence, (8) Independence*” (Amelia, 2012). Dari poin-poin tersebut dapat diketahui bahwa belajar renang sejak usia dini berdampak terhadap berbagai domain yang ada dalam manusia. Lebih lanjut Lawton menjelaskan (2013, h. 20), *Children learn through play and fun activities, particularly during the early stages of the learning process. Games can be used as a means of distracting concerned and worried learners by getting them to focus on the requirements of a fun and enjoyable activity.*

Teknik dasar dalam renang yang harus dapat diajarkan pada anak usia dini yaitu teknik bernafas dan teknik mengapung kedua teknik tersebut hendaknya dikemas dalam bentuk permainan. Mengajarkan teknik anak

usia dini dengan menggunakan pendekatan bermain akan lebih efektif (Widiastuti & Hamamah, 2017).

Pembelajaran pernafasan dapat dilakukan dengan permainan meniup bola. Menurut Lawton (2013, h. 33), *Swimmers hold the rail or side with both hands and put their faces in the water, blowing bubbles through the mouth and then through the nose.*

Selanjutnya adalah teknik mengapung. Mengapung adalah salah satu kunci untuk dapat menguasai keterampilan renang. *The very essence of swimming is to float and then to move the arms and the legs. Once a learner can float on the back and the front (with face in the water) without support, the ability to move through the water is relatively simple. Different strokes require different movement patterns, but they will be easy to develop once floating has been achieved* (Lawton, 2013). Apabila anak-anak sudah dapat melakukan gerakan mengapung dengan terlentang maupun telungkup maka teknik dasar renang akan mudah untuk dikuasai.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Komarudin, 2000). Penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan *Research & Development (R &D)* dari Borg dan Gall yang terdiri dari sepuluh langkah 1) *Research and information collecting*, 2) *Planning*, 3) *Develop preliminary form of product*, 4) *Preliminary field testing*, 5) *Main*

product revision, 6) *Main field testing*, 7) *Operational product revision*, 8) *Operational field testing*, 9) *Final product revision*, dan 10) *Dissemination and implementation* (Gall, Gall, & Borg, 2007). Secara umum langkah pengembangan Borg & Gall terdiri sepuluh langkah, kemudian peneliti kerucutkan menjadi 4 tahapan. Adapun keempat tahapan tersebut diantaranya yaitu: Tahap 1 (Analisis Kebutuhan); Tahap 2 (Pengembangan Produk); Tahap 3 (Validasi Produk); dan Tahap 4 (Uji Coba Produk).

Tempat Penelitian

Penelitian Pengembangan Model Pengenalan Air Untuk Anak Usia Dini akan dilakukan di tiga sekolah yaitu TK I Ikal I, TK Islam At-Taubah dan Raudhatul Athfal-Qur'ani yang terletak di Kecamatan Pulogadung, Jakarta Timur.

Subyek Penelitian

Subyek pengembangan model pengenalan air untuk anak usia dini yaitu anak siswa TK I Ikal I, TK Islam At-Taubah dan Raudhatul Athfal-Qur'ani yang beumur 4-7.

Teknik Analisis Data

Hasil uji efektifitas Pengembangan Model Pengenalan Air Untuk Anak Usia Dini menggunakan Teknik pengumpulan data dengan metode eksperimen dan dianalisa dengan analisa statistik uji-t berpasangan (*paired t-test*).

HASIL PENELITIAN

Hasil dari pengembangan model pengenalan air untuk anak usia dini yaitu berupa item latihan renang yang

disajikan dalam bentuk buku. Dengan adanya buku pengenalan air ini diharapkan dapat membantu pelatih dan guru renang dalam memberikan variasi latihan agar lebih bervariasi. Adapun langkah yang ditempuh dalam upaya membuat produk adalah sebagai berikut:

Tahap 1 (Analisis Kebutuhan)

Langkah pertama sebelum membuat dan menyusun model pembelajaran pengenalan air untuk anak usia dini, peneliti terlebih dahulu menentukan, merangkum dan mengidentifikasi potensi dan masalah - masalah yang ada dengan mengumpulkan informasi khususnya yang berkaitan dengan olahraga renang untuk anak usia dini. Hal ini sangat dibutuhkan untuk melihat realita yang ada dilapangan terkait dengan model pembelajaran pengenalan air. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan dengan cara melakukan survey kepada beberapa pengajar renang.

Tahap 2 (Pengembangan Produk)

Pada tahap ini peneliti mendesain produk. Desain produk adalah draft yang nantinya akan divalidasi oleh para ahli sebelum di ujicobakan kepada subjek penelitian. Pengembangan model pembelajaran pengenalan air pada anak usia dini ini diharapkan menjadi produk yang dapat dikembangkan secara sistematis dan logis, sehingga produk memiliki keefektifan dan keefisienan yang layak digunakan.

Adapun model pembelajaran pengenalan air pada anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Pengenalan air diatas kolam.
2. Bubbling and breathing.
3. Pengenalan air dibawah air.
4. Mengapung.
5. Medorong diri, meluncur dan berdiri lagi.
6. Bergerak sambil mengapung

Enam aspek tersebut dikembangkan menjadi 25 item model, berikut 25 item yang menjadi draft final.

Tabel 1. Item Model Pengenalan Air Untuk Anak Usia Dini

No	Model Pengenalan TT
1	Air mancur
2	Gerakan kaki naik turun
3	Gerakan kaki kiri dan kanan buka tutup
4	Gerakan kaki melingkar ke dalam
5	Gerakan kaki melingkar ke luar
6	Gerakan kaki menyilang
7	Jalan ke depan bergandengan tangan
8	Melompat dan bergoyang
9	Tongkat estafet
10	Badai laut lepas
11	Bola-bola
12	Menggambar di air
13	Harta karun
14	Tebak warna
15	Hitung angka
16	Bajak laut
17	Pesawat terbang
18	Tarik ulur
19	Puzzle berjalan individu
20	Puzzle berjalan berkelompok
21	Detektif katak
22	Puzzle meluncur individu
23	Puzzle meluncur berkelompok
24	Melintasi terowongan
25	Bermain peran

Tahap 3 (Validasi Produk)

Setelah peneliti merancang desain modul pembelajaran dan mencetak modul pembelajaran, langkah selanjutnya yaitu validasi produk. Peneliti melakukan validasi pada tiga orang ahli dalam olahraga renang. Mashud dosen pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Universitas Lambungmangkurat Banjarmasin, Gunung Gumilar pelatih senior renang di Indonesia, Win Arafah praktisi olahraga renang di DKI Jakarta.

Uji ahli yang dilakukan oleh peneliti terhadap tiga ahli terdapat beberapa saran yang membangun untuk menyempurnakan model pengenalan yang peneliti rangkum menjadi beberapa poin dari setiap ahli.

Mashud, Pada pengenalan air 1 pengawasan pada anak harus tetap diperhatikan. 1 guru atau pelatih maksimal memegang 5 anak. Pada pengenalan air 3 dan 4 dapat dijadikan menjadi 1 model pengenalan saja. Pada pengenalan air 6 guru atau pelatih harus ikut turun ke kolam dengan pengawalan 1 kelompok 1 guru atau pelatih. Pada pengenalan air 7 sertakan rangkaian tahapan gerakanya. Pada pengenalan 8 pindah ke nomor 17 untuk membuat pengenalan air dari mudah ke yang sulit. Jadi pengenalan ini bertahap. Pada pengenalan air 11 bola harus disesuaikan dengan jumlah anak supaya anak tidak berebut. Pengenalan air 24 harus memperhatikan peserta latih secara keseluruhan supaya peserta latih tidak mengalami kemasukan air melalui hidung mereka. Semua variasi model disampaikan dalam berapa kali pertemuan dan dalam 1 model berapa menit mengingat kondisi air yang dingin.

Gunung Gumilar, Pengenalan air 6 dan 7 lakukan 4 langkah jongskok. Pengenalan air 17 tempatkan di nomor urutan pertama dalam pengenalan air. Pengenalan air 25, 26 dan 27 sulit untuk diterakan karena anak harus memiliki keberanian yang tinggi.

Win Arafah, Pada pengenalan air 1 sampai 4 benda yang dipindahkan harus semenarik mungkin untuk menumbuhkan semangat anak dalam melakukannya. Pengenalan air 8 banyak unsur membahayakan apabila dilakukan bersama-sama. Pengenalan air 12 belum adanya unsur-unsur renang didalamnya. Pengenalan air 13 berikan peraturan bahwasanya anak melakukan ambil nafas dan *bubbling* selama 5 detik di dalam air. Pengenalan air 18 berikan nama yang lebih lucu Pengenalan air 21 dan 22 sebaiknya di gabung saja. Pengenalan air 27 sebaiknya diberi nama *jelly fish* karena berpindah tempat.

Peneliti menarik sebuah kesimpulan dari beberapa ahli bahwasanya dalam mengembangkan suatu pembelajaran harus mengikuti suasana hati anak bukan suasana hati guru atau pelatih karena pada hakikatnya dunia anak adalah dunia bermain yang dapat memaksimalkan tumbuh kembangnya. asukan dan saran yang diberikan oleh peneliti menjadikan beberapa perubahan draft model pengenalan air yang akan di ujicobakan dalam ujicoba kelompok kecil.

Tahap 4 (Uji Coba Produk).

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan evaluasi ujicoba kelompok kecil yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan sebagai

berikut: 1) Pada dasarnya semua variasi dapat diterapkan, akan tetapi ada beberapa poin yang harus disederhanakan lagi dan disesuaikan dengan kemampuan anak usia dini dalam menangkap informasi yang diterima. 2) Perlu adanya contoh gerakan terlebih dahulu supaya anak lebih mudah untuk memahami rangkaian gerakan. 3) Perlu adanya penjelasan yang lebih sederhana dan dijelaskan secara perbagian supaya anak mudah untuk memahami apa yang dimaksud oleh peneliti.

Hasil Uji coba kelompok besar

Berdasarkan evaluasi ujicoba kelompok besar yang dilakukan oleh peneliti dengan jumlah subjek penelitian yang lebih besar dan lebih heterogen maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Pada dasarnya semua variasi dapat diterapkan, akan tetapi ada beberapa poin yang harus disederhanakan lagi dan disesuaikan dengan kemampuan anak usia dini dalam menangkap informasi yang diterima. 2) Pada model pengenalan air 1 anak harus meniup air yang menetes melewati mulut mereka. 3) Pada model pengenalan air 7 boleh dilakukan dengan jumlah maksimal 3 anak. Penetapan ini berdasarkan pada keselamatan dan kemampuan pengawasan serta kondisi kolam renang yang umum di Indonesia. 1) Pada model pengenalan air 8, Ketinggian kolam minimal 50 centimeter dan maksimal 100 centimeter. Jarak lompatan anak dari

tepi kolam ke kolam minimal 100 centimeter. Model ini lebih aman dilakukan dengan individu dan dengan pengawasan ekstra. 2) Pada model pengenalan air 9, Lagu harus ditentukan dengan kemampuan anak. Yang familiar oleh anak yang sedang dilatih. Jumlah anak maksimal 4 orang dalam 1 kelompok. 3) Pada model pengenalan air 11, Jarak antara titik *start* dan *finish* harus ditentukan. Lintasan harus dibuat supaya anak tidak melenceng. Untuk mengatasi hal tersebut jarak antara titik *start* dan *finish* di buat sepanjang 3 sampai 5 meter. 4) Pada model pengenalan air 14, berikan contoh terlebih dahulu gambar yang akan dibuat oleh anak. Karena tidak semua anak usia dini memahami bentuk gambar yang akan kita berikan. Benda-benda yang digambar harus mudah dan sederhana. 4) Pada model pengenalan air 17, Tidak semua anak usia dini sudah dapat berhitung. Maka instruksi bisa diganti untuk menirukan gerakan jari yang dilihat oleh anak di dalam air. 5) Pada model pengenalan air 19, Maksimal dalam 1 kelompok adalah 3 anak.

Efektivitas Model Pengenalan Air Untuk Anak Usia Dini

Uji efektifitas model pengenalan air untuk anak usia dini bertujuan untuk melihat peningkatan kemampuan siswa dalam meningkatkan kemampuan awal anak dalam berenang serta efektif untuk diterapkan dalam proses pengenalan

air pada anak usia dini. Berikut nilai pre-test dan post-test pada uji efektifitas.

Tabel 2. Hasil Penilaian Pengenalan Air Pre-Test dan Post-Test

Responden	Skor Pre Test	Skor Post Test	Keterangan
X1	29	53	Ada Peningkatan
X2	26	69	Ada Peningkatan
X3	26	69	Ada Peningkatan
X4	26	55	Ada Peningkatan
X5	26	54	Ada Peningkatan
X6	26	74	Ada Peningkatan
X7	26	73	Ada Peningkatan
X8	26	70	Ada Peningkatan
X9	26	71	Ada Peningkatan
X10	26	73	Ada Peningkatan
X11	26	54	Ada Peningkatan
X12	26	54	Ada Peningkatan
X13	26	56	Ada Peningkatan
X14	26	54	Ada Peningkatan
X15	26	54	Ada Peningkatan
X16	29	51	Ada Peningkatan
X17	30	75	Ada Peningkatan
X18	26	71	Ada Peningkatan
X19	26	71	Ada Peningkatan
X20	26	70	Ada Peningkatan
X21	26	71	Ada Peningkatan
X22	26	73	Ada Peningkatan
X23	26	74	Ada Peningkatan
X24	26	75	Ada Peningkatan
X25	26	71	Ada Peningkatan
X26	26	74	Ada Peningkatan
X27	26	53	Ada Peningkatan
X28	28	55	Ada Peningkatan
X29	26	54	Ada Peningkatan
X30	26	53	Ada Peningkatan
JUMLAH	798	1920	

Berdasarkan analisis data diperoleh nilai rata-rata pre-test 26.40 dan rata-rata post test 64.13 standart deviasi pre-test 1.07 dan post-test 9.30 rata-rata pre-test dan post-test -37.73 dan standart deviasi 9.53. nilai t -21.67 taraf signifikasni 0,05. Karena H_0 ditolak, Berdasarkan keterangan tersebut dapat dikatakan bahwa pengenalan air yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan awal anak dalam berenang serta efektif untuk diterapkan dalam proses pengenalan air pada anak usia dini.

PEMBAHASAN

Penyempurnaan Produk

Berdasarkan perolehan angka pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa model pengenalan air dapat dan layak untuk digunakan dalam pengenalan air pada anak usia dini serta efektif untuk meningkatkan kemampuan dasar renang yaitu pernafasan, meluncur dan mengapung.

Melihat kekurangan dan kelebihan dari produk yang dibuat terdapat masukan yang akan peneliti sampaikan demi tercapainya penyempurnaan produk ini, adapun masukannya adalah sebagai berikut: *Games* pada pengenalan air ini hendaknya disesuaikan dengan karakter film yang digemari anak pada saat ini. a) Sebelum melaksanakan pengenalan air hendaknya diberikan contoh terlebih dahulu supaya anak dapat memahami tugas yang diberikan. b). Pengulangan atau repetisi yang tepat akan lebih membantu anak dalam penguasaan kemampuan awal berenang. c). Perhatikan faktor keselamatan pada saat pelaksanaan baik dari sarana, prasarana dan anak itu sendiri . d) Perhatikan kemampuan awal anak dan keberanian anak untuk menyesuaikan model pengenalan air yang akan diberikan.

Pembahasan Produk

Model pengenalan air untuk anak usia dini yang dikembangkan dan dibuat oleh peneliti merupakan produk

yang bertujuan untuk membantu guru pendidikan jasmani dan pelatih renang, meningkatkan keberanian anak untuk berenang sejak dini, dan sebagai referensi model pembelajaran pengenalan air untuk anak usia dini. Model pengenalan air ini dibuat berdasarkan tingkat kebutuhan anak usia dini dalam pengenalan air dalam aktivitas renang.

Produk ini setelah dikaji mengenai beberapa kelemahan yang perlu pembenahan, maka dapat disampaikan beberapa keunggulan produk ini antara lain:

1. Meningkatkan keterampilan berenang anak usia dini
2. Anak-anak semakin antusias ketika berenang
3. Meningkatkan keberanian anak usia dini dalam berenang
4. Sebagai referensi model pengenalan air
5. Sumbangan bagi ilmu pengetahuan khususnya cabang olahraga renang
6. Model pengenalan air untuk anak usia dini ini dilakukan dari hal yang mudah ke yang sulit.

Keterbatasan Produk

Penelitian pengembangan ini telah diupayakan secara maksimal sesuai dengan kemampuan dari peneliti, namun dalam penelitian ini masih terdapat beberapa keterbatasan yang harus diakui. Adapun keterbatasan-keterbatasan tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Uji coba lapangan penelitian ini akan lebih baik lagi apabila

dilakukan pada lingkup yang lebih luas lagi

2. Produk yang digunakan masih jauh dari sempurna.
3. Sarana dan prasarana yang digunakan masih terbatas.
4. Penjelasan dalam model pengenalan air untuk anak usia dini yang masih jauh dari kata sempurna.

KESIMPULAN

Model pengenalan air TT untuk anak usia dini ini dapat memberikan kontribusi yang positif dalam menunjang pencapaian tujuan dalam pengenalan air terkhusus pada anak usia dini. Pengenalan air yang terdapat di model ini bersifat edukatif yang menekankan unsur kesenangan, kegembiraan dan semangat pada anak. Model ini memiliki 25 item model yang secara tersirat memiliki tujuan teknik awal dalam berenang. Pernafasan, meluncur dan mengapung yang dikemas dalam suatu model pengenalan yang aman, nyaman dan menyenangkan. Pada pelaksanaannya model pengenalan air ini dimulai dari tahapan yang simple ke tahapan yang kompleks. Tahapan yang mudah ke yang sulit dan pastinya dapat membantu anak usia dini melakukan teknik dasar berenang sebelum teknik dasar renang pada setiap gaya renang yang ada.

Berdasarkan proses pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dari tahap awal sampai terciptanya produk berupa pengembangan model pengenalan air, dengan beberapa kali uji ahli, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar serta uji efektivitas model terhadap kemampuan awal anak

dalam materi pengenalan air dapat disimpulkan bahwa:

1. Model pengenalan air untuk anak usia dini dapat dikembangkan dilaksanakan dalam proses pengenalan air pada anak usia dini.
2. Proses pengembangan model pengenalan air untuk anak usia dini melalui beberapa tahapan dan menguji efektivitas produk yang dikembangkan hasilnya pun dapat dijadikan landasan bahwasanya model ini dapat digunakan untuk program pengenalan air anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, S. E. (2012). Methodology Of Learning Swimming In The First Part Of Life Through A Positive Approach. *SCIENCE, MOVEMENT AND HEALTH*, *xn*(1), 88–94.
- Anderson, D. I., & Rodriguez, A. (2014). Is There an Optimal Age for Learning to Swim? *Journal of Motor Learning and Development*, *2*, 80–89.
<https://doi.org/10.1123/jmld.2014-0049>
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2007). *Educational Research: An Introduction* (4th ed.). New York: Longman Inc
- Komarudin. (2000). *Kamus Istilah Karya Tulis Ilmiah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lawton, J. (2013). *Complete Guide To Primary Swimming*. USA: Human Kinetics.
- Puspitorini, W., & Kurniati, R. (2017). Model Pembelajaran Berorientasi Fundamental Dengan Permainan Air Untuk Anak 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *11*, 333–341.
- Sari, M. (2014). Melalui kegiatan Bermain Air, 373–382.
- Susanto, E. (2010). Pengembangan Tes Keterampilan Renang Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, (2), 146–165.
<https://doi.org/10.21831/PEP.V14I2.1076>
- Vickerman, P. (2007). *Teaching Physical Education to Children with Special Educational Needs*. USA: Roudledge.
- Widiastuti, & Hamamah, F. (2017). Model Pembelajaran Renang (FH) Bagi Siswa Pra Sekolah. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *11*, 358–368.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.112.13>

MODEL ALAT BANTU LATIHAN (*HAND PADDLE*) UNTUK PERENANG USIA DINI

Ika Novitaria Marani¹; Heru Miftakhudin²

Program Studi Pendidikan Olah Raga, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

E-mail: ikanovi1979@gmail.com¹, miftakhudinheru@gmail.com²

ABSTRAK

This study aims to develop a model of exercise aids (hand paddle) as a training medium to train finger density in early swimmers. The research method used is the Sugiyono's model of research and development method. Hand paddle modification was developed through a small-scale trial of 29 early swimmers from 3 swimming associations in East Jakarta. Small-scale trials were conducted using the pre-posttest design experiment with 6 training sessions using paddle modification. The results of the research and product development showed that (1) the media of exercise aids (hand paddle) significantly increased the density of the fingers in early childhood (2) the validity of exercise aid media indicated by the results of 87% swimming expert validity with the category very feasible and the validity of 75% biomechanics experts with appropriate categories, (3) The effectiveness of hand paddle media indicated by the results of the pretest and posttest, obtained $t_{count} = 6.71 > t_{table} - 2.06$, with sig (2 tailed) and degrees of freedom) .05

Keyword: *Hand paddle, swimming, early age*

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan model alat bantu latihan (*hand paddle*) sebagai media latihan melatih kerapatan jari tangan pada perenang usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (R & D) model Sugiyono. Modifikasi *hand paddle* dikembangkan melalui uji coba skala kecil terhadap 29 perenang usia dini dari 3 perkumpulan renang di Jakarta Timur. Uji coba skala kecil dilakukan dengan menggunakan eksperimen *pre-posttest design* dengan 6 kali sesi latihan menggunakan *paddle* modifikasi. Hasil penelitian dan pengembangan produk yang dihasilkan menunjukkan bahwa (1) Media alat bantu latihan (*hand paddle*) signifikan meningkatkan kerapatan jari – jari tangan pada anak usia dini (2) Kevalidan media alat bantu latihan yang ditunjukkan oleh hasil validitas ahli renang 87% dengan kategori sangat layak dan validitas ahli biomekanika 75% dengan kategori layak, (3) Keefektifan media alat bantu (*hand paddle*) yang ditunjukkan oleh hasil pretest dan posttest, diperoleh $t_{hitung} = 6.71 > t_{tabel} - 2.06$, dengan sig (2 tailed) dan derajat kebebasan 0.05.

Kata Kunci: Hand paddle, Latihan Renang, Usia Dini

PENDAHULUAN

Renang merupakan salah satu cabang olahraga yang berpotensi memperoleh medali terbanyak dalam suatu *multi event*. Untuk mendapatkan prestasi yang maksimal diperlukan beberapa aspek, yaitu

teknik, taktik, mental dan fisik. Faktor-faktor pendukung yang menentukan prestasi atlet tersebut, harus dimanfaatkan seefektif mungkin dan diusahakan agar terus ditingkatkan. Dan selama beberapa decade terakhir, kinerja renang telah dipelajari dengan perspektif yang

berbeda. Hal ini dibuktikan pada beberapa penelitian yang berusaha untuk menjelaskan tentang pengaruh kinematic pada kinerja renang serta hubungan mereka dengan jarak kompetisi yang berbeda (Keskinen & PV Komi, 1993; Arellano, Brown, Cappaert, & Nelson, 1994). Untuk dapat meningkatkan prestasi, maka perlu dilakukan sistem pembinaan olahraga dengan memperhatikan nilai-nilai, kebiasaan dan kekhasan cabang olahraga renang, terutama bagi atlet-atlet muda. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengenalan olahraga renang sudah dapat dimulai dari usia anak-anak. Bempa (2000, h. 35) mengatakan bahwa usia untuk belajar renang yang ideal dimulai dari usia 3-7 tahun, untuk usia 10-12 tahun merupakan usia untuk spesialisasi, dan usia 16-18 tahun merupakan usia prestasi puncak (*peak performance*). Sebagai dasar bekal pembinaan olahraga, maka anak-anak usia dini harus mengembangkan dasar-dasar keterampilan terutama berkaitan dengan teknik secara umum.

Dalam melakukan proses latihan, terdapat faktor pendukung dan faktor penghambat. Adapun beberapa kendala yang sering dihadapi dalam latihan renang terutama pada anak-anak, yaitu: mempertahankan posisi mengapung dengan benar, meluncur dengan posisi yang benar (*streamline*), melakukan pemapasan di air, dan secara keseluruhan adalah bagaimana menguasai teknik gaya tertentu dengan efisien dan efektif (Sugiyanto, 2011). Hal ini juga didukung oleh studi pendahuluan yang dilakukan melalui wawancara yang dilakukan peneliti kepada beberapa pelatih perenang usia dini/pemula di beberapa klub renang

di Jakarta, ditemukan fakta bahwa masih banyak perenang usia dini/pemula yang melakukan kesalahan teknik dasar.

Untuk memperbaiki kesalahan teknik dasar dan akhirnya meningkatkan performance, maka beberapa tahun terakhir pelatih menggunakan bantuan peralatan dalam latihan renang. Penggunaan peralatan tersebut digunakan untuk membantu meningkatkan kinerja agar *stroke* lebih efisien. Beberapa penelitian telah mengevaluasi perubahan potensial bahwa tambahan alat seperti parasut atau *hand paddle* dapat membuat peningkatan kinerja renang seorang atlet. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Matos, 2012, dengan judul: "*The use of hand paddles and fins in front crawl: biomechanical and physiological responses*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat bantu *Paddles* dan *fins* yang digunakan selama latihan berenang sebagai alat bantu latihan dapat meningkatkan kinerja dalam renang. Karena penggunaan peralatan ini dapat mengubah parameter fisiologis dan kinematika renang.

Penelitian yang dilakukan oleh Telles et al., (2016), yang berjudul: "*Effect of hand paddles and parachute on backstroke coordination and stroke parameters*" menunjukkan bahwa penggunaan *hand paddles* dan parasut dapat meningkatkan dan mengurangi *stroke length*. Selain itu, terjadi peningkatan durasi fase dorongan ketika dayung tangan digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *hand paddle* tidak hanya memberikan peningkatan kekuatan dan kinerja aerobic, tetapi juga dapat memiliki efek pada kinematika renang. Hal ini disebabkan oleh permukaan yang mendorong, sehingga penggunaan *hand*

paddle cenderung dapat meningkatkan kecepatan dan panjang *stroke*.

Salah satu kesalahan yang banyak dilakukan oleh perenang usia dini/pemula adalah terbukanya atau kurang rapatnya jari-jari tangan pada saat melakukan teknik kayuhan dalam berenang. Sementara itu, pelatih mengaku terkadang kesulitan dalam mengedukasi perenang usia dini/pemula untuk merapatkan jari-jari mereka selama melakukan kayuhan dalam berenang. Jika ditinjau dari ilmu biomekanika dalam renang, kerapatan jari-jari tangan dapat berpengaruh terhadap daya dorong (*propulsive force*) ketika berenang. Ketika berenang, seorang perenang melakukan kayuhan dengan menggunakan tangannya. Pada saat melakukan kayuhan (*paddling*), seorang perenang mendorong air ke arah bagian belakang tubuh dan pada saat tersebutlah muncul jenis hambatan *drag force* yang bekerja berlawanan dengan arah gerak tubuh (Colwin, 2002).

Penelitian mengenai efek posisi jari-jari tangan terhadap hambatan dan daya dorong pada saat berenang terus dilakukan oleh ilmuwan di bidang olahraga spesialisasi cabang olahraga renang. Marinho, Barbosa, & Al (2010), mengadakan penelitian mengenai efek pemisahan jari-jari tangan terhadap daya dorong pada saat berenang. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa posisi jari-jari tangan dengan jarak 0,32 cm menghasilkan koefisien *drag force* paling besar. Penelitian di atas telah membuktikan bahwa posisi jari-jari tangan memberikan pengaruh yang cukup signifikan dalam menghasilkan daya dorong pada saat seseorang berenang. Jika kembali kepada teori

biomekanika, pada dasarnya, agar seorang perenang dapat berenang dengan cepat, maka perenang harus selalu berusaha: Mengurangi atau memperkecil hambatan dan memperbesar daya dorongnya.

Apabila seorang perenang berenang dengan posisi jari-jari tangan terbuka, maka secara otomatis luas penampang telapak tangan untuk melakukan kayuhan menjadi lebih kecil. Padahal semakin besar area tangan pada saat melakukan kayuhan, maka semakin besar pula hambatan (*drag force*) yang dihasilkan, dan semakin besar pula daya dorong (*propulsive force*) yang dihasilkan. Apabila daya dorong yang dihasilkan relatif kecil, tentunya seorang perenang tidak dapat berenang dengan cepat. Padahal kecepatan merupakan tolok ukur utama prestasi dalam cabang olahraga renang.

Oleh karena itu diperlukan alat bantu yaitu *hand paddle* untuk melatih posisi jari-jari tangan agar rapat sehingga dapat lebih mengoptimalkan hasil renangan. *Hand paddle* yang ada saat ini terlalu besar bagi anak-anak, sehingga anak-anak merasa berat apabila melatih posisi jari – jari tangan dengan menggunakan model *hand paddle* yang saat ini sudah banyak digunakan. Berdasarkan pada penjabaran permasalahan berdasarkan hasil penelitian di atas, maka perenang usia dini/pemula masih banyak melakukan kayuhan dengan jari-jari tangan terbuka, maka perlu ditemukan solusi untuk mengedukasi perenang agar dapat melakukan teknik kayuhan usia dini yang benar. Sehingga, diharapkan dengan adanya pengembangan model yang dibuat dapat memberikan solusi

kepada perenang usia dini/pemula agar mampu berenang dengan teknik yang benar dan mampu meraih prestasi yang baik pula.

KAJIAN TEORITIK

Hakikat Renang

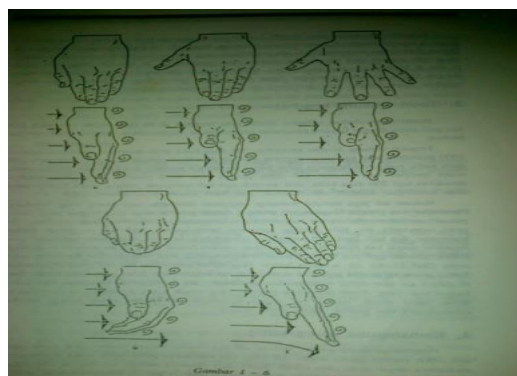
Renang merupakan olahraga yang mengadu kecepatan atlet renang dalam berenang di air. Gaya renang yang dipertandingkan adalah gaya bebas, gaya kupu-kupu, gaya punggung, dan gaya dada. Perenang yang memenangkan pertandingan renang adalah perenang yang dapat menyelesaikan jarak dengan waktu tercepat. Di dalam gerakan-gerakan tersebut terdapat dasar-dasar mekanika yang berlaku (Colwin, 2002), yaitu: Hambatan dan dorongan, Teori hukum kuadrat dan Kemampuan mengapung.

Secara sederhana pada saat seseorang melakukan gerakan dalam air ada dua kekuatan yang saling berlawanan yaitu kekuatan yang menghalangi gerakan yang disebut hambatan dan kekuatan yang menyebabkan seseorang dapat bergerak yang disebut dorongan. Hambatan disebabkan oleh dorongan balik dari air di depannya yang didesak atau dipindahkan, sedangkan dorongan dihasilkan dari gerakan tangan dan kaki. Sehingga dapat disimpulkan bahwa cepat atau lambatnya gerakan ke depan dalam renang merupakan hasil yang diperoleh dari selisih antara besarnya daya dorong dengan hambatannya, sehingga semakin kecil hambatan dan semakin besar dorong akan menyebabkan laju gerakan yang lebih cepat begitu pula sebaliknya.

Gerakan tangan yang melakukan tekanan kepada air, secara otomatis akan menyebabkan terjadinya kontraksi otot-otot ekstensi pada bahu sehingga bentuk tangan atau ukuran tangan dapat mempengaruhi besarnya *lift* dan *drag force* secara umum sehingga bentuk tangan yang semakin besar akan mempengaruhi daya dorong secara maksimal. Selain itu hal yang menyebabkan dorongan dalam berenang adalah gerakan tangan dan kaki yang dilakukan perenang sehingga air terdorong kebelakang. hal ini sesuai dengan hukum aksi reaksi (Adrian & Cooper., 1995).

Soejoko Hendromatono (1992) menerangkan salah satu hasil penelitian dari Counsilman mengenai 5 teknik posisi tangan:

1. Tangan datar, jari-jari rapat dengan ibu jari
2. Tangan datar, jari-jari rapat, dengan ibu jari terbuka
3. Tangan datar, semua jari terbuka
4. Tangan dilikukan (*cupped*), dan jari-jari rapat
5. Tangan datar, pergelangan tangan dan jari-jari sedikit di lekuk keluar



Gambar 1. Lima teknik posisi tangan
Sumber: Counsilman dalam
(Soejoko Hendromartono,1992 p.8)

Hakikat Media Latihan

Media sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar (Trianto, 2009). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman., R, & Haryono., 1996). Sehingga, kesimpulan dari media adalah pesan secara langsung ataupun tidak langsung yang disampaikan kepada penerima pesan dalam bentuk keterampilan, pengetahuan, ataupun sikap dan diharapkan siswa atau penerima informasi mendapatkan rangsangan informasi yang didapat.

Thomson dalam Ambarukmi (2007) secara sederhana mendefinisikan latihan (*training*) sebagai “proses sistematis untuk meningkatkan kebugaran atlet sesuai cabang olahraga yang dipilih”. Sebelumnya, Hare (dalam Ambarukmi, 2007) menyatakan bahwa latihan adalah “proses penyempurnaan berolahraga melalui pendekatan ilmiah, khususnya prinsip-prinsip pendidikan, secara teratur dan terencana sehingga mempertinggi kemampuan dan kesiapan olahragawan”. Berdasarkan dua definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa latihan merupakan sebuah bentuk proses, yang tidak berjalan

hanya satu kali saja melainkan suatu sistem yang bertahap.

Begitu juga definisi latihan yang dikemukakan oleh Harsono (1998) yang menyatakan bahwa “latihan adalah proses yang sistematis dari berlatih atau bekerja yang di lakukan secara berulang-ulang dengan kian hari kian menambah jumlah beban latihan atau pekerjaannya”. Dalam definisinya tersebut secara jelas disampaikan bahwa latihan merupakan bentuk proses yang berulang-ulang, tidak hanya dilakukan sekali saja. Berdasarkan kesimpulan definisi media dan latihan yang telah dirumuskan oleh peneliti, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa media latihan adalah pesan dalam bentuk langsung ataupun tidak langsung yang di sampaikan kepada atlet secara sistematis untuk menyempurnakan kualitas kinerja atlet.

Perenang telah menggunakan *hand paddle* untuk memperbesar area tangan. Sehingga luas permukaan tangan menjadi faktor yang mempengaruhi kecepatan saat berenang, sehingga banyak orang yang memikirkan cara untuk memperluas area tangan. Dalam memperluas area tangan di butuhkan alat bantu untuk memberikan solusi tersebut dalam hal ini model alat bantu latihan tangan yaitu *hand paddle*.

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R & D) karena penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011). Rancangan atau

desain model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah rancangan pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono. Adapun tahapan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah: penelitian pendahuluan, perencanaan pengembangan model, validasi, evaluasi, dan revisi model, uji coba kelompok kecil dan revisi model.

Penelitian pendahuluan dilakukan untuk mencari permasalahan dan kebutuhan terhadap penggunaan *hand paddle* pada anak usia dini. Pada tahap perencanaan dan pengembangan model, produk mulai dirancang berdasarkan informasi tentang permasalahan dan kebutuhan penelitian. Pada tahap validasi, evaluasi dan revisi model dilakukan validasi oleh para ahli yang mencermati model yang dikembangkan sesuai dengan tujuan penelitian. Setelah divalidasi, para ahli mengevaluasi rancangan model yang sudah dibuat. Langkah selanjutnya adalah melakukan revisi model berdasarkan hasil validasi dan evaluasi dari para ahli.

Setelah model di revisi, tahap selanjutnya adalah uji coba kelompok kecil. Adapun sasaran penelitian yang digunakan sebanyak 29 perenang (19 laki-laki, 10 perempuan) dari Klub Putra Rama, Bina Taruna, dan Meteor Lintas Aquatic. Uji coba kelompok kecil dilakukan melalui prosedur eksperimen *pre-test* dan *post-test design*. Pengukuran dilakukan melalui prosedur pengamatan posisi jari-jari tangan perenang. Prosedur observasi dilakukan dengan menggunakan form ceklis observasi yang disusun berdasarkan penelitian

mengenai 5 posisi tangan yang dilakukan Counsilman. Pada setiap sampel penelitian dilakukan observasi posisi jari awal, kemudian melewati 6 sesi latihan menggunakan *paddle* untuk kemudian dilakukan observasi kembali terhadap posisi jari tangannya pada saat berenang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk media alat bantu latihan (*hand paddle*) untuk meningkatkan kerapatan jari tangan pada anak usia 7-8 tahun pada perkumpulan renang Jakarta Timur. Tahapan dari penelitian dan pengembangan media alat bantu latihan (*hand paddle*) meliputi:

Draft 1

Draft 1 didapat dari hasil pengembangan *draft* awal yang merupakan *draft* yang disusun dari hasil analisis kebutuhan dan studi literature. Setelah di dapat *draft 1*, maka dilakukan validasi ahli. Validasi ahli diperlukan untuk mendapatkan model *draft 2*.

Draft 2

Draft 2 merupakan revisi hasil uji coba kelompok kecil dan hasil validitas ahli. Setelah mendapatkan *draft 2*, dilakukan revisi pengembangan dan menghasilkan model *draft 3*.

Draft 3

Pada pengembangan *draft 3* dilakukan uji coba kelompok besar serta hasil dari revisi menjadi *draft final* yang disiapkan untuk uji efektifitas media.

Draft Final

Hasil dari pengembangan media alat bantu latihan (*hand paddle*) menghasilkan *draft final* untuk kemudian dilakukan uji efektifitas media:

Hasil Kelayakan Model

Adapun kelayakan model, divalidasi oleh pakar dalam renang dan ahli biomekanika.

Tabel 1. Persentase Validasi Ahli

No	Pakar	Persentase	Keterangan kelayakan media
1	Renang	87%	Sangat Layak
2	Biomekanika	75%	Layak

Uji Empiris

Uji empiris dilakukan melalui uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar serta uji efektifitas.

Uji Efektifitas Model Alat Bantu Latihan

Uji efektifitas bertujuan untuk melihat peningkatan kerapatan jari – jari tangan pada anak usia 7-8 tahun dengan menggunakan media alat bantu latihan (*hand paddle*). Peneliti juga melihat ada tidaknya perbedaan dalam kerapatan jari tangan sebelum dan sesudah menggunakan media alat bantu latihan (*hand paddle*). Berikut nilai pre-test dan post-test pada uji efektifitas (lihat Tabel 2):

Tabel 2. Hasil uji efektifitas pretest dan posttest

N O	Resp	Posisi Jari Tangan		Presentasi Peningkatan
		Sebelum	Sesudah	
1	R1	3	5	10%
2	R2	3	5	10%
3	R3	3	5	10%
4	R4	3	5	10%
5	R5	3	5	10%
6	R6	3	5	10%
7	R7	4	5	5%
8	R8	3	5	10%
9	R9	3	5	10%
10	R10	4	5	5%
11	R11	3	5	10%
12	R12	3	3	0%
13	R13	4	5	5%
14	R14	4	5	5%
15	R15	3	3	0%
16	R16	4	5	5%
17	R17	3	5	10%
18	R18	4	4	0%
19	R19	3	5	10%
20	R20	3	5	10%
21	R21	4	5	5%
22	R22	3	4	5%
23	R23	4	5	5%
24	R24	3	5	10%
25	R25	4	5	5%

Jika $t_{hitung} = 6,71$ dan $t_{tabel} = 2.06$ maka, $6,71 > 2.06$. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga H_0 ditolak, dan artinya H_1 diterima. Ini berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum menggunakan media alat bantu latihan (*hand paddle*) dan sesudah menggunakan media alat bantu latihan (*hand paddle*).

PEMBAHASAN

Hasil uji coba skala besar menggambarkan bahwa setelah diberikan arahan dan dibantu dengan menggunakan *paddle* modifikasi, perenang dapat melatih jari-jari nya agar tetap rapat pada saat melakukan kayuhan saat berenang. Sampel penelitian menunjukkan posisi jari tangan yang rapat dengan ibu jari, atau posisi tangan rapat dengan ibu jari masih agak terbuka.

Jika ditinjau kembali dari hukum biomekanika, semakin besar daya dorong yang dihasilkan dari *pushing* dan *paddling* dalam renang maka akan semakin besar pula daya dorong yang dihasilkan ke depan. Daya dorong inilah yang kemudian disebut dengan *propulsive drag force* dalam renang. Oleh karena itu, daya dorong ke belakang yang dihasilkan oleh perenang pada saat *paddling* dan *pushing* pun juga harus semakin besar. Salah satu faktor yang dapat meningkatkan daya dorong ke belakang adalah luas permukaan yang semakin besar. Pernyataan ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Counsilman, dimana posisi jari tangan yang rapat menghasilkan *propulsive drag force* lebih besar.

Luas penampang yang besar dalam berenang dapat dihasilkan dari luas permukaan tangan dengan jari-jari yang rapat. Hal ini sesuai dengan rumus *drag* dimana *paddling surface* (A , dalam m^2) merupakan komponen penting karena berkontribusi terhadap *drag*, dimana $drag = (1/2 \rho \cdot A \cdot V^2 \cdot CD)$, dimana ρ adalah massa jenis air, V adalah kecepatan, dan CD adalah koefisien drag. Dapat terlihat bahwa luas penampang (A) berbanding lurus dengan *drag* yang

dihasilkan. Dengan demikian, jika perenang terbiasa merapatkan jari tangannya pada saat melakukan *paddling* dan *pushing*, maka akan semakin besar daya dorong yang dihasilkan. Meskipun demikian, rancangan *paddle* modifikasi final yang dihasilkan dalam penelitian masih perlu beberapa perbaikan. Secara garis besar tujuan dari pembuatan modifikasi *paddle* ini tercapai, namun dengan beberapa catatan perbaikan dari segi bahan penyusun *paddle* ini.

Dalam proses pengembangan model modifikasi *paddle* mulai dari rancangan *paddle* tahap pertama hingga tahap final, peneliti mendapatkan beberapa masukan untuk tiap-tiap rancangan *paddle* modifikasi. Rancangan final yang diperoleh merupakan bentuk *paddle* modifikasi dengan penampang ringan dan berukuran kecil yang terbuat dari *fiberglass*. Penampang *paddle* ini dirancang dengan ukuran yang tidak melapisi seluruh telapak tangan perenang agar perenang tidak merasa terbebani pada saat latihan menggunakan *paddle* modifikasi ini.

Untuk merapatkan jari tangan sesuai dengan spesifikasi fungsi *paddle* modifikasi, peneliti menggunakan karet yang melapisi jari tangan perenang. Pada penampang *paddle* terdapat 4 lubang untuk memasukkan karet. Lubang tersebut terletak di masing-masing ujung kanan dan kiri penampang. Fungsi lubang tersebut adalah untuk memasukkan lubang dan memungkinkan karet untuk dikencangkan atau dilonggarkan sesuai dengan ukuran jari masing-masing anak.

Apabila ditinjau dari segi desain dan bahan, *paddle* modifikasi final ini memiliki kelebihan dari sisi bahan penampang yang ringan dan tidak membebani perenang pada saat latihan. Selain itu, bentuk karet yang bukan berupa *ring* yang harus dimasukkan satu persatu juga mempermudah perenang dalam pemakaian *paddle* modifikasi ini. Meskipun begitu, dari hasil uji coba skala besar masih terdapat beberapa kritik terhadap *paddle* modifikasi. Salah satu yang masih banyak dikeluhkan oleh sampel perenang adalah ukuran karet yang mereka rasa terlalu tebal, sehingga beberapa terasa mengganjal ketika digunakan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Model *hand paddle* yang dibuat mampu memberikan perubahan terhadap posisi jari – jari tangan pada anak-anak, karena model *hand paddle* ini dibuat dengan menyesuaikan luas penampang tangan pada anak-anak. Sehingga, *hand paddle* itu tidak memberatkan anak-anak ketika digunakan pada saat latihan untuk memperbaiki teknik kayuhan tangan. Adapun saran untuk penelitian ini adalah agar dapat lebih dikembangkan lagi model *hand paddle* nya dan dibuat produk nya agar bisa dipasarkan dan digunakan bagi anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, M. J., & Cooper., J. M. (1995). *Biomechanics of Human Movement*. Iowa: Brown & Benchmark.
- Ambarukmi, D. H. (2007). *Pelatihan Fisik Level 1 . Olahraga KEMENPORA*,. Jakarta.

- Arellano, R., Brown, P., Cappaert, J., & Nelson, R. (1994). Analysis of 50-, 100-, and 200-m freestyle swimmers at the 1992 Olympic Games. *Journal of Applied Biomechanics*, 10, 189–199.
- Bompa, T. O., & Carrera, M. C. (2000). *Periodization Training for Sports* (2nd editio). Champaign: Human Kinetics.
- Colwin, C. M. (2002). *Breakthrough Swimming*. New York, USA: Human Kinetics.
- Harsono. (1998). *Coaching dan Aspek-aspek Psikologis dalam Coaching*. Jakarta.
- Hendromartono, S. (1992). *Olahraga Pilihan Renang I*. Jakarta.
- Keskinen, K., & PV Komi. (1993). Stoking Characteristics of Front Crawl Swimming During Exercise. *Journal Of Biomechanics*, 9, 219–226.
- Marinho, D. A., Barbosa, T. M., & Al, E. (2010). Swimming Propulsion Forces Are Enhanced by A Small Finger Spread. *Journal of Applied Biomechanics*, 87–92.
- Matos, C. C. De. (2012). The use of hand paddles and fins in front crawl: biomechanical and physiological responses, (October), 382–392.
- Sadiman., A. S., R, R., & Haryono., A. (1996). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyanto, F. X. (2011). Keefektifan Urutan Pembelajaran Keterampilan Gerak Renang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(4), 256–266.

- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Telles, T., Barroso, R., Figueiredo, P., Souza, D. F. De, Vilas-boas, J. P., & Junior, O. A. (2016). Effect of hand paddles and parachute on backstroke coordination and stroke parameters, *0414*(July). <https://doi.org/10.1080/02640414.2016.1201210>
- Trianto. (2009). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Puastaka.

PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INDONESIA ANAK UMUR 5-6 TAHUN MELALUI METODE BERCEKITA DENGAN MEDIA TELEVISI BERGAMBAR

Jauharoti Alfin¹, Zudan Rosyidi², Husni Abdillah³

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

E-mail: alfin@uinsby.ac.id¹, zurosyidi@yahoo.com², husniabdillah@uinsby.ac.id³

ABSTRAK

This study was aimed to obtain a description of ability to speak Indonesian through story telling with pictorial television media in children 5-6 years. The method of the study used Weak Experimental with One-Shot-Case-Study design. The subjects of the study were 27 kindergarten children 5-6 years in Gresik City. Data were collected using observation and documentation and analyzed using descriptive and quantitative method. The results showed that their ability to speak Indonesian language has developed in high category (85%) after the treatment through story telling with pictorial television media.

Keywords: *Speaking ability, Indonesian Language, children aged 5-6 years, pictorial television media*

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai kemampuan berbicara Bahasa Indonesia anak umur 5-6 tahun yang dikembangkan melalui metode bercerita dengan media televisi bergambar. Metode penelitian yang digunakan adalah Weak Experimental dengan desain One-Shot-Case-Study. Subyek penelitian sebanyak 27 anak umur 5-6 tahun dari salah satu TK di Kota Gresik. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Hasil pengumpulan data selanjutnya dianalisis secara deskriptif dan kuantitatif dengan menentukan nilai persentase dari masing-masing indikator perkembangan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia anak umur 5-6 tahun telah berkembang dalam kategori tinggi (85%) setelah perlakuan penggunaan metode bercerita dengan media televisi bergambar.

Kata kunci: Kemampuan berbicara, Bahasa Indonesia, anak umur 5-6 tahun, media televisi bergambar.

PENDAHULUAN

Berbicara merupakan salah satu dari empat keterampilan bahasa selain membaca, menulis dan mendengar (Farabi, Hassanvand and Gorjian, 2017). Chaney dalam (Leong and Ahmadi, 2017) menjelaskan bahwa berbicara merupakan kemampuan untuk mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk

menyatakan, mengekspresikan, serta menyampaikan pikiran, perasaan maupun gagasan menggunakan simbol verbal maupun non verbal dalam berbagai konteks. Keterampilan berbicara dianggap sebagai keterampilan yang paling penting karena seseorang yang belajar suatu bahasa maka dianggap sebagai "speakers" atau penutur bahasa tersebut.

Perkembangan berbicara pada anak berbeda secara umur. Menurut (Doherty, Jonathan; Hughes, 2014) anak umur 5-6 tahun telah berada pada tahap kesadaran metalinguistik, anak umur lima tahun telah menyadari bahwa bahasa merupakan sistem berkomunikasi, anak lima tahun mampu membentuk kalimat kompleks serta pronominal dan verba secara lebih tepat serta penguasaan kosakata. Dengan kemampuan tersebut anak 5-6 tahun sudah dapat memanipulasi bahasa melalui permainan kata-kata, teka-teki dan metafora.

Anak umur 2 tahun telah menguasai kosakata sampai 50 kata. Pada umur 3 tahun anak telah belajar menginterpretasi kalimat (Dhieni *et al.*, 2014). Anak umur 5 tahun telah menguasai hampir 800 kata dan periode kritis untuk belajar berbahasa hilang pada umur 10 tahun (Saddhono dan Slamet 2012).

Pada umur 5-6 tahun, anak juga mulai menyenangi membuat dialog-dialog terhadap berbagai aktivitas kesehariannya. Karena itu, penting bagi guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang mampu melatih dan mengembangkan kegiatan berbicara anak. Agar anak dapat belajar bahasa dengan baik, mereka membutuhkan kesempatan untuk berbicara dan didengarkan.

Ketidaktepatan dalam menstimulasi kemampuan berbicara pada anak akan berakibat fatal. Tidak saja pada aspek prestasi belajar anak, namun akan berakibat pada perkembangan anak yang lain, seperti perkembangan sosial emosional anak. Salah satu yang tampak adalah kurangnya rasa percaya diri anak ketika bersosialisasi dengan teman sebaya.

Lingkungan sekolah dan keluarga berperan penting dalam peningkatan kemampuan berbicara anak, hal tersebut sesuai dengan teori sosiokultural dari Lev vigotsky dan Bruner dalam (Doherty, Jonathan; Hughes, 2014) dimana interaksi sosial antara anak dengan *significant other* dapat membantu anak dalam pemerolehan bahasa yang lebih baik. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian (Wahyuniati & Abdillah (2017) yang menekankan pentingnya pelibatan orang tua dalam kegiatan pembelajaran anak baik di sekolah dan di rumah untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Komunikasi yang intens orang tua-anak menjadi salah satu cara yang bisa dilakukan untuk stimulasi perkembangan berbicara anak.

Sementara untuk lingkungan sekolah, guru dapat menggunakan berbagai metode dan media untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak Rahayu (2013), Pemilihan media dan metode pembelajaran yang tepat diperlukan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga indikator perkembangan yang telah ditentukan dapat tercapai. Penggunaan metode dan media juga dapat menciptakan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih memotivasi dan lebih mengembangkan rasa ingin tau anak dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah penggunaan metode bercerita dengan media televisi bergambar.

Bercerita merupakan kegiatan berbicara untuk mengisahkan suatu perbuatan, pengalaman, ataupun kejadian. Metode bercerita sangat bermanfaat dalam mengembangkan

kemampuan berbicara anak, apalagi bila dilakukan dengan berbantuan media kongkrit, hal tersebut sejalan dengan teori kerucut pengalaman dari Edgar Dale yang menyatakan bahwa pengalaman anak dalam belajar dapat melalui proses pengalaman langsung, mengamati, mendengarkan melalui perantara media maupun mendengarkan langsung. Semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran, maka semakin banyak pengalaman langsung yang akan diperoleh anak (Rahman and Fuadatun, 2017). Selain itu penggunaan metode bercerita juga bermanfaat dalam meningkatkan rasa percaya diri pada anak. Untuk membantu menggambarkan peristiwa atau kejadian yang akan disampaikan dalam metode ini diperlukan suatu media seperti media televisi bergambar.

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data perkembangan anak di TK ABA 36 Pongangan Indah Gresik 85,8% anak umur 5-6 tahun telah menguasai kosakata Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, hal tersebut ditunjukkan dengan penggunaan bahasa Indonesia selama proses belajar baik di kelas maupun di luar kelas, anak-anak tidak hanya berbahasa Indonesia pada guru tapi kepada siapa saja sewaktu berada di sekolah. Disamping itu rata-rata kemampuan membaca dan menulis anak juga baik.

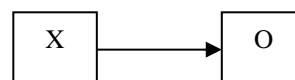
Namun mereka masih mengalami kesulitan berbicara untuk menceritakan suatu peristiwa, pengalaman ataupun tema tertentu. Hal ini ditunjukkan dari hasil tingkat ketercapaian indikator perkembangan bahasa anak umur 5-6 tahun dalam menceritakan pengalaman atau

kejadian hanya sebesar 19,23%. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengungkapkan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar masih terbatas. Selain itu, anak juga belum mampu menyusun kalimat sederhana dalam struktur yang lengkap, meskipun telah memiliki banyak kosakata Bahasa Indonesia.

Oleh karena itu, dilakukan penelitian untuk mengembangkan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia anak umur 5-6 tahun dengan metode bercerita menggunakan media televisi bergambar.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai kemampuan berbicara Bahasa Indonesia anak umur 5-6 tahun yang dikembangkan melalui metode bercerita dengan media televisi bergambar. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yaitu penelitian "weak eksperimental". Desain yang digunakan adalah one shot case study yaitu suatu kelompok dikenakan perlakuan tertentu, kemudian dilakukan pengukuran terhadap variabel terikat. Eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembandingan dan juga tanpa adanya tes awal (Fraenkel & Wallen 2007).



Gambar 1. Model one shot case study
Keterangan :

X: Perlakuan menggunakan metode bercerita dengan media televisi bergambar

O: Observasi untuk mengetahui hasil dari perlakuan tersebut

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu Taman Kanak-kanan (TK) di kota Gresik. Sasaran penelitian adalah anak kelompok B berjumlah 27 anak. Anak terdiri dari 12 anak berjenis kelamin perempuan dan 15 anak berjenis kelamin laki-laki dengan umur antara 5-6 tahun. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun 2015.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan dokumentasi. Observasi merupakan penilaian informal yang dapat digunakan untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran di PAUD (Marrison, 2012). Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data penunjang penelitian perkembangan kemampuan bahasa anak.

Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi perkembangan kemampuan berbicara anak. Lembar observasi ini berupa indikator perkembangan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia anak umur 5-6 tahun meliputi aspek kebahasaan dengan merujuk pada tingkatan pencapaian perkembangan mengungkapkan bahasa oleh Permendiknas nomor 58 tahun 2009 dan Beaty (2014).

Data hasil observasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk memaparkan pengembangan kemampuan berbicara anak umur 5-6 tahun. Data kemampuan berbicara anak umur 5-6 tahun yang diberikan oleh pengamat dianalisis dengan menghitung nilai persentase dari indikator perkembangan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia untuk setiap anak dan masing-masing

indikator perkembangan. Dari hasil perhitungan tersebut, kemudian hasilnya dianalisis dengan membandingkan nilai persentase dengan kriteria hasil penilaian perkembangan berbicara menggunakan bahasa Indonesia. Adapun kriterianya disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Perkembangan Berbicara (Ridwan, 2008)

Persentase (%)	Kategori
0-54	Sangat rendah
55-64	Rendah
65-79	Sedang
80-89	Tinggi
90-100	Sangat Tinggi

Perkembangan kemampuan berbicara anak dikatakan berhasil apabila berada dalam kategori tinggi dan sangat tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di TK ABA 36 Pongangan Indah Gresik dengan subjek penelitian anak kelompok B yang berjumlah 27 anak. Anak terdiri dari 12 anak berjenis kelamin perempuan dan 15 anak berjenis kelamin laki-laki dengan umur antara 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi perkembangan kemampuan berbicara anak. Metode penelitian yang digunakan adalah *Weak Experimental* dengan desain *One-Shot-Case-Study*.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan metode bercerita berbantuan media televisi bergambar dilaksanakan selama 9 kali pertemuan untuk mengembangkan

kemampuan berbicara bahasa Indonesia anak umur 5-6 tahun. Tema kegiatan bercerita adalah Tanah Airku, yang dibagi kedalam tiga topik cerita yaitu (1) "Indonesiaku: Lambang Negara, Ibukota, dan Propinsi ; (2) "Kehidupan di Kota dan di Desa" ; dan (3) "Binatang yang Banyak di-Indonesia". Kegiatan penelitian dimulai dengan cerita dari guru kepada anak. Selama enam kali pertemuan guru menceritakan ketiga topik tersebut. Selanjutnya anak yang menceritakan kisah dengan topik yang sama pada pertemuan berikutnya.

Selama kegiatan bercerita anak, dilakukan observasi terhadap perkembangan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia anak dengan menggunakan indikator perkembangan kemampuan berbicara bahasa Indonesia anak umur 5-6 tahun yang diadaptasi dari indikator pencapaian perkembangan mengungkapkan bahasa oleh Permendiknas nomor 58 tahun 2009 dan Beaty (2014). Diantaranya yaitu mengucapkan kalimat bahasa Indonesia dengan struktur lengkap dan tepat, memilih kosakata bahasa Indonesia secara tepat dan beragam, berbicara menggunakan bahasa Indonesia dengan lancar dan intonasi tepat, berbicara menggunakan bahasa Indonesia sesuai topik, menyelesaikan isi cerita dengan tuntas.

Lembar pengamatan ini disusun berdasarkan skala dengan 4 kriteria penilaian sebagai berikut: penilaian sangat berkembang (SB) diberi skor 4, penilaian mulai berkembang (MB) diberi skor 3, penilaian mulai terlihat (MT) diberi skor 2, dan penilaian belum terlihat (BT) diberi skor 1.

Tema yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini adalah tema "tanah airku" disesuaikan dengan kalender pendidikan di TK. Sementara pemilihan topik bahan cerita yaitu "Indonesiaku: lambang Negara, ibukota, dan propinsi, "Kehidupan di kota dan di desa", dan "Binatang yang banyak di-Indonesia" disesuaikan dengan budaya yang dikenal anak dalam kehidupan sehari-hari. Alur cerita juga dibuat sederhana sesuai perkembangan anak umur 5-6 tahun. Alur cerita yang disiapkan kemudian divisualkan dalam bentuk gambar yang kemudian ditayangkan dalam media televisi. Media televisi ini merupakan miniature televisi yang terbuat dari bahan karton berwarna hitam.

Media televisi ini adalah televisi buatan berbahan dasar kertas dan kardus, dimana terdapat layar yang bisa digunakan untuk memasang atau menempelkan gambar yang telah disediakan. Gambar terdiri atas gambar burung garuda, gambar ibukota Jakarta (terdapat monas), propinsi Jawa Timur (tugu pahlawan), dan kabupaten Gresik (alun-alun kota), Kehidupan di kota (pabrik) dan di desa (pantai dan sawah), dan Binatang (kucing, sapi, kambing). Penggunaan media TV bergambar untuk menunjang kegiatan bercerita anak. Penggunaan media televisi ini sebagai alat bantu peraga dalam bercerita. Pada anak umur TK, penggunaan media sebagai ilustrasi sangatlah penting. Penggunaan media juga dimaksudkan untuk menarik minat anak serta membantu menggambarkan peristiwa atau kejadian yang akan disampaikan.

Data hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode ini

sangat baik untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak umur 5-6 tahun. Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat yang telah dikemukakan oleh ahli bahwa metode bercerita dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak dalam berbicara, serta melatih keberanian anak. Bercerita merupakan proses kreatif anak. Beberapa manfaat bercerita yaitu: (1) sebagai sarana untuk menyalurkan ekspresi anak dalam kegiatan menyenangkan; (2) sebagai pendorong kreativitas, aktivitas, dan inisiatif anak agar berpartisipasi dalam kegiatan, memahami isi cerita yang dibacakan; dan (3) agar rasa rendah diri, malu, dan segan untuk tampil di depan teman atau orang lain dapat dihilangkan (Permendiknas, 2009b)

Observasi awal kemampuan berbicara bahasa Indonesia anak umur 5-6 tahun

Anak umur 5-6 tahun telah menguasai banyak kosakata bahasa Indonesia dan menggunakan bahasa Indonesia dalam berkomunikasi. Hal ini disebabkan anak telah menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari baik di rumah maupun di Sekolah. Pada Tabel 3 disajikan hasil observasi awal kemampuan berbahasa anak umur 5-6 tahun berdasarkan indikator perkembangan bahasa.

Tabel 2. Ketercapaian perkembangan bahasa anak umur 5-6 tahun

Lingkup perkembangan Bahasa	Tingkat Perkembangan bahasa	Ketercapaian
Menerima Bahasa	Mengerti perintah bersamaan.	100%
	Mengulang kalimat yang lebih kompleks.	81,48%
	Memahami aturan dalam suatu permainan.	100%
Mengungkapkan bahasa	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	77,77%
	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama	100%
	Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata-kata	96,29%
	Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap dalam menceritakan suatu pengalaman/kejadian	19,23%
	Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain	100%
	Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan.	85,18%

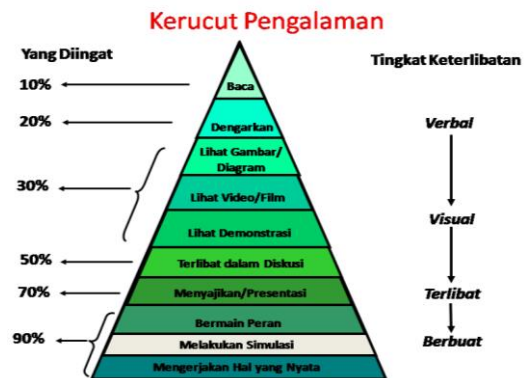
Tabel 3 menunjukkan bahwa ketercapaian perkembangan bahasa anak yang paling rendah adalah kemampuan menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap yaitu hanya sebesar 19,23%. Artinya meskipun anak telah memiliki banyak kosakata Bahasa Indonesia, kemampuan anak dalam berbicara khususnya dalam menceritakan suatu

topik, pengalaman ataupun kejadian dengan menggunakan bentuk kalimat sederhana dalam struktur yang lengkap masih sangat rendah.

Kemampuan Berbicara Menggunakan Bahasa Indonesia Anak Umur 5-6 Tahun Setelah Menggunakan Metode Bercerita dan Media Televisi Bergambar

Pendidikan anak umur dini memegang peranan penting dalam pendidikan tahap awal kehidupannya. Pada masa ini anak harus dididik oleh guru dengan metode yang jelas. Pendidikan anak umur TK harus diberikan melalui bermain, dan menekankan pentingnya media konkrit dalam pengalaman belajar anak. Karena semakin konkrit sebuah media berbanding lurus dengan prosentasi informasi yang dapat diterima oleh seorang anak.

Hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit) yaitu kenyataan yang terdapat dalam lingkungan kehidupan anak, hingga pada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Pengalaman langsung akan memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu dan melibatkan indra penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. pengalaman langsung yang melibatkan panca indra melalui apa yang didengar, dilakukan, dikatakan akan memberikan kontribusi 90% bagi pengetahuan anak. Jauh sekali dibanding dari hanya apa yang dibaca sekitar 10%, 20% dari apa yang hanya dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, dan 70% dari yang dikatakan (Rahayu, 2013).



Gambar 2. Kerucut Pengalaman
(Rahayu, 2013).

Pada penelitian ini digunakan metode bercerita dengan media televisi bergambar untuk mengembangkan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia anak umur 5-6 tahun. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan metode bercerita berbantuan media televisi bergambar dilaksanakan selama 9 kali pertemuan untuk mengembangkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia anak umur 5-6 tahun. Kegiatan penelitian dimulai dengan cerita dari guru kepada anak. Selama enam kali pertemuan guru menceritakan ketiga topik tersebut. Selanjutnya anak yang menceritakan kisah dengan topik yang sama pada pertemuan berikutnya.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa secara keseluruhan kemampuan berbicara dengan bahasa Indonesia pada anak umur 5-6 tahun tersebut telah berkembang dalam kategori tinggi (85%) setelah perlakuan penggunaan metode bercerita dengan media televisi bergambar. Hal ini dapat dilihat dari data hasil pengamatan perkembangan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia untuk setiap anak

sebagaimana yang disajikan pada Tabel 3.

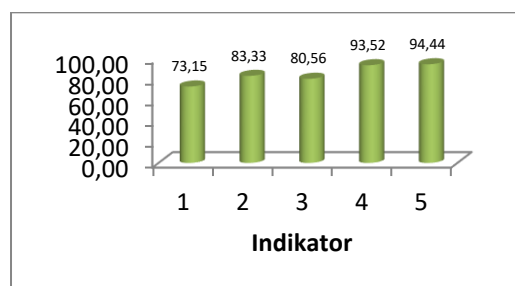
Tabel 3. Hasil Pengamatan Perkembangan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia untuk Setiap Anak

No. anak	%	Kategori	No. anak	%	Kategori
	8				
1	0	tinggi	14	85	Tinggi
	8				
2	5	tinggi	15	85	Tinggi
	7				
3	0	sedang	16	85	Tinggi
	8				sangat
4	5	tinggi	17	95	tinggi
	9	sangat			
5	0	tinggi	18	85	Tinggi
	8				sangat
6	5	tinggi	19	95	tinggi
	8				
7	5	tinggi	20	75	Sedang
	9	sangat			sangat
8	0	tinggi	21	95	tinggi
	8				
9	5	tinggi	22	75	Sedang
	8				sangat
10	5	tinggi	23	90	tinggi
	8				sangat
11	5	tinggi	24	95	tinggi
	7				sangat
12	5	sedang	25	95	tinggi
	8				
13	5	tinggi	26	70	sedang
			27	85	tinggi
Rata-Rata				85	Tinggi

Dari 27 subyek penelitian, 8 anak berada pada kategori perkembangan sangat tinggi, 5 anak berada dalam perkembangan yang sedang, dan sisanya (14 anak) berada pada kategori tinggi. Beberapa anak yang masih berada pada kategori perkembangan sedang, rata-rata masih memiliki kemampuan yang kurang dalam mengucapkan kalimat bahasa Indonesia dengan struktur lengkap dan tepat serta belum bisa memilih kosakata bahasa Indonesia

secara tepat dan beragam. Meskipun demikian anak telah mampu mengisahkan cerita sampai tuntas dengan menggunakan Bahasa Indonesia dengan lancar dan sesuai topik.

Adapun ketercapaian perkembangan berbicara untuk setiap indikator perkembangan disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Ketercapaian perkembangan berbicara bahasa Indonesia anak

Keterangan Indikator:

1. mengucapkan kalimat bahasa Indonesia dengan struktur lengkap dan tepat
2. memilih kosakata bahasa Indonesia secara tepat dan beragam
3. berbicara menggunakan bahasa Indonesia dengan lancar dan intonasi tepat
4. berbicara menggunakan bahasa Indonesia sesuai topik
5. menyelesaikan isi cerita dengan tuntas

Rata-rata kemampuan berbicara untuk setiap indikator pengamatan, berada pada kategori tinggi. Kemampuan yang paling tinggi adalah menyelesaikan isi cerita dengan tuntas sebesar 94, 44% (kategori sangat tinggi) dan berbicara menggunakan bahasa Indonesia sesuai topik sebesar 93, 52%

(kategori sangat tinggi). Sedangkan yang paling rendah adalah mengucapkan kalimat bahasa Indonesia dengan struktur lengkap dan tepat sebesar 73,31% atau berada dalam kategori perkembangan sedang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bercerita dengan dengan media televisi bergambar dapat membantu mengembangkan kemampuan berbicara anak umur 5-6. Hal ini dapat dipengaruhi oleh dua proses yaitu pemahaman murid ketika mendengarkan cerita dari guru, kemudian anak merekonseptualisasi informasi yang didapatkan dari guru untuk disampaikan kembali berbantuan media televisi bergambar.

Terdapat perbedaan kemampuan bahasa yang signifikan antara mendengarkan cerita dengan membaca cerita bergambar. Anak yang mendengarkan cerita mampu memahami isi dari apa yang diceritakan, sedangkan anak yang membaca cerita lebih kepada penambahan kosakata kompleks (Isbell *et al.*, 2004). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual digabungkan dengan pembacaan cerita dapat meningkatkan keterampilan berbahasa anak dari segi kompleksitas kosakata maupun pemahaman terhadap cerita.

Setelah anak mendengarkan cerita dari guru, maka anak diminta untuk menceritakan kembali isi dari cerita tersebut menggunakan media pembelajaran bernama televisi bergambar. Data hasil penelitian ini telah menunjukkan bahwa metode ini sangat baik untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak umur 5-6 tahun. Hasil penelitian ini sesuai

dengan pendapat yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli bahwa metode bercerita dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak dalam berbicara, serta melatih keberanian anak (Moeslichan, Musfiroh, Yudha, Reatha dan Jasmin dalam Rahayu 2013). Dengan demikian, metode bercerita memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar, dan berlatih berbicara. Berbicara merupakan tingkah laku yang harus dipelajari terlebih dahulu untuk bisa dikuasai melalui bagaimana guru bercerita. Semakin banyak waktu yang diberikan untuk belajar dan berlatih semakin terampil anak dalam berbicara.

Dalam penelitian ini media berperan dalam menunjang keterampilan berbicara anak. Penelitian ini memanfaatkan media televisi bergambar sebagai alat bantu peraga dalam bercerita. Pada anak umur TK, penggunaan media sebagai ilustrasi sangatlah penting. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran untuk anak usia dini. Dengan menggunakan gambar, maka anak terbantu untuk merekonstruksikan cerita yang telah disampaikan oleh guru untuk diceritakan kembali (Isbell *et al.*, 2004), dan proses ini dapat melatih kemampuan anak menyusun kalimat yang baik dalam berbicara. Penggunaan media juga dimaksudkan untuk menarik minat anak serta membantu menggambarkan peristiwa atau kejadian yang akan disampaikan. (Rahayu, 2013) juga menjelaskan bahwa penggunaan media yang tepat dalam media bercerita dapat membantu mengkonkretkan cerita yang bersifat abstrak, sehingga

informasi yang diceritakan dapat diserap lebih optimal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan kemampuan berbicara anak umur 5-6 tahun melalui metode bercerita dengan bantuan media televisi bergambar, berkembang dalam kategori tinggi. Pada penelitian lebih lanjut diharapkan dapat dilakukan penelitian untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak melalui media-media lain terkait dengan teknologi saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Beaty, J. (2014) *Observing Development of The Young Child*. 7th edn. Jakarta: Kencana.
- Dhieni, N., Fridani, L., Muis, A. and Yarmi, G. (2014) *Metode pengembangan bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Doherty, Jonathan; Hughes, M. (2014) *Child Development Theory & Practice, 2nd edition: Theory and Practice 0-11*. 2nd edn. Edinburg Gate: Pearson.
- Farabi, M., Hassanvand, S. and Gorjian, B. (2017) 'Using guided oral presentation in teaching English language learners' speaking skills', *Journal of Applied Linguistics and Language Learning*, 3(1), pp. 17–24. doi: 10.5923/j.jall.20170301.03.
- Fraenkel, J. R. & W. (2007) *How to Design and evaluate research in education*. 6th edn. New York: Mc Graw-Hill Book Co.
- Isbell, R., Sobol, J., Lindauer, L. and Lowrance, A. (2004) 'The Effects of Storytelling and Story Reading on the Oral Language Complexity and Story Comprehension of Young Children', 32(3).
- Leong, L.-M. and Ahmadi, S. M. (2017) 'An Analysis of Factors Influencing Learners' English Speaking Skill', *International Journal of Research in English Education*, 2(1), pp. 34–41. doi: 10.18869/acadpub.ijree.2.1.34.
- Marrison, G. S. (2012) *Fundamentals of Early Childhood Education*. 5th edn. Jakarta: PT. Indeks.
- Permendiknas (2009a) *Permendiknas No. 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indonesia.
- Permendiknas (2009b) *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indonesia.
- Rahayu, A. Y. (2013) *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Anak Melalui Kegiatan Bercerita*. Jakarta: PT. Indeks.
- Rahman, T. and Fuadatun, F. (2017) 'Peningkatan kemampuan anak usia dini mengenal konsep bilangan melalui media flashcard', 1(1), pp. 118–128.
- Ridwan (2008) *Skala Pengukuran Variable-variabel Penelitian*. Alfabeta. Bandung.
- Saddhono, K dan Slamet, S. . (2012) *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Berbahasa Indonesia: Teori dan Aplikasi*. Bandung: Karya Putra Dharwati.
- Wahyuniati and -, Abdillah, h. (2017) 'pelibatan orang tua bernuansa kearifan lokal dalam pembelajaran anak usia dini', *jpud - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(1), pp. 129–144. Available at: <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/2556> (Accessed: 25 August 2017).

PENGEMBANGAN MEDIA SLIDING BOOK UNTUK PENGENALAN SAINS KEHIDUPAN (LIFE SCIENCE) KELAUTAN UNTUK ANAK USIA DINI

Muktia Pramitasari¹, Elindra Yetti², Hapidin³

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta

E-mail: muktiapramitasari_s2@mahasiswa.unj.ac.id¹, elindrayetti@unj.ac.id², hapidin@unj.ac.id³

ABSTRAK

This study aims to develop sliding book as medium to introduction of marine life science in early childhood. The research method used is research & development with ADDIE model. The data collection technique used based on the result of expert validation and effectiveness test through quasi experiment with data analysis of paired t-test statistic. The study involved children age 6-7 years in Tangerang Selatan district. The results of research and product development shows: 1) the sliding book medium design is feasible to introduce the marine life science, 2) the effectiveness of medium is shown by the result of pre-test & post-test of children obtain by the t-value, and sig. 2 tailed < 0.05, 3) the validity of medium indicated by the test of life science material expert recommendation of this research is the effort to develop marine literacy media for early childhood, so it will be rich in marine insight, formed a strong mindset and marine spirit.

Keywords: Early Childhood, Life science, Marine, Sliding Book

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *sliding book* untuk pengenalan sains kehidupan kelautan untuk anak usia dini. Penelitian dilakukan dengan metode penelitian *research & development*/R&D. Data dikumpulkan melalui analisis kebutuhan (studi literatur, analisis komparatif, wawancara & observasi), angket untuk pakar, *pre test* dan *post test* untuk anak. Analisa data kualitatif dilakukan berdasar hasil wawancara dan observasi sedangkan kuantitatif dengan uji t-berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan media *sliding book* layak dan efektif untuk mengenalkan sains kehidupan kelautan. Rekomendasi penelitian ini yaitu upaya mengembangkan media literasi tentang kelautan untuk anak usia dini, sehingga kelak akan kaya akan wawasan kelautan, terbentuk pola pikir dan jiwa kelautan yang kuat.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Sains Kehidupan, Kelautan, *Sliding Book*

PENDAHULUAN

Anak usia dini mengembangkan pemahaman mendasar tentang konsep sains selama tahun-tahun awal sekolah (Guo, Piasta, & Bowles, 2015). Perkembangan konsep dan keterampilan sejak masa bayi hingga masa kanak-kanak awal akan

dijadikan dasar dan strategi bagi guru yang diperlukan dalam pembelajaran inkuiri dalam sains (Lind, 1998). Salah satu konten sains yang penting sebagai sarana mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini adalah sains kehidupan.

Indonesia adalah negara maritim yang terdiri atas ribuan pulau yang memiliki keunggulan kompetitif (Fuad & Musa, 2017), namun pengenalan tentang kehidupan kelautan masih sangat minim dilakukan khususnya pada anak usia dini. Hal tersebut dapat menjadi salah satu penyebab pola pikir kelautan yang semakin terkikis. Media dalam hal ini dapat menjadi sarana untuk menjadi solusi permasalahan tersebut terutama media literasi. Cerita bergambar merupakan media penyampaian pesan yang kuat untuk anak usia dini dengan kelebihan gambar yang ada dalam cerita merupakan sesuatu yang membuat anak menjadi tertarik serta dapat membantu anak memahami isi cerita walaupun belum lancar kemampuan membacanya, selain itu konsep atau suasana yang bersifat abstrak dan tidak dapat di jelaskan dengan kata-kata namun dapat dijelaskan melalui ilustrasi/gambar (Effendy et al., 2017). Media buku cerita bergambar dapat menyampaikan konsep-konsep atau pengetahuan tentang dunia nyata di sekitar anak-anak (Gonen & Guler, 2011). Melalui buku cerita bergambar juga dapat meningkatkan konsep pengetahuan tentang lingkungan pada anak usia dini (C. Hsiao & Shih, 2015).

Berdasarkan analisis kebutuhan diketahui bahwa permasalahan saat ini terkait literasi adalah masih minimnya media literasi bertema kelautan yang menarik dan memiliki

konten yang tepat bagi anak usia dini. Berdasarkan pengamatan dan survey terhadap media literasi kelautan yang tersedia di lapangan diketahui pula bahwa media literasi masih jarang, belum variatif dan konten di dalamnya belum spesifik membahas tentang kehidupan di laut. Kurangnya media tersebut, didukung dari hasil dari studi komparatif tentang buku-buku kelautan adalah belum ada yang mengembangkan buku cerita anak usia dini berbentuk *sliding book* yang berisi materi tentang kelautan khusus pengenalan sains kehidupan (*life science*) pada ekosistem terumbu karang, ekosistem lamun dan ekosistem pohon bakau.

Hal tersebut diperkuat lagi dengan pernyataan dari Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) bahwa materi pengajaran tentang kelautan masih terbatas dan masih berorientasi pada wilayah darat dan materi pendidikan tentang kelautan harus dapat dijangkau anak sedini mungkin (LIPI, 2016).

Berkaitan dengan hal tersebut, akan dikembangkan media untuk anak yang mendukung pembelajaran sains khususnya tentang sains kehidupan kelautan. Pengembangan media tersebut yaitu media literasi sains berbentuk *sliding book* (inovasi buku cerita bergambar) yang menarik dan sesuai untuk anak usia dini. Pengembangan media *sliding book* dilakukan dengan tujuan sebagai alternatif untuk mengenalkan sains kehidupan kelautan.

KAJIAN TEORITIK

Pengenalan

Pengenalan menjadi salah satu bagian dari kategori proses kognitif “mengingat”. Proses mengingat terdiri dari aspek-aspek: 1) mengenali yaitu mengambil pengetahuan yang diperlukan yang berasal dari memori atau ingatan jangka panjang kemudian dibandingkan dengan informasi baru yang diterima; 2) mengingat kembali yaitu proses mengambil pengetahuan yang diperlukan dari memori jangka panjang dan membawa informasi tersebut untuk diproses di dalam memori kerja (Anderson, L. W. & Krathwohl, 2017).

Sains Kehidupan (*Life Science*) Kelautan

Pengenalan tersebut akan dilakukan pada bidang sains kehidupan. *Life science is the study of living things-plants and animals. It helps to explain how living things relate to one another and to their surroundings* (Brierer & Lien, 1981). Sains kehidupan adalah studi tentang makhluk hidup yaitu tumbuhan dan hewan. Hal ini membantu untuk menjelaskan bagaimana makhluk hidup berhubungan satu sama lain dan sekitarnya.

Konten/isi dari materi yang dapat diperkenalkan dan diajarkan untuk anak usia dini sampai kelas SD awal adalah: 1) karakteristik organisme (ciri-ciri makhluk hidup); 2) Siklus

hidup organisme (proses kehidupan makhluk hidup); 3) organisme dan lingkungannya (lingkungan tempat tinggal makhluk hidup) (Charlesworth & Lind, 2010).

Secara garis besar, ekosistem perairan laut dapat dibagi menjadi dua yaitu ekosistem pesisir dan ekosistem laut (Puspitaningsih, 2012). Penelitian ini akan membatasi pokok bahasan pada wilayah ekosistem pesisir pada wilayah ekosistem terumbu karang, ekosistem lamun, dan ekosistem pohon bakau. Berdasarkan beberapa teori disimpulkan sains kehidupan kelautan adalah pengetahuan mengenai fakta-fakta yang berhubungan dengan kehidupan organisme ekosistem pesisir yang meliputi ciri-ciri makhluk hidup di sekitar pesisir, proses kehidupan makhluk hidup di sekitar pesisir, dan lingkungan tempat tinggal makhluk hidup di sekitar pesisir.

Media *Sliding Book*

Menurut Arsyad pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual maupun verbal (Arsyad, 2017). Secara implisit pernyataan tersebut menjelaskan bahwa media merupakan sarana prasarana yang berguna untuk membantu menerima dan mengolah informasi.

Berkaitan dengan media pembelajaran dan pendidikan anak usia dini, Latif mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan alat dan bahan untuk bermain yang mampu membuat anak usia dini mampu memperoleh konsep pemahaman yang baru dan dalam istilah sering disebut dengan alat permainan edukatif (APE) (Latif, Zukhairina, Zubaidah, & Afandi, 2013). Sebagai seorang guru/praktisi pendidikan khususnya guru anak usia dini, dituntut memiliki kreativitas untuk selalu menghadirkan media dalam setiap pembelajarannya karena anak usia dini berada dalam tahap berpikir secara konkret untuk menerima sebuah pemahaman.

Kozminsky dan Sadon dalam penelitiannya mengemukakan bahwa media cetak khususnya buku cetak memiliki peran dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini seperti penambahan jumlah kosa kata, pemahaman alur/plot, kesadaran fonologi serta mendukung kesiapan membaca dan menulis anak untuk memasuki jenjang sekolah lebih lanjut (Kozminsky & Asher-sadon, 2013). Hal ini dapat dipahami bahwa media berbasis cetak berperan dalam meningkatkan kemampuan anak dalam literasi dan kesiapan sekolah.

Salah satu contoh bentuk media cetak untuk anak usia dini yaitu buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar juga dapat menyampaikan informasi tentang suatu objek menjadi lebih jelas, apabila terdapat

sebuah teks/tulisan tanpa gambar memungkinkan terjadinya imajinasi dengan interpretasi/pemahaman visual yang berbeda sesuai dengan intelegensi dan latar belakang pembaca yang berbeda-beda pula, namun dengan kolaborasi tulisan dan gambar perbedaan interpretasi/pemahaman tersebut dapat dibatasi dan menghasilkan penerimaan informasi yang sama dari sebuah cerita (Effendy et al., 2017). Pada intinya media buku cerita bergambar dapat menyamakan persepsi pembaca terhadap sebuah pesan/informasi yang terdapat pada cerita.

Selanjutnya Nurgiyantoro menyajikan hal-hal yang penting diperhatikan dalam perancangan buku bergambar, diantaranya adalah: (1) posisi dan format gambar; (2) bahasa buku bergambar; dan (3) isi buku bergambar (Nurgiyantoro, 2016). Ketiga hal tersebut dijadikan sebagai rujukan dalam pengembangan media *sliding book*.

Penelitian ini akan menyusun dan mengembangkan buku cerita bergambar bertema sains kehidupan kelautan untuk anak usia 6-7 tahun dalam rangka pengenalan tentang kehidupan makhluk hidup laut. Kemudian media buku cerita bergambar ini diinovasi dengan menggunakan teknik *sliding* (geser) sebagai alat bantu penambah daya tarik, semangat, dan motivasi belajar dengan tujuan materi yang disampaikan menjadi mudah pahami,

lebih terkesan dan tersimpan lama di dalam memori sehingga disebut sebagai media *sliding book*.

METODE PENELITIAN

Media *sliding book* merupakan hasil dari penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation*) (Branch, 2008). Penelitian dan pengembangan adalah sebuah metode penelitian yang mengkolaborasikan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan dikemas dalam tahapan-tahapan tertentu dalam rangka uji efektivitas sebuah produk yang dikembangkan/diinovasi maupun produk baru/original.

Penelitian dilakukan di salah satu kota yang terletak di Provinsi Banten yaitu kota Tangerang Selatan. Subjek penelitian ini adalah anak usia 6-7 tahun yang berada di kota Tangerang Selatan. Penelitian ini melakukan analisis data kualitatif dan kuantitatif tentang pengenalan sains kehidupan (*life science*) kelautan. Analisis data kualitatif diperoleh melalui data hasil analisis kebutuhan (studi literatur, studi komparatif, wawancara & observasi) sedangkan data kuantitatif yang diperoleh melalui hasil tes yang dilakukan sebelum (*pre test*) dan sesudah penggunaan media *sliding book* (*post test*). Kemudian nilai tesnya dianalisa melalui uji t-berpasangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Desain media yang dikembangkan adalah berupa media *sliding book* berjudul “Petualangan si Piyu” untuk pengenalan sains kehidupan (*life science*) kelautan. Media *sliding book* merupakan hasil dari modifikasi buku cerita bergambar dengan menggunakan teknik *sliding* (geser). Tujuannya untuk menambah interaksi dan daya tarik anak ketika menggunakan media tersebut. Media ini juga memiliki tema unik yaitu sains kehidupan kelautan yang dikemas dengan cerita petualangan sederhana sesuai untuk anak usia 6-7 tahun. Media ini dikembangkan berdasarkan proses sebagai berikut:

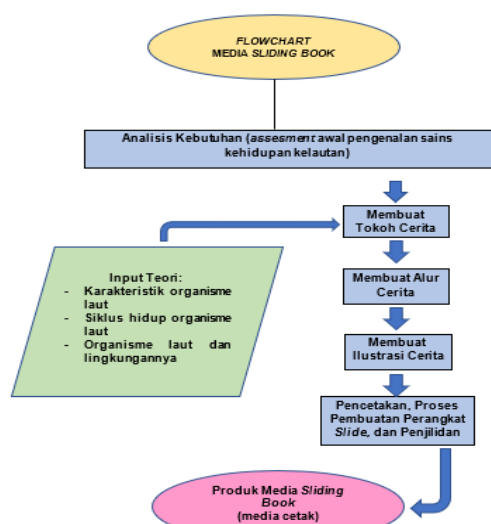
1. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan salah satunya dilakukan melalui observasi anak usia 6-7 tahun terhadap pengenalan mereka pada *life science* kelautan khusus pada ekosistem terumbu karang, lamun dan pohon bakau. Hasil observasi menunjukkan wawasan pengenalan anak dibawah 7% terhadap tiga ekosistem yang menjadi pokok bahasan yaitu ekosistem terumbu karang, ekosistem lamun dan ekosistem pohon bakau. Hasil wawancara menunjukkan minimnya stimulasi dari lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat terhadap pengenalan sains kehidupan kelautan. Hasil analisis komparatif

terhadap buku bertema kelautan menunjukkan bahwa belum ada buku cerita bergambar tentang sains kehidupan kelautan khususnya tentang ekosistem terumbu karang, lamun dan pohon bakau. Studi literatur terhadap beberapa artikel juga menunjukkan bahwa belum ada penelitian terdahulu yang mengembangkan media *sliding book* untuk pengenalan sains kehidupan kelautan.

2. Draft final media *sliding book*.

Model ini merupakan hasil akhir dari pengembangan model dan telah melalui uji lima orang pakar/ahli, uji coba kelompok kecil terhadap 7 anak dan uji coba kelompok besar terhadap 25 anak di Kota Tangerang Selatan. Berikut bagan *draft* final media *sliding book*:



Gambar 1. Draft Final Media Sliding Book untuk Pengenalan Sains Kehidupan Kelautan

3. Uji Kelayakan

Berikut hasil uji kelayakan media *sliding book* yang diperoleh

dari angket yang diberikan pada pakar/ahli:

Tabel 1. Hasil Uji Kelayakan Model

No.	Pakar/Ahli	%	Kriteria
1.	PAUD	100%	Sangat layak
2.	Bahasa	78,6 %	Sangat Layak
3.	Media	95%	Sangat Layak
4.	<i>Life Science</i>	75%	Layak
5.	Kelautan	75%	Layak

4. Uji Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan dengan metode penelitian quasi eksperimen melalui *pre test* dan *post test* serta analisis menggunakan uji-t berpasangan. Nilai hasil perhitungan *paired samples test* dengan SPSS di peroleh hasil nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar 0.000, sehingga nilai $0.000 < 0.05$ maka data tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dari sebelum dan sesudah penggunaan media *sliding book* untuk pengenalan sains kehidupan kelautan.

Pembahasan

Media secara garis besar terdiri dari manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap (Effendy et al., 2017). Hadirnya media berperan vital bagi siswa dan guru untuk meningkatkan proses pembelajaran, meningkatkan partisipasi aktif dan berbagai kemampuan siswa (Manjale & Abel, 2017). Penelitian ini menghasilkan sebuah produk “Media *Sliding Book* Untuk Pengenalan Sains

Kehidupan (*Life Science*) Kelautan Anak Usia 6-7 Tahun.” Media *sliding book* ini merupakan jenis media cetak berbentuk buku cerita bergambar yang dapat menyampaikan pesan atau informasi yaitu tentang sains kehidupan kelautan khususnya pada ekosistem terumbu karang, ekosistem lamun dan ekosistem pohon bakau. Hal ini terbukti melalui peningkatan dari skor *pre-test* ke *post-test* berikut:

Tabel 2. Hasil *Pre-test* dan *Post-Test*

No.	Nama	Nilai				Kesimpulan
		Pre Test	%	Post Test	%	
1	AY	32	53%	50	83%	Ada peningkatan
2	RY	31	51%	34	56%	Ada Peningkatan
3	BN	35	58%	36	60%	Ada Peningkatan
4	RK	30	50%	44	73%	Ada Peningkatan
5	KN	34	56%	38	63%	Ada Peningkatan
6	KTN	34	56%	49	81%	Ada Peningkatan
7	AA	32	53%	48	80%	Ada peningkatan
8	SD	34	56%	50	83%	Ada Peningkatan
9	PH	33	55%	35	58%	Ada Peningkatan
10	AZ	33	55%	47	78%	Ada Peningkatan
11	SH	32	53%	48	80%	Ada Peningkatan
12	NH	32	53%	49	81%	Ada Peningkatan
13	NO	35	58%	48	80%	Ada peningkatan
14	AG	32	53%	45	75%	Ada Peningkatan
15	AR	31	51%	47	78%	Ada Peningkatan
16	GS	32	53%	45	75%	Ada Peningkatan
17	AZR	32	53%	49	81%	Ada Peningkatan
18	NL	32	53%	40	66%	Ada Peningkatan
19	KZ	36	60%	49	81%	Ada peningkatan
20	HZ	32	53%	48	80%	Ada Peningkatan
21	NZ	32	53%	38	63%	Ada Peningkatan
22	RK	32	53%	39	65%	Ada Peningkatan
23	DN	34	56%	47	78%	Ada Peningkatan
24	ARK	36	60%	48	80%	Ada Peningkatan
25	AK	33	55%	48	80%	Ada peningkatan
26	SB	33	55%	48	80%	Ada Peningkatan
27	FD	32	53%	39	65%	Ada Peningkatan
28	ZH	33	55%	51	85%	Ada Peningkatan
29	KH	29	48%	50	83%	Ada Peningkatan
30	FH	32	53%	47	78%	Ada Peningkatan
31	ZS	32	53%	48	80%	Ada peningkatan
32	RFT	26	43%	27	45%	Ada Peningkatan
33	SKL	31	51%	36	60%	Ada Peningkatan

Buku bergambar dapat pula mempengaruhi anak usia dini dalam mempelajari fakta-fakta biologi pada hewan (Ganea, Ma, & DeLoache, 2011). Berdasarkan hasil uji coba diperoleh fakta bahwa setelah membaca dengan menggunakan media *sliding book* anak-anak dapat menerima informasi dari konten yang disajikan yaitu mengetahui tentang kehidupan yang ada pada ekosistem pesisir khususnya pada ekosistem

terumbu karang, ekosistem lamun dan ekosistem pohon bakau. Anak-anak mengetahui jika terumbu karang adalah jenis hewan, lamun berbeda dengan rumput laut, penyu dan kura-kura adalah dua hewan yang berbeda baik dari segi fisik maupun tempat hidupnya, serta sangat antusias mengetahui fakta bahwa ikan dugong/duyung bukan berwujud seperti putri duyung seperti pada film-film yang pernah dilihat, tetapi merupakan jenis ikan yang bentuk fisiknya berbeda sekali dengan putri duyung, sehingga dengan mengenali, anak-anak dapat menjaga dan melestarikan biota-biota laut. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Gonen dan Guler dalam penelitiannya bahwa media buku cerita bergambar dapat menyampaikan konsep-konsep atau pengetahuan tentang dunia nyata di sekitar anak-anak (Gonen & Guler, 2011).

Buku cerita bergambar “Petualangan si Piyu” mengandung pesan melalui ilustrasi dan teks yang tertulis. Rothlein dan Meinbach dalam Adipta & Hasanah mengemukakan bahwa unsur cerita dan gambar sama-sama memiliki peran kuat dalam penyampaian pesan (Adipta, & Hasanah, 2016). Dalam hal ini, unsur cerita dan gambar sama-sama memiliki peran kuat dalam penyampaian pesan, sehingga keterlibatan ilustrator untuk menciptakan ilustrasi untuk anak usia dini merupakan hal yang utama. Selain itu, keterlibatan pihak

percetakan yang dapat mengeksekusi media ini sesuai yang peneliti rancang yaitu teknik *sliding* juga merupakan faktor yang sangat mendukung proses pengembangan media ini.

Melalui buku cerita bergambar anak-anak menjadi lebih peduli terhadap lingkungan (C.-Y. Hsiao & Chang, 2015). Setelah membaca dan mengenali tentang kehidupan laut melalui media *sliding book* "Petualangan si Piyu", kemudian anak-anak diarahkan dan distimulasi agar kedepannya peduli terhadap kehidupan kelautan dengan diwujudkan melalui tindakan-tindakan yang positif dalam menjaga dan melestarikan lingkungan kelautan.

Media cetak memiliki peran juga dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini seperti penambahan jumlah kosa kata, pemahaman alur/plot, kesadaran fonologi serta mendukung kesiapan membaca dan menulis anak untuk memasuki jenjang sekolah lebih lanjut (Kozminsky & Asher-sadon, 2013). Media *sliding book* selain memperkaya referensi tentang kelautan juga dapat menstimulasi perkembangan literasi anak usia dini. Hal ini dapat terjadi karena *sliding book* tersebut akan menjadi sarana menstimulasi anak agar terbiasa untuk cinta buku dan cinta membaca sejak dini.

Heinsbergen juga mengemukakan bahwa buku bergambar dapat dipakai untuk

memperkenalkan tema yang baru maupun mengulas kembali tema sebelumnya serta dapat menstimulasi kemampuan literasi anak seperti membaca dan menulis (Heinsbergen, 2013). Hal-hal tersebut dapat dijadikan dasar bahwa media *sliding book* sebagai berbasis cetak memiliki dampak lain yaitu meningkatkan kemampuan anak dalam literasi dan kesiapan sekolah. Secara tidak sadar dan dengan cara yang menyenangkan anak akan menyerap berbagai kosa kata yang disajikan sehingga perbendaharaan kata bertambah. Hal ini berpengaruh bagi perkembangan bahasa anak dan kemampuan literasinya.

Hal lain yang ditemukan saat penelitian adalah pada saat uji coba kelompok kecil, terdapat anak berusia 7 tahun yang belum lancar membaca, namun ilustrasi yang ada pada media *sliding book* dapat membantu dalam memahami isi cerita. Effendy mengemukakan bahwa cerita bergambar merupakan media penyampaian pesan yang kuat untuk anak usia dini dengan kelebihan gambar yang ada dalam cerita merupakan sesuatu yang membuat anak menjadi tertarik serta dapat membantu anak memahami isi cerita walaupun belum lancar kemampuan membacanya, selain itu konsep atau suasana yang bersifat abstrak dan tidak dapat di jelaskan dengan kata-kata namun dapat dijelaskan melalui ilustrasi/gambar (Effendy et al., 2017).

KESIMPULAN DAN SARAN

Sebagai negara yang memiliki wilayah laut yang luas seharusnya berbanding lurus dengan pengetahuan, pola pikir dan jiwa masyarakatnya tentang kelautan. Namun hal tersebut tidak sejalan dengan kenyataannya. Pengembangan media *sliding book* hadir sebagai salah satu solusi untuk menstimulasi pengetahuan, pola pikir, dan jiwa generasi bangsa sejak dini sehingga di masa depan anak-anak lebih peka terhadap wilayah dan keanekaragaman hayati laut Indonesia serta menjadi lebih kreatif untuk menjaga, melestarikan dan mengembangkan kekayaan laut dari berbagai bidang.

Pengembangan-pengembangan media dalam bidang kelautan untuk anak usia dini agar terus digalakkan sehingga menjadi lebih variatif dalam rangka melestarikan dan memajukan potensi kelautan Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Adipta, H., Hasanah, M., Dasar, P., & Malang, P. N. (2016). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar, 989–992
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Ed. . (2017). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*.
- Branch, R. M. (2008). *Instructional Design: The ADDIE Approach. Evolution*.
- Brierer, L. M., & Lien, V. F. (1981). *Heath Life Science*. Toronto: D.C. Heath and Company.
- Charlesworth, R., & Lind, K. K. (2010). *Math & Science for Young Children* (6th ed.).
- Effendy, Y., Bangsa, P. G., Sn, S., Sn, M., Yudani, H. D., Studi, P., ... Petra, U. K. (2017). Perancangan Buku Cerita Bergambar dan Gedunai untuk Anak Usia 4-6 tahun, 56–58.
- Fuad, M. A. Z., & Musa, M. (2017). Pengenalan Bidang Kemartiman Sejak Dini Melalui Pembelajaran Tematik Kelautan Pada Siswa Taman Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 2, 93–104.
- Ganea, P. A., Ma, L., & DeLoache, J. S. (2011). Young children's learning and transfer of biological information from picture books to real animals. *Child Development*, 82(5), 1421–1433. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2011.01612.x>
- Gonen, M., & Guler, T. (2011). The environment and its place in children's picture story books. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 15, 3633–3639. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.347>
- Guo, Y., Piasta, S. B., & Bowles, R. P. (2015). Exploring Preschool Children ' s Science Content Knowledge Exploring Preschool Children ' s Science Content Knowledge, 9289(November). <https://doi.org/10.1080/10409289.2015.968240>
- Heinsbergen, N. A. (2013). The Positive Effects of Picture Books Providing Acceptance of Diversity in Social Studies and Increased Literacy in

- Early Childhood Education, 1–89.
- Hsiao, C.-Y., & Chang, Y.-M. (2015). A Study of the Use of Picture Books by Preschool Educators in Outlying Islands of Taiwan. *International Education Studies*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.5539/ies.v9n1p1>
- Hsiao, C., & Shih, P. (2015). The Impact of Using Picture Books with Preschool Students in Taiwan on the Teaching of Environmental Concepts, 8(3), 14–23. <https://doi.org/10.5539/ies.v8n3p14>
- Kozminsky, E., & Asher-sadon, R. (2013). Media Type Influences Preschooler 's Literacy Development : E-book versus Printed Book Reading, 9, 231–245.
- Latif, M., Zukhairina, Zubaidah, R., & Afandi, M. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Aplikasi)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Lind, K. K. (1998). Science in Early Childhood: Developing and Acquiring Fundamental Concepts and Skills. Retrieved from ERIC (ED418777), 85.
- LIPI. (2016). Materi Kelautan Terbatas. Retrieved from <http://lipi.go.id/lipimedia/materi-kelautan-terbatas/16606>
- Manjale, N. B., & Abel, C. (2017). Significance and adequacy of instructional media as perceived by primary school pupils and teachers in, 4(6), 151–157.
- Nurgiyantoro, B. (2016). *Sastra Anak (Pengantar Pemahaman Dunia anak)*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Puspitaningsih. (2012). *Mengenal Ekosistem Laut & Pesisir*. Bogor: Pustaka Sains.

PENINGKATAN KECERDASAN INTERPERSONAL MELALUI AKTIVITAS FISIK ANAK USIA 4-5 TAHUN

Nofi Marlina Siregar

Program Studi Pendidikan Olahraga, Universitas Negeri Jakarta

E-mail: Nofisiregar_fik96@yahoo.com

ABSTRAK

Action research aims to improve interpersonal intelligence of children aged 4-5 years in Paud Ananda, South Jakarta. This research method uses the Action Research Method. The subjects in this study were children aged 4-5 years, totaling 15 children. This research was conducted for one month, this study consisted of two cycles and each cycle consisted of four meetings. In the first cycle there was an increase in good movement in children, but there were still children who had not yet completed the improvement in interpersonal intelligence with 9 children included in the criteria of less, 3 children included in the criteria of good, and 3 children included in the criteria enough. In the second cycle based on the results of the teacher and collaborator's assessment a maximum increase occurred or all children experienced an increase in interpersonal intelligence, the results of cycle 2 were declared successful. From this study it can be concluded that through physical activity in the form of a game model can improve interpersonal intelligence of children aged 4-5 years in Paud Ananda, South Jakarta.

Keywords: *Interpersonal Intelligence, Physical Activity of Children Aged 4-5 Years*

Penelitian Tindakan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan *interpersonal* anak usia 4-5 tahun di Paud Ananda Jakarta Selatan. Metode penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Tindakan. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak Paud berusia 4-5 tahun yang berjumlah 15 orang anak. Penelitian ini dilakukan selama satu bulan, penelitian ini terdiri dari dua siklus dan setiap siklus terdiri dari empat pertemuan. Pada siklus pertama terjadi peningkatan gerak yang baik pada anak-anak, namun masih ada anak yang belum tuntas dalam peningkatan kecerdasan *interpersonalnya* dengan jumlah 9 anak termasuk pada kriteria kurang, 3 anak termasuk pada kriteria baik, dan 3 anak termasuk pada kriteria cukup. Pada siklus kedua berdasarkan hasil penilaian guru dan kolaborator terjadi peningkatan yang maksimal atau semua anak mengalami peningkatan kecerdasan *interpersonal*, maka hasil dari siklus 2 dinyatakan berhasil. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui aktifitas fisik berupa model permainan dapat meningkatkan kecerdasan *interpersonal* anak usia 4-5 tahun di Paud Ananda Jakarta Selatan

Kata Kunci: Kecerdasan Interpersonal, Aktifitas Fisik Anak Usia 4-5 Tahun

PENDAHULUAN

Selain kemampuan kognitif, tradisi teoritis terpisah telah menyarankan dimensi interpersonal, intrapersonal, dan intelektual, yang mencerminkan bagaimana anak-anak

berhubungan dengan orang lain, mengelola tujuan dan bakat mereka sendiri, dan mengekspresikan berbagai ide masing-masing. Di tiga penelitian dengan prospektif longitudinal, Park

dkk (2017) memeriksa struktur faktor karakter, asosiasi dengan kecerdasan dan ciri-ciri kepribadian dan validitas prediktif untuk hasil yang bersifat konsekuensi seperti hubungan teman sebaya, partisipasi kelas, dan nilai rapor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter intelektual, interpersonal, dan intrapersonal yang terkait dengan keterbukaan terhadap pengalaman, keramahan, dan kesadaran setiap individu, hubungan teman sebaya positif paling konsisten diprediksi oleh karakter interpersonal, partisipasi kelas oleh karakter intelektual, dan nilai rapor oleh karakter intrapersonal. Secara kolektif, temuan penelitian mendukung karakter taksonomi tripartit dalam konteks sekolah. (Park, Tsukayama, Goodwin, Patrick, & Duckworth, 2017).

Penelitian Tindakan ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan *interpersonal* anak usia 4-5 tahun melalui aktivitas fisik, hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Mancini, Rigoli, Roberts, Heritage, & Piek, (2018) mengenai hubungan antara keterampilan motorik dan faktor psikososial pada anak-anak. Penelitiannya memberikan dukungan untuk hubungan tidak langsung antara keterampilan motorik dan internalisasi masalah melalui masalah anak dengan teman sebaya pada anak usia dini, dan kompetensi fisik pada masa perkembangan anak. Penelitian ini dilakukan di Western Australia

pada 12 lembaga pra-sekolah. Ini temuan penelitian juga menyoroti pentingnya intervensi psikomotor dengan target sesuai usia dalam intervensi psikomotor. Implikasi di masa depan diperlukan untuk lebih memahami bagaimana hubungan aktivitas fisik penghasil energi dan masalah-masalah internal dalam perspektif kecerdasan interpersonal dapat mempengaruhi tahapan perkembangan anak.

Penelitian Tindakan merupakan penelitian yang bertujuan untuk memberikan solusi terhadap masalah yang ada. (Wiriaatmadja, 2009) mengemukakan bahwa “penelitian tindakan adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan tersebut”.

Metode-metode yang dapat meningkatkan kecerdasan anak sekarang sudah terlalu monoton dan cenderung tidak menarik bagi sang anak yang akan bertumbuh kembang. Aktivitas fisik bisa menjadi salah satu solusi dari masalah ini, karena anak cenderung lebih senang jika diberikan aktivitas fisik yang menarik bisa dalam bentuk permainan dan sebagainya. Bukan tidak mungkin jika dipadukan antara aktivitas fisik untuk anak yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 4-5 tahun dapat memberikan solusi terbaik dari masalah ini.

Berdasarkan Penelitian terdahulu serta permasalahan terkait, maka penelitian tindakan ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan *interpersonal* anak usia 4-5 tahun di Paud Ananda Jakarta Selatan melalui aktivitas fisik.

KAJIAN TEORITIK

Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan *interpersonal* adalah kemampuan menciptakan, membangun dan mempertahankan suatu hubungan antar pribadi (sosial) yang sehat dan saling menguntungkan. (Dewi, Kusmayadi, & Usodo, 2014).

Kecerdasan *interpersonal* merupakan kecerdasan yang lebih unggul dari kecerdasan lainnya, kecerdasan *interpersonal* yang baik akan menuntun kita untuk dapat berfikir lebih keras menuju kesuksesan sedangkan kecerdasan *interpersonal* yang kurang baik akan membuat kita lebih mudah merasa frustrasi. (Sholihah, Karyanto, & Sugiharto, 2012).

Kecerdasan *interpersonal* memungkinkan kita untuk bisa memahami dan berkomunikasi dengan orang lain, melihat perbedaan dalam *mood*, tempramen, motivasi, dan kemampuan (Dewi et al., 2014). Termasuk juga kemampuan untuk membentuk dan juga menjaga hubungan, serta mengetahui berbagai perasaan yang terdapat dalam suatu kelompok, baik sebagai anggota maupun sebagai pemimpin.

Adapun ciri-cirinya anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal adalah: Memperlihatkan sikap lebih bebas dan memiliki kemauan yang lebih kuat dari anak lainnya, mengetahui kelemahan dan kelebihan dirinya sendiri dengan sadar dan realistis, mampu memberi reaksi lebih pada isu kontroversi, mampu secara mandiri belajar dan bekerja, memiliki suatu pemikiran dan pandangan dari halayak umum, dapat menjadikan masa lalu sebagai pembelajaran, mampu mengekspresikan perasaannya dengan tepat, dapat mencapai suatu tujuan dengan lebih terarah (Adriany, 2011).

Berdasarkan teori diatas, yang dimaksud dengan kecerdasan intrapersonal atau kecerdasan diri adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mampu melakukan (*self selective*), (*self concept*), kepekaan terhadap sesuatu dengan indikator melakukan kemampuan melihat diri sendiri, kemampuan memahami diri sendiri, kemampuan mengatur diri sendiri, mengevaluasi diri sendiri, sehingga anak dapat membangun hubungan baik secara pribadi.

Aktifitas Fisik Anak Usia 4-5 Tahun

Tubuh manusia merupakan suatu sistem yang kompleks dan sangatlah menarik. Seluruh organ yang ada pada tubuh manusia terbentuk pada masa *prenatal* atau saat dalam kandungan. (R Ariyana & Rini, 2009)

mengemukakan bahwa perkembangan fisik individu meliputi empat aspek, yaitu; System syaraf yang sangat mempengaruhi perkembangan kecerdasan dan emosi, otot-otot yang mempengaruhi perkembangan kekuatan dan kemampuan motorik, kelenjar endokrin, yang menyebabkan munculnya pola-pola tingkah laku baru, seperti pada remaja berkembang perasaan senang untuk aktif dalam suatu kegiatan yang sebagian anggotanya terdiri atas lawan jenis, struktur fisik/tubuh yang meliputi tinggi, berat dan proporsi.

Perkembangan anak merupakan segala perubahan yang terjadi pada usia anak, yaitu pada masa:

1. *Infancy toddlerhood* (usia 0-3 tahun)
2. *Early childhood* (usia 3-6 tahun)
3. *Middle childhood* (usia 6-11 tahun)

Sedangkan perubahan yang terjadi pada diri anak tersebut meliputi perubahan pada aspek berikut:

1. **Perkembangan Fisik**
Pertumbuhan fisik adalah proses perubahan pada tubuh manusia yang meliputi peningkatan berat badan dan juga tinggi badan. Namun tak semua perkembangan berjalan seimbang, kebanyakan anak tumbuh dengan berat badan yang lebih besar dibanding dengan tinggi badan anak. Hal tersebut terjadi dikarenakan meningkatnya ukuran sistem

rangka, otot dan beberapa organ dalam tubuh lainnya.

2. **Perkembangan Motorik**
Perkembangan motorik adalah proses meningkatnya kemampuan gerak seseorang, gerakan-gerakan yang dilakukan anak merupakan hasil dari interaksi dari berbagai bagian dan sistem didalam tubuh yang dikontrol oleh otak.

Kecerdasan Jamak

Kecerdasan jamak merupakan sekumpulan dari kecerdasan yang dimiliki oleh setiap anak dalam fase awal dalam kehidupannya, kecerdasan jamak merupakan kecerdasan yang harus dikembangkan untuk menunjang kesuksesan seorang anak dimasa yang akan datang, karena kecerdasan jamak merupakan modal awal bagi seseorang untuk bisa meraih kesuksesan dalam hidupnya baik kehidupan sosial maupun kehidupan lainnya dan dirinya sendiri (Martani, 2012).

METODOLOGI PENELITIAN

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak usia 4 – 5 tahun di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini ANANDA Jakarta Selatan yang berjumlah 15 orang. Metode penelitian ini metode yang digunakan adalah metode *action research*. *Action Research* adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik dalam pembelajaran. Sugiono menjelaskan bahwa penelitian tindakan merupakan

penelitian terapan yang fokus pada penelitian tertentu. (Sugiyono, 2016) Dalam perencanaan yang sesuai dengan prosedur penelitian tindakan yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart, bahwa secara umum penelitian tindakan terdiri dari beberapa prosedur, yaitu: tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pengamatan terhadap tindakan, tahap refleksi terhadap tindakan.

Metode penelitian ini berkembang bersama-sama antara peneliti dan kolaborator untuk menentukan kebijakan dalam setiap peningkatan aspek penerapan. (Zainuddin, Budiyo, 2014).

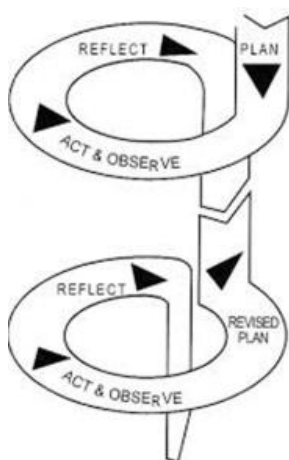
Perlakuan dalam penelitian tindakan ini adalah dengan menggunakan tindakan, dimana program perencanaan penerapan yang di implementasikan berupa kerangka pelaksanaan tindakan agar sesuai dengan kondisi peneliti. Desain dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan dengan yang terdiri dari beberapa siklus dengan kerangka masing-masing siklus empat langkah dan pengulangan yang di mulai dari perencanaan (*planing*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*), dan di lanjut dengan perencanaan kembali apabila pada siklus pertama belum tuntas dan memenuhi target penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Action Research adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik dalam pembelajaran. Menurut Endang Mulyatiningsih berpendapat bahwa penelitian tindakan (*action reasearch*) termasuk dalam ruang lingkup penelitian terapan (*applied research*) yang menggabungkan antara pengetahuan, penelitian dan tindakan (Mulyatiningsih, 2011). Dalam perencanaan yang sesuai dengan prosedur penelitian tindakan yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart, bahwa secara umum penelitian tindakan terdiri dari beberapa prosedur, yaitu: tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pengamatan terhadap tindakan, tahap refleksi terhadap tindakan. (Robert, 1997).

Pembahasan yang mengenai penelitian ini yaitu seperti, Tes awal memiliki tujuan untuk mengetahui secara awal bagaimana kecerdasan *interpersonal* anak yang di fokuskan pada interaksi, toleransi, persepsi dan empati. Hal ini merupakan suatu keharusan untuk mengetahui standar awal kecerdasan *interpersonal* yang harus diketahui oleh peneliti dan kolaborator agar dapat menentukan penerapan aktifitas fisik yang sesuai.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak Paud berusia 4-5 tahun yang berjumlah 15 orang anak. Penelitian ini dilakukan selama satu bulan.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

2. Nilai > 70 termasuk pada kriteria Cukup
3. Nilai > 60 termasuk pada kriteria Kurang

Berdasarkan asismen awal indikator kecerdasan *interpersonal* anak memiliki hasil 9 anak termasuk dalam kriteria kurang, 3 orang anak termasuk pada kriteri baik, dan 3 anak termasuk pada kriteria cukup. Agar lebih jelas dapat dilihat pada diagram pie berikut.

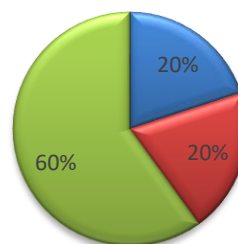
Tabel 1. Hasil Asismen Awal Kecerdasan Interpersonal

No	Nama	Indikator				N
		Interaksi	Toleransi	Persepsi	Empati	
1	Arya	77.8	66.7	66.7	66.7	7
2	Biyan	44.4	55.6	50	50	5
3	Devi	55.6	44.4	50	50	5
4	Erfi	44.4	44.4	50	50	4
5	Fathir	88.9	88.9	100	66.7	8
6	Fatih	55.6	55.6	66.7	50	5
7	Habibah	100	88.9	83.3	66.7	8
8	Hendra	66.7	44.4	50	50	5
9	Iqbal	66.7	66.7	66.7	66.7	7
10	Lala	55.6	33.3	50	33.3	4
11	Lili	33.3	44.4	33.3	33.3	3
12	Nadini	33.3	44.4	50	66.7	4
13	Nazwa	44.4	44.4	50	50	4
14	Salwa	77.8	66.7	66.7	66.7	7
15	Tasya	100	77.8	100	100	9

Keterangan :

1. Nilai > 80 termasuk pada kriteria Baik

HASIL TES AWAL
KECERDASAN
INTERPERSONAL
ANAK USIA DINI



■ Sangat baik ■ Baik ■ Cukup

Gambar 2. Diagram pie hasil awal kecerdasan interpersonal

Hasil Penelitian Siklus 1

Setelah kegiatan penerapan aktifitas fisik berupa model permainan untuk meningkatkan kecerdasan *interpersonal* anak usia 4-5 tahun di PAUD ANANDA, maka diperoleh hasil pengamatan sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Pengamatan Siklus 1
Indikator Kecerdasan Interpersonal**

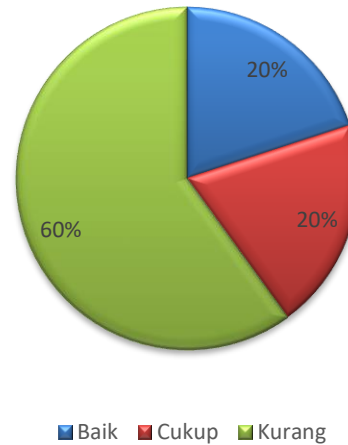
No	Nama	Indikator				Nilai
		Interaksi	Toleransi	Persepsi	Empati	Rata-rata
1	Arya	88.9	77.8	66.7	66.7	70.0
2	Biyah	55.6	55.6	66.7	50	57.0
3	Devi	66.7	44.4	50	50	52.8
4	Erlin	55.6	55.6	66.7	50	57.0
5	Fathir	100.0	88.9	100	83.3	93.1
6	Fatih	66.7	55.6	66.7	50	59.8
7	Habibah	100	100	83.3	66.7	87.5
8	Hendra	66.7	44.4	50	50	52.8
9	Iqbal	88.9	77.8	66.7	66.7	70.0
10	Lala	55.6	33.3	50	33.3	43.1
11	Lili	33.3	44.4	33.3	33.3	36.1
12	Nadini	55.6	44.4	50	66.7	54.2
13	Nazwa	44.4	55.6	50	50	50.0
14	Salwa	77.8	77.8	66.7	66.7	70.0
15	Tasya	100	100	100	100	100

Keterangan:

1. Nilai > 80 termasuk pada kriteria Baik
2. Nilai > 70 termasuk pada kriteria Cukup
3. Nilai > 60 termasuk pada kriteria Kurang

Setelah penerapan siklus 1 dilakukan dan diamati berdasarkan data di atas maka dapat disimpulkan sebanyak 9 anak termasuk pada kriteria kurang, 3 anak dalam kriteria baik, dan 3 anak dalam kriteria cukup. Agar dapat lebih jelas maka dapat dilihat pada diagram pie berikut;

**HASIL PENELITIAN
SIKLUS 1**



Gambar 3. Diagram pie hasil penelitian siklus 1 kecerdasan interpersonal

Hasil Penelitian Siklus 2

Setelah dilakukan refleksi pada siklus 1 ternyata hasilnya belum mencapai standar yang telah disepakati oleh peneliti dan kolaborator, atau sama sekali belum ada peningkatan sehingga siklus kembali dilanjutkan. Setelah dilakukan penerapan aktifitas fisik maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Pengamatan Siklus 2 Indikator Kecerdasan *Interpersonal*

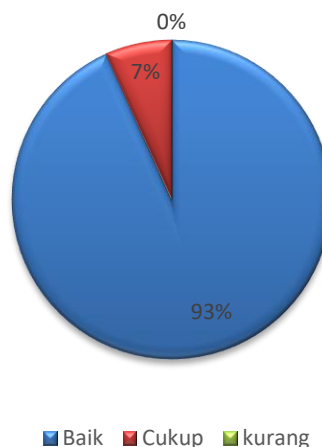
No	Nama	Indikator				Rata-rata
		Interaksi	Toleransi	Persepsi	Empati	
1	Arya	100	89	100	83	93
2	Biyah	67	89	100	100	89
3	Devi	67	67	83	100	79
4	Erlin	89	78	100	100	92
5	Fathir	100	100	100	100	100
6	Fatih	78	100	100	100	95
7	Habibah	100	100	100	100	100
8	Hendra	89	78	100	100	92
9	Iqbal	100	89	100	100	97
10	Lala	67	89	83	100	85
11	Lili	67	67	100	100	84
12	Nadini	89	78	100	100	92
13	Nazwa	78	89	83	100	88
14	Salwa	100	89	100	100	97

Keterangan:

1. Nilai > 80 termasuk pada kriteria Baik
2. Nilai > 70 termasuk pada kriteria Cukup
3. Nilai > 60 termasuk pada kriteria Kurang

Berdasarkan data pengamatan siklus 2 maka diperoleh data sebanyak 14 orang anak termasuk pada kriteria baik, 1 anak termasuk pada kriteria cukup dan tidak ada lagi anak dalam kategori kurang, untuk lebih jelas dapat dilihat pada diagram pie berikut.

SIKLUS 2 KECERDASAN INTERPERSONAL



Gambar 4. Diagram pie hasil penelitian siklus 2 kecerdasan interpersonal

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Berdasarkan data yang telah di peroleh oleh peneliti dan kolaborator, maka dapat disimpulkan bahwa melalui aktivitas fisik berupa model permainan bisa permainan bola kecil, bola besar, permainan tradisional, dan modifikasi permainan yang lebih menarik dan kreatif dapat meningkatkan kecerdasan *interpersonal* anak usia 4-5 tahun di PAUD ANANDA Jakarta Selatan.

Penerapan aktivitas fisik berupa model permainan pada anak usia 4-5 tahun bukanlah hal yang mudah apalagi untuk menyampaikan maksud pada anak yakni upaya peningkatan kecerdasan *interpersonal* pada anak, hal demikian haruslah di dukung dengan pendekatan khusus pada anak dan aktivitas fisik yang diberikan haruslah bervariasi dan menarik.

Peningkatan kecerdasan *interoersonal* yang ditingkatkan melalui aktivitas fisik pada dasarnya mengacu pada kemampuan anak berinteraksi, menyampaikan persepsi, memiliki toleransi dan dapat memiliki rasa empati dengan baik.

Penerapan aktivitas fisik berupa model permainan dapat meningkatkan aspek interaksi pada anak sebanyak 16%, toleransi 23%, persepsi 33% dan empati sebanyak 93%. Hal demikian menjadi perhatian bagi peneliti untuk memberi masukan kepada para guru agar senantiasa memiliki pemikiran yang lebih kreatif dan inovatif dalam mengajar agar anak dapat memahami dan mengembangkan kecerdasan *interpersonalnya*.

Pemberian aktivitas fisik ini dapat diterapkan menggunakan alat maupun tidak, dapat dilakukan di luar maupun di dalam kelas. Selain dapat meningkatkan kecerdasan *interpersonal* anak, penerapan aktivitas fisik ini juga mampu meningkatkan konsentrasi anak yang cenderung lebih singkat dan mudah jenuh. Selain itu anak juga memiliki motivasi lebih untuk belajar dengan cara yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Adriany, V. (2011). Optimalisasi Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Penyuluhan Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak. Retrieved from <http://jurnal.upi.edu/file/Vina.pdf>

Dewi, A. P., Kusmayadi, T. A., & Usodo,

B. (2014). Eksperimentasi Model Numbered Heads Together dengan Make A Match (NHT MM) dan Numbered Heads Together dengan Bamboo Dancing (NHT BD) Ditinjau dari Kecerdasan Interpersonal. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 2(2), 193–201.

Mancini, V. O., Rigoli, D., Roberts, L. D., Heritage, B., & Piek, J. P. (2018). The relationship between motor skills and psychosocial factors in young children: A test of the elaborated environmental stress hypothesis. *British Journal of Educational Psychology*, 88(3), 363–379.
<https://doi.org/10.1111/bjep.12187>

Martani, W. (2012). Metode Stimulasi dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi*, 39(1), 112–120.

Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Park, D., Tsukayama, E., Goodwin, G. P., Patrick, S., & Duckworth, A. L. (2017). A tripartite taxonomy of character: Evidence for intrapersonal, interpersonal, and intellectual competencies in children. *Contemporary Educational Psychology*, 48, 16–27.
<https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2016.08.001>

R Ariyana, D., & Rini, N. S. (2009). Hubungan pengetahuan ibu tentang perkembangan anak dengan perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak usia 4-5 tahun Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 7 Semarang. *Jurnal Keperawatan (FIKkes)*, 2(2), 11–20.

Robert, S. F. (1997). *Essential of Understanding Psychology*. New York: McGraw-Hill Companies, Inc.

Sholihah, I. M., Karyanto, P., & Sugiharto, B. (2012). Kekuatan Dan Arah Kemampuan Metakognisi, Kecerdasan Verbal, Dan Kecerdasan Interpersonal Hubungannya Dengan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 3 Sukoharjo Strength and Direction of Metakognitif Awareness, Verbal Intellegences, and Interpe. *Pendidikan Biologi Januari*, 4(1), 31–39.

Sugiyono. (2016). *Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta.

Wiriaatmadja, R. (2009). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Zainuddin, Budiyono, I. S. (2014). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Numbered dan Numbered Heads Together Pada Materi Pokok Fungsi Ditinjau dari Kecerdasan Interpersonal Siswa kelas VIII SMPN Se-kota Surakarta. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 2(2), 121–130.

STIMULASI METODE PERMAINAN KREATIF BERDESAIN *CREATIVE MOVEMENT* DALAM MENUMBUHKAN KEMAMPUAN SPASIAL ANAK DENGAN MEMPERTIMBANGKAN BUDI PEKERTI

Putu Aditya Antara

Universitas Pendidikan Ganesha

E-Mail: putuaditya.antara@undiksha.ac.id

ABSTRAK

The aims of this research to obtain empirical information from experiment on the effect of the method of creative games and character to the spatial abilities of children. This research was conducted toward children who study in group B of kindergarten at Buleleng District, Buleleng Regency, Bali in 2017. Samples were taken using multistage random sampling technique with 72 children. The empirical findings of this study indicate that there are significant use of creative movement and role play in spatial abilities of children, in addition to the spatial abilities of children who use creative movement higher than using role play. There is significant interaction between method of creative play and character to the spatial abilities of children. It was also found that the spatial abilities of children who get creative movement and has a high character gets a higher yield than the spatial abilities of children who get to role play and have a high character.

Keywords: *creative movement, character, spatial abilities of children.*

Tujuan penelitian ini untuk mendapatkan informasi melalui eksperimen tentang pengaruh metode permainan kreatif dan budi pekerti terhadap kemampuan spasial anak. Penelitian ini dilakukan pada anak yang belajar di kelompok B Taman Kanak-kanak yang ada pada Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Bali pada tahun 2017. Sampel diambil menggunakan teknik *multistage random sampling* dengan 72 orang anak. Temuan empiris penelitian ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh gerak kreatif dan bermain peran terhadap kemampuan spasial, selain itu kemampuan spasial anak yang menggunakan gerak kreatif lebih tinggi daripada bermain peran. Selain itu, terdapat pengaruh interaksi antara metode permainan kreatif berdesain gerak kreatif dan budi pekerti terhadap kemampuan spasial anak. Ditemukan juga bahwa kemampuan spasial anak yang mendapatkan gerak kreatif dan memiliki budi pekerti tinggi mendapat hasil yang lebih tinggi daripada kemampuan spasial anak yang mendapatkan bermain peran dan memiliki budi pekerti tinggi.

Kata kunci: gerak kreatif, budi pekerti, kemampuan spasial anak.

PENDAHULUAN

Paradigma penyelenggaraan pendidikan anak usia dini lebih mengutamakan proses pembelajaran

yang terintegrasi daripada bersifat parsial karena anak memiliki berbagai potensi yang harus dikembangkan secara maksimal untuk berbagai kemampuan dalam memecahkan

masalah kehidupannya di masa depan. Perkembangan potensi anak yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik, sosial-emosional serta seni (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015).

Melalui pengamatan peneliti pada beberapa Taman Kanak-kanak di Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Propinsi Bali tentang pengembangan aspek kognitif anak terlihat banyak anak-anak yang belum menguasai konsep spasial dan posisi ruang padahal kegiatan tersebut sudah sering diberikan guru dalam proses pembelajaran.

Pemerolehan kemampuan spasial yang baik pada anak bisa terjadi akibat ada interaksi antara anak dengan anak lainnya. Persepsi visual yang menjadi inti dari kemampuan spasial melibatkan kepekaan anak dengan anak lainnya dalam berinteraksi sosial sehingga mereka membutuhkan sikap yang baik sekaligus nilai-nilai budi pekerti ketika melakukan proses pembelajaran di dalam kelas (Dakhi, 2001). Ketika anak mampu melakukan perilaku berbudi pekerti yang baik cenderung kelas menjadi kondusif dan produktif sehingga dalam beraktifitas anak mudah melakukan gerakan bebas tanpa dibebani konflik maupun masalah lainnya. Gerakan terstruktur dalam permainan anak pada usia taman kanak-kanak dikenal sebagai

gerak kreatif (*creative movement*) yang dalam operasionalnya membutuhkan kebebasan ekspresi anak sehingga memberi kesempatan anak untuk membangun pengetahuan sendiri. Gerak kreatif yang merupakan bagian dari metode permainan kreatif akan mampu mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak salah satunya kemampuan spasial..

Mencermati berbagai konsep idealis di atas maka penting untuk dilakukan sebuah penelitian terkait berbagai hal tersebut. Secara positivistik penelitian ini akan mengkaji pengaruh metode permainan kreatif (*gerak kreatif dan bermain peran*) dan budi pekerti terhadap kemampuan spasial anak taman kanak-kanak. Sesuai dengan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat perbedaan kemampuan spasial anak Taman Kanak-kanak yang diberikan gerak kreatif dan yang diberikan bermain peran?, apakah terdapat pengaruh interaksi antara variabel metode permainan kreatif dan budi pekerti terhadap kemampuan spasial anak Taman Kanak-kanak?, untuk anak Taman Kanak-kanak yang memiliki budi pekerti tinggi, apakah terdapat perbedaan kemampuan spasial anak yang diberikan gerak kreatif dengan anak yang diberikan bermain peran?, untuk anak Taman Kanak-kanak yang

memiliki budi pekerti rendah, apakah terdapat perbedaan kemampuan spasial anak yang diberikan gerak kreatif dengan anak yang diberikan bermain peran?

KAJIAN TEORITIK

Kemampuan Spasial Anak

Kemampuan spasial anak terlihat dari perkembangan kognitif yang dimiliki anak dengan mengasimilasi berbagai informasi dari lingkungan sosial sekitar anak. Konsep kemampuan spasial dijelaskan Smith dengan menyatakan bahwa perkembangan kemampuan spasial membutuhkan pengalaman topologis yang dilatih melalui pengalaman anak mempelajari ruang dengan berbagai bentuk dan ukuran. Konsep topologis tersusun dengan berbagai konsep yaitu (1) kedekatan (*proximity*) yang berupa konsep hubungan antar anak terhadap objek, (2) pemisahan (*separation*) yang bermakna sebuah objek selalu terdiri dari bagian-keseluruhan (3) urutan (*order*) merupakan pemahaman akan konsep sebelum-sesudah (4) pembatasan (*enclosure*) merupakan posisi objek yang dibatasi benda yang ada disekitarnya baik itu atas dan bawah, kanan dan kiri, sisi depan dan belakang (Smith, 2009).

Memperhatikan berbagai konsep di atas maka kemampuan spasial adalah kesanggupan anak untuk memahami dan

mengungkapkan konsep ruang dengan aspek kedekatan, pemisahan, urutan, pembatasan, dan ukuran.

Gerak Kreatif (*Creative Movement*)

Gerak kreatif digunakan sebagai cara mengekspresikan diri anak secara bebas sesuai dengan imajinasinya. Dengan mengekspresikan berbagai imajinasinya anak mampu mengembangkan berbagai potensi lainnya. Menurut Dodge dan Colker gerak kreatif memberikan kontribusi besar pada sosial-emosional, kognitif, dan perkembangan fisik anak (Dodge, 2000). Selanjutnya, Hawkins menegaskan kembali kegiatan yang perlu dilakukan dalam pelaksanaan gerak kreatif yang dikaitkan dengan proses kreatif yaitu merasakan (menyerap), menghayati, mengkhayalkan, mengejawantahkan dan memberi bentuk (Hawkins & Bibia, 2003).

Mencermati berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa gerak kreatif adalah gerak yang dikombinasikan untuk mengekspresikan pengalaman batin dan mengungkapkan perasaan seseorang serta dilakukan dengan memberikan kebebasan pada anak untuk bergerak sesuai imajinasinya dengan memperhatikan waktu, ruang dan penekanan serta memiliki tahapan merasakan (menyerap), menghayati,

menghayalkan, mengejawantahkan dan memberi bentuk.

Bermain Peran (*Role Play*)

Konsep bermain peran (*role playing*) sendiri berakar pada hakikat manusia sebagai makhluk individu dan sosial. Tahapan bermain peran memiliki beberapa prosedur yang jelas yang terdiri dari mempelajari konteks, membuat daftar materi, mempersiapkan peralatan dan mengatur lokasi, menyampaikan topik dan teknis pelaksanaannya, mempraktekkan, bermain peran yang menyenangkan, menghayati, mengajak anak menyimpulkan aktivitas bermain peran (Lendrum, 2001). Secara khusus tentang bermain peran, Erikson mengatakan bahwa bermain peran memiliki tahapan bermain sesuai dengan usia yang dimiliki oleh anak seperti *autocomic play* yaitu bermain pada usia tahun pertama dalam peran mengeksplorasi seluruh tubuhnya contohnya meraba wajah, *microspheric play* yaitu bermain pada usia dua tahun dalam perannya sebagai manusia yang mulai mengenal berbagai objek yang lebih kecil untuk dimainkan contohnya bermain mobil-mobilan kecil, *macrospheric play* yaitu bermain anak sekitar usia tiga tahun dalam perannya sebagai individu yang mulai mengenal lingkungan sosial masyarakat seperti

bermain peran dokter-dokteran (Sheridan, 2011).

Mencermati berbagai teori dan pendapat yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah proses pembelajaran melalui bermain agar anak menemukan makna dan peran diri (jati diri) dalam dunia sosial. Adapun langkah yang digunakan dalam kegiatan bermain peran yaitu mempelajari konteks, membuat daftar materi, mempersiapkan peralatan, menyampaikan topik, mempraktekkan bermain peran, menghayati peran, menyimpulkan aktivitas dalam bermain peran.

Budi Pekerti

Perkembangan budi pekerti anak sangat dipengaruhi oleh kondisi anak dan lingkungan sosialnya, baik orang tua, teman sebaya dan masyarakat sekitar. Selanjutnya Zuriyah mengatakan bahwa pendidikan budi pekerti merupakan program pengajaran di sekolah yang bertujuan mengembangkan watak atau tabiat siswa dengan cara menghayati nilai-nilai dan keyakinan masyarakat sebagai kekuatan moral dalam hidupnya melalui kejujuran, dapat dipercaya, empati, disiplin, dan bertanggung jawab yang menekankan ranah afektif (perasaan dan sikap) tanpa meninggalkan ranah kognitif (berpikir rasional) dan ranah

skill/psikomotorik (terampil mengolah informasi, dan kerja sama) (Zuriah, 2008). Hal ini secara lebih detail ditegaskan Dewantara dengan mengatakan bahwa tujuan pendidikan budi pekerti adalah agar anak dapat *ngerti*, *ngrasa*, dan *nglakoni* (menyadari, menginsyafi, dan melakukan) perbuatan yang sesuai dengan norma-norma yang dianut masyarakat (Dewantara, 2004). Namun disisi lain, harus dipahami bersama bahwa perbedaan pengasuhan yang diberikan pada anak akan menterjadikan perbedaan kepemilikan nilai budi pekerti anak sehingga dalam konteks penilaian akan ada kategori budi pekerti anak yang tergolong tinggi dan tergolong rendah. Terkait hal itu maka penelitian ini akan meninjau tinggi dan rendah budi pekerti yang dimiliki anak.

Memperhatikan berbagai pendapat di atas maka dapat dikatakan bahwa budi pekerti adalah nilai-nilai perilaku yang mengembangkan potensi-potensi pembawaan manusia untuk berperilaku baik, benar dan tepat dengan memperhatikan aspek-aspek seperti kerjasama, komunikasi, empati, memahami aturan, dan bertanggung jawab yang diimplementasikan dengan komprehensif berdasarkan pada nilai mulia dan budaya yang ada dalam masyarakat.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan Kemampuan Spasial sebagai variabel terikat sedangkan variabel bebas berupa Metode Permainan kreatif (dalam penelitian ini adalah kegiatan Gerak Kreatif dan kegiatan Bermain Peran) dan Budi Pekerti. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan rancangan desain *treatment by level 2 x 2*. Oleh karena itu, analisis data menggunakan ANAVA dua jalur, jika teruji adanya perbedaan, dilanjutkan dengan *Uji Tukey* untuk menentukan mana yang lebih tinggi.

Kedua variabel baik Kemampuan Spasial dan Budi Pekerti datanya diambil menggunakan instrumen otentik dengan model rubrik. Kriteria yang digunakan untuk mengukur kemampuan spasial yaitu skor 1, 2 dan 3. Dengan kategori 3 = mampu, 2 = sedang, 1 = tidak mampu. Data dikumpulkan dalam waktu 7 bulan pada bulan April 2017 sampai dengan Oktober 2017 di kelompok B Taman Kanak-kanak Lab School Undiksha dan Taman Kanak-kanak Negeri Pembina. Instrumen variabel-variabel ini telah valid dan reliabel serta dilakukan uji reliabilitas antar rater dengan status reliabel juga. Populasi terjangkau dalam penelitian ini adalah kelompok B Taman Kanak-kanak di Kecamatan Buleleng yang berjumlah

24 kelas pada 14 Taman Kanak-kanak. Sedangkan populasi tidak terjangkau yaitu seluruh kelompok B Taman Kanak-kanak di Kabupaten Buleleng yang berjumlah 120 kelas pada 59 Taman kanak-kanak. Penentuan sampel menggunakan teknik *multistage random sampling* dengan jumlah sampel penelitian sebanyak 72 orang anak dengan rincian masing-masing kelompok penelitian sejumlah 18 orang anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis variansi dua jalur yang merupakan suatu teknik perhitungan yang bertujuan untuk menyelidiki dua pengaruh, yaitu *main effect* dan *interaction effect* dapat dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 01. Rangkuman perhitungan ANAVA Dua Jalur

Sumber Variansi	db	JK	RJK	F _{hitung}	F _{tabel}
Metode Permainan Kreatif (A)	1	117,56	117,56	4,612*	3,98
Budi Pekerti (B)	1	107,56	107,56	4,220*	3,98
Interaksi (A x B)	1	760,50	760,50	29,838*	3,98
Kekeliruan	68	1733,17	25,49		
Jumlah	71	2718,78			

Berdasarkan pada hasil analisis ANAVA yang terdapat pada rangkuman di atas, maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

Kemampuan Spasial anak yang diberikan permainan gerak kreatif lebih tinggi dari anak yang

diberikan permainan bermain peran.

Mencermati perhitungan Analisis varians dua jalur tentang perbedaan kemampuan spasial pada kelompok anak yang diberikan gerak kreatif dan bermain peran seperti pada tabel rangkuman hasil uji analisis, menunjukkan bahwa $F(\text{hitung}) = 4,612$ dan $F(\text{tabel}) = 3,98$ pada taraf signifikansi 0,05, maka $F(\text{hitung}) > F(\text{tabel})$. Dengan demikian H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan terdapat perbedaan kemampuan spasial antara anak yang diberi gerak kreatif dan bermain peran.

Menurut hasil analisis data pada hipotesis pertama dari penelitian ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan gerak kreatif memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan dengan bermain peran terhadap kemampuan spasial anak. Hasil analisis tersebut sesuai dengan pernyataan Martin, bahwa melalui gerak kreatif merupakan gerak yang bisa mengungkapkan ekspresi dari segala pengalaman emosional manusia dan pengalaman fisik yang paling elementer sehingga sangat dinikmati anak (Martin, 1965). Sedangkan pada kegiatan bermain peran anak lebih menikmati akan peran dalam kehidupan sosial dan mencari pemecahan masalah dalam kehidupan kelompok meskipun dalam implementasi pelaksanaannya

pengembangan konsep ruang tetap diberikan, namun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gerak kreatif jauh lebih efektif dari bermain peran dalam meningkatkan kemampuan spasial anak, khususnya yang menjadi subjek dalam penelitian ini.

Pengaruh interaksi antara Metode Permainan Kreatif dan Budi Pekerti terhadap Kemampuan Spasial anak

Berdasarkan pada hasil analisis varians (ANOVA) dua jalur dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ diperoleh perhitungan F_h interaksi sebesar 29,838 dan F_t sebesar 3,98, maka $F(\text{hitung}) > F(\text{tabel})$. Dengan demikian H_0 ditolak, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh interaksi antara metode permainan kreatif dan budi pekerti terhadap kemampuan spasial anak.

Pengujian pada hipotesis yang kedua melalui analisis varians dua jalur menunjukkan terdapat pengaruh interaksi antara permainan kreatif dan budi pekerti terhadap kemampuan spasial anak. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kemampuan spasial anak tergantung pada permainan kreatif yang diberikan dan budi pekerti anak. Gerak kreatif memberikan pengaruh lebih baik terhadap kemampuan spasial anak yang memiliki budi pekerti tinggi. Sedangkan anak yang memiliki budi

pekerti rendah lebih baik diberikan bermain peran dibandingkan gerak kreatif. Hal ini sangat beralasan karena gerak kreatif memberikan kesempatan kepada anak untuk bebas bergerak sambil memahami ruang dengan lebih maksimal (Hawkins & Bibia, 2003).

Karena terdapat interaksi antara anak yang diberikan permainan gerak kreatif dan permainan bermain peran terhadap kemampuan spasial anak, maka analisis dilanjutkan untuk pengujian *simple effect* dengan Uji Tuckey. Hasil perhitungan tersebut disesuaikan dengan kriteria pengujian uji Tuckey bahwa Terima H_0 jika $Q_{\text{hitung}} \leq Q_{\text{tabel}}$ dan Tolak H_0 jika $Q_{\text{hitung}} > Q_{\text{tabel}}$ maka antara kelompok $A_1B_1 - A_2B_1$ didapatkan Q_{hitung} sebesar 7,61 lebih besar dari Q_{tabel} sebesar 3,74 maka kesimpulannya tolak H_0 sedangkan antara kelompok $A_1B_2 - A_2B_2$ didapatkan Q_{hitung} sebesar 3,31 lebih kecil dari Q_{tabel} sebesar 3,74 maka kesimpulannya H_0 diterima. Penjelasan lebih jauh tentang pengujian *simple effect* akan dideskripsikan di bawah ini.

Perbedaan Kemampuan Spasial anak yang memiliki Budi Pekerti tinggi antara yang diberikan permainan Gerak Kreatif (*creative movement*) dan permainan Bermain Peran.

Mencermati hasil pengujian lanjut dengan menggunakan uji Tuckey,

diperoleh harga Q_{hitung} sebesar 7,61 lebih besar dari Q_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan $n = 18$ dan $db_{kekeliruan} = 68$ didapatkan Q_{tabel} sebesar 3,74, maka $Q_{hitung} > Q_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan kemampuan spasial anak memiliki budi pekerti tinggi yang distimulasi dengan gerak kreatif dibandingkan yang distimulasi dengan bermain peran. Selain itu dapat dikatakan pula bahwa kemampuan spasial anak lebih tinggi pada anak yang distimulasi dengan gerak kreatif dan memiliki budi pekerti tinggi dibandingkan kemampuan spasial anak yang distimulasi dengan bermain peran dan memiliki budi pekerti tinggi.

Terkait hipotesis penelitian ketiga, dapat dikatakan bahwa kemampuan spasial anak yang memiliki budi pekerti tinggi lebih tinggi atau baik dibandingkan anak yang memiliki budi pekerti rendah. Hal ini sesuai dengan sintesa teori pada kajian teoretik, bahwa budi pekerti yang dimiliki anak bisa membangun identitas perseptual dari sebuah objek serta mampu mempermudah anak memahami materi karena anak lebih tenang serta komunikatif dengan temannya. Dengan budi pekerti tinggi dan diberikan gerak kreatif tentu materi pembelajaran di kelas akan terekam

dengan baik dalam pikiran jika memiliki respon yang baik pula ketika informasi visual diterima. Jika terjadi respon yang tidak baik ketika menerima informasi spasial maka perhatian terhadap objek akan menurun dan informasi spasial tidak bisa diterima secara utuh bahkan tidak detail (Hurlock, Elisabeth, 1978).

Perbedaan Kemampuan Spasial anak yang memiliki Budi Pekerti rendah antara yang diberikan permainan gerak kreatif dan permainan bermain peran.

Memperhatikan hasil pengujian lanjut dengan menggunakan uji Tuckey, diperoleh harga Q_{hitung} sebesar 3,31 lebih kecil dari Q_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan $n = 18$ dan $db_{kekeliruan} = 68$ didapatkan Q_{tabel} sebesar 3,74, maka $Q_{hitung} < Q_{tabel}$ sehingga H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan spasial anak yang memiliki budi pekerti rendah yang distimulasi menggunakan gerak kreatif dibandingkan dengan yang distimulasi menggunakan bermain peran. Namun disisi lain, ditemukan bahwa kemampuan spasial anak lebih rendah pada anak yang distimulasi gerak kreatif dan memiliki budi pekerti rendah dibandingkan dengan kemampuan spasial anak yang

distimulasi dengan bermain peran dan memiliki budi pekerti rendah.

Sesuai dengan pengujian hipotesis yang keempat, ditunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan spasial anak yang memiliki budi pekerti rendah yang distimulasi menggunakan gerak kreatif dibandingkan dengan yang distimulasi menggunakan bermain peran. Dilihat secara realitas sosial, temuan ini bisa sangat beralasan jika dikaitkan dengan kondisi masyarakat yang sebenarnya. Jika dicermati pada gerak kreatif beserta tahapan pelaksanaan kegiatannya, terlihat jelas gerak kreatif mudah dipahami oleh berbagai karakteristik anak (Leseho, Johanna dan Maxwell, 2010). Sehingga anak yang memiliki budi pekerti rendah pun tentu mudah menguasai seluruh gerak yang dilakukan dalam proses stimulasi gerak kreatif. Hal inilah yang menyebabkan gerak kreatif mudah dipahami dan dikuasai oleh anak meskipun dengan budi pekerti rendah dan tentunya berpengaruh dengan kemampuan spasial anak.

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Memperhatikan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya maka kesimpulan dari penelitian yaitu terdapat perbedaan kemampuan

spasial antara anak yang mendapatkan permainan kreatif berdesain gerak kreatif dengan anak yang diberikan permainan kreatif berdesain bermain peran. Hal ini ditegaskan pada hasil penelitian menyatakan bahwa kemampuan spasial anak yang mendapatkan gerak kreatif lebih tinggi dari pada yang mendapatkan bermain peran. **Pertama**, secara keseluruhan terdapat pengaruh penggunaan permainan kreatif terhadap kemampuan spasial anak. **Kedua**, terdapat pengaruh permainan kreatif terhadap kemampuan spasial anak bergantung pada budi pekerti. **Ketiga**, kemampuan spasial anak yang mendapatkan permainan kreatif dengan gerak kreatif dan memiliki budi pekerti tinggi, lebih tinggi daripada kemampuan spasial anak yang mendapatkan permainan kreatif dengan bermain peran dan memiliki budi pekerti tinggi. Penelitian ini berimplikasi pada pengembangan nilai moral dan agama anak karena kemampuan spasial yang dikembangkan dengan memperhatikan budi pekerti anak akan membuat anak memiliki kesantunan dan pengaturan diri untuk bersikap lebih baik sesuai nilai dan aturan yang ada. **Saran** kepada guru, agar mengembangkan kemampuan spasial anak dengan memperhatikan budi pekerti anak dan menggunakan permainan kreatif berbentuk gerak

kreatif dalam proses pembelajaran secara berkelanjutan, selain itu kepada peneliti lain agar meneliti tentang pengembangan gerak kreatif untuk aspek selain kognitif seperti sosial emosional, dan bahasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dakhi, E. Y. Z. dkk. (2001). *Terbang dengan Dua Sayap; Sukses Pelatihan Budi Pekertitle*. Jakarta: PT Grasindo
- Dewantara, K. H. (2004). *Bagian Pertama: Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Dodge, D. T. & C. (2000). *No Title*. Washington: Teaching Strategic inc.
- Hawkins, A. M., & Bibia, I. W. (2003). *Bergerak Menurut Kata Hati. Metode Baru dalam Menciptakan Tari*. Jakarta: Ford Fooundation dan Masyarakat Seni Indonesia.
- Hurlock, Elisabeth, B. (1978). *Perkembangan Anak, Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (2015).
- Lendrum, S. (2001). *Case Material and Role Play in Counseling Training*. New York: Routledge.
- Leseho, Johanna dan Maxwell, L. R. (2010). Coming alive: CREATIVE MOVEMENT as a Personal Coping Strategy on The Path To Healing and Growth. *British Journal of Guidance & Counselling*, 38.
- Martin, J. (1965). *The Modern Dance*. New York: Dance Horizons, Inc.
- Sheridan, M. D. (2011). *Play in Early Childhood: From Birth to Six*. New York: Routledge.
- Smith, S. S. (2009). *Early Childhood Mathematics*. Boston: Pearson Education.
- Zuriah, N. (2008). *Pendidikan Moral & Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan; Menggagas Platform Pendidikan Budi Pekerti secara Kontekstual dan Futuristik*. Jakarta: Bumi Aksara.

ANALISIS GERAK DASAR ANAK USIA 6-7 TAHUN

Rama Kurniawan

Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Malang, Indonesia

E-mail: rama.kurniawan.fik@um.ac.id

ABSTRAK

This study aims to know the students' fundamental movement ability and to analyze those movements based on gender. It was conducted in SDN 1 Lemahabang Kulon, Cirebon Regency. The subject involved in this study was 24 students of the lower-primary levels in the school whose ages between 6-7 years old. Data collection method applied was the observation of the students' fundamental movements. The assessment form on fundamental movement (Gallahue :1996) was used as the instrument of the study. The data was analyzed using a descriptive quantitative technique with a percentage. The finding shows that it was only 65.6 % students who properly mastered the fundamental movement of stability. Meanwhile, the fundamental movements of locomotor and manipulative were mastered only by 43 % and 41.7 %. Based on the gender analysis, the male students were better on fundamental movements than the female ones. To facilitate the future success of movement on students, it is suggested to have a directional and specific program on movement development.

Keywords: *Early childhood, Fundamental movement*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan gerak dasar siswa serta menganalisa gerakan tersebut berdasarkan gender. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Lemahabang Kulon Kabupaten Cirebon. Subyek yang terlibat dalam penelitian adalah siswa sekolah dasar kelas rendah yang berusia 6-7 tahun yang berjumlah 24 anak. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kegiatan observasi terhadap gerakan dasar siswa. Instrumen yang digunakan adalah format penilaian gerak dasar. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hanya 65.6% siswa yang menguasai dengan baik gerak dasar non-lokomotor. Sedangkan gerak dasar lokomotor dan manipulatif hanya 43% dan 41.7%. Berdasarkan analisis gender, siswa laki-laki memiliki kemampuan gerak dasar yang lebih baik daripada siswa perempuan. Untuk mendukung kesuksesan gerak siswa di masa mendatang, diperlukan program pengembangan gerak yang terarah dan spesifik.

Kata Kunci: Anak usia dini, Gerak dasar

PENDAHULUAN

Perkembangan gerak (motorik) yang dialami oleh manusia merupakan perubahan yang terjadi terus menerus sepanjang hidup (Gallahue, D.L & Ozmun, 1998). Pertumbuhan dan perkembangan tersebut banyak

berlangsung di masa anak-anak dan remaja. Oleh karena itu, menjadi penting untuk terus memperhatikan proses pertumbuhan dan perkembangan mereka. Proses pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi pada anak usia dini terutama pada penguasaan keterampilan gerak

dasar sangat menentukan kesuksesan gerak motorik di masa selanjutnya.

Hasil tinjauan Bremer & Cairney menyimpulkan bahwa empat dari lima hasil studi mengindikasikan adanya korelasi positif antara keterampilan gerak dasar dengan aktifitas fisik (Bremer, E. & Cairney, 2016). Jika anak memiliki keterampilan gerak dasar yang baik maka hal tersebut akan mendorong pola konsistensi mereka dalam melakukan aktifitas fisik. Selanjutnya aktivitas fisik yang dilakukan secara berkala inilah yang akan mendorong kualitas hidup sehat serta pada akhirnya akan membantu mereka dalam tugas gerak sehari-hari. Kajian dengan hasil serupa juga dilakukan oleh Barnett, dkk menyatakan bahwa kemampuan gerak motorik yang dimiliki oleh anak akan menentukan kebiasaan mereka dalam melakukan aktifitas fisik pada saat remaja (Barnett, L.M., Beurden, E., Morgan, P.J., Brooks, L.O., Beard, 2009). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut, keterampilan gerak dasar (motorik) menjadi sangat penting untuk diajarkan kepada siswa sekolah dalam rangka membekali mereka untuk menghadapi tantangan-tantangan aktifitas fisik dalam hidupnya.

Dalam kajian lain, penguasaan gerak motorik yang baik juga terbukti memiliki peran penting bagi anak. Kajian meta analisis yang dilakukan oleh Engel, dkk. menunjukkan bahwa latihan keterampilan motorik yang rutin dilakukan oleh siswa selain

berkontribusi positif terhadap aktivitas fisiknya juga mampu mengurangi potensi obesitas pada anak usia dini (Engel, A.C., Broderick, C.R., Doorn, N., Hardy, L.L., & Parmenter, 2018). Sedangkan hasil analisis Lubans, dkk. menyatakan bahwa kemampuan gerak dasar akan memiliki beberapa manfaat diantaranya terkait dengan konsep diri, perasaan terhadap kemampuan fisik yang dimiliki (*perceived physical competence*), kebugaran otot, ketahanan sistem pernapasan dan jantung, kelenturan tubuh, berat badan serta mengurangi *sedentarism* (kurang gerak) (Lubans, D.R., Morgan, P.J., Cliff, D.P., Barnett, 2010). Hal serupa juga disampaikan oleh Hands bahwa kemampuan gerak dasar pada anak berperan aktif terhadap perkembangan fisik, sosial dan kesehatan emosional baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang (Hands, 2012).

Menyadari akan pentingnya perkembangan gerak dasar anak selanjutnya mendorong peneliti untuk melakukan pengamatan mengenai kondisi perkembangan gerak dasar siswa pada kelas rendah sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai perkembangan kemampuan gerak dasar siswa Sekolah Dasar (SD) terutama pada usia 6-7 tahun

KAJIAN TEORITIK

Fundamental Movement

Kemampuan gerak (*movement abilities*) adalah istilah yang menggabungkan tiga kategori gerak yaitu non-lokomotor (*stability*), lokomotor, dan manipulatif (*object control*). Salah satu yang bisa dipelajari dari aspek perilaku motorik adalah kaitannya dengan pemahaman terhadap gerak yang ditampilkan serta bagaimana tampilan gerak tersebut ketika dipengaruhi oleh usia, gender, dan kelas sosial (Gallahue, D.L & Ozmun, 1998). Gerak manusia dalam kesehariannya terbagi menjadi beberapa bentuk diantaranya *gross movements* (gerak motorik kasar), *fine movements* (gerak motorik halus), *discrete movements* (gerak diskrit), *serial movements* (gerak seri), *continuous movements* (gerak berkelanjutan), *open movements* (gerak terbuka), dan *closed movements* atau gerak tertutup (Schmidt, R.A, Wrisberg, 2000).

Menurut Gallahue gerak yang dapat diamati dapat digolongkan ke dalam tiga bentuk gerak (Gallahue, 1996), yaitu:

a. *stabilizing movement*

stabilizing movement atau gerak non-lokomotor adalah gerak yang menempatkan diri pada posisi tubuh diam, menyeimbangkan tubuh terhadap gaya gravitasi. Beberapa gerak yang termasuk ke dalam kategori ini adalah a) *beam*

walk b) *one-foot balance*, c) *body rolling*, dan d) *dodging*

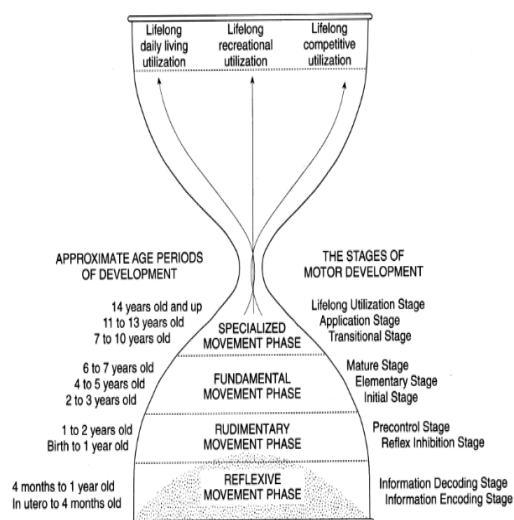
b. *locomotor movement*

locomotor movement atau gerak lokomotor adalah gerak perubahan posisi tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain. Beberapa gerak yang termasuk ke dalam kategori ini adalah a) *running*, b) *leaping*, c) *horizontal jumping*, d) *vertical jumping*, e) *jumping from a height*, f) *hoping*, g) *galloping* dan *sliding*, dan h) *skipping*

c. *Manipulative movement*

manipulative movement atau gerak manipulatif adalah gerak yang memberi atau menerima sebuah objek atau benda tertentu.

Beberapa gerak yang termasuk ke dalam kategori ini adalah a) *throwing*, b) *catching*, c) *kicking*, d) *trapping*, e) *dribbling*, f) *ball rolling*, g) *striking*, h) *volleying*



Gambar 1. Fase Perkembangan Gerak Dasar (Gallahue & Ozmun, 1998)

Fase Perkembangan Gerak

Perkembangan motorik pada manusia diawali dengan fase gerak refleks (*reflexive movement phase*) yang terjadi pada bayi dalam kandungan hingga berumur 1 tahun dan diakhiri dengan fase gerak khusus (*specialized movement phase*) yang terjadi pada umur 14 ke atas. Secara jelas digambarkan seperti pada gambar 1. Fase selanjutnya adalah *fundamental movement abilities* atau kemampuan gerak dasar dimana anak secara aktif belajar dan melatih kemampuan gerak dari tubuh mereka. Pada fase inilah mereka kemudian mempelajari bagaimana melakukan berbagai gerakan non-lokomotor, lokomotor, dan manipulatif secara terpisah dan berkesinambungan menggabungkannya dengan gerakan-gerakan lain.

Beberapa peneliti dan para pengembang instrumen penilaian berusaha membagi gerak dasar ke dalam tiga tingkatan (Gallahue, D.L & Ozmun, 1998) yaitu:

1. *Initial stage*

Pada tingkatan ini terlihat gerakan masih belum utuh, terlihat masih terbatas dalam penggunaan tubuh, serta minimnya gerakan ritmik dan koordinasi antar bagian tubuh. Yang tergolong pada tingkatan ini adalah anak usia 2 tahunan.

2. *Elementary stage*

Pada tingkatan ini, kontrol gerak dan koordinasi ritmik sudah lebih baik dibandingkan dengan tingkatan sebelumnya. Namun

pola gerak yang dilakukan masih kurang leluasa meskipun sedikit lebih terorganisir. Yang tergolong pada tingkatan ini adalah anak usia 3 atau 4 tahunan.

3. *Proficient/Mature stage*

Pada tingkatan ini penampilan motorik sudah terkoordinasi dan gerak lebih efisien. Anak pada usia 5-6 tahun umumnya sudah pada tahapan ini dan mungkin gerak manipulatif seperti melempar memukul dan menangkap memang berkembang agak lambat. Hal tersebut disebabkan karena aktivitas-aktivitas tersebut memang membutuhkan kemampuan *visual-motor* yang agak rumit.

Perkembangan gerak pada anak usia 6-7 tahun atau seringkali disebut pada fase akhir anak usia dini tahun juga berada pada tingkatan *mature*. Gerakan-gerakan lokomotor, non lokomotor serta manipulatif mulai berkembang dengan baik. Setiap perkembangan tersebut harus benar-benar dipastikan agar mendukung segala aktivitas sepanjang hayat mereka.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Peneliti melakukan observasi keterampilan gerak dasar pada sampel penelitian yang telah dipilih. Pelaksanaan observasi sendiri dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 1 Lemahabang Kulon, Cirebon, Jawa

Barat. Teknik pengambilan subjek penelitian menggunakan cara *purposive random sampling* yaitu disesuaikan dengan kriteria kelas rendah sekolah dasar tersebut mulai dari kelas 1 hingga kelas 3. Sampel penelitian yang terpilih adalah kelas I B dari dua kelas yang tersedia yaitu I A dan I B. Sampel terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 13 Perempuan (jumlah siswa 24) dengan kisaran umur antara 6-7 tahun.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah format *motor assessment* (Gallahue, 1996). Format ini terdiri dari item-item gerak dasar (non-lokomotor, lokomotor maupun manipulatif). Rentang skala penilaiannya berupa pemberian nilai 3 untuk gerakan yang termasuk kategori baik, nilai 2 untuk gerakan yang termasuk kategori sedang, dan nilai 1 untuk kategori gerakan kurang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan melakukan tes keterampilan gerak dasar non-lokomotor, lokomotor dan manipulatif pada siswa.

Masing-masing siswa diminta untuk mempraktikkan gerakan non-lokomotor yaitu *beam walk, one-foot balance, body rolling, dodging*, gerakan lokomotor yaitu *running, leaping, horizontal jumping, vertical jumping, jumping from a height, hopping, galloping and sliding, skipping* dan gerakan manipulatif yaitu *throwing, catching, kicking, trapping, dribbling, ball rolling, striking, volleying*. Setiap melakukan

semua gerakan tersebut sesuai dengan kemampuan mereka. Pada saat yang sama, observer mengamati pola gerakan siswa dan melakukan penilaian sesuai dengan petunjuk pengisian format observasi. Analisis data yang digunakan yaitu dengan cara menghitung persentase dari tampilan kemampuan gerak dasar baik individu maupun kemampuan gerak secara kelompok. Analisis kemampuan gerak juga dilakukan berdasarkan faktor gender yaitu hasil tampilan gerak pada siswa laki-laki maupun siswa perempuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa hasil penelitian dilakukan untuk menjawab tujuan penelitian yaitu melihat perkembangan keterampilan gerak dasar siswa pada usia 6-7 tahun. Deskripsi data yang disajikan berupa deskripsi data dari masing-masing gerakan dasar yang dikelompokkan menjadi gerak dasar non-lokomotor, lokomotor dan manipulatif. Deskripsi data gerak dasar siswa bisa dijabarkan seperti pada tabel 1. Dari paparan tabel tersebut dapat diketahui bahwa persentase keterampilan gerak dasar non-lokomotor seluruh siswa pada kisaran 50% - 75% atau dalam kategori baik Sedangkan persentase gerak dasar non-lokomotor siswa berkisar antara 4.2% - 8.3% atau kategori kurang. Dari hasil observasi tersebut diperoleh gambaran spesifik bahwa *dodging* merupakan gerakan yang paling dikuasai oleh siswa. Hal

tersebut terlihat dari persentase penguasaan siswa yang sebesar 75%. Sedangkan *body rolling* dan *one-foot balance* menjadi gerak dasar non-lokomotor yang paling kurang dikuasai oleh siswa. Angka persentase kedua gerakan tersebut berada pada kisaran angka yang sama yaitu 8.3%.

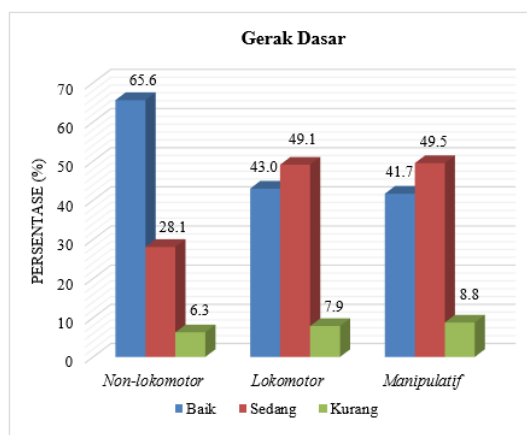
Tabel 1. Deskripsi Data Hasil Kemampuan Gerak Dasar Siswa

Skill		Skor maksimal		Skor rata-rata		Kriteria (%)		
		L	P	L	P	Baik	Sedang	Kurang
Bgt	Non-lokomotor	28	36	2.55	2.77	70.8	25	4.2
55		32	30	2.91	2.31	66.7	25	8.3
One Foot Balance		29	29	2.64	2.23	50	41.7	8.3
Body Rolling		30	35	2.73	2.69	75	20.8	4.2
Dodging		30	27	2.73	2.08	41.6	54.2	4.2
Running		21	29	1.91	2.23	20.8	66.7	12.5
Leaping		27	32	2.45	2.46	58.3	29.2	12.5
Horizontal Jump		24	29	2.18	2.23	33.3	54.2	12.5
Vertical Jump		24	28	2.18	2.15	25	66.7	8.3
Jump from a Height		31	34	2.82	2.62	75	20.8	4.2
Hopping	Lokomotor	23	24	2.09	1.85	8.3	79.2	12.5
Galloping		28	32	2.55	2.46	54.2	41.6	4.2
Sliding		32	33	2.91	2.54	70.8	29.2	0
Skipping		24	29	2.18	2.23	25	70.8	4.2
Throwing		28	34	2.55	2.62	70.8	16.7	12.5
Catching		28	27	2.55	2.08	33.3	62.5	4.2
Kicking		30	33	2.73	2.54	70.8	20.9	8.3
Trapping		28	27	2.55	2.08	33.3	62.5	4.2
Dribbling		31	34	2.82	2.62	75	20.8	4.2
Ball rolling		23	27	2.09	2.08	12.5	83.3	4.2
Striking	Manipulatif	18	26	1.64	2.00	12.5	58.3	29.2
Volleying								

Pada kategori gerak dasar lokomotor, gerakan *hopping* adalah gerakan yang paling baik dikuasai oleh siswa. Hal ini didasarkan pada angka persentase sebesar 75%. Selanjutnya diikuti gerakan *skipping* pada kisaran angka 70.8%, dan *sliding* pada angka 54.2%. Sedangkan pada kategori gerak dasar lokomotor yang terlihat kurang dikuasai oleh siswa adalah gerakan *leaping*, *galloping*, *horizontal jump* dan *vertical jump*. Masing-masing gerakan tersebut berada pada angka

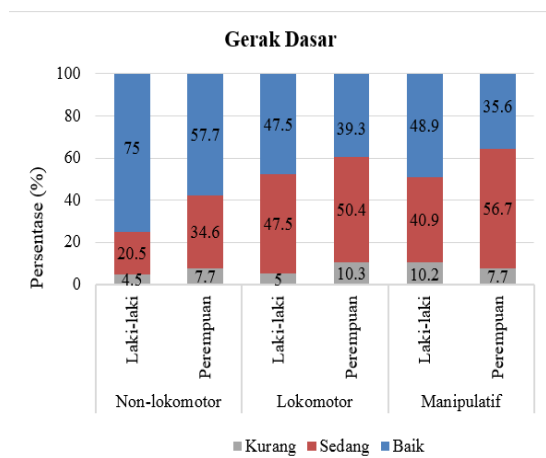
persentase yang sama yaitu sebesar 12.5%.

Untuk kategori gerak dasar manipulatif, gerakan *ball rolling* memiliki angka persentase sebesar 75% yang kemudian bisa dikatakan gerakan yang paling dikuasai oleh siswa. Sedangkan gerakan *volleying* menjadi gerakan yang paling kurang dikuasai oleh siswa. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang hanya menunjukkan angka persentase sebesar 29.2%.



Grafik 1. Persentase Kemampuan Gerak Dasar Siswa

Secara keseluruhan ketiga kelompok gerak dasar dapat dilihat pada tampilan Grafik 1. Kategori gerakan manipulatif menjadi kategori gerak dasar yang paling kurang dikuasai oleh siswa. Hal ini didukung dengan data yang menunjukkan angka persentase sebesar 41.7% (kategori baik) dan angka 8.8% (kategori kurang).



Grafik 2. Persentase Kemampuan Gerak Dasar Siswa Berdasarkan Gender

Gerakan non-lokomotor menjadi kategori gerak yang paling dikuasai oleh siswa. Berdasarkan grafik di atas angka persentase menunjukkan kategori baik sebesar 65.6% dan kategori kurang yaitu hanya sebesar 6.3%.

Penampilan gerak pada anak cenderung dipengaruhi oleh beberapa hal. Faktor biologis dan faktor lingkungan turut mengiringi penampilan gerak seseorang. Masa pubertas (hormon) dan karakteristik bentuk tubuh dan menjadi hal yang dianggap mempengaruhi tampilan gerak mereka. Selanjutnya orang tua menjadi faktor lingkungan pertama yang akan mempengaruhi pilihan gerak anak. Pada masa anak-anak memasuki usia sekolah, teman sebaya (*peers*) dan guru ikut menciptakan pandangan serta kebiasaan anak dalam bergerak (Thomas, J.R. & French, 1985). Hasil review dari beberapa penelitian oleh Jenkinson, dkk serta Houston-Wilson, dkk

sepakat menyatakan bahwa peningkatan perkembangan keterampilan gerak anak di sekolah juga dipengaruhi oleh pemberian bantuan teman sebaya (*peers*) (Jenkinson, K., Bendon, A.C., & Naughton, 2013) (Houston-Wilson, C., Dunn, J.M., van der Mars, H., & McCubbin, 1997).

Perkembangan kemampuan gerak dasar pada anak, tentu sangat erat kaitannya dengan dengan gender. Konsep pengaruh gender pada gerak anak tersebut kemudian direspon dengan berbagai macam penelitian. Penelitian-penelitian tersebut banyak digunakan untuk menjelaskan hubungan maupun perbedaan penguasaan gerak dasar antara siswa laki-laki dan perempuan di tingkat sekolah dasar. Beberapa fakta penelitian memperlihatkan adanya perbedaan penguasaan gerak dasar berdasarkan gender terutama pada penguasaan gerak dasar manipulatif. Seperti penelitian Iivonen & Sääkslahti yang telah melakukan kajian terhadap penelitian *longitudinal* dan *cross sectional* (Iivonen, S. & Sääkslahti, 2013). Hasil yang diperoleh yaitu sebagian besar menyatakan bahwa anak laki-laki memiliki kecenderungan penguasaan kemampuan gerak dasar manipulatif yang lebih baik jika dibandingkan dengan anak perempuan. Adanya keseragaman temuan tersebut salah satunya didasarkan pada perbedaan pola aktivitas yang dilakukan oleh kedua

gender tersebut baik di selama di sekolah maupun di luar sekolah. Siswa laki-laki memiliki kecenderungan lebih banyak melakukan aktifitas fisik di luar ruang (*outdoor*) dibandingkan dengan siswa perempuan. Salah satu aktivitas dominan yang dilakukan yaitu aktivitas olahraga (Bailey, R., Wellard, I. & Dismore, 2005).

Perbedaan kemampuan tersebut memberikan tantangan tersendiri bagi guru. Program yang disusun haruslah yang memperhatikan kekhasan dan keunikan dari masing-masing kelompok siswa. Program yang dirancang harus benar-benar didasarkan pada karakteristik tingkat perkembangan anak *developmentally appropriate program* (Buschner, 1994). Berdasarkan DAP, program pembelajaran yang dirancang harus memperhatikan pengalaman gerak yang sudah didapat oleh siswa sebelumnya. Program juga hendaknya disusun dengan memperhatikan perbedaan kemampuan gerak masing-masing siswa. Dengan demikian, diharapkan masing-masing siswa memiliki kesempatan yang sama dalam meraih kesuksesan geraknya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Sesuai dengan poin-poin pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, ada beberapa hal yang dapat disimpulkan yaitu kondisi perkembangan gerak dasar siswa di sekolah subjek penelitian belum

begitu baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis gerak yang menyatakan keseluruhan siswa memiliki gerak dasar lokomotor dan manipulatif yang berada pada kategori kurang.

Hasil tersebut perlu mendapat perhatian khusus bagi pendidik, orang tua maupun sekolah. Ketiga elemen tersebut memiliki tanggungjawab dalam mendesain ulang strategi dan program yang diharapkan mampu meningkatkan perkembangan gerak dasar pada siswa. Program yang disiapkan hendaknya juga memperhatikan perbedaan kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa laki-laki maupun perempuan. Selanjutnya penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan diantaranya terkait dengan penggunaan *sample size*. Penelitian serupa di masa mendatang hendaknya dapat menggunakan sampel yang lebih banyak dan lebih luas sehingga hasil kajian bisa digunakan untuk menggeneralisasikan populasi (*effect size*) yang lebih luas. Peneliti lain yang ingin menganalisis fokus penelitian yang sama yaitu gerak dasar anak usia 6-7 tahun mungkin bisa menggunakan alternatif instrumen TGMD-3 (*Test of Gross Motor Development - 3*) yang dikembangkan oleh Ulrich (2013). Penelitian di masa mendatang juga diharapkan bisa mengkaji lebih dalam mengenai faktor-faktor dominan yang mempengaruhi penguasaan gerak dasar siswa anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bailey, R., Wellard, I. & Dismore, H. (2005). Girls' Participation in Physical Activities and Sports: Benefits, Patterns, Influences and Ways Forward. Centre for Physical Education and Sport Research. Canterbury Christ Church University College, U.K. for the World Health Organisation (WHO).
- Barnett, L.M., Beurden, E., Morgan, P.J., Brooks, L.O., Beard, J. R. (2009). Childhood Motor Skill Proficiency as a Predictor of Adolescent Physical Activity. *Journal of Adolescent Health*, 44 (3), 252–259.
- Bremer, E. & Cairney, J. (2016). Fundamental Movement Skills and Health-Related Outcomes: A Narrative Review of Longitudinal and Intervention Studies Targeting Typically Developing Children. *American Journal of Lifestyle Medicine*, 12 (2), 1–12.
- Buschner, C. A. (1994). *Teaching Children Movement Concept and Skills: Becoming a Master Teacher*. Champaign: Human Kinetics Publisher.
- Engel, A.C., Broderick, C.R., Doorn, N., Hardy, L.L., & Parmenter, B. J. (2018). Exploring the Relationship Between Fundamental Motor Skill Interventions and Physical Activity Levels in Children: A Systematic Review and Meta-analysis. *Sports Medicine*, 1–13.
- Gallahue, D.L & Ozmun, J. C. (1998). *Understanding; Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults*. USA: The Mc Graw Hill Companies.
- Gallahue, D. L. (1996). *Developmental Physical Education for Today's Children*. Indiana University and National Institute for Fitness and Sport: Brown & Benchmark.
- Goodway, J.D., Crowe, H., & Ward, P. (2003). Effect of Motor Skill Instruction on Fundamental Motor Skill Development. *Adapted Physical Activity Quarterly*, 20, 296–314.
- Hands, B.P. & Martin, M. (2003). Implementing a Fundamental Movement Skill Program in an Early Childhood Setting: The Children's Perspectives. *Australian Journal of Early Childhood*, 28(4), 47–52.
- Hands, B. P. (2012). How fundamental are fundamental movement skills? *Active and Healthy Magazine*, 19(1), 11–13.
- Hardy, L.L., King, L., Farrell, L., Macniven, R., Howlett, S. (2010). Fundamental Movement Skill among Australian Preschool Children. *Journal of Science and Medicine Sport*.
- Houston-Wilson, C., Dunn, J.M., van der Mars, H., & McCubbin, J. (1997). The Effect of Peer Tutors on Motor Performance in Integrated Physical Education Classes. *Adapted Physical Activity Quarterly*.
- Iivonen, S. & Sääkslahti, A. K. (2013). Preschool Children's Fundamental Motor Skills: A Review of Significant Determinants. *Early Child Development and Care*.
- Jenkinson, K., Bendon, A.C., & Naughton, G. (2013). Peer-Assisted Learning in School Physical Education, Sport and Physical Activity Programmes: A

Systematic Review. *Physical Education and Sport Pedagogy*.

Logan, S.W., Robinson, L.E., Wilson, A.E., Lucas, W. A. (2011). Getting the Fundamentals of Movement: A Meta-Analysis of the Effectiveness of Motor Skill Interventions in Children. *Child Care Health and Development*, 38(3), 305–315.

Lubans, D.R., Morgan, P.J., Cliff, D.P., Barnett, L. M. (2010). Fundamental

Movement Skills in Children and Adolescents: Review of Associated Health Benefits.

Schmidt, R.A, Wrisberg, C. A. (2000). *Motor Learning and Performance. Second Edition*.

Thomas, J.R. & French, K. E. (1985). Gender Differences across Age in Motor Performance: a Meta Analysis.

JURNAL PENDIDIKAN USIA DINI

DOI: <https://doi.org/10.21009/JPUD.122>

DOI: <https://doi.org/10.21009/JPUD.122.13>

GERAK DAN LAGU SEBAGAI MODEL STIMULASI PENGEMBANGAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK USIA DINI

Resa Respati¹,

Program Studi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Lutfi Nur², Taopik Rahman³

Program Studi PGPAUD, Universitas Pendidikan Indonesia Tasikmalaya

E-mail: opik@upi.edu³

ABSTRAK

This research is based on the facts in the field about the condition of early childhood education learning at currently that tendency is still using conventional learning. Learning to use still seem monotonous and have not been able to optimize aspects of child development in improving early childhood kinesthetic intelligence. Therefore, research was conducted to determine the contribution of movement and song learning in developing early childhood kinesthetic intelligence. This study used quasi-experimental methods Non-equivalent pre-test and post-test control group design. Data collection techniques conducted in this study using three techniques, namely structured observation, field notes, and documentation. Thee results showed that movement and song learning can provide contribute positively to improve kinesthetic intelligence early childhood significantly with a 95% confidence level.

Keywords: *Early childhood, Kinesthetic-Intelligence, Motion, Songs*

Penelitian ini dilakukan berdasarkan fakta di lapangan mengenai kondisi pembelajaran pendidikan anak usia dini saat ini yang kecenderungannya masih menggunakan pembelajaran konvensional. Pembelajaran yang digunakan masih terkesan monoton dan belum mampu mengoptimalkan aspek perkembangan anak dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kontribusi pembelajaran gerak dan lagu dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan melalui desain kelompok pre-test dan post-test. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan tiga teknik, yaitu observasi terstruktur, catatan lapangan, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran gerak dan lagu dapat memberikan kontribusi secara positif untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini secara signifikan dengan tingkat kepercayaan 95%.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Kecerdasan kinestetik, Gerak, Lagu

PENDAHULUAN

Setiap anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Mereka tidak dilahirkan dengan kemampuan dan keterampilan hebat yang dapat membantu kehidupan

mereka. Ketika anak lahir dalam keadaan tidak berdaya dan memerlukan bantuan orang lain untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya. Hal tersebut berarti bantuan yang mereka butuhkan sangat penting serta memberikan pengaruh yang besar

supaya pertumbuhan dan perkembangannya optimal.

Pada fase pertumbuhan dan perkembangan anak, memiliki masa atau lazimnya dinamakan *golden age* atau masa usia emas. Usia tersebut berkisar pada usia 0-6 tahun dan juga disebut anak usia dini (Permendikbud No. 137 tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, n.d.). Anak usia tersebut merupakan individu yang berada pada posisi usia pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat jika dibandingkan dengan masa-masa usia perkembangan lainnya (Yusuf, 2012). Masa usia emas ini maksudnya adalah masa penerimaan dan pengolahan informasi yang dapat dilakukan secara cepat dan tahan lama oleh setiap individu (Hurlock, 1980); (Santrock, 2011), (Nurihsan, A. J. & Agustin, 2011); dan (Yusuf, 2012). Masa usia ini sangat penting dimanfaatkan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangannya supaya anak tumbuh secara optimal. Dalam mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak pada usia tersebut diperlukan suatu pembinaan ataupun pengasuhan dalam bentuk program pendidikan, yaitu melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tuju kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, yang dilakukan untuk membantu pertumbuhan dan

perkembangan jasmani dan rohani. Menurut Lastari, Gading, dan Antara, pembinaan yang dilakukan pada pendidikan anak usia dini diharapkan mampu untuk memberikan bekal dan kesiapan kepada anak dalam menempuh pendidikan pada jenjang selanjutnya (Lastari, aA. A, Gading. I. K, 2016).

Selain pertumbuhan dan perkembangan yang akan dialami oleh anak, mereka pun dikarunia dengan beberapa kecerdasan yang akan mempengaruhi minat dan bakatnya. Jenis-jenis kecerdasan yang dikemukakan oleh Gardner menjadi tujuh kategori kecerdasan yaitu:

- (1) kecerdasan linguistik kemampuan berbahasa dan merangkai kata,
- (2) kecerdasan logis matematis yaitu berhitung, matematika, bermain dengan angka
- (3) kecerdasan spasial-visual (kemampuan berimajinasi dengan ruang dan warna),
- (4) kecerdasan musikal yaitu kemampuan bermusik. menyanyi, memainkan instrumen,
- (5) kecerdasan kinestesis / gerak tubuh kemampuan berolahraga, menari, senam
- (6) kecerdasan interpersonal kemampuan berkomunikasi, bersosialisasi dan
- (7) kecerdasan intrapersonal yaitu kemampuan mengenal dan memahami diri sendiri (Gardner 2003).

Setiap kecerdasan tersebut akan dimiliki anak meskipun ada beberapa kecerdasan yang menonjol dan akan menjadi jati diri anak. Namun setiap kecerdasan tersebut sangatlah penting

untuk ditingkatkan karena sangat berguna dan mempengaruhi kehidupannya. Salah satu kecerdasan penting tertanam dalam diri anak yaitu kecerdasan kinestetik. Menurut Seefeldt dan Wasik memaparkan bahwa 'Anak usia tiga, empat, dan lima tahun penuh dengan energi dan terus bergerak, waktu mereka tumbuh, keterampilan motorik kasar dan halus menjadi lebih cepat dan kemampuan mereka melakukan tugas yang menuntut keselarasan semakin baik (Prasetyo. Y, Kamsiyati. S, n.d.).

Selanjutnya diperkuat oleh Pertiwi (2014: 2) kecerdasan kinestetik adalah suatu kecerdasan dimana saat menggunakannya kita mampu melakukan gerakan-gerakan yang bagus berlari, menari, membangun sesuatu, semua seni dan hasta karya. Kecerdasan kinestetik akan membuat anak mampu melakukan berbagai hal yang berhubungan dengan kegiatan fisik seperti bergerak, berlari, dan berkomunikasi menggunakan tubuhnya. Hal-hal tersebut sangat berguna bagi kehidupannya supaya anak dapat menjadi pribadi yang baik.

Contoh-contoh pembelajaran yang dilaksanakan di TK dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik diantaranya kebugaran jasmani. Pengembangan kebugaran jasmani berhubungan dengan kekuatan, kelentukan, kecepatan, dan keseimbangan fisik. Supaya anak mengikuti pembelajaran yang

dilaksanakan, guru harus menggunakan model pembelajaran yang membangkitkan minat anak serta menyenangkan. Sehingga anak akan belajar tanpa merasa di drill atau dipaksa untuk belajar. Namun anak akan belajar dengan cara yang menyenangkan tanpa merasa dipaksa belajar seperti filosofi belajar sambil bermain. Meskipun begitu, anak akan tetap mendapatkan hasil dari kegiatan bermain sambil belajarnya.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan yang telah dilakukan di TK Pembina dan TK Sejahtera 4 Kota Tasikmalaya, kegiatan belajar belum menggunakan model pembelajaran yang begitu efektif untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dengan baik. Anak hanya belajar kebugaran jasmani seperti biasa dengan berolahraga dan bermain.

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah yang telah dibahas sebelumnya yaitu melalui penerapan model pembelajaran yang cocok dan baik untuk diterapkan pada anak usia dini. Dengan model pembelajaran yang menyenangkan, sesuai karakteristik anak, dan tidak terfokus pada pengembangan satu aspek saja. Model tersebut yaitu model pembelajaran gerak dan lagu yang dirancang dengan baik dan sesuai kebutuhan anak usia dini.

Model pembelajaran gerak dan lagu diadaptasi dari model pembelajaran musik yang dikembangkan oleh Dalcroze yaitu

model *Eurhythmics*. Model ini berusaha untuk menjembatani pengalaman estetik musik dengan gerakan fisik dan oral, sehingga anak dapat menghayati musik secara mendalam. Model ini mengutamakan gerakan fisik, gestur, dan aktivitas aural dimana anak membutuhkan keterampilan aspek psikomotorik. Jika Model *Eurhythmics* ini diterapkan untuk anak usia 5-6 tahun, tentu akan memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan aspek psikomotorik anak. Berawal dari dasar tersebut, peneliti tergerak untuk mengadaptasi model *eurhythmics* menjadi model pembelajaran yang diintegrasikan dengan usaha meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Dengan hal tersebut, pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak akan lebih menyenangkan.

Selanjutnya dikuatkan oleh Mwonga, menjelaskan bahwa "*music and movement as one of the activities in early childhood education when effectively presented is one such opportunity*". Menurutnya music dan gerak merupakan suatu aktivitas yang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran di taman kanak-kanak. Melalui pembelajaran yang melibatkan musik dan gerak anak dengan memainkan peranan yang penting dalam pertumbuhan dan perkembangannya (Mwonga, 2012).

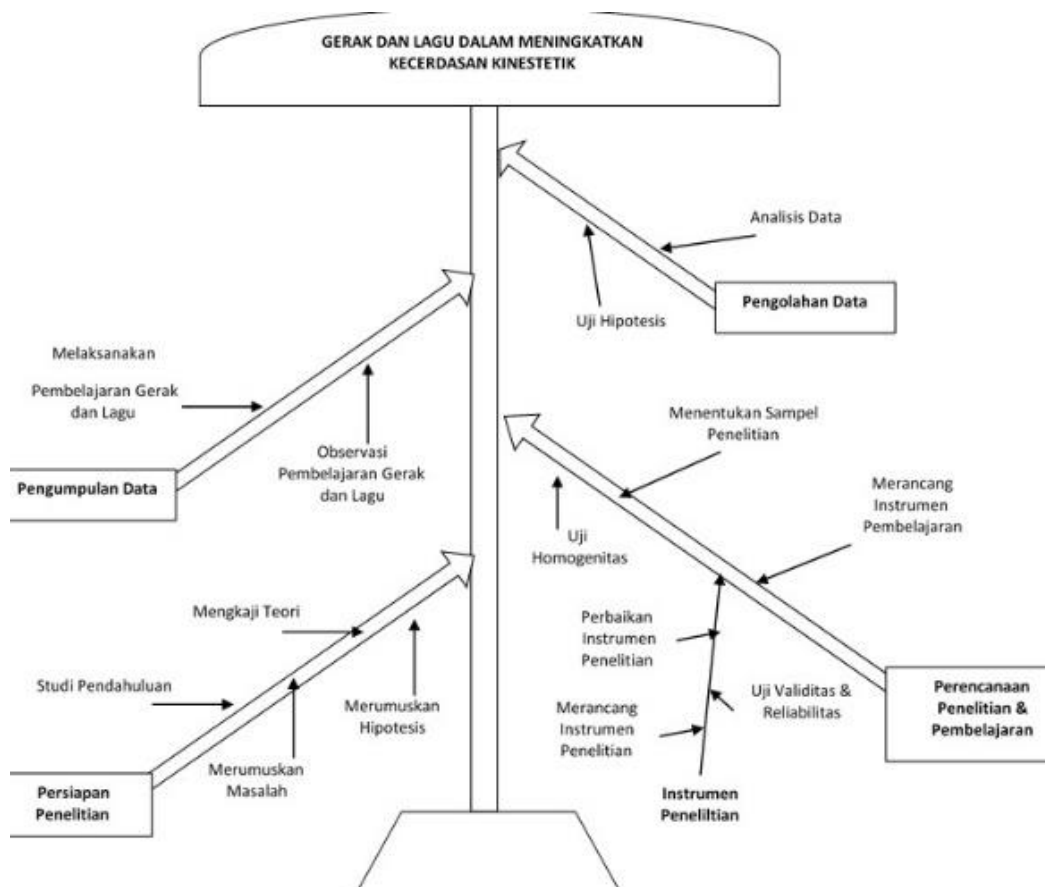
Hampir seluruh elemen pendidikan anak usia dini

menyadari bahwa gerak dan lagu dapat memberikan manfaat positif bagi anak. Pada dasarnya gerak dan lagu merupakan kegiatan yang sarat akan makna bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Hal ini sejalan dengan Widhiawati bahwa aktivitas pembelajaran melalui gerak dan lagu akan menyenangkan anak sekaligus menyentuh perkembangan bahasa, kepekaan akan irama musik, perkembangan motorik, rasa percaya diri, serta keberanian mengambil resiko (Widhiawati, 2011). Maka pendidik perlu untuk merangsang anak melalui gerak dan lagu, khususnya menstimulasi perkembangan kecerdasan kinestetiknya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dalam hal menerapkan pembelajaran gerak dan lagu dalam rangka pengembangan kecerdasan kinestetik yang nantinya dibandingkan dengan pembelajaran dengan model konvensional. Penelitian ini mengungkap signifikansi pengaruh model gerak dan lagu terhadap kecerdasan kinestetik anak juga memberikan gambaran dan ide terhadap pembelajaran untuk praktik pendidikan yang lebih baik.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah eksperimen untuk melihat peningkatan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun melalui model



Gambar 1. Sketsa Metode Penelitian

pembelajaran berbasis gerak dan lagu. Desain penelitian ini adalah Quasi Eksperimen *Nonequivalent Pretest -Posttest Control Group Design*.

Penelitian ini dilakukan di kota Tasikmalaya, tepatnya di TK Sejahtera 4 dan TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya. TK Sejahtera 4 merupakan sekolah yang dijadikan kelas eksperimen dan TK Negeri Pembina merupakan sekolah yang dijadikan kelas kontrol. Kedua TK ini memiliki karakteristik yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di TK Sejahtera 4 dan TK

Negeri Pembina Kota Tasikmalaya sebelum diterapkan pembelajaran gerak dan lagu.

Tabel 1. Profil Kecerdasan Kinestetik sebelum *treatment* gerak & lagu

No.	Aspek	TK Sejahtera 4 Kota Tasikmalaya (Eksperimen)		TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya (Kontrol)	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1.	Keseimbangan (1-12)	362	67%	334	62%
2.	Kekuatan (13-29)	530	69%	507	66%
3.	Kelenturan (30-39)	342	76%	256	57%

Pada tabel 1 profil kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun sebelum diberikan *treatment* gerak dan lagu dalam kegiatan pembelajaran dapat diidentifikasi

berdasarkan aspek kecerdasan kinestetik. Aspek keseimbangan anak di kelas eksperimen mencapai 67% sedangkan di kelas kontrol mencapai 62%. Aspek kekuatan anak di kelas eksperimen mencapai 69% sedangkan di kelas kontrol mencapai 66%. Aspek kelenturan anak di kelas eksperimen mencapai 76% sedangkan di kelas kontrol mencapai 57%. Data prosentase tersebut menunjukkan bahwa kecerdasan kinestetik awal kinestetik anak usia 5-6 tahun sebelum diberikan treatment lebih unggul di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

Program Kegiatan Pembelajaran Pada Anak Usia 5-6 Tahun

TK Sejahtera 4 Kota Tasikmalaya melalui Pembelajaran Gerak dan Lagu serta Program Kegiatan Pembelajaran di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya melalui Pembelajaran Konvensional.

1. Program Kegiatan Pembelajaran pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Sejahtera 4 Kota Tasikmalaya melalui Pembelajaran Gerak dan Lagu. Program kegiatan pembelajaran ini diterapkan kegiatan gerak dan lagu yang disisipkan dalam kegiatan pembelajaran di kelompok B usia 5-6 tahun TK Sejahtera 4 Kota Tasikmalaya. Kegiatan pembelajaran dengan kegiatan gerak dan lagu

diterapkan melalui delapan materi yang berkaitan dengan stimulasi pengembangan kecerdasan kinestetik anak

Sebelum diterapkan kegiatan gerak dan lagu dalam pembelajaran, peneliti melakukan penyusunan RPPH berdasarkan tema pembelajaran yang sesuai dengan program kelas B di TK Sejahtera 4 Kota Tasikmalaya yang kemudian dikembangkan melalui penyisipan kegiatan gerak dan lagu. Selain itu, alat evaluasi pembelajaran pun disusun secara langsung untuk digunakan oleh guru kelas dalam setiap kegiatan pembelajaran. Adapun materi pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran ini yaitu:

- a. Pertemuan 1 Gerak non lokomotor irama sederhana
- b. Pertemuan 2 Gerak lokomotor irama sederhana
- c. Pertemuan 3 Gerak non lokomotor dengan media
- d. Pertemuan 4 Gerak lokomotor dengan media
- e. Pertemuan 5 Gerak non lokomotor dengan lagu
- f. Pertemuan 6 Gerak lokomotor dengan lagu
- g. Pertemuan 7 Gerak non lokomotor dengan media pembelajaran dan lagu

- h. Pertemuan 8 Gerak lokomotor dengan media pembelajaran dan lagu
2. Program Kegiatan Pembelajaran di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya melalui Kegiatan Pembelajaran Konvensional.

Program kegiatan pembelajaran yang diterapkan di kelas B anak usia 5-6 tahun TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya adalah basis konvensional yang bersifat kegiatan rutinitas pembelajaran di sekolah. Kegiatan rutinitas tersebut seperti biasa guru melakukan penyusunan RPPH sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Namun, proses penyusunan RPPH dan proses penerapan stimulasi pembelajaran anak di kelas oleh guru tidak mendapatkan intervensi dari peneliti. Guru melaksanakan pembelajaran secara alami layaknya kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Kegiatan tersebut cenderung alami, persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran tetap saja dilakukan oleh guru secara optimal dan profesional.

3. Profil kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di TK Sejahtera 4 dan TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya setelah diterapkan pembelajaran gerak dan lagu.

Tabel 2. Profil Kecerdasan Kinestetik anak usia 5-6 Tahun setelah *treatment* gerak & lagu

No.	Aspek	TK Sejahtera 4 Kota Tasikmalaya (Eksperimen)		TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya (Kontrol)	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1.	Keseimbangan (1-12)	478	89%	341	63%
2.	Kekuatan (13-29)	588	77%	507	66%
3.	Kelenturan (30-39)	335	74%	259	58%

Pada tabel 2 profil kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun setelah diberikan *treatment* gerak dan lagu dalam kegiatan pembelajaran dapat diidentifikasi berdasarkan aspek kecerdasan kinestetik. Aspek keseimbangan anak di kelas eksperimen mencapai 89% sedangkan kelas kontrol mencapai 63%. Aspek kekuatan anak di kelas eksperimen mencapai 77% sedangkan di kelas kontrol mencapai 66%. Aspek kelenturan anak di kelas eksperimen mencapai 74% sedangkan di kelas kontrol mencapai 58%. Data prosentase tersebut menunjukkan bahwa kecerdasan kinestetik awal anak usia 5-6 tahun setelah diberikan *treatment* lebih unggul di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

Signifikansi Perbedaan Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5 -6 Tahun

Signifikansi perbedaan peningkatan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di TK Sejahtera 4 Kota Tasikmalaya sebagai kelas eksperimen dengan TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya sebagai

kelas kontrol dapat dilihat melalui langkah-langkah sebagai berikut:

a. Uji N-Gain *Pretest-Posttest* kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil uji N-Gain yang dilakukan pada kelas eksperimen terdiri dari 15 anak didapat nilai N-Gain dengan jumlah 4,73 dan nilai rata-rata N-Gain 0,32.

b. Uji N-Gain *Pretest-Posttest* kelas Kontrol

Berdasarkan hasil uji N-Gain yang dilakukan pada kelas kontrol yang terdiri dari 14 anak didapat nilai N-Gain dengan jumlah 0,22 dan nilai rata-rata N-Gain 0,02.

c. Uji Normalitas N-Gain kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Uji Normalitas N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan agar dapat menentukan penggunaan statistik dalam pengolahan data. Berdasarkan hasil uji normalitas terhadap data nilai N-gain kelas eksperimen adalah berdistribusi normal dan data kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai sig N-Gain kelas eksperimen $0,675 > \alpha (0,05)$ dan nilai sig N-Gain kelas kontrol $0,159 > \alpha (0,05)$.

d. Uji T dua sampel data N-Gain kelas Eksperimen dan kelas kontrol

Berdasarkan uji normalitas yang telah dilakukan maka diputuskan pengujian rata-rata dilakukan dengan menggunakan uji statistik *parametrik*. Peneliti melakukan Uji statistik parametrik dengan uji T dua Sampel.

Berdasarkan hasil uji T dua Sampel antara nilai N-Gain kelas eksperimen dan nilai N-Gain kelas kontrol, maka dapat dilihat perbedaan peningkatan kecerdasan kinestetik antara kelas eksperimen TK Sejahtera 4 dengan kelas kontrol TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya. Hasil uji T tersebut menunjukkan nilai $\text{sig } 0,000 < \alpha (0,05)$ maka μ_0 ditolak dan μ_a diterima berarti terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun antara kelas eksperimen TK Sejahtera 4 dengan kelas kontrol TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya. Yakni, peningkatan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di kelas eksperimen TK Sejahtera 4 lebih tinggi dari pada peningkatan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di kelas kontrol TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya dengan tingkat kepercayaan 95%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian dan pembahasan, didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Profil awal kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di TK Sejahtera 4 TK dan Negeri Pembina Kota Tasikmalaya cenderung terdapat perbedaan berdasarkan prosentasi kemampuan setiap aspek kecerdasan kinestetik. Kecerdasan Kinestetik anak usia 5-6 tahun di TK Sejahtera 4 lebih unggul dibandingkan dengan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya
2. Program pembelajaran yang diterapkan di TK Sejahtera 4 dan TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya dipandang baik berdasarkan konsep perencanaan, pelaksanaan kegiatan pembelajaran, dan proses evaluasi kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun.
3. Profil Akhir kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di TK Sejahtera 4 TK dan Negeri Pembina Kota Tasikmalaya terdapat perbedaan dengan rentang cukup tinggi berdasarkan prosentasi kemampuan setiap aspek kecerdasan kinestetik. Kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di TK Sejahtera 4 lebih unggul dibandingkan

dengan Kecerdasan Kinestetik anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya.

4. Signifikasi perbedaan antara peningkatan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di TK Sejahtera 4 dengan TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya diperoleh bahwa penerapan kegiatan gerak dan lagu dalam pembelajaran memberikan kontribusi lebih baik dibandingkan dengan penerapan kegiatan konvensional (rutinitas) dalam pembelajaran untuk anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Gardner, H. (2003). *Multiple intelligences after twenty years. Journal of American Educational Research Association.*
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Lastari, aA. A, Gading. I. K, A. P. A. (2016). Penerapan Pembelajaran Gerak dan Lagu Berbantuan Audiovisual Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik pada Anak Kelompok. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 4 (2).
- Mwonga. (2012). An Assessment of the Availability of Resources to Facilitate Early Childhood Music and Movement Curriculum Implementation in Eldoret Municipality, Kenya. *Journal of Emerging Trends in Educational Research and Policy Studies*.

Nurihsan, A. J. & Agustin, M. (2011).
Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja.

Permendikbud No. 137 tahun 2014
Tentang Standar Nasional
Pendidikan Anak Usia Dini.

Prasetyo, Y, Kamsiyati, S, B. T. (n.d.).
Peningkatan Kecerdasan Kinestetik
Anak Melalui Metode Bermain
Gerak Dan Lagu Padas Anak
Kelompok A Taman Putera
Mangkunegaran Surakarta Tahun
Ajaran 2013/2014. 2014.

Santrock, J. W. (2011). *Psikologi
Pendidikan.*

Widhiawati, N. (2011). Gerak dan Lagu
dalam Meningkatkan Kecerdasan
Musikal dan Kecerdasan Kinestetik
Anak Usia Dini.

Yusuf, L. N. S. (2012). *Psikologi
Perkembangan Anak dan Remaja.*

PENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK MELALUI METODE *TALKING STICK*

Rara Agista Olivantina¹, Suparno³

Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: rara.agista@yahoo.com¹, suparno_plb@uny.ac.id³

Opsasi Olivantina²

Universitas Negeri Jakarta

E-mail: opsasi_olivantina@yahoo.com²

ABSTRAK

This study aims to described the process and lessons through the activities of talking stick method that would improve self confidence in kindergarten B TK ABA 01 Malang. The subject of this research totaled 14 children, a method of this research is research the act of referring to a model research the act of class of Kemmis and McTaggart which includes four stage: planning, action, observation, and reflection. This research consisting of 2 cycles, each cycle consists of twelve meeting. Data analysis technique used in this research is quantitative and quantitative data analysis. Qualitative data analysis by analyzing data from observation record, interview record, and a documentation note during the research by steps the reduction of the data, data display, and data verification. Quantitative data analysis with descriptive statistics that compares the results obtained from pre cycle, first cycle, and second cycle. The result of this research show that there is an improve in self confidence of children through the implementation of talking stick method, the average self confidence score of children on the pre cycle is 22, improved in the first cycle to 28 and the second cycle to 41.

Keywords: *Early Childhood, Self confidence, Talking stick method*

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil pembelajaran melalui pelaksanaan metode *talking stick* yang dapat meningkatkan kepercayaan diri anak kelompok B TK ABA 01 Kabupaten Malang. Subyek penelitian ini berjumlah 14 anak. Metode penelitian yang digunakan mengacu pada model penelitian tindakan Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap yakni: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari dua siklus masing-masing siklus terdiri dari dua belas kali pertemuan. Teknik analisis data digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kualitatif dengan cara menganalisis data dari hasil catatan observasi, catatan wawancara dan catatan dokumentasi selama penelitian dengan langkah-langkah reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Analisis data kuantitatif dengan statistik deskriptif yaitu membandingkan hasil yang diperoleh dari pra tindakan, siklus pertama dan siklus kedua. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri anak melalui pelaksanaan metode *talking stick*, dapat dibuktikan dengan rata-rata skor kepercayaan diri anak pada pra tindakan sebesar 22, mengalami peningkatan pada siklus pertama menjadi 28 dan siklus kedua menjadi 41.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Kepercayaan diri, Metode *talking stick*

PENDAHULUAN

Kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak sangat dibutuhkan untuk mengembangkan berbagai kemampuan anak sehingga perkembangan anak akan lebih optimal. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Salah satu bentuk satuan PAUD yang terdapat pada jalur pendidikan formal adalah Taman Kanak-kanak (TK). Kepercayaan diri perlu dimunculkan dan dilatih pada anak usia dini agar anak memiliki keyakinan bahwa anak mampu mengerjakan segala sesuatu dan mengatasi hambatan untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada TK ABA 01 yang berjumlah 14 anak. Dua belas dari 14 anak kelompok B masih belum berkembang kepercayaan dirinya. Ditunjukkan pada perilaku (1) malu dan ragu akan kemampuan yang dimiliki; (2) kurang dapat berinteraksi dengan baik; (3) memiliki tanggung jawab yang masih rendah; dan (4) tidak suka dengan tantangan.

Salah satu solusi yang dapat membangun kepercayaan diri anak adalah pelaksanaan metode *talking stick*. Metode *talking stick* merupakan salah satu metode yang mampu mengembangkan keberanian anak untuk tampil mengungkapkan pengetahuan yang dimiliki dan

memberikan kesempatan kepada anak untuk menjalin hubungan interaksi. Melalui metode *talking stick* anak akan berusaha memotivasi dirinya untuk bisa mengerjakan segala sesuatu dengan percaya diri. Tujuan metode *talking stick* adalah untuk meningkatkan kepercayaan diri anak melalui tugas yang harus mereka kerjakan seperti menjawab pertanyaan, bercerita, menempel, bernyanyi dan sebagainya.

Berdasarkan permasalahan kepercayaan diri yang dialami anak kelompok B TK ABA 01 Kabupaten Malang sebagaimana yang dipaparkan, dapat digunakan sebagai alternatif pemecahan masalah dalam kepercayaan diri anak yaitu dengan pelaksanaan metode *talking stick*.

KAJIAN TEORITIK

Kepercayaan Diri

Percaya diri berarti merasa positif tentang apa yang bisa dilakukan dan tidak mengkhawatirkan apa yang tidak bisa dilakukan, akan tetapi memiliki kemauan untuk belajar (Perry, 2005). Sejalan dengan Perry, Fatimah menyatakan bahwa kepercayaan diri adalah sikap positif seorang individu dalam mengembangkan penilaian positif, baik terhadap diri sendiri maupun orang lain atau situasi lain yang dihadapinya (Fatimah, 2006). Kepercayaan diri merupakan salah

satu aspek penting dalam mengembangkan segala potensi, seperti pendapat Adler yang mengatakan bahwa kebutuhan manusia yang paling penting adalah kebutuhan akan kepercayaan pada diri sendiri dan rasa superioritas (Sujianto, Agus., Lubis, Halem., Hadi, 2008). Pada masa mendatang, diharapkan anak usia dini menjadi pribadi yang sukses dengan bekal kepercayaan diri yang tinggi. Kepercayaan diri perlu dilatih dan dikembangkan sejak usia sedini mungkin, khususnya pada masa *golden age* dimana kemampuan otak anak dapat berkembang hingga 80%. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri adalah kecenderungan untuk (1) menilai positif pada diri sendiri (2) memiliki keyakinan dalam melaksanakan tugas, dan (3) keberanian mengatasi hambatan.

Anak dengan kemampuan percaya diri akan memberikan banyak keuntungan untuk diri sendiri. Yoder & Proctor menyebutkan anak yang percaya diri memiliki kemampuan untuk (1) bersikap tegas, (2) teguh pada keyakinannya, bahkan ketika orang lain melawannya, (3) mudah bergaul dengan teman yang baru, (4) menyelesaikan pekerjaan sampai ia telah merasa menjadi yang terbaik, (5) mengatasi kekalahan dan penolakan dengan tenang namun akan cepat bangkit kembali dengan penuh semangat, (6) dapat bekerja

sama dengan orang lain, dan (7) berani memimpin dengan tepat dan tanpa ragu (Yoder, Jean & Proctor, 1988).

Terdapat beberapa karya ilmiah yang tertuang dalam bentuk tesis, jurnal yang relevan dan menyatakan bahwa kepercayaan diri anak usia dini akan meningkat jika diberikan stimulasi yang tepat. Masropah merancang kegiatan *outbond* yang hasilnya menunjukkan banyak manfaat dalam pembelajaran dan salah satunya untuk meningkatkan kepercayaan diri anak (Masropah, 2011). Selain itu, Dyson dalam penelitiannya yang bertujuan untuk membiasakan sikap percaya diri pada anak berhasil menemukan bahwa peningkatan peran orang tua, sekolah, dan masyarakat untuk bersama memberi kesempatan pada anak untuk mengembangkan kepercayaan diri mereka (Dyson, 2012). Orang tua dan guru memberikan motivasi serta pujian agar anak semakin memiliki kepercayaan diri (Goleniowska, 2014).

Metode *talking stick*

Metode *talking stick* bukanlah metode yang baru diterapkan khususnya di Indonesia. Metode *talking stick* sebelumnya telah banyak digunakan dalam pembelajaran pada berbagai mata pelajaran. *Talking stick* bertujuan untuk mengetahui kesiapan dan penguasaan materi yang dimiliki

siswa. Locust menyatakan bahwa *talking stick* telah digunakan oleh banyak suku Indian selama berabad-abad sebagai sarana keadilan dan untuk mendengarkan pendapat secara seimbang (Fujioka, 2012). Tingkat berbicara biasa digunakan pada kalangan dewan untuk memutuskan siapa yang berhak untuk berbicara. Ketika seseorang ingin menyampaikan pembicaraan, mereka akan memegang tongkat berbicara, dan tongkat akan bergulir dari satu orang ke orang yang lain sampai semua yang ingin berbicara telah melakukannya.

Tongkat berbicara juga dapat digunakan untuk membantu guru dalam pembelajaran di dalam kelas. Candler menyebutkan bahwa tongkat berbicara adalah strategi yang mendorong semua peserta didik untuk berpartisipasi dalam diskusi (Candler, 2013). Kegiatan ini dilakukan dengan memberikan 2 atau 3 tongkat pada setiap peserta didik untuk digunakan selama diskusi, sebagai penanda peserta didik ingin berbicara. Ketika peserta didik dipanggil, tongkat ditempatkan dalam cangkir atau wadah. Seorang peserta didik hanya dapat merespon sampai peserta didik kehabisan tongkat; peserta didik juga harus mendengarkan tanggapan dari temannya. Selain itu, terdapat kartu diskusi yang dipersiapkan untuk membantu memfasilitasi diskusi dan fokus pada topik tertentu. Strategi ini dapat digunakan dalam setiap mata

pelajaran, terutama dalam membaca, ilmu pengetahuan, dan ilmu sosial. Tingkat Berbicara dapat digunakan pada seluruh kelas, pada kelompok kecil, atau di kelompok pembelajaran kooperatif kegiatan membaca dengan duduk melingkar.

Penggunaan metode *talking stick* cukup mudah. Guru hanya perlu menyiapkan sebuah tongkat untuk kemudian diberikan pada peserta didik dan mereka harus menjawab pertanyaan tentang materi pada hari itu. Langkah-langkah penerapan model pembelajaran tongkat berbicara (*talking stick*) menurut Suprijono adalah (1) guru menyiapkan sebuah tongkat, (2) guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca dan mempelajari materi yang ada pada buku, (3) setelah itu peserta didik diminta untuk menutup buku, (4) guru mengambil tongkat dan memberikan kepada peserta didik, (5) guru memberikan pertanyaan pada peserta didik yang memegang tongkat, dan peserta didik tersebut harus menjawabnya (Suprijono, 2011). Demikian seterusnya sampai semua peserta didik mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru, dan (6) guru memberikan simpulan.

Berdasarkan pengamatan dan penelaahan berkaitan dengan judul, terdapat beberapa karya ilmiah yang tertuang dalam bentuk tesis, jurnal

yang relevan dan menyatakan bahwa dengan metode *talking stick* dapat meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini. Fujioka (2012) dalam penelitiannya yang bertujuan untuk mengatasi perbedaan dalam kelas multikultural mendapatkan hasil bahwa dengan menggunakan metode *talking stick*, peserta didik merasa lebih berani mengungkapkan pengetahuannya kepada teman satu kelas.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan (*action research*). Penelitian tindakan adalah penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan pemecahan masalah atau peningkatan mutu pada sekelompok subyek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat dari tindakannya, untuk kemudian diberikan tindakan selanjutnya yang bersifat menyempurnakan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil yang lebih baik. Kemudian dilanjutkan dengan kajian tindakan melalui beberapa siklus. Sumber data dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK ABA 01 Kabupaten Malang yang berjumlah 14 anak.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun melalui metode *talking stick* di TK ABA 01 Malang. Desain penelitian yang

digunakan adalah model satu siklus atau putaran kegiatan yang meliputi beberapa tahap dari Kemmis dan Taggart. Tahap-tahap pada siklus tersebut meliputi (1) *Plan* (perencanaan), (2) *Action* (tindakan) dan *Observe* (pengamatan), (3) *Reflect* (refleksi), dan akan dilakukan revisi perencanaan pada siklus selanjutnya jika masih diperlukan.

Kemudian merancang kisi-kisi, sebagai acuan dalam membuat instrumen. Kisi-kisi diambil dari definisi konseptual dan definisi operasional tentang kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Kepercayaan Diri Anak Kelompok B

Aspek	Indikator	Butir
Menilai positif pada diri sendiri	Mempercayai kemampuan diri sendiri	Berani tampil ke depan kelas
		Menjawab pertanyaan dengan lancar
	Mudah bergaul dengan orang lain	Melakukan percakapan dengan orang lain Berani mengemukakan pendapat
Mampu menyelesaikan tugas	Menyelesaikan tugas secara mandiri	Menyelesaikan tugas tanpa bantuan
		Mengerjakan tugas sampai selesai
	Mudah menerima tanggungjawab	Melaksanakan perintah dengan baik Bermain sesuai aturan
Mengatasi kesulitan	Siap menghadapi tantangan	Berani menunjukkan hasil karya
		Berani memimpin
	Menghadapi kegagalan dengan tenang	Menunjukkan sikap tidak mudah putus asa Melakukan kegiatan dengan semangat

Berdasarkan pendapat yang diungkapkan oleh Mills bahwa keberhasilan tindakan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah apabila minimal 71% dari anak yaitu 10 dari 14 anak mencapai tingkat capaian perkembangan minimal (Mills, 2000). Tingkat capaian perkembangan (TCP) minimal yang ditentukan peneliti dan kolaborator yaitu sebesar 75% dari TCP maksimal.

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

$$\begin{aligned}\text{TCP Minimal} &= \frac{75}{100} \times 48 \\ &= 36\end{aligned}$$

Jika dikonversikan ke nilai

$$= \frac{36}{48} \times 100 = 75$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di TK ABA 01 Malang tepatnya di kelompok B dengan jumlah 14 anak. Peneliti juga melakukan kolaborasi dengan guru untuk melakukan penilaian kepercayaan diri pada pra tindakan untuk mengetahui kondisi awal kepercayaan diri.

Deskripsi Data Pratindakan

Sebelum melakukan penelitian, data awal tentang proses pembelajaran dan data awal kepercayaan diri anak yang akan diteliti dikumpulkan terlebih dahulu. Rata-rata tingkat capaian

perkembangan (TCP) yang diperoleh anak kelompok B TK ABA 01 adalah sebesar 22 dan berada pada kategori mulai berkembang (MB). Hasil penilaian pra tindakan menunjukkan bahwa nilai anak berada jauh di bawah target. Target yang disepakati bersama kolaborator adalah 75% dari TCP maksimal, artinya TCP minimal anak adalah 36 dari 48. Berdasarkan data asesmen awal, tindakan yang disepakati bersama kolaborator adalah penerapan metode *talking stick* untuk meningkatkan kepercayaan diri anak.

Tindakan Siklus I

Tahap-tahap pada penelitian tindakan ini adalah tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Perencanaan intervensi tindakan mencakup (1) membuat rencana kegiatan harian (RKH) selama dua belas kali pertemuan, (2) menyiapkan media pembelajaran untuk dua belas kali pertemuan, (3) menyiapkan alat pengumpul data berupa catatan observasi, catatan wawancara, lembar observasi dan catatan dokumentasi.

Tindakan dan pengamatan pada siklus I dilakukan sebanyak empat kali dalam seminggu sampai mencapai dua belas kali pertemuan. Alokasi waktu dalam pelaksanaan metode *talking stick* adalah 60 menit setiap kali pertemuan. Berikut hasil peningkatan saat pratindakan dan siklus I:

Tabel 2. Kepercayaan Diri Anak Kelompok B pada Pratindakan dan Siklus I

No	Nama Anak	Pra Tindakan		Siklus I	
		TCP Anak	Kategori	TCP Anak	Kategori
1	ALK	17	BB	24	MB
2	CAP	27	MB	36	BSH
3	EGK	22	MB	27	MB
4	KAS	23	MB	28	MB
5	KPA	26	MB	33	BSH
6	LTZ	29	MB	37	BSH
7	MHB	22	MB	26	MB
8	MKD	25	MB	28	MB
9	MNM	18	BB	20	BB
10	MRK	24	MB	31	BSH
11	NTM	24	MB	33	BSH
12	OIK	25	MB	34	BSH
13	RAP	16	BB	19	BB
14	ZAP	17	BB	19	BB
Jumlah		311	MB	394	MB

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa kepercayaan diri anak mengalami peningkatan setelah diberi tindakan berupa metode *talking stick*. Pada siklus I, 14 anak diberi tindakan, terdapat dua anak yang meraih TCP tertinggi dan masuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu CAP dengan perolehan TCP sebesar 36 dan LTZ dengan perolehan TCP sebesar 37. Empat anak lainnya mengalami peningkatan dan masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan interval TCP antara 31-33. Lima anak mengalami peningkatan dan berada pada kategori mulai berkembang (MB) dengan interval TCP antara 24-28,

sedangkan tiga anak sisanya berada pada kategori belum berkembang (BB) dengan perolehan TCP sebesar 20 yaitu MNM dan TCP sebesar 19 yaitu RAP dan ZAP.

Rata-rata TCP anak pada pra tindakan sebesar 22 mengalami peningkatan menjadi 28 pada siklus I. Berdasarkan kategori yang ditentukan sebelumnya, rata-rata TCP anak pada siklus I termasuk dalam kategori mulai berkembang (MB). Setelah melakukan tindakan dalam dua belas kali pertemuan, peneliti dan kolaborator melakukan refleksi untuk perbaikan pada siklus II.

Hasil refleksi yang telah didiskusikan oleh peneliti bersama kolaborator adalah (1) guru masih kurang dalam memotivasi anak untuk tampil ke depan kelas, (2) anak tampak bosan dengan metode pemberian tongkat, (3) masih ada beberapa anak yang malu untuk tampil di depan kelas, (4) guru menyiapkan kain untuk menutup mata yang digunakan saat pemberian tongkat, (5) guru menunjuk anak dengan cara menggulirkan tongkat, (6) pada siklus I hanya ada dua anak yang sudah mencapai TCP minimal, hal tersebut berarti bahwa penelitian belum mencapai target yang ditentukan, sehingga penelitian akan dilanjutkan pada siklus II.

Tindakan Siklus II

Tindakan pada siklus II adalah peningkatan kepercayaan diri anak melalui metode *talking stick* dengan beberapa perbaikan berdasarkan refleksi siklus I. Tahap-tahap pada penelitian tindakan ini adalah tahap perencanaan, tindakan dan pengamatan, dan refleksi. Perencanaan tindakan sama dengan siklus I namun dilakukan perbaikan pada proses tindakan siklus II diantaranya adalah mengkondisikan anak untuk melakukan kompetisi, memberi motivasi lebih pada anak yang masih kurang kepercayaan dirinya, merangsang anak untuk berani mengemukakan pendapat dan berkomunikasi dengan lancar, memberi motivasi agar anak berani menjadi pemimpin dan tampil di depan kelas untuk melaksanakan perintah guru.

Pada perencanaan siklus II, dilakukan perbaikan pembelajaran sesuai hasil refleksi pada siklus I. Perbaikan yang direncanakan ialah diadakannya perlombaan pada siklus II dan memberi motivasi pada anak agar lebih percaya diri. Proses kegiatan pembelajaran selama dua belas kali pertemuan. Berikut hasil peningkatan saat pra tindakan, siklus I, dan siklus II:

Tabel 3. Kepercayaan Diri Anak Kelompok B pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

No	Nama Anak	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II	
		TCP Anak	Kategori	TCP Anak	Kategori	TCP Anak	Kategori
1	ALK	17	BB	24	MB	38	BSH
2	CAP	27	MB	36	BSH	46	BSB
3	EGK	22	MB	27	MB	42	BSB
4	KAS	23	MB	28	MB	43	BSB
5	KPA	26	MB	33	BSH	45	BSB
6	LTZ	29	MB	37	BSH	47	BSB
7	MHB	22	MB	26	MB	40	BSB
8	MKD	25	MB	28	MB	42	BSB
9	MNM	18	BB	20	BB	37	BSH
10	MRK	24	MB	31	BSH	42	BSB
11	NTM	24	MB	33	BSH	45	BSB
12	OIK	25	MB	34	BSH	46	BSB
13	RAP	16	BB	19	BB	31	BSH
14	ZAP	17	BB	19	BB	30	BSH
Jumlah		311	MB	394	MB	573	BSB
Rata-rata		22	MB	28	MB	41	BSB

Berdasarkan data di atas, terdapat dua anak yang belum mencapai target yaitu RAP dengan perolehan TCP sebesar 31 dan ZAP dengan perolehan TCP sebesar 30. Meski demikian, kepercayaan diri RAP dan ZAP meningkat setelah diberi intervensi pada siklus I dan siklus II. Sementara 12 anak yang lain dinyatakan telah mencapai target karena memperoleh TCP diatas TCP minimal yang ditentukan, rentang TCP yang diperoleh anak adalah antara 37-47. TCP tertinggi diraih oleh LTZ yaitu sebesar 47 dari TCP maksimal 48.

Rata-rata TCP anak pada pra tindakan sebesar 22 dan sebesar 28 pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 41 pada siklus II ditentukan sebelumnya, rata-rata TCP anak pada siklus II termasuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB). Seperti kesepakatan pada awal penelitian, target yang ditentukan ialah 71% dari jumlah anak yakni 10 dari 14 anak mencapai TCP minimal 36 dari TCP maksimal 48.

Berdasarkan data asesmen dari pratindakan sampai siklus II, rata-rata TCP anak mencapai lebih dari TCP minimal 36 yakni sebesar 41 dan jumlah anak yang mencapai TCP lebih dari 71%. Hal tersebut membuktikan bahwa dalam penelitian ini dinyatakan berhasil meningkatkan kepercayaan diri anak karena mampu melebihi TCP yang telah ditentukan. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri anak kelompok B TK ABA 01 Kabupaten Malang dapat meningkat melalui metode *talking stick*. Setelah melakukan tindakan dalam dua belas kali pertemuan, peneliti dan kolaborator melakukan refleksi setelah melaksanakan siklus II.

Hasil refleksi yang telah didiskusikan oleh peneliti bersama kolaborator adalah sebagai berikut: (1) guru sudah maksimal dalam memberikan motivasi kepada anak untuk tampil ke depan kelas sehingga anak tampak bersemangat

dan berani tampil di depan kelas tanpa dibujuk terlebih dahulu oleh guru, (2) Metode pemberian tongkat lebih bervariasi dan disenangi anak, (3) sebagian besar anak semangat tampil ke depan kelas dan antusias melakukan perlombaan, (4) anak dapat aktif dalam bercakap-cakap dan berinteraksi baik dengan teman, dan (5) selama pelaksanaan siklus II anak sudah menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dengan rata-rata TCP 41 dari TCPmax 48. Hal ini membuktikan bahwa pelaksanaan metode *talking stick* dapat meningkatkan kepercayaan diri anak kelompok B TK ABA 01 Kabupaten Malang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepercayaan diri anak kelompok B di TK ABA 01 Malang dapat ditingkatkan dengan pelaksanaan metode *talking stick*. Terbukti dari rata-rata TCP pada pra tindakan adalah sebesar 22, pada siklus I meningkat menjadi 28, dan pada siklus II meningkat mencapai 41.

Saran untuk guru TK adalah diharapkan lebih dapat menstimulasi dan memotivasi anak secara optimal agar anak dapat mengembangkan kepercayaan dirinya. Guru juga perlu untuk terus mengembangkan teknik atau metode yang dapat meningkatkan kepercayaan diri anak. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan kajian

penelitian baik secara empiris maupun teoritis tentang pengembangan kepercayaan diri anak melalui berbagai penggunaan teknik atau metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak.

Yoder, Jean & Proctor, W. (1988). *The Self-Confident Child*.

DAFTAR PUSTAKA

- Candler, L. (2013). *Talking Sticks Discussions. Teaching Resources*. London: Routledge.
- Dyson, L. (2012). Strategies for and Successes with Promoting Social Integration in Primary Schools in Canada and China.
- Fatimah, E. (2006). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*.
- Fujioka, K. D. (2012). The talking stick: an American Indian Tradition in the ESL Classroom.
- Goleniowska, H. (2014). The importance of developing confidence and self-esteem in children with a learning disability. *Journal of Advances in Mental Health and Intellectual Disabilities*.
- Masropah. (2011). Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini melalui Kegiatan Outbound.
- Mills, G. E. (2000). *Action Research: a guide for teacher researcher*.
- Perry, M. (2005). *Confidence Boosters Pendongkrak Kepercayaan Diri*.
- Sujianto, Agus., Lubis, Halem., Hadi, T. (2008). *Psikologi Kepribadian*.
- Suprijono, A. (2011). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*.

PENGARUH MEDIA PENSIL KARAKTER ANIMASI UPIN DAN IPIN TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS ANAK

Rita Kurnia¹, Yeni Solfiah²

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Riau, Indonesia

E-Mail: rita.kurnia@lectuer.unri.ac.id¹, yeni.solfiah@lecturer.unri.ac.id²

ABSTRAK

The objective of this research was to improve students' writing ability by using the media of 'upin-ipin' animated cartoon pencil. The researcher used experimental method of pre-test and post-test group design. The research took 21 students as the sample. The observation and the researcher used T-Test for data analysis through SPSS 16 program. Based data analysis before doing the treatment of six indicators on the early development category. After doing the treatment on one indicator of the development category targeted. The result indicated that using 'upin-ipin' animated cartoon pencil toward students' (5-6 years old) writing ability at TK Permata Bunda Kecamatan Batang Peranap Kabupaten Inhu it was 43,50%.

Keyword: Early Childhood, Writing ability, Media animated cartoon pencil.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis anak dengan menggunakan media pensil karakter animasi Upin dan Ipin. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain satu grup kelompok *pre-test* dan *post-test*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini 21 orang anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisis data menggunakan uji *t-test* dengan menggunakan program *SPSS 16*. Berdasarkan analisis data sebelum diberikan perlakuan enam indikator pada kategori mulai berkembang (MB), sesudah diberikan perlakuan satu indikator pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat pengaruh media pensil karakter animasi Upin dan Ipin terhadap kemampuan menulis anak usia 5-6 tahun di TK Permata Bunda Kecamatan Batang Peranap Kabupaten Indragiri Hulu yang signifikan yaitu sebesar 43,50%.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Kemampuan menulis, Media pensil animasi Upin Ipin

PENDAHULUAN

Mengembangkan literasi anak adalah salah satu yang paling penting dari kurikulum anak usia dini, hingga saat ini para peneliti banyak yang mencari tahu bagaimana anak-anak memperoleh keaksaraan dan mengamati cara aspek perkembangan literasi diajarkan. Hasil riset para peneliti telah memberikan informasi

berharga tentang praktik pembelajaran yang terkait dengan pertumbuhan dalam perkembangan literasi dan salah satu praktik ini adalah melalui permainan drama.

Seperti halnya penelitian yang dilakukan Ihmeideh, (2015), hasil penelitiannya dalam pengembangan keterampilan menulis awal anak meningkat secara signifikan, anak-anak menghasilkan berbagai bentuk

penulisan, dan membuat huruf. Terlebih lagi, sikap anak-anak terhadap tulisan berubah secara positif sebagai akibat dari keterlibatan mereka dalam kegiatan bermain drama. Disarankan bahwa kurikulum taman kanak-kanak harus mencakup kegiatan menulis yang harus dilakukan dalam permainan. Guru diharapkan selalui menghargai upaya anak dalam menulis. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menguji dampak kegiatan untuk meningkatkan keterampilan membaca awal dan keterampilan bahasa lisan.

Anak usia dini merupakan individu yang sedang melakukan proses tumbuh kembang yang sangat mendasar. Dikatakan demikian karena berbagai kemampuan dan keterampilan yang dikuasai anak di usia ini akan menjadi pondasi untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Misalnya kemampuan menulis di usia dini akan menjadi penentu keberhasilan anak di jenjang Sekolah Dasar. Kemampuan menulis yang anak miliki di usia dini menurut Maulina Akhadiyah dan Mimi Mulyani akan membantu untuk menguasai kemampuan pra skolastik atau pra akademiknya. Dimana kemampuan ini akan menjadi salah satu penentu keberhasilan anak dalam meraih prestasi belajar di jenjang pendidikan selanjutnya (Akhadiyah, 2017).

Sejalan dengan pendapat di atas maka Essa menyampaikan bahwa

pada usia prasekolah, anak menjadi sadar akan perbedaan antara menggambar dan menulis, perbedaan jelas dalam upaya yang dilakukan oleh anak melalui pengalaman yang dibangunnya sendiri (Eva L., 2013). Dengan kata lain, anak sudah mulai menunjukkan kesadaran dalam menulis dan dapat membedakan kegiatan menggambar dan menulis. Melalui lingkungan di sekitar, anak mulai mengembangkan pengetahuan dan ketertarikannya melalui tulisan. Oleh karena itu, anak lebih mudah memperluas pembelajaran menulisnya melalui lingkungan rumah dan sekolah yang kaya akan pengalaman.

Hal yang sama juga disampaikan oleh Santrock bahwa kemampuan menulis anak muncul sejak mulai mencoret-coret, yang biasanya muncul pada usia dua atau tiga tahun (Santrock, 2012). Kebanyakan anak usia lima tahun dapat menulis huruf dan menyalin beberapa kata. Hal ini sangat berbeda dengan hasil survey, masih terdapat masalah pada kemampuan menulis anak. Dimana guru kurang kreatif dalam membuat media dalam mengembangkan kemampuan menulis anak.

Kemampuan menulis adalah salah satu dari perkembangan bahasa anak yang harus dikuasai dengan baik. Menurut Nurdini kemampuan menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara

tatap muka dengan orang lain (Nurdini, 2014). Sehingga dapat dikatakan bahwa menulis merupakan kegiatan berkomunikasi dengan orang lain melalui simbol-simbol yang dipahami. Selanjutnya dalam berkomunikasi melalui tulisan tidak memerlukan tatap muka seperti ketika berbicara.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, menulis adalah membuat huruf (angka, garis lurus, garis lengkung, dan lain sebagainya), yang dibuat (digurat dan lain sebagainya), dengan pena (pensil, cat, dan lain sebagainya) (Susanto, 2011). Sedangkan menurut Morrow dalam Rita tahapan menulis anak 5-6 tahun adalah menulis dengan cara menggambar, menulis dengan cara menggores, menulis dengan cara membuat bentuk seperti huruf, menulis dengan cara menghasilkan huruf-huruf atau unit yang sudah baik, menulis dengan mencoba mengeja satu persatu, menulis dengan cara mengeja langsung (Kurnia, 2009). Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis anak usia dini perlu dikembangkan sejak usia dini dan berdasarkan tahapan menulis anak yaitu menulis dengan cara menggambar, menulis dengan cara menggores, menulis dengan cara membuat bentuk seperti huruf, menulis dengan cara, menghasilkan huruf-huruf atau unit yang sudah baik, menulis dengan mencoba

mengeja satu persatu, menulis dengan cara mengeja langsung.

Penelitian baru-baru ini meningkatkan perhatian pada perkembangan keterampilan menulis dini pada anak-anak. Keterampilan menulis dini secara signifikan, bersamaan dengan keterampilan literasi awal lainnya seperti suara huruf dan pengetahuan cetak (Kendeou et al. 2009). Penelitian memberikan bukti bahwa bunyi huruf dan pengenalan bentuk huruf merupakan prediktor penting dari perkembangan kemampuan keaksaraan anak-anak (National Early Literacy Panel 2008). Namun, ada pengetahuan yang terbatas tentang pada macam-macam pembiasaan kegiatan menulis di kelas prasekolah, membuat kemampuan menulis anak sulit berkembang. Kegiatan menulis di kelas biasanya dikonseptualisasikan dan dilihat sebagai bagian dari lingkungan literasi. Literatur yang ada tidak memberikan deskripsi rinci tentang cara memberikan lingkungan yang tepat untuk kegiatan menulis di prasekolah. Kesenjangan dalam literatur semacam itu dapat menciptakan hambatan bagi profesional dan praktisi untuk menentukan strategi yang efektif untuk secara khusus meningkatkan keterampilan menulis dini anak-anak. Dalam penelitian ini (Zhang, Hur, Diamond, & Powell, 2015) mengkonsep lingkungan kegiatan menulis di kelas mencakup materi

penulisan yang memberikan kesempatan anak menulis (misalnya, stensil dan bentuk huruf), paparan tulisan (misalnya, uraian guru dan produk penulisan anak-anak), dan demonstrasi guru untuk model menulis anak-anak (misalnya, memodelkan tindakan menulis, menulis dengan anak-anak). Penelitian mengamati pengaturan materi penulisan kelas dan interaksi guru-anak yang berhubungan dengan penulisan di ruang kelas, juga memeriksa hubungan antara lingkungan menulis kelas, tulisan awal anak-anak, dan keterampilan keaksaraan awal.

Berdasarkan berbagai penelitian-penelitian mengenai kemampuan menulis awal anak-anak, maka penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan menulis anak dengan menggunakan media pensil karakter animasi Upin dan Ipin.

Kemampuan Menulis Anak Usia Dini

Keterampilan menulis anak-anak sangat penting untuk perkembangan literasi mereka secara keseluruhan. Sepanjang tahun-tahun prasekolah, anak-anak berkembang dalam komponen menulis awal, keterampilan pembentukan kata seperti nama atau penulisan surat ejaan dan penyusunan kalimat sederhana. Perkembangan ini sangat penting karena keterampilan komponen ini sangat terkait satu sama lain, kemampuan melek huruf anak-anak lebih global dan berdampak

kemudian pada prestasi dalam keaksaraan. Meskipun pentingnya kemampuan menulis awal, penelitian menunjukkan bahwa, sementara guru umumnya agak jarang menyediakan bahan-bahan menulis di ruang kelas prasekolah, kegiatan menulis. (Zhang & Quinn, 2018).

Umumnya, ketika guru memberikan kesempatan atau kegiatan untuk menulis lebih awal, sering kali difokuskan pada tugas pembentukan kata dengan menggunakan lembar kerja (misalnya, menyalin huruf atau kata dari kartu kata atau menelusuri titik-titik huruf) daripada dalam konteks yang bermakna (Bingham et al.2017) dan interaksi menulis guru-anak jarang terjadi (Zhang et al. 2015). Memberikan kesempatan interaktif bagi anak usia dini untuk berlatih menulis dan memberi pijakan pada upaya menulis anak-anak di prasekolah adalah cara yang berarti untuk mengekspos anak-anak untuk proses cetak dan melek huruf. Ini juga bermanfaat untuk transisi mereka untuk kesiapan menuju pendidikan dasar, karenanya mereka diharapkan untuk melakukan tugas menulis yang menantang, seperti mengeja dan menulis, dimulai di taman kanak-kanak. Menetapkan fondasi awal penulisan sebelum masuk sekolah sangat penting mengingat fokus yang ditambahkan pada bentuk-bentuk penulisan lanjutan, seperti menyusun, namun bagi anak usia dini seluruh kegiatan akan menjadi

menyenangkan ketika dilakukan melalui berbagai permainan bukan melalui lembar kerja. (Zhang & Quinn, 2018).

Melalui tulisan seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lain. Menurut Jamaris menulis merupakan suatu proses yang bersifat kompleks karena kemampuan menulis merupakan integrasi dari berbagai kemampuan seperti persepsi visual-motor dan kemampuan konseptual yang sangat dipengaruhi oleh kemampuan kognitif (Jamaris, 2009). Dapat digambarkan bahwa kemampuan menulis tidak dapat berdiri sendiri, sebaliknya erat kaitannya dengan aspek perkembangan yang lain. Oleh karena itu, sebaiknya dalam mengembangkan kemampuan menulis baik guru dan orang tua bekerja sama dalam mengembangkannya.

Sama halnya seperti ocehan bayi yang akan berkembang menjadi suara yang sebenarnya, demikian juga dengan coretan awal yang nantinya akan berkembang menjadi tulisan yang sesungguhnya. Menurut Beaty anak usia dini menguasai kemampuan menulis dari lingkungan sekitar dan bermain dengan unsur-unsur tersebut dengan menggunakan peralatan dan kertas untuk di tulis (J., 2013). Dengan kata lain, munculnya kemampuan menulis sangat dipengaruhi oleh lingkungan, peralatan atau media dan kesempatan yang diberikan kepadanya.

Selanjutnya anak akan memanipulasi alat tulis atau media tersebut sampai mampu menggunakannya melalui proses yang berulang-ulang.

Hal yang sama juga bahwa anak usia dini membutuhkan kesempatan untuk memilih saat menulis kemudian diizinkan untuk menceritakan harapan sesuai dengan kecepataannya dan hal ini menggambarkan minat dan perhatiannya (Sue., 2017). Kesempatan dan kebebasan yang diberikan kepada anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan menulis memberikan dampak yang positif. Dikatakan demikian karena dengan adanya koneksi pembelajaran memungkinkan anak untuk mengembangkan kemampuan menulisnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka kemampuan menulis dapat dikenalkan kepada anak dengan cara menyenangkan dan dimulai dengan kegiatan yang lebih mudah. Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud untuk melihat pengaruh pensil Upin dan Ipin terhadap kemampuan menulis anak usia 5-6 tahun di Kabupaten Indra Giri Hulu, Riau.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di TK Permata Bunda Kabupaten Indragiri Hulu, Riau pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode penelitian desain eksperimental. Teknik pengumpulan data pertama *pre-test* untuk mengetahui kemampuan menulis

anak, kedua pelaksanaan eksperimen dilakukan pada kegiatan inti pembelajaran, dan ketiga *post-test* dilakukan kegiatan penutup pembelajaran. Teknik analisis data untuk mendapatkan gambaran kemampuan menulis anak sebelum dan sesudah eksperimen. Populasi penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun dan sampel penelitian adalah sebanyak 21 orang anak diantaranya 9 orang laki-laki dan 12 orang perempuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

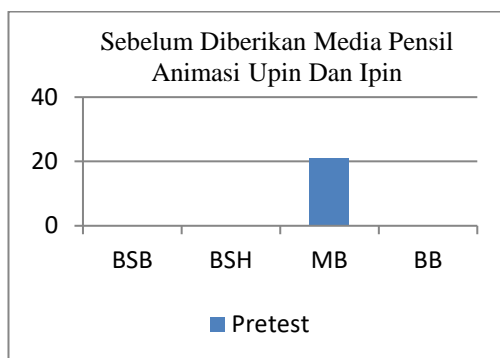
Gambaran Umum kemampuan Menulis Sebelum Perlakuan

Hasil penelitian yang diuraikan dengan menggunakan tabel, sebelumnya memperlihatkan data hasil pre-test pada 21 anak di TK Permata Bunda Kabupaten Indragiri Hulu, Riau pada anak usia 5-6 tahun. Eksperimen yang dilakukan melibatkan 6 indikator dalam kemampuan menulis anak usia 5-6 tahun, yaitu, Menulis dengan cara menggambar,

Tabel 1. Deskripsi Data Hasil Pretest

No	Indikator	Skor		%	Kriteria
		Akhir	Ideal		
1	Menulis dengan cara menggambar	38	84	45,24	MB
2	Menulis dengan cara menggores	44	84	52,38	MB
3	Menulis dengan cara membuat bentuk seperti huruf	41	84	48,81	MB
4	Menulis dengan cara menghasilkan huruf-huruf atau unit yang sudah baik	43	84	51,19	MB
5	Menulis dengan mencoba mengeja satu persatu	45	84	53,57	MB
6	Menulis dengan cara mengeja langsung	46	84	54,76	MB
Jumlah		257	504	305,95	
Rata-rata				50,99%	MB

Hasil perhitungan tabel 1, diketahui bahwa sebelum diberikan perlakuan yaitu 50,99% berada pada kriteria mulai berkembang (MB). Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik gambar 1.



Gambar 1. Diagram Kemampuan Menulis Sebelum Perlakuan

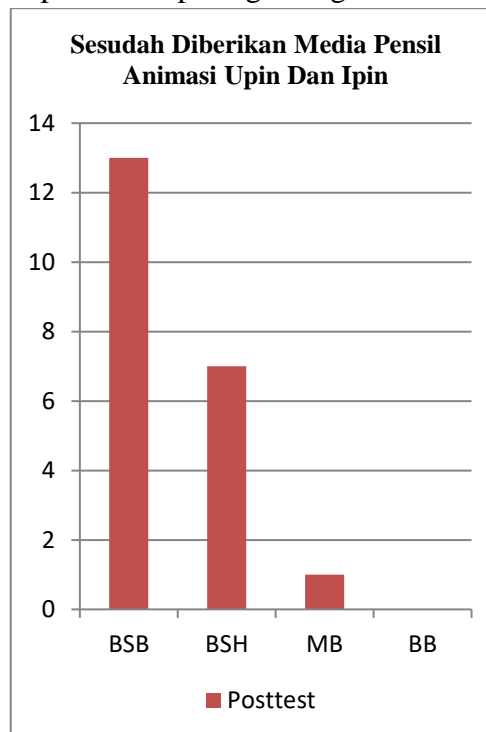
Gambaran Umum Kemampuan Menulis Anak Setelah Diberikan Perlakuan

Tabel 2. Deskripsi Data Hasil post-test

No	Indikator	Skor Akhir	Skor Ideal	%	Kriteria
1	Menulis dengan cara menggambar	63	84	75	BSH
2	Menulis dengan cara menggores	72	84	85,71	BSB
3	Menulis dengan cara membuat bentuk seperti huruf	65	84	77,38	BSB
4	Menulis dengan cara menghasilkan huruf-huruf atau unit yang sudah baik	64	84	76,19	BSB
5	Menulis dengan mencoba mengeja satu persatu	68	84	80,95	BSB
6	Menulis dengan cara mengeja langsung	69	84	82,14	BSB
Jumlah		401	504	477,8	
Rata-rata				79,56%	BSB

Hasil perhitungan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa persentase pada indikator tersebut setelah diberikan perlakuan yaitu 79,56% berada pada kriteria berkembang

sangat baik (BSB). Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik gambar 2:



Gambar 2. Diagram Kemampuan Menulis Setelah Perlakuan

Analisis Data Kemampuan Menulis Anak

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode *t-test* untuk melihat perbedaan pada sebelum dan sesudah perlakuan serta untuk melihat seberapa besar pengaruh media pensil animasi Upin dan Ipin terhadap kemampuan menulis anak usia dini. Data dikatakan mengalami pengaruh yang signifikan jika $Sig. < 0,05$. Jika $Sig. > 0,05$ maka H_0 diterima, H_a ditolak dan sebaliknya jika $Sig. < 0,05$ maka H_0 ditolak, H_a diterima. Seperti yang tertera pada Tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
Paired Differences									
95% Confidence Interval of the Difference									
	Std. Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)	
Paired Difference									
Pretest									
Posttest	6.857	1.711	.373	7.636	6.078	18.362	20	.000	

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data SPSS 16.0 dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} yaitu hasil dari perhitungan uji t, terlihat bahwa hasil t_{hitung} 18,362 lebih besar dari pada $t_{tabel} = 2,086$ dengan df yaitu:

$$Df = (n-1) \\ = 21-1 = 20$$

Dengan $df = 20$, maka dapat dilihat harga $t_{hitung} = 18,362$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 2,086$. Dengan demikian $H_0 =$ ditolak dan $H_a =$ diterima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh media pensil karakter Upin dan Ipin terhadap kemampuan menulis anak. Untuk mengetahui besar pengaruh media pensil karakter animasi upin dan ipin terhadap kemampuan menulis anak usia 5-6 tahun di TK Permata Bunda Kecamatan Batang Peranap.

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \times 100\%$$

$$G = \frac{401-257}{588-257} \times 100\%$$

$$G = \frac{144}{331} \times 100\%$$

$$G = 43,50\%$$

Dari hasil rumus di atas, terdapat pengaruh penggunaan media pensil karakter animasi Upin dan Ipin terhadap kemampuan menulis anak usia 5-6 tahun di TK Permata Bunda Kecamatan Batang Peranap adalah sebesar 43,50%. Terdapat 3 kategori perolehan skor gain ternormalisasi yaitu:

Tabel 4. Kategori Gain Ternormalisasi

Gain Ternormalisasi	
Gain Ternormalisasi	Kriteria Penilaian
$G < 30$	Rendah
$30\% < G < 70\%$	Sedang
$G > 70\%$	Tinggi

Merujuk pada hasil penggunaan rumus G di atas, maka dapat dilihat kategori peningkatan sebesar 43,50% yaitu berada pada kategori sedang $30\% < 43,50\% < 70\%$.

Selanjutnya menggunakan pena, potlot, ball point di atas kertas yang menghasilkan huruf, kata, maupun kalimat (Nurdini, 2014). Pada penelitian sebelumnya Sumiati, dkk mengatakan meningkatnya kemampuan menulis anak usia 5-6 tahun melalui media gambar, pada siklus I sebesar 20% dan siklus II peningkatan 80% dengan hasil yang sangat memuaskan (Sumiati, 2014). Hal ini menunjukkan bahwa

penggunaan media dalam menunjang kemampuan menulis anak sangat diperlukan. Sehingga dapat dikatakan bahwa media yang dapat digunakan dapat berasal dari berbagai sumber seperti bahan yang berasal dari lingkungan sekitar anak atau bahan lokal.

Hal lain yang mendukung analisis pembahsana penelitian ini adalah Penelitian yang dilakukan oleh (Zhang et al., 2015) yang menguji kemampuan menulis anak melalui lingkungan penulisan kelas di 31 ruang kelas *Head Start* (kelas menulis untuk anak) dan mengeksplorasi hubungan antara kelas menulis, nama tulisan anak-anak, dan pengetahuan huruf anak-anak menggunakan analisis jalur. Analisis menunjukkan bahwa ruang kelas menulis untuk anak-anak untuk mengembangkan keterampilan menulis dini, meskipun banyak ruang kelas kekurangan alat peraga menulis (misalnya, kartu kata dan kata) untuk membimbing upaya menulis anak-anak. Interaksi menulis guru-anak terjadi pada frekuensi rendah. Kegiatan kelas menulis memiliki hubungan langsung dengan keterampilan menulis nama anak-anak, dan keterampilan menulis nama anak secara positif terkait dengan pengetahuan huruf mereka.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pensil Upin dan Ipin mempengaruhi kemampuan menulis anak usia 5-6 tahun di TK Permata

BundaKecamatan Batang Peranap Inhu, Riau. Sebagian besar kemampuan menulis pada anak 5-6 tahun sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) media pensil karakter animasi Upin dan Ipin dalam kategori sedang dan rendah. Dari 6 indikator yang diukur, semua berada pada indikator mulai berkembang (MB).Sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) media pensil karakter animasi Upin dan Ipin ternyata seluruh indikator yang diukur (*post-test*) berada pada kategori BSB dan BSH (Baik dan Sangat Baik). Berarti ada perubahan kemampuan menulis pada anak usia 5-6 tahun dari sebelum dan sesudah perlakuan diberikan dalam penelitian. Pengaruh media pensil karakter animasi Upin dan Ipin terhadap kemampuan menulis anak usia 5-6 tahun kategori sedang 43,50%.

Implikasinya, jika ingin meningkatkan kemampuan menulis pada anak usia 5-6 tahun lebih optimal, di samping memanfaatkan media, sumber belajar, dan alat permainan edukatif seperti bahan alam, lokal, dan bekas. Perlu dilakukan modifikasi media melalui penelitian eksperimen yang lebih banyak lagi, karena faktor lain masih tersisa 57% yang diduga berkontribusi terhadap usaha peningkatan kemampuan menulis anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiyah, M. dan M. M. (2017). Pengembangan Multi Media Permainan Edukatif Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak-Anak Usia Dini. *Http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Ind ex.Php/Seloka*.
- Eva L., E. (2013). *Introduction to Early Childhood Education*. Belmont: Wadsworth.
- Ihmeideh, F. (2015). The impact of dramatic play centre on promoting the development of children's early writing skills. *European Early Childhood Education Research Journal*, 23(2), 250–263. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2014.970848>
- J., B. J. (2013). Observasi Perkembangan Anak Usia Dini.
- Jamaris, M. (2009). . *Kesulitan Belajar Perspektif, Assesmen dan Penanggulangannya*.
- Kurnia, R. (2009). *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*.
- Nurdini, D. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Pra Menulis Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menggambar*.
- Santrock, J. W. (2012). *Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Sue., L. B. A. (2017). What Brings to writing and energises Their Early Writing? *Journal Springer*.
- Sumiati. (2014). Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan Melalui Aneka Media Pada Anak Usia 4-5 Tahun.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Zhang, C., Hur, J., Diamond, K. E., & Powell, D. (2015). Classroom Writing Environments and Children's Early Writing Skills: An Observational Study in Head Start Classrooms. *Early Childhood Education Journal*, 43(4), 307–315. <https://doi.org/10.1007/s10643-014-0655-4>
- Zhang, C., & Quinn, M. F. (2018). Promoting Early Writing Skills through Morning Meeting Routines: Guidelines for Best Practices. *Early Childhood Education Journal*, 46(5), 547–556. <https://doi.org/10.1007/s10643-017-0886-2>

KEMAMPUAN KOSAKATA (KATA DASAR DAN TURUNAN) PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD AL-HAIDAR BANDUNG

Syifa Wasilatul Fauziyah¹, Agus Nero Sofyan²

Prodi Linguistik Umum Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran

E-mail: Syifawasilatulfauziyah_unpad@yahoo.com¹,

sofyanagusnero@gmail.com²

ABSTRAK

This research aims to describe capability of basic vocabulary and derivative vocabulary in children aged 5-6 years old in PAUD Al-Haidar Bandung. The method used is qualitative descriptive research method. The data of this research is every word which formed by children aged 5-6 years old in PAUD Al-Haidar Bandung. The result of this research shows that most children aged 5-6 years old use the basic vocabulary than derivative vocabulary. The reason of it, because children aged 5-6 years old are still in the acquisition stage of how to form a derivative vocabulary (affixation, reduplication, and compound words).

Keywords: basic word, affixation, reduplication, compound words

Penelitian ini berjudul “Kemampuan kosakata (kata dasar dan turunan) pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Al-Haidar Bandung. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif-dskriptif. Data dalam penelitian ini yaitu kata-kata yang di bentuk oleh anak usia 5-6 tahun di paud Al-Haidar Bandung. Hasil analisis dalam penelitian ini yaitu kebanyakan anak usia 5-6 tahun pada umumnya menggunakan kosakata dasar dibandingkan kosakata turunan seperti afiksasi, reduplikasi, dan kata majemuk. Hal yang menyebabkan hal tersebut terjadi dikarenakan anak usia 5-6 tahun masih dalam tahap pemerolehan bagaimana cara membentuk kosakata turunan (afiksasi, reduplikasi dan kata majemuk).

Kata kunci: kata dasar, proses afiksasi, pengulangan, pemajemukan.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana untuk berkomunikasi. Sebagai alat komunikasi, bahasa digunakan untuk menyampaikan gagasan, pikiran, dan ide-ide setiap manusia. Chandler menjelaskan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi yang paling sempurna yang dimiliki oleh manusia. Bahasa sebagai alat komunikasi merupakan bagian dari

perkembangan manusia yang tidak bisa dipisahkan sebagai alat komunikasi antara sesama (Chandler, 2007). Pada anak, bahasa terus berkembang dari mulai usia dini. Fajriah berpendapat bahwa bahasa memiliki kedudukan penting pola berpikir, sehingga apabila sistem bahasa berbeda maka pola berpikirpun akan berbeda, oleh sebab itu bahasa merupakan suatu hal yang sangat penting yang harus dikembangkan

sejak usia dini. Perkembangan bahasa pada anak sangat berkaitan erat dengan pemerolehan bahasa pada anak (Fajriah, 2015). Anak memperoleh bahasa tidak akan lepas dari kosakata. Penting bagi seorang anak untuk mempelajari dan menguasai kosakata karena keterampilan berbahasa seorang anak akan meningkat bila kualitas kosakata seorang anak meningkat. Perluasan kata pada anak lebih ditekankan kepada kosa katanya. Dalam hal ini, Monks dalam Herlina menjelaskan bahwa keterampilan berbahasa pada anak ini sangatlah penting, mulai dari satu kata, dua kata, lambat laun akan terus berkembang sehingga menjadi sebuah kalimat, dan dari perkembangan itulah kehidupan berbahasa anak dibentuk menjadi anak yang memiliki kecerdasan linguistik yang baik (Herlina, 2016).

Penelitian ini dilakukan di PAUD AL-HAIDAR Bandung. Kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun menarik untuk dikaji karena anak usia 5-6 tahun perkembangannya telah mencapai tingkat yang semakin baik dan sempurna anak telah memiliki pembendaharaan kosa kata yang kaya. Anak usia 5-6 tahun memiliki daya serap yang tinggi atas kata-kata yang diperolehnya berbagai macam kosa kata atau istilah-istilah baru bagi seorang anak, dapat meningkatkan kemampuan berbahasa seorang anak. berdasarkan hal-hal yang telah dideskripsikan tersebut penelitian ini akan membahas atau

mendeskrripsikan kemampuan kosakata (kata dasar dan kata turunan) pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Al-Haidar Bandung.

KAJIAN TEORITIK

Pemerolehan Bahasa

Pemerolehan bahasa (*language acquisition*) merupakan proses-proses yang berlaku di dalam otak seorang anak ketika memperoleh bahasa ibunya. Cristofaro berpendapat bahwa peran ibu dan peran lingkungan sangatlah penting dalam perkembangan dan pemerolehan bahasa anak, karena anak mempelajari dengan cara menyerap bahasa dari lingkungan ia hidup. Pemerolehan bahasa pada anak terjadi pada otak anak-anak ketika memperoleh bahasa pertama dari ibunya. Dalam hal ini Cristofaro berpendapat bahwa bahasa ibu sangatlah berpengaruh terhadap kemampuan atau perkembangan kosakata seorang anak (Cristofaro and Lemonda, 2011).

Ketika bahasa pertama anak telah sempurna anak akan mempelajari bahasa kedua. Misalnya, seorang anak memiliki bahasa ibu bahasa Sunda. dan biasanya anak akan mempelajari bahasa keduanya yaitu bahasa Indonesia ketika memasuki sebuah lingkungan pendidikan. Chaer menjelaskan bahwa pemerolehan bahasa pada anak itu berkenaan pada bahasa pertama sedangkan bahasa kedua merupakan pembejalaran bagi anak (Chaer, 2014). Dalam hal ini,

pemerolehan bahasa ini yaitu bagaimana manusia dapat mempersepsi dan kemudian memahami ujaran orang lain yang merupakan unsur pertama yang harus dikuasai oleh manusia dalam berbahasa (Dardjowidjojo, 2003). Pemerolehan bahasa pada anak merupakan proses manusia mendapat kemampuan untuk menangkap, menghasilkan dan menggunakan kosakata untuk pemahaman dan komunikasi.

Kosakata merupakan suatu hal yang paling penting bagi pemerolehan bahasa pada anak. Penting bagi seorang anak untuk mempelajari sebuah kosa kata karena keterampilan berbahasa seorang anak akan meningkat bila kualitas kosakata seorang anak meningkat. Perluasan kata pada anak lebih ditekankan kepada kosa katanya. Dalam hal ini, Monks dalam Herlina menjelaskan bahwa keterampilan berbahasa pada anak ini sangatlah penting, mulai dari satu kata, dua kata, lambat laun akan terus berkembang sehingga menjadi sebuah kalimat, dan dari perkembangan itulah kehidupan berbahasa anak dibentuk menjadi anak yang memiliki kecerdasan linguistik yang baik (Herlina, 2016). Hal ini selaras dengan Neuman yang berpendapat bahwa sangat tidak mungkin seorang anak dapat membaca atau memahami bacaan tanpa pondasi kosakata yang kuat, tanpa pengetahuan kosakata, kata

hanyalah kata tanpa sebuah arti (Wright, 2014).

Kata Dasar dan Kata Turunan

Kata dasar menurut Chaer yaitu sebuah satuan bebas yang dapat berdiri sendiri, dan terjadi dalam morfem tunggal, contohnya seperti pergi, rumah, buku. Jadi sebuah kata dasar ini merupakan sebuah kata yang dapat berdiri sendiri dan dapat membentuk sebuah makna yang utuh (Chaer, 2014).

Proses afiksasi ini merupakan proses pembubuhan kata yang dilakukan dengan cara membubuhkan morfem terikat pada bentuk kata dasar. Samsuri membagi proses afiksasi ini menjadi beberapa bagian, yaitu prefiksasi, sufiksasi, infiksasi, dan konfiksasi (Samsuri, 1987).

1. Prefiksasi merupakan proses pembubuhan afiks (morfem terikat) yang ditempatkan di depan bentuk dasar. Contohnya *bermain, tertawa, bernyanyi, membawa*.
2. Sufiksasi merupakan proses pembubuhan afiks di akhir bentuk dasar. Contohnya: *baca-kan, bawakan, kena-i, serang-an*.
3. Infiksasi merupakan proses pembubuhan afiks ditengah bentuk dasar. Pembubuhan afiks ini ditulis serangkai dengan kata dasarnya sebagai satu kesatuan. Contohnya *gemetar (g-em-etar), gerigi (g-er-igi), kinerja (k-in-erja)*.
4. Konfiksasi merupakan proses pembubuhan afiks diawal dan akhir bentuk kata dasar. Contohnya:

dibacakan (di-baca-kan),
membelikan (mem-beli-kan),
menceritakan (men-cerita-kan).

Proses pengulangan kata merupakan proses pembentukan kata dengan mengulang satuan bahasa baik secara keseluruhan, sebagian, maupun disertai dengan perubahan bunyi.

1. Pengulangan penuh merupakan pengulangan seluruh bentuk dasar, tanpa perubahan fonem dan tidak berkombinasi dengan pembubuhan afiks. Contohnya: rumah-rumah, mobil-mobil.
2. Pengulangan sebagian merupakan pengulangan sebagian dari bentuk dasar sebuah kata, yang diulang ialah suku pertama dari bentuk-bentuk tersebut. Contohnya: pepohonan, lelaki.
3. Pengulangan dengan modifikasi merupakan pengulangan yang disertai dengan perubahan satu fonem atau lebih dari bentuk dasar tersebut. Contohnya: sayur-mayur, super-duper.

Kata turunan yang akan dibahas dalam penelitian ini, selain proses afiksasi dan pengulangan kata, kata majemuk akan di bahas dalam penelitian ini. Samsuri menjelaskan bahwa kata majemuk ini merupakan konstruksi yang terdiri atas dua morfem atau dua kata atau lebih yang mempunyai suatu pengertian (Samsuri, 1987). Jadi, kata majemuk ini merupakan gabungan dari morfem dasar yang seluruhnya berstatus sebagai kata yang mempunyai makna

yang baru. Contohnya *sabun mandi*, *rumah sakit*, dan *kaki tangan*. Selain itu, salah satu ciri kata majemuk yaitu tidak bisa disisipkan, dari contoh-contoh diatas tidak bisa disisipkan menjadi *sabun yang mandi*, *rumah yang sakit*, atau *kakinya tangan*.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian mengenai kemampuan kosakata pada anak usia 5-6 tahun ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif kualitatif. Dalam hal ini, metode deskriptif merupakan metode yang digunakan untuk mendeskripsikan, yaitu membuat penjelasan atau menggambarkan secara faktual, sistematis, dan akurat mengenai data, sifat-sifat dan hubungan fenomena-fenomena yang diteliti, selain itu metode kualitatif merupakan prosedur yang menghasilkan sebuah data baik itu data tertulis ataupun data lisan (Dawson, 2002).

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode simak dengan menggunakan teknik lanjutan simak libat bebas cakap. Teknik lanjutan simak libat bebas cakap merupakan metode yang dilakukan dengan tidak terlibat dalam dialog atau wawancara jadi peneliti tidak ikut serta dalam proses pengambilan data (Sudaryanto, 2015). Karena data berbentuk tulisan yaitu kosakata-kosakata yang dibentuk oleh anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Haidar, tulisan-tulisan tersebut merupakan surat-surat yang

diberikan oleh anak-anak PAUD Al-Haidar kepada guru-guru mereka. Setelah teknik tersebut dilakukan, penulis menganalisis data menggunakan metode agih.

Metode agih memiliki teknik dasar yang disebut dengan teknik bagi unsur langsung (BUL) yaitu memilah data berdasarkan satuan lingual menjadi beberapa bagian atau unsur (Sudaryanto, 2015)..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Anak usia 5-6 tahun di PAUD Al-Haidar Bandung, penulis memperoleh beberapa kata dasar dan imbuhan (afiksasi) yaitu sufiks, prefiks, pengulangan kata, dan pemajemukan kata.

Data 1 (Anak Ti):

“ibu baik sekali ibu puri sama ibu dewi baik banget dan sama ibu haji sama ibu erna dan sama ibu sipa sama ibu iin baik sekali. ibu dewi terimakasih sama ibu puri terimakasih ibu-ibu semua udah ajari aku”.

Pada data tersebut, Ti yang berumur 6 tahun terlihat lebih banyak memiliki pembendaharaan kosakata dasar yang berupa nomina dan adjektiva, contohnya pada kata, ibu, guru, baik, cantik. Pada tulisan Ti ini, terdapat kosakata dasar yang berimbuhan pada akhir kata yaitu akhiran *-i* dalam kosakata *ajari*. Ti telah mulai melakukan pengulangan kata, dengan menuliskan kata *ibu-ibu* yang termasuk pengulangan secara penuh dengan makna *para ibu-ibu*. Pemajemukan mulai digunakan

meskipun hanya dalam satu kosakata yaitu *terima kasih*. Dalam tulisannya, Ti ini cenderung menuliskan kata dasar dibandingkan kata turunan lainnya karena memang Ti yang berumur 6 tahun ini memiliki cukup banyak akan pembendaharaan kosa kata sebagaimana Haryani dan Rahmat yang berpendapat bahwa pembendaharaan kosakata yang cukup banyak merupakan suatu hal yang sangat penting demi kelancaran komunikasi (Haryani & Rahmat, 2014), namun Ti masih dalam tahap pembelajaran bagaimana cara membentuk sebuah kata turunan seperti kata berimbuhan, oleh sebab itu, dalam tulisannya ini ia banyak melakukan penulisan kata dasar.

Data 2. (Anak Ap):

“guru tersayang - bu dewi baik latihan-bu puri baik - ap sayang semuanya yang baik sekolahnya - bu erna - bu haji - ayang bu sipa”.

Pada data tersebut, Ap yang berumur 6 tahun terlihat lebih banyak memiliki pembendaharaan kosakata dasar yang berupa nomina, dan ajektif misalnya, baik, sekolah, saya, ibu, guru, baik, cantik. Dalam hal ini, Dardjowijo\jo menjelaskan pada umumnya anak menguasai nomina lebih awal dan lebih banyak dari pada verba. Pada tulisan Ap ini, terdapat kosa kata berimbuhan, pada awal kata dasar dan pada akhir kata dasar (Dardjowidjojo, 2003).

Pada awal kata dasar yaitu dalam kosakata *ter-sayang* yang berasal dari kata *sayang*, sedangkan imbuhan

pada akhir kata dasar yaitu akhiran –*an* dalam kata *latihan*. Dalam tulisannya, Ap banyak melakukan pengulangan, namun, pengulangan disini bukanlah pengulangan yang memiliki makna, pengulangan yang Ap tuliskan sepertinya berupa penegasan agar pembaca dapat mengerti apa yang Ap tuliskan dan dalam tulisan Ap, tidak ditemukan kosakata majemuk. Ap ini, lebih cenderung menuliskan kata dasar dibandingkan kosa kataturunan, karena Ap yang berumur 6 tahun ini masih dalam tahap pembelajaran bagaimana cara menuliskan sebuah kata turunan dengan baik dan benar.

Data 3 (Anak Ma):

“ibu puri dan ibu Dewi - ibu puri nanti jangan lupakan ma dan ke dan semuanya”

Pada data tersebut, Ma yang berumur 6 tahun banyak memiliki pembendaharaan kosakata dasar yang berupa nomina misalnya, pada kata *ibu, Ma, Puri, Dewi*. Pada tulisan Ma terdapat kosakata berimbuhan, yaitu imbuhan pada akhir kata dasar dalam kosakata *latihan* yang berasal dari kata *latih+an* dan kata *lupakan* yang berasal dari kata *lupa+kan*. Dalam tulisan Ma ini, tidak ditemukan kosakata pengulangan dan pemajemukan. Ma lebih cenderung menuliskan kosakata dasar dibandingkan kata turunan, karena Ma yang berumur 6 tahun ini masih dalam tahap pembelajaran bagaimana cara membentuk sebuah kata turunan yang baik, oleh sebab itu dalam

tulisannya Ma lebih cenderung menggunakan kata dasar.

Data 4 (Anak Ke):

“ibu makasih sudah mengajari kita ke ma, ka dan Ke”.

Pada data tersebut, Ke yang berumur 5 tahun banyak memiliki pembendaharaan kosakata yang berupa kata benda, yaitu dalam kata *ibu, kita, Ma, Ke, dan Ka*. Dalam tulisan Ke ini, terdapat kosakata berimbuhan, yaitu imbuhan awal dan akhir pada sebuah kosakata dasar, dalam kata *mengajari* yang berasal dari kata *ajar+i*. Ke banyak menuliskan pengulangan, namun, pengulangan disini bukanlah pengulangan yang memiliki makna, pengulangan yang Ke tuliskan sepertinya berupa penegasan agar pembaca dapat mengerti apa yang Ke tuliskan. Pada tulisan Ke, terdapat kosakata majemuk yaitu kata *terimakasih*. Ke yang berumur 5 tahun ini lebih banyak menuliskan kosakata dasar karena Ke masih dalam tahap pemerolehan atau pembelajaran bagaimana cara membentuk sebuah kata turunan, oleh sebab itu, dalam tulisannya ini Ke cenderung menuliskan kata dasar.

Data 5 (Anak Na):

“guruku aku sayang ibu guru karena bu guru sangat baik”

Pada data 5, Na yang berumur 5 tahun lebih cenderung memakai kosakata dasar seperti kata benda dan kata sifat, misalnya, kata *guruku, aku, ibu, sayang, baik*. Dalam tulisan Na

ini, tidak terdapat kosakata yang berimbuhan, begitupula dengan kata pengulangan dan pemajemukan, Na masih belum menggunakannya. Dalam tulisan Nazla ini, ia lebih banyak menuliskan kata dasar, dibandingkan dengan kosakata yang berimbuhan. . Na yang berumur 5 tahun ini masih dalam tahap pemerolehan dan pembelajaran bagaimana cara menuliskan sebuah kata turunan yang baik dan benar.

Data 6 (Anak Fa):

“ibu puri bu dewi bu erna bu haji cantik teh sipa tersayang ibu tersayang terimakasih”

Pada data 6, Fa yang berumur 6 tahun banyak memiliki pembendaharaan kosakata yang berupa kata dasar Fa lebih banyak menggunakan kata benda dan kata sifat misalnya, *ibu* dan *cantik*. Pada tulisan Fa terdapat kosakata yang berimbuhan, imbuhan pada awal kata dasar, yaitu kata *ter+sayang* yang menjadi kosakata *tersayang*.

Dalam bentuk pengulangan kata, Fa masih belum membentuk atau menggunakan pengulangan kata, begitu pula dengan kata majemuk. Fa lebih cenderung menggunakan kosakata dasar pada tulisannya dibandingkan kata turunan lainnya. Ia memiliki pembendaharaan kosa kata dasar yang lebih banyak dibandingkan dengan kosakata turunan dalam tulisannya.

Data 7 (Anak Ad):

“ibu puri bu dewi bu erna bu haji cantik teh sipa tersayang ibu tersayang terimakasih”

Pada data 7, Ad yang berumur 6 tahun lebih cenderung menggunakan kosakata dasar dibandingkan kosakata yang berimbuhan. Dalam tulisannya kosakata dasar yang ia bentuk yaitu berupa kata benda, dan kata sifat misalnya, *ibu*, *cantik*, *Dewi*, *Erna*, *Puri*. Dalam tulisan Ad ini, terdapat kosakata berimbuhan, yaitu imbuhan pada awal kata dasar, pada kata *ter+sayang* yang menjadi sebuah kata *tersayang*, sedangkan untuk bentuk pengulangan kata, Ad belum menuliskan pengulangan yang memiliki makna, pengulangan yang Ad tuliskan sepertinya berupa penegasan agar pembaca dapat mengerti apa yang ia tuliskan dan untuk pemajemukan Ad telah mampu membentuk kata majemuk, meskipun hanya satu kata yaitu kata *terimakasih* yang merupakan kata majemuk. Dalam tulisan Ad ini lebih banyak terdapat kata dasar dibandingkan dengan kata turunan lainnya.

Data 8 (Anak Re):

“ibu guru yang baik saya sayang ibu terima kasih ibu saya bisa pandai”

Pada data 8, Re yang berumur 5 tahun lebih cenderung menggunakan kosakata dasar dibandingkan kosakata yang berimbuhan. Kosakata dasar yang ia bentuk pada umumnya berupa kata benda dan ajektif misalnya, *ibu*, *guru*, *baik*, *pandai*. Pada tulisan Re ini tidak ditemukan

kosakata berimbuan. Dalam tulisan Re pun tidak ditemukan pengulangan kata, Re belum melakukan pengulangan kata meskipun dalam bentuk pengulangan secara penuh, kemudian dalam tulisan Re ini, terdapat sebuah kata majemuk, yaitu terima kasih meskipun hanya satu kata. Re yang berumur 6 tahun ini lebih banyak menuliskan kosa kata dasar di bandingkan yang berimbuan, pengulangan atau pemajemukan.

Data 9 (Anak Ga):

“ibu dewi udah baik sekali sama ibu puri sama ibu erna sama ibu haji sama ibu sipa sama ibu iin baik sekali udah ajari aku ibu di paud al-haidar baik sekali aku sayang sama ibu dewi, ibu puri, ibu iin, ibu sipa dan ibu haji yang di paud alhaidar ibu guru yang baik”

Pada data 9, Ga yang berumur 5 tahun lebih cenderung menggunakan kosakata dasar dibandingkan kosakata yang berimbuan, pengulangan atau pemajemukan. Kosakata yang ia tulis pada umumnya berupa kata benda dan ajektif, misalnya, *ibu*, *dewi* dan *baik*. Pada tulisan Ga ini ditemukan kosa kata berimbuan, meskipun hanya satu kosakata yaitu pada kata *ajari* (ajar+i). Dalam tulisannya, Ga banyak melakukan pengulangan, namun, pengulangan yang Ga lakukan ini bukanlah sebuah kata pengulangan yang memiliki sebuah makna, tetapi pengulangan yang Ga tuliskan, berupa penegasan agar pembaca dapat mengerti atau

memahami apa yang Ga tuliskan, kemudian Ga tidak menuliskan sebuah kosa kata majemuk. Ga ini lebih cenderung menuliskan kosakata dasar dibandingkan dengan kosa kata turunan.

Data 10 (Anak Ka):

“ibu dewi sayang - ibu erna sayang - ibu haji sayang”.

Pada data 10, Ka yang berumur 6 tahun ini lebih banyak menuliskan kosakata dasar dibandingkan kosakata turunan seperti kosa kata berimbuan, pengulangan kata atau pemajemukan kata. Kosakata dasar yang Ka tuliskan pada umumnya berupa kata benda dan ajektif seperti *ibu*, *erna*, *dewi*, *sayang*. Dalam tulisan Kasrini, tidak ditemukan kata turunan baik itu berupa pembubuhan afiks, prefiks, sufiks, konfiks, kata pengulangan atau kata majemuk. Dalam tulisannya Ka menuliskan pengulangan, namun pengulangan yang Ka tuliskan bukan berupa pengulangan kata yang dapat menghasilkan makna, pengulangan yang Ka tuliskan ini berupa penegasan agar pembaca dapat memahami atau mengerti apa yang Ka tuliskan. Dalam tulisannya ini Kasrini cenderung menuliskan kata dasar dibandingkan kata turunan.

Data 11 (AnakNa):

“ibu tersayang - teh sipa tercinta - ibu dewi cantik - ibu erna cantik - ibu haji baik sekali”.

Pada data 11, Na yang berumur 5 tahun ini lebih banyak menuliskan kata dasar dibandingkan dengan kata

turunan. Kata dasar yang Na tuliskan ini umumnya berupa kata benda dan ajektif misalnya, *ibu*, *Dewi*, *Sipa*, *baik*, dan *cantik*. Dalam tulisan Na terdapat sebuah kata berimbuhan yang diberi imbuhan di awal kata dasar yaitu pada kata *tercantik* (*ter+cantik*) dan *tercina* (*ter+cinta*). Dalam tulisan Na, tidak terdapat sebuah pengulangan kata yang memiliki makna, Na melakukan sebuah pengulangan kata, tetapi pengulangan yang Na lakukan ini sepertinya hanya untuk penegasan agar pembacanya mengerti atau memahami apa yang Na tuliskan, kemudian dalam tulisannya tidak ditemukan sebuah kata majemuk. Na lebih cenderung menuliskan kata dasar dibandingkan kata turunan.

Data 12 (Anak Ha):

“ibu guru aku sayang ke ibu puri dan ibu dewi terimakasih karna sudah mengajar”.

Pada data 12, Ha yang berumur 6 tahun lebih cenderung menggunakan kosakata dasar dibandingkan kata turunan. Kata dasar yang Ha tuliskan ini pada umumnya berupa kata benda misalnya, *ibu*, *guru*, *Puri*, *Dewi*, kemudian dalam tulisan Ha terdapat sebuah kata berimbuhan yaitu imbuhan pada awal kata dasar pada kata *mengajar* (*meng+ajar*). Dalam tulisan Ha tidak terdapat sebuah pengulangan kata, baik itu secara penuh maupun sebagian, kemudian dalam tulisan Ha terdapat sebuah kata majemuk meskipun hanya satu yaitu pada kata *terima kasih*. Ha cenderung

menuliskan kosakata dasar, dibandingkan kosakata turunan seperti kata berimbuhan, pengulangan atau pemajemukan.

Data 13 (Anak Fi):

“ibu terbaik - ibu dewi cantik, ibu puri cantik - aku senang belajar di paud alhaidar - terima kasih sudah mengajari aku.”

Pada data 13, Fi yang berumur 6 tahun ini, lebih banyak menuliskan kosakata dasar dibandingkan kosakata turunan. Pada tulisannya Fi lebih banyak menggunakan kata dasar yang berupa kata benda dan ajektif misalnya, *ibu*, *dewi*, *senang*, *puri*.

Dalam tulisan Fi terdapat beberapa kosakata berimbuhan yaitu kata *belajar* (*be+ajar*) kemudian kata *mengajari* (*meng+ajar+i*) dalam tulisan Fi ini, tidak ditemukan pengulangan kata, kemudian untuk kata majemuk Fi sudah mulai menggunakannya meskipun baru satu kata yaitu pada kata *terima kasih*. Dalam tulisan Fi ia lebih cenderung menggunakan kata dasar dibandingkan kata turunan, seperti kata berimbuhan, pengulangan atau pemajemukan. Di bawah ini merupakan kemampuan kosakata dasar dan imbuhan pada anak usia 5-6 tahun yang tercatat dalam sebuah tabel:

Tabel 1. Kemampuan kosakata dasar dan imbuhan anak usia 5-6 tahun

Nama	usia	Kosakata dasar	Kosakata berimbuhan					Kata Majemuk
			Prefiks	Sufiks	infixs	Konfixs	Pengulangan	
Ti	6th	34	-	1	-	-	1	1
Ap	6th	18	1	1				
Ma	6th	13		2				1
Ke	5th	9				1		1
Na	5th	9						
Fa	6th	12	1					
Ad	6th	12	1					
Re	5th	11						
Ga	5th	45		1				
Ka	6th	12						
Na	5th	13	2					
Ha	5th	12	1					1
Fi	6th	15	1			1		1

Dalam tabel diatas terlihat bahwa kemampuan kosakata dalam menuliskan kosakata berbeda-beda. Pembendaharaan kosakata yang dimiliki, dari segi usia anak-anak yang berumur 6th lebih banyak dibandingkan anak-anak yang berusia 5th. Kosakata yang diperoleh pada umumnya ialah kosakata dasar. Jika merujuk pada teori Yule beliau menjelaskan bahwa perkembangan dan pemerolehan kosakata pada anak ini akan lebih mengacu pada kosakata dasar, seperti yang berupa nomina(kata benda), verba (kata kerja), dan adjektiva (kata sifat) (Yule, 2010). Dalam penelitian ini ragam kosakata dasar yang diperoleh ini pada umumnya mempunyai kelas kata nomina, verba dan adjektiva.

KESIMPULAN

Hasil penelitian kemampuan kosakata (kata dasar dan kata turunan) pada anak usia 5-6 tahun ini pada umumnya berkembang dengan cara mereka menuliskan surat untuk guru mereka yang mengungkapkan perasaan mereka terhadap gurunya.

Dalam tulisannya anak lebih cenderung menggunakan kosakata dasar. Kemudian ragam kosakata dasar yang diperoleh ini pada umumnya mempunyai kelas kata nomina, verba dan adjektiva.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, A. (2014). *Linguistik Umum*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Chandler, D. (2007). *Semiotics The Basic*.
- Cristofaro and Lemonda. (2011). Mother-Child conversations at 36 months and at pre-kindergarten: Relations to Children's school readiness. *Journal of Early Childhood Literacy*.
- Dardjowidjojo, S. (2003). *Psikolinguistik: Pengantar Pemerolehan Bahasa Manusia*.
- Dawson, C. (2002). *Practical Research Methods*.
- Fajriah, J. (2015). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9.
- Haryani, & Rahmat. (2014). Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Dan Penguasaan Kosakata. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8.
- Herlina. (2016). Pemerolehan Fonology Pada Anak Usia Dua Tahun Dua Bulan. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10.
- Samsuri. (1987). *Analisis Bahasa*.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*.
- Wright, N. and. (2014). The Magic of Words: Teaching Vocabulary in The Early Childhood Classroom. *American Educator*.
- Yule, G. (2010). *The Study of Language*.

PENGEMBANGAN MODEL PENILAIAN PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI

Veny Iswantiningtyas¹, Widi Wulansari²

Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail: veny@unpkediri.ac.id¹, widiwulansari@unpkediri.ac.id²

ABSTRAK

This research aims to develop an early childhood character education assessment model. The research method used is the R & D model developed by Borg & Gall. The implementation of this model development was carried out in 6 stages, namely information gathering, planning, model development, initial product testing, product revision, and main field test. The instrument had developed by the procedure and criteria for item validity and instrument reliability. The first phase of the trial was conducted in Taman Indria Kindergarten, Pare District. The second phase of the trial was conducted at Tauladan Kindergarten and Dharma Wanita Pelem Kindergarten in Pare District. Data from the trial and main field tests were analyzed using factor analysis. The results of this study are as follows: 1) there are 18 character values with 65 indicators indicating that all indicators contribute effectively to the factors in each character value variable, 2) almost all indicators in each character value are strongly and significantly correlated with other indicators so that the assessment model that has been developed can assess all values of character education that have been taught for one semester, 3) according to the results of the questionnaire that has been analyzed it can be concluded that the use of early childhood character education assessment models is very effective to be applied in Kindergarten child.

Keywords: *Assessment model Development, Character Education Assessment Model, Early Childhood*

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model penilaian pendidikan karakter anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah model R&D yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Pelaksanaan pengembangan model ini dilakukan dalam 6 tahapan, yaitu pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan model, uji produk awal, revisi produk, dan uji lapangan utama. Instrumen yang digunakan telah memenuhi syarat sebagai instrumen yang valid dan reliabel. Uji coba tahap pertama dilakukan di TK Taman Indria Kecamatan Pare. Uji coba tahap kedua dilakukan di TK Tauladan dan TK Dharma Wanita Pelem Kecamatan Pare. Data hasil uji coba dan uji lapangan utama dianalisis menggunakan analisis faktor. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) terdapat 18 nilai karakter dengan 65 indikator yang menunjukkan bahwa seluruh indikator memberikan sumbangan yang efektif terhadap faktor dalam variabel tiap-tiap nilai karakter, 2) hampir semua indikator pada tiap-tiap nilai karakter berkorelasi kuat dan signifikan dengan indikator yang lain sehingga model penilaian yang telah dikembangkan dapat menilai seluruh nilai pendidikan karakter yang telah diajarkan selama satu semester, 3) sesuai hasil angket yang telah dianalisis dapat disimpulkan bahwa penggunaan model penilaian pendidikan karakter anak usia dini sangat efektif untuk diterapkan di Taman Kanak-kanak.

Kata Kunci : Pengembangan model penilaian, Model Penilaian Pendidikan Karakter, Anak Usia Dini.

PENDAHULUAN

Pembentukan karakter atau akhlak mulia dalam membangun sebuah masyarakat yang tertib, aman, dan sejahtera menjadi pondasi penting bagi terbentuknya sebuah tatanan masyarakat yang beradab dan sejahtera. Oleh karena itu, kesadaran akan pembentukan karakter harus dimulai sejak anak usia dini (Dirjen PAUD, 2012). Pendidikan karakter perlu ditanamkan dan dikenalkan pada anak sejak dini agar mereka mempunyai pondasi yang kuat untuk menghadapi tantangan di masa depannya. Tujuan pendidikan nasional sebagaimana tersebut dalam Pedoman Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini merupakan rumusan kualitas yang harus dicapai oleh setiap warga negara Indonesia, dengan pengembangan Pendidikan Karakter yang tidak lepas dari nilai-nilai dasar yang dipandang baik.

Ahli pendidikan moral Lickona (1992) menyebutkan, setidaknya ada 6 karakter, yaitu: jujur, kasih sayang, keberanian, baik, kontrol diri, tekun. Dimerman (2009) mengidentifikasi 10 karakter yang harus dikembangkan yaitu: *respect, responsibility, honesty, empathy, fairness, initiative, courage, perseverance, optimism* dan *integrity*.

Pendidikan karakter pada anak usia dini dapat dilakukan dengan bermain. Pendidikan karakter tidak berarti penyampaian pengetahuan tentang karakter yang baik, namun juga pembiasaan dalam kehidupan

sehari-hari yang teraplikasi dalam kegiatan bermain. Terdapat 5 karakter yang dapat dibangun pada anak usia dini melalui permainan kereta-keretaan, balok, bermain peran dan bercerita (Khoiriyah, 2016). Sedangkan menurut Chasanah (2014) percobaan sains sederhana dapat digunakan sebagai metode penanaman nilai-nilai karakter pada anak usia dini.

Penilaian dilakukan untuk menjamin bahwa pendidikan karakter telah berhasil ditanamkan oleh pendidik/guru. Penilaian merupakan komponen keenam dalam kompetensi pedagogik yang harus dipahami oleh guru. Di dalam kompetensi tersebut, guru perlu memahami bagaimana menyelenggarakan dan membuat laporan penilaian, menentukan fokus sasaran penilaian proses dan hasil pembelajaran pada anak usia dini serta menggunakan hasil penilaian, pengembangan dan evaluasi program untuk kepentingan perkembangan anak (Chasanah, 2014).

Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini (2012) telah menerbitkan pedoman penilaian nilai-nilai karakter di Lembaga PAUD yaitu: Belum Muncul/BM artinya Belum menunjukkan perilaku yang diharapkan, Mulai Muncul/MM artinya anak mulai menunjukkan perilaku yang diharapkan dengan bantuan orang lain, Sering Muncul/M artinya anak menunjukkan perilaku yang diharapkan namun terkadang masih perlu diingatkan, Konsisten/K artinya sudah menjadi kebiasaan anak

secara otomatis dan tidak perlu diingatkan. Hasil penelitian yang dilakukan Rohita&Nurfadilah (2017) menunjukkan bahwa adanya kekurangan sesuai antara penilaian yang dilakukan oleh guru berdasarkan prinsip penilaian. Sebagai contoh, untuk menentukan keberhasilan pendidikan karakter melalui percobaan sains sederhana menggunakan kriteria penilaian Ya dan Tidak (Chasanah, 2014). Hasil observasi dan wawancara di lapangan juga menunjukkan bahwa belum adanya penilaian pendidikan karakter secara khusus. Selama ini penilaian pendidikan karakter masih menjadi satu di dalam penilaian keenam aspek perkembangan anak. Berdasarkan beberapa pendapat di atas diperlukan suatu model pengembangan penilaian pendidikan karakter dalam pembelajaran di PAUD sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Dengan dikembangkannya model penilaian pendidikan karakter dalam pembelajaran di PAUD akan mempermudah guru-guru PAUD dalam melakukan penilaian, sehingga implementasi pendidikan karakter bagi anak usia dini dapat terlaksana guna mendukung tujuan pendidikan nasional.

Penilaian hasil kegiatan belajar di PAUD merupakan sebuah proses mengumpulkan dan menelaah informasi secara sistematis, terukur, berkelanjutan, serta menyeluruh tentang pertumbuhan dan

perkembangan yang telah dicapai oleh anak selama kurun waktu tertentu (Lestarinigrum, 2016). Oleh karena itu, guru harus mampu menggunakan metode, teknik dan instrumen yang tepat dalam melakukan penilaian agar hasil penilaiannya akurat. Melalui penilaian, guru akan dapat mengetahui keberfungsian proses pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan materi, metode dan perilaku anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan maka akan dilakukan penelitian untuk mengetahui “Bagaimana pengembangan model penilaian pendidikan karakter anak usia dini?” Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Mengembangkan model penilaian pendidikan karakter anak usia dini yang dapat membantu guru dalam mengidentifikasi nilai-nilai karakter mana yang sudah berhasil tertanam pada anak dan mana yang belum. (2) Menelaah efektivitas pengembangan model penilaian pendidikan karakter anak usia dini.

KAJIAN TEORITIK

Pendidikan Karakter

Karakter dapat dimaknai sebagai nilai, sikap, dan perilaku yang dapat diterima oleh masyarakat. Karakter meliputi berbagai hal seperti etis, demokratis, hormat, bertanggung jawab, dapat dipercaya, adil dan tidak curang, serta peduli (Suyanto, 2012).

Dengan demikian, diperlukan pendidikan untuk membentuk karakter yang positif pada anak. Menurut Gunawan (2012) pendidikan karakter adalah upaya yang dirancang dan implementasikan secara sistematis untuk menanamkan nilai-nilai perilaku anak didik yang berhubungan dengan Tuhan, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tatakrama, budaya dan adat istiadat.

Lebih lanjut Lickona (2013) menjelaskan terdapat 3 komponen karakter yang baik yaitu: pengetahuantentang moral, perasaan tentang moral dan perbuatan bermoral. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Park and Peterson (2004) bahwa pendidikan karakter yang baik adalah pendidikan yang dimulai dari lingkungan keluarga, dalam pendidikan karakter tersebut mampu membentuk anak yang memiliki sifat positif dalam berpikir, berempati dan berperilaku. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter anak usia dini adalah pendidikan yang menanamkan nilai-nilai karakter luhur kepada anak didik norma-norma agama, hukum, tatakrama, budaya dan adat istiadat.

Nilai-nilai Pendidikan Karakter Anak Usia Dini

Nilai-nilai yang penting dikenalkan dan diinternalisasikan ke dalam perilaku mereka mencakup: Kecintaan terhadap Tuhan YME,

Kejujuran, Disiplin, Toleransi dan Cinta Damai, Percaya Diri, Mandiri, Tolong menolong, Hormat dan sopan santun, Tanggungjawab, Kerjakeras, Kepemimpinan dan keadilan, Kreatif, Rendah hati, Peduli Lingkungan, Cinta Bangsa dan Tanah Air (Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2012). Megawangi (dalam Komalasari dan Saripudin, 2017) menegaskan bahwa nilai karakter yang selayaknya diajarkan kepada anak-anak meliputi : Cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya, Kemandirian dan Tanggung Jawa, Kejujuran/ amanah, kebijaksanaan, Hormat dan Santun, Dermawan, suka menolong dan gotong royong, Percaya diri, kreatif dan pekerja keras, Kepemimpinan dan keadilan, Baik hati dan rendah hati, Toleransi, kedamaian dan kesatuan.

Penilaian Pendidikan Karakter Anak Usia Dini

Pada umumnya, penilaian adalah suatu prosedur sistematis yang mencakup kegiatan mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan informasi yang dapat digunakan untuk membuat kesimpulan tentang karakteristik objek yang diukur. Penilaian mencakup semua cara yang digunakan untuk menilai kinerja individu (Kusaeri dan Suprananto, 2012).

Sementara menurut Runtukahu dan Kandou (2014) penilaian merupakan suatu pernyataan berdasarkan sejumlah fakta karakteristik anak dan mencakup

semua proses pembelajaran. Penilaian kinerja anak dilakukan untuk mengamati dan mengukur tingkat kemampuan anak dalam menyelesaikan suatu pekerjaan (Zulkifli, Majid dan Hassan, 2016).

Namun, penilaian pada anak usia dini bukan bertujuan untuk mengukur prestasi dan mencapai keberhasilan sekolastik. Penilaian yang dilakukan bertujuan untuk melihat tingkat kemajuan perkembangan serta kemampuan yang telah dilakukan anak dalam berbagai tindakan, sikap, kinerja, dan tampilan (Yusuf, 2009). Dalam melakukan penilaian pendidikan karakter terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan guru/pendidik yaitu: 1) Menyeluruh, 2) Berkesinambungan, 3) Objektif, 4) Mendidik, 5) Bermakna (Chasanah, 2014).

Penilaian Pendidikan Karakter

Penilaian adalah suatu proses untuk mengetahui keberhasilan suatu program kegiatan yang sesuai dengan tujuan atau kriteria yang telah ditetapkan (Sutijan, Makhfud, Lestari, & Chumdari, 2015). Penilaian dapat berfungsi dengan baik jika tersedia data yang sesuai dengan tujuan penilaian tersebut. Menurut Mardapi (2012) penilaian adalah kegiatan untuk menentukan pencapaian hasil pembelajaran yang dikategorikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, psikomotor dan afektif. Hal ini didukung oleh pendapat Arndt dan Tesar (2015) yang menyatakan bahwa

tujuan penilaian dapat dilihat sebagai sebuah metode umpan balik dalam proses pembelajaran, meningkatkan pengajaran, mengungkapkan pemahaman dan pemikiran ulang serta mengevaluasi kembali pembelajaran. Pendidikan karakter merupakan salah satu bidang dalam ranah afektif. Oleh sebab itu, penilaian pada pendidikan karakter merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengukur kemampuan pada ranah afektif.

Penilaian pada pendidikan karakter merupakan penilaian yang memerlukan data baik kuantitatif maupun kualitatif. Menurut Andersen dalam Mardapi, (2012), terdapat dua metode yang dapat dilakukan untuk melakukan penilaian pada karakter seseorang, yaitu metode observasi dan metode laporan-diri. Metode observasi dilakukan untuk melihat perilaku atau perbuatan yang ditampilkan, sedangkan metode laporan diri digunakan untuk mengetahui keadaan dirinya sendiri. Data kualitatif diperoleh dari hasil pengamatan, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil pengukuran hasil pengamatan. Oleh karena itu, untuk dapat memperoleh data yang akurat tentang pendidikan karakter diperlukan instrumen yang berbentuk nontes, yaitu instrumen yang hasilnya tidak ada yang salah atau benar.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan atau sering disebut *Research and Development (RnD)*. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan serta mengembangkan model penilaian pendidikan karakter untuk anak usia dini yang dapat dipergunakan sebagai alternatif penilaian di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. Tahap pelaksanaan prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model Borg and Gall dengan penyederhanaan menjadi enam tahapan, yaitu Pada tahap pengumpulan informasi dilakukan kegiatan yang berupa identifikasi masalah dan mengumpulkan informasi. Kegiatan dalam tahap perencanaan adalah mendesain instrumen penilaian.

Tahapan berikutnya adalah tahap pengembangan model terdiri dari mengembangkan model dan indikator penilaian. Di dalam tahapan ini juga dilakukan validasi model yang dilakukan oleh 2 orang pakar di bidang pendidikan anak usia dini. Pada tahap uji lapangan awal dilakukan pada kelompok terbatas untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan dari model penilaian yang dikembangkan.

Tahapan revisi produk dilakukan untuk memperbaiki kekurangan dari model yang dikembangkan. Tahapan yang terakhir adalah 6) uji lapangan utama. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan dari model

penilaian pendidikan karakter yang dikembangkan. (Emzir, 2012).

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di 3 (tiga) Taman Kanak-kanak yaitu Taman Kanak-kanak Tauladan, Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Pelem dan Taman Kanak-kanak Taman Indria di Kecamatan Pare Kabupaten Kediri.

Sampel Penelitian

Penelitian ini menggunakan sampel Anak Usia Dini di Kecamatan Pare Kabupaten Kediri sebanyak 3 sekolah Taman Kanak-kanak. Sampel penelitian dipilih setelah peneliti melakukan studi pendahuluan ke beberapa TK yang ada di Kecamatan Pare. Pemilihan pengambilan sampel menggunakan *purposive* sampling, yaitu pemilihan sampel dengan pertimbangan: 1) subyek penelitian terlibat langsung dengan proses pembelajaran, 2) sampel yang dipilih dalam penelitian ini memiliki data-data sebagai sumber informasi sesuai yang dibutuhkan untuk penelitian. Ujilapangan awal model dilakukan di TK Taman Indria Pare, selanjutnya uji lapangan utama dilakukan di TK Tauladan dan TK Dharma Wanita Pelem.

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif.

Instrumen dalam penelitian ini berupa skala penilaian pendidikan karakter dan angket. Instrumen tersebut telah divalidasi oleh dua orang ahli (*expert judgement*) dalam bidang pendidikan anak usia dini. Hasil validasi instrumen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Validitas

Item	Koef Valid	Ket.	Item	Koef Valid	Ket.	Item	Koef Valid	Ket.
A1	0,541	Valid	G1	0,586	Valid	L3	0,677	Valid
A2	0,589	Valid	G2	0,754	Valid	M1	0,750	Valid
A3	0,612	Valid	G3	0,754	Valid	M2	0,568	Valid
A4	0,727	Valid	G4	0,706	Valid	M3	0,811	Valid
B1	0,704	Valid	G5	0,571	Valid	N1	0,811	Valid
B2	0,725	Valid	G6	0,651	Valid	N2	0,833	Valid
B3	0,695	Valid	H1	0,669	Valid	N3	0,720	Valid
C1	0,602	Valid	H2	0,610	Valid	O1	0,592	Valid
C2	0,644	Valid	H3	0,696	Valid	O2	0,718	Valid
C3	0,667	Valid	I1	0,608	Valid	O3	0,747	Valid
D1	0,674	Valid	I2	0,732	Valid	O4	0,819	Valid
D2	0,590	Valid	I3	0,737	Valid	P1	0,598	Valid
D3	0,613	Valid	J1	0,745	Valid	P2	0,598	Valid
E1	0,721	Valid	J2	0,761	Valid	P3	0,659	Valid
E2	0,679	Valid	J3	0,764	Valid	P4	0,693	Valid
E3	0,660	Valid	K1	0,752	Valid	Q1	0,799	Valid
E4	0,723	Valid	K2	0,752	Valid	Q2	0,735	Valid
F1	0,674	Valid	K3	0,735	Valid	Q3	0,811	Valid
F2	0,789	Valid	K4	0,544	Valid	R1	0,667	Valid
F3	0,686	Valid	K5	0,699	Valid	R2	0,648	Valid
F4	0,566	Valid	L1	0,640	Valid	R3	0,811	Valid
F5	0,623	Valid	L2	0,708	Valid			

Hasil validitas menunjukkan bahwa nilai untuk setiap item dari keseluruhan yang berjumlah 65 berada diantara 0,4–0,8 (Retnawati, 2016). Artinya, ke-65 item dari instrumen penilaian pendidikan karakter dapat dinyatakan valid. Hasil reliabilitas menunjukkan bahwa nilainya sebesar 0,983. Berdasarkan ketentuan bahwa besarnya indeks keandalan yang dapat diterima adalah minimal 0,70 (Mardapi, 2012), maka ke-65 item dari instrumen penilaian pendidikan karakter dapat dinyatakan reliabel atau memiliki reliabilitas yang tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan Informasi

Pengumpulan informasi penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode wawancara pada guru dan kepala sekolah yang ada di Kecamatan Pare Kabupaten Kediri, untuk mengetahui bagaimana cara penilaian pendidikan karakter yang telah diterapkan. Lebih lanjut, peneliti juga melakukan observasi untuk mengamati proses belajar mengajar. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan dokumen Program Semester, RPPM, dan RPPH tentang penanaman nilai pendidikan karakter.

Perencanaan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa belum ada penilaian khusus untuk pendidikan karakter. Oleh sebab itu, peneliti melakukan studi literasi untuk mengembangkan model penilaian pendidikan karakter berdasarkan pedoman Dirjen PAUD.

Pengembangan Model

Pada tahap ini, terdapat tiga kegiatan yang telah dilakukan. Tahap pertama, peneliti melakukan *FGD (Focus Group Discussion)* untuk merancang draft penilaian pendidikan karakter. *FGD* dilakukan bersama dengan 11 guru, 3 kepala sekolah, 2 ahli di bidang PAUD, dan 2 peneliti. Tahap kedua, dilaksanakan *FGD* lagi untuk

menyusun aspek-aspek yang dinilai dalam pendidikan karakter. Tahap ketiga, dilakukan lagi *FGD* untuk menyusun indikator-indikator sesuai dengan aspek dalam pendidikan karakter. Hasil dari *FGD* dirumuskan 18 nilai pendidikan karakter dengan 65 indikator dengan kriteria penilaian: BM (Belum Muncul), MM (Mulai Muncul), M (Muncul), dan SM (Sudah Muncul).

Hasil Uji Lapangan Awal

Hasil uji lapangan awal pengembangan model penilaian pendidikan karakter anak usia dini di TK Taman Indria Kecamatan Pare disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Lapangan Awal

Var.	Ind.	Nilai KMO	Sumb. Efektif	Koef. Korelasi	Ket.
Kecintaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa	A1	0,654	0,783	0,647	Sig.
	A2		0,715	0,603	Tidak Sig. (A4)
	A3		0,679	0,766	Sig.
	A4		0,386	0,609	Tidak Sig. (A2)
Kejujuran	B1	0,579	0,767	0,552	Sig.
	B2		0,614	0,579	Tidak Sig. (B3)
	B3		0,462	0,645	Tidak Sig. (B2)
Toleransi	C1	0,556	0,291	0,871	Tidak Sig. (C3)
	C2		0,861	0,533	Sig.
	C3		0,841	0,535	Tidak Sig. (C1)
Disiplin	D1	0,627	0,486	0,773	Sig.
	D2		0,759	0,590	Sig.
	D3		0,708	0,605	Sig.
Kerja Keras	E1	0,823	0,791	0,806	Sig.
	E2		0,848	0,761	Sig.
	E3		0,755	0,860	Sig.
	E4		0,615	0,912	Sig.
Kreatif	F1	0,777	0,667	0,751	Tidak Sig. (F4)
	F2		0,585	0,782	Sig.
	F3		0,641	0,791	Sig.
	F4		0,354	0,779	Tidak Sig. (F1)
	F5		0,739	0,787	Sig.

Var.	Ind.	Nilai KMO	Sumb. Efektif	Koef. Korelasi	Ket.
Mandiri	G1	0,738	0,742	0,752	Tidak Sig. (G5)
	G2		0,702	0,715	Tidak Sig. (G4)
	G3		0,700	0,709	Sig.
	G4		0,840	0,779	Tidak Sig. (G2)
	G5		0,768	0,686	Tidak Sig. (G1&G2)
	G6		0,845	0,773	Sig.
Demokratis	H1	0,627	0,546	0,700	Sig.
	H2		0,771	0,587	Sig.
	H3		0,647	0,631	Sig.
Rasa Ingin Tahu	I1	0,699	0,666	0,762	Sig.
	I2		0,775	0,661	Sig.
	I3		0,730	0,693	Sig.
Semangat Kebangsaan	J1	0,606	0,787	0,570	Sig.
	J2		0,588	0,636	Sig.
	J3		0,584	0,638	Sig.
Cinta Tanah Air	K1	0,741	0,605	0,767	Sig.
	K2		0,683	0,727	Sig.
	K3		0,843	0,767	Sig.
	K4		0,735	0,747	Sig.
	K5		0,583	0,691	Sig.
Menghargai Prestasi	L1	0,666	0,740	0,713	Sig.
	L2		0,882	0,610	Sig.
	L3		0,748	0,705	Sig.
Berahabat / Berkomunikasi	M1	0,698	0,848	0,654	Sig.
	M2		0,853	0,650	Sig.
	M3		0,689	0,865	Sig.
Cinta Damai	N1	0,686	0,825	0,683	Sig.
	N2		0,898	0,625	Sig.
	N3		0,740	0,795	Sig.
Gemar Membaca	O1	0,788	0,937	0,703	Sig.
	O2		0,905	0,721	Sig.
	O3		0,840	0,881	Sig.
	O4		0,801	0,921	Sig.
Peduli Lingkungan	P1	0,765	0,595	0,861	Sig.
	P2		0,822	0,717	Sig.
	P3		0,825	0,702	Sig.
	P4		0,720	0,853	Sig.
Peduli Sosial	Q1	0,645	0,863	0,594	Sig.
	Q2		0,807	0,617	Sig.
	Q3		0,594	0,824	Sig.
Tanggung Jawab	R1	0,706	0,707	0,737	Sig.
	R2		0,789	0,664	Sig.
	R3		0,715	0,728	Sig.

Berdasarkan tabel hasil analisis uji lapangan awal dapat disimpulkan: (1) pada nilai KMO menunjukkan bahwa penggunaan analisis faktor tepat untuk menganalisis tiap-tiap indikator pada keseluruhan nilai karakter, (2) seluruh indikator memberikan sumbangan yang efektif terhadap faktor dalam variabel tiap-tiap nilai karakter, (3) beberapa indikator pada tiap-tiap nilai karakter berkorelasi kuat dan signifikan dengan indikator yang lain.

Hasil uji lapangan utama

Hasil uji lapangan utama pengembangan model penilaian pendidikan karakter anak usia dini di TK Tauladan dan TK Dharma Wanita Pelem Kecamatan Pare disajikan pada tabel 3.

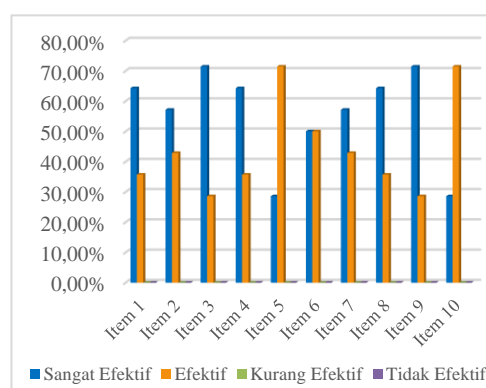
Tabel 3. Hasil Analisis Uji Lapangan Utama

Var.	Ind.	Nilai KMO	Sumb. Efektif	Koef. Korelasi	Ket.
Kemauan terhadap Tuhan Yang Maha Esa	A1	0,734	0,732	0,682	Sig.
	A2		0,660	0,726	Sig.
	A3		0,645	0,767	Sig.
	A4		0,395	0,831	Sig.
Kejujuran	B1	0,753	0,853	0,730	Sig.
	B2		0,830	0,766	Sig.
	B3		0,830	0,766	Sig.
Toleransi	C1	0,678	0,732	0,675	Sig.
	C2		0,809	0,629	Sig.
	C3		0,644	0,765	Sig.
Disiplin	D1	0,527	0,169	0,719	Tidak Sig.
	D2		0,747	0,518	Sig.
	D3		0,782	0,517	Sig.
Keajaib Keras	E1	0,823	0,643	0,808	Sig.
	E2		0,776	0,769	Sig.
	E3		0,695	0,823	Sig.
	E4		0,705	0,803	Sig.
Kreatif	F1	0,859	0,629	0,868	Sig.
	F2		0,812	0,800	Sig.
	F3		0,737	0,857	Sig.
	F4		0,579	0,902	Sig.
	F5		0,572	0,911	Sig.
Demokratis	H1	0,605	0,420	0,800	Sig.
	H2		0,764	0,572	Sig.
	H3		0,734	0,579	Sig.
Rasa Ingin Tahu	I1	0,654	0,561	0,850	Sig.
	I2		0,811	0,612	Sig.
	I3		0,802	0,615	Sig.
Semangat Kebangsaan	J1	0,691	0,681	0,702	Sig.
	J2		0,745	0,656	Sig.
	J3		0,655	0,727	Sig.
Cinta Tanah Air	K1	0,731	0,543	0,835	Sig.
	K2		0,381	0,720	Tidak Sig. (K5)
	K3		0,859	0,670	Sig.
	K4		0,641	0,749	Sig.
	K5		0,528	0,743	Tidak Sig. (K2)
Menghargai Prestasi	L1	0,644	0,740	0,641	Sig.
	L2		0,843	0,596	Sig.
	L3		0,617	0,746	Sig.

Berdasarkan tabel hasil analisis uji lapangan awal dapat disimpulkan:(1) pada nilai KMO menunjukkan bahwa penggunaan analisis faktor tepat untuk

Berakhlak / Berkomunikasi	M1	0,683	0,730	0,656	Sig.
	M2		0,728	0,657	Sig.
	M3		0,608	0,766	Sig.
Cinta Dunia	N1	0,682	0,722	0,712	Sig.
	N2		0,837	0,629	Sig.
	N3		0,705	0,730	Sig.
Gemar Membaca	O1	0,816	0,821	0,787	Sig.
	O2		0,632	0,869	Sig.
	O3		0,861	0,788	Sig.
	O4		0,804	0,845	Sig.
Penuhi Lingkungan	P1	0,688	0,456	0,719	Sig.
	P2		0,790	0,666	Sig.
	P3		0,785	0,665	Sig.
	P4		0,516	0,745	Sig.
Penuhi Sosial	Q1	0,715	0,726	0,767	Sig.
	Q2		0,817	0,670	Sig.
	Q3		0,761	0,723	Sig.
Tanggung Jawab	R1	0,641	0,583	0,762	Sig.
	R2		0,740	0,629	Sig.
	R3		0,829	0,595	Sig.

menganalisis tiap-tiap indikator pada keseluruhan nilai karakter, (2) seluruh indikator memberikan sumbangan yang efektif terhadap faktor dalam variabel tiap-tiap nilai karakter, (3) hampir semua indikator pada tiap-tiap nilai karakter berkorelasi kuat dan signifikan dengan indikator yang lain. Hasil analisis data keefektifan penggunaan model berdasarkan tabel dapat disimpulkan bahwa total nilai dari sepuluh item sebesar 498 yang artinya model sangat efektif (lihat gambar 1)



Gambar 1. Analisis Per Item

KESIMPULAN

Hasil analisis faktor pada 65 indikator menghasilkan korelasi yang kuat dan signifikan, sehingga model penilaian yang telah dikembangkan layak digunakan dan dapat menilai pendidikan karakter yang telah diajarkan. Hasil analisis angket keefektifan penggunaan model penilaian pendidikan karakter anak usia dini diperoleh skor sebesar 498, hal ini berarti penggunaan model penilaian pendidikan karakter sangat efektif untuk digunakan di sekolah Taman Kanak-kanak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arndt, S., & Tesar, M. (2015). Early childhood assessment in Aotearoa New Zealand: Critical perspectives and fresh openings, *6*(2), 71–86. <https://doi.org/10.1515/jped-2015-0014>
- Chasanah, R. (2014). *Pendidikan Karakter Melalui Percobaan Sains Sederhana untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Dimerman, S. (2009). *Character is The Key*. Canada: Wiley.
- Dirjen PAUD, D. J. P. A. U. D. K. P. N. Pendidikan karakter pada pendidikan anak usia dini (2012).
- Emzir. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Gunawan, H. (2012). *Pendidikan Karakter*. Bandung: Alfabeta.
- Khoiriyah. (2016). Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Jurnal PAUD Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(1), 39–45.
- Komalasari, K., & Saripudin, D. (2017). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Aplikasi Living Values Education*. Bandung: Refika Aditama.
- Kusaeri, & Suprananto. (2012). *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Lestaringrum, A. (2016). *Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini*. Kediri: Adjie Media Nusantara.
- Lickona, T. (2013). *Pendidikan Karakter Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik. Terjemahan Lita S.* Bandung: Nusa Media.
- Mardapi, D. (2012). *Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Park, N., & Peterson, C. . (2004). Assessment Of Character Strengths Among Youth: The Values In Action Inventory Of Strengths For Youth. Positif Development Conference in the USA. *Sage Journals*.
- Retnawati, H. (2016). *Validitas, Reliabilitas, dan Karakteristik Butir*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Rohita, & Nurfadilah. (2017). Pelaksanaan Penilaian Pembelajaran di Taman Kanak-kanak (Studi Deskriptif pada Taman Kanak-kanak di Jakarta) *1*, (1), 53–62.
- Runtutahu, J. T., & Kandou, S. (2014). *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Sutijan, Makhfud, H., Lestari, L., & Chumdari. (2015). pengembangan instrumen penilaian pendidikan karakter terpadu, *18*(2).
- Suyanto, S. (2012). Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, *1*(1), 1–10.
- Yusuf, A. . (2009). Penerapan Assessment (Penilaian) Pendidikan Anak Usia Dini Ala Indonesia. *Pertemuan Ilmiah Forum FIP-JIP Se-Indonesia*, 1–18.
- Zulkifli, I. N., Majid, R. A., & Hassan, A. (2016). The Assessment of Children 's Performance at Child Care Centre. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, *234*, 64–73. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.10.220>

UNIT STUDIES CURRICULUM: STRATEGI GURU DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM DI JUNGLE SCHOOL SIDOMUKTI

Yunita Iriani Kawaitouw¹, Ajeng Ayu Widiastuti², Mozes Kurniawan³

PG PAUD, FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

E-mail: 27204108@student.uksw.edu¹, ajeng.widiastuti@staff.uksw.edu²,

mozes.kurniawan@staff.uksw.edu³

ABSTRAK

This observation is purposed to know the teacher's strategy in implementing Unit Studies Curriculum. The type of this observation is a qualitative observation that would be held in 4 months through direct participation in the classroom from the beginning till the end of the activity. Subjects of the observation are 5 teachers which there are 4 preschool teachers and 1 kindergarten teacher in detail. The data gathering techniques is using a semi-structured interview, observation, and documentation. Used observation instrument is thought the interview questions according to the topics that are about to be observed. Used data analysis technique is a descriptive qualitative one. The results of this study indicate that the teacher's strategy in implementing the Unit Studies curriculum at Jungle School is run through interesting and creative play activities, and with games such as touch and tell games, matching games, exercise games, opposite games, paper telephone cups and several games. others that are different every day.

Keywords: Learning Strategies, Unit Studies Curriculum, A Method of Play.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi guru dalam mengimplementasikan *Unit Studies Curriculum*. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang dilaksanakan selama 4 bulan melalui partisipasi langsung di dalam kelas dari awal kegiatan berlangsung hingga kegiatan berakhir. Subjek penelitian berjumlah 5 orang guru dengan rincian 4 orang guru *preschool* dan 1 orang guru *kindergarten*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara semiterstruktur, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan melalui pertanyaan-pertanyaan wawancara sesuai dengan topik-topik yang ingin diteliti. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi guru dalam mengimplementasikan kurikulum *Unit Studies* di Jungle School dijalankan melalui kegiatan bermain yang dibuat dengan menarik dan kreatif, dan dengan *games* seperti *touch and tell game*, *matching game*, *exercise game*, *opposite game*, *paper cup telephone* dan beberapa *game* lainnya yang berbeda setiap harinya.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran, Unit Studies Curriculum, Metode Bermain

PENDAHULUAN

Kurikulum ialah sejumlah mata pelajaran yang ditempuh dan di pelajari untuk memperoleh pengetahuan. Kurikulum diartikan program pembelajaran serta

pengalaman belajar yang disediakan sekolah melalui kegiatan-kegiatan secara sistematis untuk membantu pertumbuhan, perkembangan dan sosial siswa (Winarso, 2017).

Dalam jenjang Pendidikan Anak Usia Dini, terdapat juga kurikulum

yang menjadi acuan dalam pelaksanaan proses belajar dan bermain untuk mencapai tujuan pertumbuhan dan perkembangan anak yang optimal. Kurikulum yang pernah dikembangkan dan diberlakukan pada jenjang PAUD di Indonesia adalah Kurikulum 2013 PAUD, Kurikulum Berbasis Kompetensi. Menurut Bestdone (dalam Cholimah, 2012) pengembangan kurikulum harus dikuasai oleh setiap guru tanpa terkecuali, jika guru gagal dalam mengembangkan kurikulum maka ia gagal dalam kerjanya. Pengembangan kurikulum itu sendiri merupakan bagian yang esensial dari pada program pendidikan.

Pada umumnya sekolah PAUD di Salatiga menggunakan kurikulum 2013 PAUD sebagai kurikulum utama. Di Salatiga terdapat sekolah yang tidak menggunakan kurikulum 2013, sekolah ini menggunakan kurikulum sendiri yang disebut *Unit Studies* untuk diaplikasikan dalam kegiatan proses belajar mengajar di Jungle School. Proses pembelajaran di Jungle School memanfaatkan benda-benda sekitar alam seperti ranting pohon, daun-daun dan *games* yang menarik.

KAJIAN TEORITIK

Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) kurikulum

merupakan suatu rencana yang meliputi ilmu disiplin, perkembangan, serta menyesuaikan dengan karakteristik setiap siswa dan disesuaikan dengan kebutuhan daerah dengan mengikuti perkembangan jaman sehingga sesuai dengan asas manfaatnya (Maryatun, 2014)

Berdasarkan teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa, kurikulum merupakan payung besar yang dikembangkan oleh setiap lembaga, yang berisi tentang filosofi, pandangan, kepercayaan, cara belajar anak, materi pembelajaran, dan rancangan pembelajaran anak.

Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut NAEYC *Early Childhood Program Standar* terdapat 2 (dua) hal penting tentang kurikulum bagi anak usia dini yaitu, (1) Kegiatan pembelajaran diterapkan melalui bermain dan disesuaikan dengan kurikulum yang berpusat pada anak serta mendukung pembelajaran dan perkembangan baik estetika, kognitif, emosional, bahasa, fisik dan sosial, (2) berbagai konsep dan perkembangan dapat ditinjau dari hasil kurikulum (Sujiono, 2009). Penyampaian kurikulum oleh guru diharapkan dapat membantu dan menyediakan pengalaman belajar dalam mengembangkan potensi anak pada jenjang selanjutnya serta memberikan kesempatan pada anak untuk berkreatifitas, belajar secara mandiri dan berkelompok sesuai kebutuhan dan minat.

Unit Studies Curriculum

Unit Studies Curriculum adalah kurikulum yang digunakan oleh Jungle School. Kurikulum ini dibuat oleh pengelola sekolah dari hasil observasi terhadap murid-murid yang bersekolah di Jungle School yang mempelajari tentang tema secara terstruktur dimulai dari huruf A hingga huruf Z, dan juga memiliki tema mengenai hari-hari besar seperti natal, paskah. Dalam kurikulum *Unit Studies* terPada setiap tema terdapat *fun fact and inspirational info*, *aktivitas ideas*, dan *craft ideas* sebagai panduan bagi guru dalam menemukan ide-ide atau kegiatan yang baru.

Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini

Tujuan Garis Besar Program Kegiatan Belajar TK adalah membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan anak dalam beradaptasi dengan lingkungannya dan tumbuh kembang anak selanjutnya (Nurmaidah, 2015).

Adapun strategi pembelajaran pada anak usia dini ialah selalu mengedepankan aspek-aspek aktivitas bermain, bernyanyi (bergembira), dan bekerja dalam arti berkegiatan merupakan tiga ciri PAUD. Ketiga hal ini akan mengasah otak, kecerdasan, emosi, dan keterampilan fisik yang dilakukan dengan ceria, bebas, dan tanpa beban.

Numaidah (2015) menyatakan untuk melaksanakan proses pembelajaran di lembaga pendidikan TK sangat membutuhkan strategi pembelajaran yang: (1) aktif, yakni memfokuskan pada keaktifan dan keterampilan anak untuk berkegiatan, berlatih secara mandiri yang selaras dengan pola pikir dan emosi anak; dan (2) atraktif, yakni metode pembelajaran yang menarik, menyenangkan, tidak membosankan, kreatif, dan bervariasi, sehingga tidak membuat anak menjadi bosan saat belajar dan berlatih. Kedua proses pembelajaran diatas merupakan strategi yang sangat sesuai untuk diterapkan di lembaga pendidikan TK. Penelitian ini bertujuan untuk memahami strategi yang digunakan guru dalam implementasi *Unit Studies Curriculum* di Jungle School.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologis, yaitu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari generalisasi (Sugiyono, 2010).

Data diperoleh dari hasil observasi di dalam kelas dengan berpartisipasi selama proses

pembelajaran hingga berakhirnya kegiatan. Subjek penelitian ini berjumlah 5 orang guru yaitu 4 orang guru *preschool* dan 1 orang guru *kindergarten*. Penelitian ini dilaksanakan di TK Jungle School.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Unit Studies Curriculum di Jungle School

Kurikulum *Unit Studies* merupakan kurikulum yang dibuat sendiri oleh pengelola sekolah. Berdasarkan hasil observasi, kurikulum ini pada dasarnya sama dengan kurikulum pada umumnya yaitu berupa tema, akan tetapi Kurikulum *Unit Studies* menyediakan dan membahas tema berdasarkan abjad dari huruf A (*alligator*), B (*bugs*), C (*camping*), D (*dinosaurus*), E (*eggs*), F (*farms*), G (*gardening*), H (*hot air balloons*), I (*gloos*), J (*jungle*), K (*koalas and kangaroos*), L (*lions, leopards, ect*), M (*music*), N (*nocturnal*), O (*ocean*), P (*pirates*), Q (*queen*), R (*robots*), S (*snakes*), T (*tools and tuilding*), U (*universe*), V (*vehicles*), W (*weather*), X (*xray and doctor*), Y (*yeehaw (wild west)*), Z (*zoo*),

Perencanaan Implementasi *Unit Studies Curriculum* di Jungle School

Sebelum guru melaksanakan pembelajaran, guru mengembangkan kurikulum dengan membuat *lesson plan* yang disebut sebagai tahap

perencanaan. Untuk mengetahui tahap-tahap perencanaan, penulis mengikuti proses perencanaan implementasi yang dilakukan di Jungle School. Secara umum perencanaan implementasi *Unit Studies Curriculum* pada setiap jenjang (*cicak class*, *kus-kus class*, *tiger class*, *orang utan class*, dan *kindergarten*) yang dibuat oleh guru memuat tahapan-tahapan pembelajaran yang sama, yaitu: Menyiapkan *lesson plan* sebagai panduan dalam menjalankan proses pembelajaran, Menyiapkan media pembelajaran, Menyiapkan bahan dan alat untuk membuat *craft*, Mempersiapkan *games*, Mempersiapkan cerita, Menyediakan beberapa permainan di kelas.

Implementasi *Unit Studies Curriculum* di Jungle School

Implementasi *Unit Studies Curriculum* pada setiap jenjang memiliki tahapan yang sama secara umum dengan sekolah lain. Namun tahapan pembelajaran pada jenjang *kindergarten* dijalankan sedikit berbeda. Kegiatan dimulai dengan *circle time*, pembelajaran sains yang membahas tema sains pada minggu tersebut, serta *rotasi time* dimana setiap kelompok anak akan dibagi ketiap station yang ada yaitu station *math* dan literasi. Berikut adalah tahapan implementasi *Unit Studies Curriculum* yang dilakukan guru-guru di Jungle School pada table 1.

Tabel 1. Tahapan Implementasi

No	Tahapan Implementasi Unit Studies Curriculum
1.	Free Play Outside or Inside, kegiatan bermain bebas di area aula (indoor) maupun di area playground kecil (outdoor).
2.	Circle Time, kegiatan pembuka yang dilakukan setiap guru di Jungle School.
3.	Craft Time, kegiatan yang direncanakan guru di dalam lesson plan.
4.	Snack Time
5.	Free Play Outdoors, dilakukan oleh guru dala bentuk bermain bebas pada pagi hari yang mewajibkan anak-anak bermain di area playground.
6.	Circle Time, menyelesaikan pekerjaan tangan yang belum selesai.
7.	Potty Break and Story Time merupakan kegiatan akhir membacakan cerita
8.	Class Guide Play, anak bermain bebas sambil menunggu orang tua menjemput

Strategi Guru di Jungle School Melalui Bermain

Dari tahapan pembelajaran yang telah dijalankan, guru-guru di Jungle School juga mempunyai beberapa strategi khusus dalam kegiatan belajar yang sesuai dengan tema namun tidak mengikuti LKS. Tema dijalankan sesuai dengan abjad dari huruf A-Z. Sehingga guru dapat mengajarkan anak tentang abjad secara berurutan, bentuk, bunyi, dan beberapa kata dengan awalan huruf tersebut melalui *games* teka-teki, *flash card*, *rainbow time*, dan *games* lainnya. Guru-guru juga menggunakan beberapa strategi seperti bermain melalui permainan *indoor* dan *outdoor*, melalui alam, menggunakan barang bekas, dan bermain menggunakan *craft project*.

Strategi Bermain Permainan Indoor dan Outdoor

Bermain permainan *indoor* dan *outdoor* menjadi salah satu strategi

pembelajaran yang digunakan setiap guru di Jungle School sehingga anak merasa senang dalam mengikuti kegiatan belajar. Dari hasil pengamatan bermain *indoor* dijalankan setiap guru selama 1 jam dari pukul 08.00-09.00 WIB di area aula bersama anak-anak dan guru-guru dari kelas lain. Guru-guru telah membuat beberapa *spot* berupa *spot* balok, boneka, rumah-rumahan, mobil-mobilan, dan *spot jungle café*. Anak-anak diberikan kebebasan dalam bermain dan guru-guru diharuskan terlibat dalam bermain, bercerita, atau melakukan beberapa hal lainnya seperti membantu anak-anak merapikan mainan, dll.

Berdasarkan wawancara, kegiatan ini disediakan sebagai pijakan awal pembelajaran yang membantu anak membangun minat dan perasaan senang sebelum mengikuti kegiatan di kelas. Menurut guru *preschool* kegiatan bermain bebas membantu anak-anak dalam melatih jiwa sosialisasinya. Sedangkan menurut guru *kindergarten* permainan *indoor* sebagai pijakan awal agar anak semangat tetapi juga membuat anak berkreasi dengan membuat peraturan dan *games* yang akan dimainkan, anak juga dapat mengembangkan kemampuan berbahasa dan memperbanyak kosa-kata dengan cara berkomunikasi dengan teman-temannya.

GD: *Jadi pijakan awal bermain bebas itu sebenarnya bertujuan untuk mempersiapkan anak terlebih dahulu*

agar anak aktif dan siap mengikuti pembelajaran di kelas.

Permainan *outdoor* dilakukan anak di *playground*. Selama permainan berlangsung, terlihat guru-guru juga turut berpartisipasi di dalamnya. Contohnya saat anak-anak bermain permainan *jumping*, guru juga terlihat ikut bermain bersama-sama dan mengikuti aturan yang ada yaitu ikut berbaris menunggu giliran. Tidak hanya itu, anak-anak juga bermain *games* yang dibuat sendiri seperti *games freez take* dan beberapa *games* lainnya yang melibatkan guru di dalamnya untuk melatih dan mengembangkan *gross motor* hal ini sesuai dengan hasil wawancara;

GD: *Untuk permainan outdoor sendiri karena berada diluar jadi lebih menysasar ke gross motor skill, anak-anak jadi bisa berlarian menangkap teman-teman, bahkan membuat peraturan sendiri ketika bermain. Sedangkan kalau permainan indoor anak-anak lebih tenang. Tidak hanya itu permainan outdoor mengajarkan anak untuk belajar mengikuti peraturan yang dibuat, untuk membantu anak memahami dan menerapkan guru juga ikut menaati peraturan ketika bermain bersama murid.*

Strategi Bermain Melalui Alam

Hasil pengamatan, bermain melalui alam merupakan strategi guru dalam menyampaikan materi secara nyata agar mempermudah anak memahaminya. Berdasarkan wawancara, pengelola sekolah

menambahkan bahwa dari pengalaman anak akan lebih paham dan mudah mengingat apa yang mereka dapatkan.

PS: *Karena memang caranya anak itu bermain lewat salah, lewat eksperimen, lewat pengalaman kalau hanya kita kasih mereka teori belum ada aplikasian langsung di hidupnya ya tetap mereka belum paham.*

Guru juga mengatakan bahwa dari kegiatan tersebut, anak bisa merasakan, melihat, sehingga semua indra terpakai, anak juga lebih mudah menyerap setiap penjelasan yang diberikan.

GD: *Anak bisa belajar langsung dari yang aslinya gk hanya gambar, jadi merasakan melihat semua indra terpakai untuk belajar itu. Anak lebih bisa menyerap karna setiap anak kan belajarnya konkrit.*

Strategi Bermain Menggunakan Barang Bekas

Hasil observasi di Jungle School menunjukkan barang bekas dimanfaatkan oleh guru-guru untuk permainan anak pada area outdoor dan indoor. Area outdoor, barang bekas seperti kayu untuk pondok dan rumah pohon, ban bekas untuk ayunan, karet bekas untuk permainan lompat, panci dan wajan bekas untuk permainan musik, dll. Sedangkan area indoor, guru menggunakan barang bekas yang terdapat di dalam kelas, seperti bola kertas dari koran untuk bermain lempar bola, sedotan bekas untuk bermain lempar sedotan ke

dalam wadah, mengisi wadah dengan air menggunakan botol bekas, dll.

Dari hasil wawancara, menurut guru pemanfaatan barang bekas yang dilakukan di sekolah sesuai dengan lingkungan sekolah yaitu sekolah alam. Guru menggunakan barang bekas dalam mengajari anak untuk lebih menyayangi, menjaga, merawat bumi dan menanamkan konsep 3R “*reduce, reuse, dan recycle*”.

GD: *Dalam sekolah alam kita mengajarkan anak untuk lebih mencintai bumi, dengan cara anak diberi pengetahuan tentang reduce, reuse dan recycle, seperti membuat kreatifitas dari barang bekas, lebih mengurangi penggunaan barang-barang berbahan dasar plastik serta anak diajak untuk menggunakan kembali barang-barang yang masih bisa terpakai seperti plastik bersih untuk digunakan kembali.*

Strategi Bermain Menggunakan Grup Project Atau Individu Project (Craft)

Bermain menggunakan grup *project* atau individu *project* (craft) juga merupakan kegiatan bermain yang disediakan guru-guru di Jungle School. Pada Grup *project* guru mengajak anak-anak untuk membuat *craft* secara berkelompok pada hari senin. Setelah jadi, *craft* diletakkan di tempat yang luas dalam kelas sehingga anak-anak dapat memainkannya secara bersama-sama. Sedangkan individu *project* ini dimainkan secara bersama-sama tetapi menggunakan *craft* masing-

masing anak, karena setiap anak memiliki *craft* sendiri-sendiri.

Dari hasil observasi, bermain menggunakan grup dan individu *project* biasa digunakan setelah guru membahas tentang tema. Di *preschool* setiap kelas akan membuat grup *project* lalu diletakkan di area *indoor* (aula) sehingga dapat dimainkan secara bersama-sama dengan kelas lain. Sedangkan di *kindergarten* grup *project* akan diletakkan di kelas sehingga dapat menghias kelas maupun dapat dimainkan oleh anak-anak. Berdasarkan wawancara kegiatan ini bertujuan untuk mengajarkan anak bahwa *craft* yang dibuat bermanfaat menjadi suatu permainan maupun untuk memperindah kelas.

GD: *Jadi mereka, yang mereka bikin itu berguna sebenarnya sih ada yang hanya untuk di pajang yang mereka buat, trus kadang kayak dulu kan kemarin bikin bola dari kertas trus kita pakai ya biar apa ya, biar mereka tau bahwa apa yang mereka buat itu sebenarnya bisa bermanfaat juga, mereka bisa bermain dari apa yang sudah mereka bikin.*

Pembahasan

Perencanaan Unit Studies Curriculum

Dari hasil observasi, sebelum pelaksanaan pembelajaran dijalankan, guru akan membuat lesson plan yang berisi kegiatan sesuai dengan kesiapannya maksimal 1 hari sebelum kegiatan berlangsung.

Guru kelas yang bersangkutan membuat *lesson plan* di lingkungan sekolah agar para guru dapat saling berbagi ide dan masukan untuk pengembangan pembelajaran di kelas. Persiapan *lesson plan* sudah termasuk media pembelajaran, *craft*, cerita, *games* yang disesuaikan dengan kebutuhan setiap jenjang. Hal ini sesuai dengan pendapat Sujiono (2009) bahwa kurikulum merupakan suatu penerapan yang sangat terencana sehingga perencanaan implementasi *Unit Studies* di Jungle School merupakan bagian yang penting dilakukan sebelum pelaksanaan pembelajaran oleh guru.

Implementasi *Unit Studies Curriculum* oleh Guru *Preschool* (cicak class, kus-kus class, tiger class, orang utan class) dan *Kindergarten*

Secara umum implementasi yang dilakukan guru-guru *preschool* dan *kindergarten* di Jungle School yaitu melalui bermain dibuat sesuai dengan tema, topik pembelajaran maupun tingkat usia anak. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan bersemangat bagi anak (Fadillah, 2016). Menurut Hartley (dalam Mahardika, 2014) bermain adalah unsur penting sebagai sarana komunikasi, sosialisasi, anak dapat mengeksplor dunia, memahami diri sendiri, belajar memecahkan masalah, dan melatih setiap kecerdasan yang ada. Setiap guru memiliki caranya masing-masing dalam menjalankan kegiatan belajar

mengajar. Berdasarkan hasil wawancara, penerapan kurikulum di Jungle School banyak menyampaikan materi melalui bermain karena anak-anak identik dengan bermain. Melalui bermain mereka belajar banyak hal, mengembangkan setiap aspek, mencapai rasa senang dan nyaman ketika mengikuti proses pembelajaran. Guru yakin dengan bermain anak belajar melalui pengalaman, bersosialisasi, berkomunikasi, berkreasi membuat *games* bersama teman-teman, serta membuat peraturan.

Berdasarkan hasil penelitian guru *cicak*, *tiger* dan *kus-kus* kelas menjalankan kegiatan *circle*, guru mengajak anak melakukan kegiatan yoga yang bertujuan untuk melatih *gross motor* dan melibatkan anak langsung dengan alam sekitar melalui *games* “*rocks, hidden paper*” dan beberapa *games* lainnya. Melibatkan anak secara langsung dengan alam merupakan alternatif yang sangat penting karena anak memiliki kesempatan lebih banyak dalam mengembangkan aspek-aspek yang ada.

Proses pembelajaran *circle time* diisi guru dengan mengajarkan anak belajar membaca permulaan, seperti mengenalkan dan mengingatkan huruf serta bunyi dari huruf tersebut, dan menghubungkan bunyi tersebut. Menurut Anderson (dalam Astuti, 2016) mengemukakan bahwa kemampuan membaca awal adalah kegiatan membaca yang diberikan

secara terpadu yaitu mengaitkan keterampilan antara pengenalan huruf dan kata, menghubungkan dan membunyikan. Membaca permulaan ini dilakukan oleh guru B dan C, namun dengan perlakuan atau cara yang berbeda seperti menuliskan di papan dan penggunaan media huruf. Di *kindergarten* guru mengajarkan anak tentang *math*, *science*, dan *literacy* sebagai bekal saat anak berada di bangku Sekolah Dasar, melalui *games* dan objek nyata. Kesiapan untuk memasuki sekolah dasar lebih menitikberatkan pada aspek kognitif dan literasi seperti membaca, menulis, dan berhitung (Syarfina, Yetti, & Fridani, 2018).

Berdasarkan wawancara pembelajaran konsep *math*, *science*, dan *literacy* anak akan mudah dipahami dan merasakan secara nyata saat disampaikan melalui *games* dan menggunakan benda *real*. Membantu anak mengembangkan aspek bahasa, guru cicak kelas dan *kindergarten* juga menyediakan waktu membaca buku bagi setiap anak.

Sedangkan pemberian waktu membaca buku bagi guru cicak, bertujuan untuk membantu anak menyalurkan imajinasi, belajar berbicara, dan menceritakan kepada orang lain sesuai dengan gambar yang dilihat tanpa mengikuti teks pada buku cerita. Hal ini serupa dengan pendapat Nurgiyantoro (dalam Afnida, Fakhriah, & Fitriani, 2016) gambar bertujuan untuk memperkaya kosa kata, membuat karakter secara

nyata, serta sebagai imajinasi dan daya tangkap terhadap teks yang masih terbatas.

Strategi Guru di Jungle School Melalui Bermain

Berdasarkan hasil penelitian, dalam menjalankan proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan nyaman, guru menjalankan kegiatan melalui bermain. Beberapa kegiatan bermain dilakukan sesuai dengan tema pembelajaran dan beberapa dilakukan sesuai dengan kebutuhan anak. Menurut Dockett dan Fleer (dalam Sujiono, 2009) pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan diri anak bisa didapatkan melalui proses bermain, karena bermain merupakan kebutuhan bagi anak. Kegiatan bermain yang diberikan bermacam-macam dari permainan *indoor* dan *outdoor*, bermain melalui alam, bermain menggunakan bahan bekas dan bermain dengan *project* yang telah dibuat.

Guru juga memberikan permainan *outdoor* bagi setiap anak dengan bebasnya. Pada permainan *outdoor* anak lebih banyak bermain menggunakan fisik yang melibatkan energi sangat banyak seperti memanjat, melompat, berlari, bergelantungan, bermain bola, yang menggunakan koordinasi tubuh. Permainan yang melibatkan energi ini membantu anak untuk menjadi penjelajah yang aktif dalam lingkungannya, membantu anak dalam mengendalikan tubuh, dan

membantu anak dalam mengkoordinasikan setiap bagian tubuh yang berbeda (Sujiono, 2009).

Belajar melalui alam sekitar membantu anak dalam memahami materi dengan baik, anak juga belajar hal-hal baru secara alami dari pengalaman yang diperoleh. Bermain menggunakan barang bekas dan craft juga digunakan untuk mengajarkan anak tentang merawat, melindungi dan menyanyangi bumi, anak juga belajar bahwa craft yang telah dibuat dapat bermanfaat selain menjadi permainan tetapi juga dalam menghias kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa strategi implementasi kurikulum di Jungle School diterapkan melalui bermain. Pembelajaran tidak mengikuti LKS, tema diberikan sesuai abjad dari A-Z, yang bertujuan untuk mengajarkan anak tentang abjad secara berurutan, bentuk, bunyi serta beberapa kata sesuai abjad, yang disampaikan sesuai usia dan topik pembelajaran melalui dengan penggunaan media dari alam, barang bekas, dll, agar anak mudah memahani, merasa senang dan nyaman dalam mengikuti pembelajaran, anak juga belajar banyak hal melalui pengalaman yang di dapat dengan melihat dan menyentuh objek nyata dialam, dan membantu anak memahami

bagaimana cara melindungi dan merawat bumi dengan penggunaan barang bekas serta belajar menghargai *craft* yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnida, M., Fakhriah, & Fitriani, D. (2016). Penggunaan Buku Cerita Bergambar dalam Pengembangan Bahasa Anak pada TK A di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 53–59.
- Astuti, S. K. (2016). Pelaksanaan Pembelajaran Membaca Permulaan DI Kelompok A Taman Kanak-kanak Aba Pendowo. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, (3), 194–204.
- Cholimah, N. (2012). Pengembangan Kurikulum PAUD Berdasarkan Permen 58 Tahun 2009.
- Fadillah. (2016). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta: Pranada Media Group.
- Maryatun, I. B. (2014). Konsep Pengembangan Kurikulum PAUD.
- Nurmaidah. (2015). Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Al-Afkar*, VIII, 1–28.
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Syarfina, Yetti, E., & Fridani, L. (2018). Pemahaman Guru Prasekolah Rudhatul Athfal Tentang Kesiapan Sekolah Anak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12, 153–163. <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.21009//JPUD.121.13>
- Winarso, W. (2017). Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah, (January 2015).

IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) DI SUMATERA SELATAN

Yetty Rahelly

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sriwijaya

E-mail: yettyrahelly@gmail.com

ABSTRAK

This research aims to find out the implementation of 2013 Curriculum for Early Childhood Education (ECE) in South Sumatra by using descriptive and qualitative methods. Data was collected by using interview, questionnaire, observation, and documentation. The data was analyzed by using triangulation technique through reduction, display, and verification. The result showed that the implementation of 2013 Curriculum for Early Childhood Education (ECE) began with the preparation of semester Planning learning tools (PROMES), Weekly Learning Plans (WLP), Daily Learning Implementation Plans (DLP), and Assessment Plans. The process of implementing learning with a scientific approach is done when stepping up before playing, playing activities, and communicating stages. Principals and teachers worked together in designing learning devices. Then, they discussed about themes, sub-themes and game ideas that are able to develop aspects of development in an integrated manner based on scientific approach. The assessments were carried out with authentic assessments such as observation, portfolio, performance and assignments. Before the learning process, the teachers were required to prepare daily lesson plans and learning media which will be used later in the learning process.

Keywords: *Early Childhood Education,, 2013 Curriculum Implementation*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi Kurikulum 2013 PAUD di Sumatera Selatan dengan menggunakan metode deskriptif-kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, angket, observasi serta dokumentasi. Analisis data digunakan dengan teknik triangulasi melewati beberapa proses yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan implementasi kurikulum 2013 PAUD diawali dengan penyusunan perangkat pembelajaran Perencanaan Semester (PROMES), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), dan Perencanaan Penilaian. Proses pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan saintifik dilakukan saat pijakan sebelum main, kegiatan main, dan tahap mengkomunikasikan. Kepala Sekolah dan guru ikut bekerja sama dalam merancang perangkat pembelajaran. Kemudian, mereka mengkomunikasikan tema, subtema dan ide permainan yang mampu mengembangkan aspek perkembangan secara terpadu berbasis pendekatan saintifik. Penilaian yang dilakukan berupa penilaian otentik, misalnya observasi, portofolio, unjuk kerja dan penugasan. Sebelum proses pembelajaran guru juga diwajibkan untuk mempersiapkan RPP harian dan media pembelajaran yang nanti akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Implementasi Kurikulum 2013, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

PENDAHULUAN

Anak merupakan makhluk individu generasi penerus bangsa yang memiliki karakter yang unik. Perkembangan yang fundamental terjadi saat usia dini dikenal dengan Periode Emas (*The Golden Age*). Pembentukan kecerdasan pada otak terjadi sejak janin hingga usia 6 tahun mencapai sekitar 80%. Sedangkan 20% terjadi sejak usia 6 tahun keatas hingga masa tua.

Pemerintah melakukan upaya pembinaan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak, hal ini selaras dengan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, pasal 1, butir 14 yang menyatakan bahwa: Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut.

Kurikulum mengalami proses pengembangan penyempurnaan guna peningkatan kualitas Pendidikan Indonesia. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan bagian dari pengembangan penyempurnaan kurikulum baru. Kurikulum 2013 dirancang berbasis kompetensi dan karakter. proses pembelajaran kurikulum 2013 PAUD

menggunakan pendekatan saintifik dan penialain otentik. Pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran guna dapat membangun kebebasan imajinasi, berpikir kritis, dan kreativitas anak. Lalu, penilaian otentik bertujuan untuk mengukur tingkat perkembangan anak dalam proses pembelajaran.

Guru merupakan faktor penting dalam implementasi kurikulum. Pengamatan dilapangan ditemukan guru masih belum memahami penyusunan rancangan pembelajaran yang telah ditetapkan standar kurikulum. Akibatnya, pembelajaran tidak berjalan sesuai yang diharapkan. Pendekatan saintifik tidak terjadi pada proses pembelajaran. Latar belakang Pendidikan guru di sekolah sebagian besar bukan dari lulusan sarjana PAUD sehingga belum memahami penilaian otentik secara baik.

Berdasarkan wawancara bersama guru terungkap bahwa sebelum implementasi kurikulum PAUD 2013 Kepala Sekolah dan pendidik diberikan pelatihan terlebih dahulu guna kesiapan Lembaga PAUD melaksanakan perubahan kurikulum. Akan tetapi, DIKNAS didaerah setempat kurang mensosialisasikan Kurikulum 2013 ke sekolah. Berangkat dari beberapa faktor yang di atas, maka penulis berinisiatif untuk meneliti bagaimana implementasi Kurikulum 2013 PAUD di Sumatera Selatan.

KAJIAN TEORITIK

Komponen pendidikan yang paling dasar untuk menentukan keberhasilan dalam menghasilkan sumber manusia yang dikehendaki suatu negara adalah kurikulum. Olivia (1992) mengungkapkan tentang kurikulum sebagai berikut:

“... Curriculum is perceived as a plan or program for all the experiences which the learner encounters under the direction of the school. In Practice, the curriculum consists of a number of plans, in written form and of varying scope, that delineate the desired learning experiences. The curriculum, therefore, may be a unit, a course, a sequence of course, the school’s entire program of studies – and may take place outside of class or school when directed by the personnel of the school “.

Perencanaan sebelum melaksanakan pembelajaran dituangkan dalam kurikulum. Kurikulum secara konsep merupakan rencana kegiatan atau dokumen tertulis yang mencakup strategi untuk mencapai tujuan (Ornstein, 2004). Sehingga kurikulum dapat diartikan sebagai arencana-rencana yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran dan dituliskan menjadi sebuah dokumen. Dokumen tersebut yang kemudian dinamakan kurikulum yang akan menjadi arahan pembelajaran di sebuah lembaga.

Pada dasarnya kurikulum merupakan pedoman rencana

mengenai program pembelajaran secara menyeluruh yang berisikan semua pengalaman belajar, materi pembelajaran disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak yang akan diberikan kepada anak melalui proses pembelajaran di dalam atau di luar sekolah masih berada di bawah pengawasan sekolah. Menurut Ayob *et al.*, (2016) Kurikulum yang telah dirancang bertujuan memberikan pengajaran, pengasuhan dan pendidikan untuk membina keperibadian anak, serta perkembangan bidang-bidang lain. Agar mampu mengembangkan pengalaman dan menguasai keterampilan dasar yang diperlukan untuk mencapai ke tingkat pengetahuan dan kemampuan akuisi yang lebih tinggi. Untuk itu mereka akan lebih mampu untuk masuk ke jenjang sekolah berikutnya.

Proses pembelajaran dalam suatu lembaga akan terarah apabila mempunyai pedoman yang jelas. Pedoman untuk mengarahkan proses pelaksanaan pembelajaran tersebut dituangkan dalam kurikulum. Guru sebagai pelaksana pembelajaran harus memahami konsep kurikulum. Karena konsep kurikulum yang dipahami oleh guru akan mempengaruhi proses pembelajaran. Komponen penting dalam pelaksanaan suatu pembelajaran yaitu kurikulum. Kurikulum pembelajaran sebagai elemen penting dalam pelaksanaan pembelajaran memegang peran penting dalam memberikan

arah, langkah-langkah dan tujuan pelaksanaan pendidikan (Cholimah, 2012). Oleh karenanya kurikulum mutlak dibutuhkan untuk berlangsungnya suatu proses pembelajaran yang baik. Kurikulum dan pembelajaran merupakan suatu paket yang saling berkaitan satu sama lain. Kurikulum yang merupakan perencanaan tidak bermakna apabila tidak dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tidak dapat dilaksanakan dengan baik tanpa ada panduan kurikulum. *“Without a curriculum or plan, there can be no effective instruction and without instruction the curriculum has little meaning”* (Saylor & Alexander, 1981).

Proses dalam membuat suatu kurikulum terdapat 6 langkah, yaitu rekabentuk, membina, melaksana, memantau, menilai dan mereview. Setelah proses ini dijalankan, maka barulah suatu kurikulum itu boleh diimplementasikan secara menyeluruh (Brady, 1995). Teori Pendidikan progresif aliran Jhon Dewey memiliki pengaruh yang kuat dalam kurikulum 2013 PAUD. Hal ini terlihat dari *Child centered* sebagai kebijakan pola pembelajaran. Dewey dalam Morrison (2012) menyakini bahwa kurikulum perlu dibuat dengan menekankan minat anak dan difokuskan pada penyelesaian masalah anak sehari-hari.

Kurikulum 2013 PAUD berorientasi pada pendekatan saintifik. Penyusunan isi kurikulum

bersifat *unified* atau *concentrated curriculum*. *Unified* atau *concertrated curriculum* adalah pola penyusunan bahan pembelajaran yang tersusun dari tema-tema pembelajaran dan didalam tema tersebut mencakup materi berbagai bahan disiplin ilmu (Prihatini, 2014). Oleh sebab itu, Kurikulum 2013 PAUD berbasis tematik pembelajaran. Metode yang diterapkan yang diterapkan melalui *cooperative learning*, sosiodrama, kerja lapangan, kerja kelompok. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan secara bermain. Sasaran evaluasi ialah perkembangan anak untuk menjadi makhluk yang mandiri. Evaluasi yang ditekankan yakni proses daripada hasil.

Kurikulum 2013 juga dirancang untuk menyiapkan siswa ke jenjang pendidikan selanjutnya. Atau dengan kata lain, kurikulum 2013 PAUD disusun untuk membelakali siswa agar memiliki kesiapan sekolah dari berbagai aspek perkembangan. Karena faktor kesiapan sekolah seorang anak yang dituangkan dalam kurikulum mencakup semua aspek. Meskipun pada kenyataannya kesiapan sekolah umumnya hanya dilihat dari kemampuan membaca, menulis dan berhitung. Kesiapan untuk memasuki sekolah dasar lebih menitikberatkan pada aspek kognitif dan literasi seperti membaca, menulis, dan berhitung (Syarfina, Yetti, & Fridani, 2018).

Prinsip konsep belajar dan lingkungan belajar dipersiapkan secara keterpaduan dan bersifat holistik. Konsep kurikulum 2013 PAUD yang tercantum dalam Lampiran 1 Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 sebagai berikut: (1) Mengoptimalkan perkembangan anak yang meliputi berbagai aspek perkembangan yakni nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, Sosial emosional, dan seni yang tercermin dalam keseimbangan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan; (2) Pembelajaran menggunakan pendekatan berbasis saintifik; (3) Penilaian untuk mengukur perkembangan anak menggunakan penilaian autentik; dan (4) memberdayakan peran orang tua dalam proses pembelajaran (Permendikbud, 2014).

Kurikulum yang baik merupakan kurikulum yang menyesuaikan kebutuhan masing-masing daerah. Hal ini sebagaimana yang disampaikan oleh Gestwicki bahwa kurikulum sebaiknya juga menyesuaikan dengan kebutuhan daerah dan perkembangan jaman agar kebermanfaatannya dapat dicapai (Getstwicki, 2007). Hal ini dapat dipahami bahwa penyesuaian kurikulum berdasarkan kebutuhan daerah bertujuan agar keberadaan kurikulum dapat dirasakan manfaatnya oleh siswa. Kurikulum bukan hanya sekedar dokumen sebuah lembaga namun juga sebagai arahan untuk peningkatan kompetensi

siswa khususnya terkait dengan potensi lokal daerah. Misalnya wilayah pesisir, kurikulumnya dirancang sesuai dengan kebutuhan pesisir dan sebagainya. Sehingga diharapkan implementasi kurikulum dapat bermakna bagi siswa.

Target kompetensi yang telah ditetapkan dalam Kurikulum PAUD 2013 tercantum di Lampiran 1 Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014. Kompetensi standar yang perlu dicapai oleh anak yakni Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Kompetensi inti merupakan deskripsi Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) sejak usia lahir hingga usia 6 tahun. Mencakup aspek sikap spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Sedangkan, Kompetensi Dasar merupakan Tingkat Kemampuan dalam konteks pembelajaran, tema pembelajaran, dan pengalaman belajar anak yang mengacu pada Kompetensi Inti. Rumusan Kompetensi Dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik dan kemampuan awal anak serta tujuan setiap program pengembangan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Lokasi tempat penelitian Sumatera Selatan dengan tiga TK untuk objek penelitian, yakni TK Rosa Palembang, TK Antarsita Bukit Asam, dan TK Mutiara Bangsa Lubuk

Linggau. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan juga dokumentasi. Sumber data diperoleh dari Kepala sekolah, dan guru. Analisis data di lapangan Model Miles dan Huberman. Menurut Sugiyono (2012), terdapat tiga aktivitas analisis data Model Miles dan Huberman yakni reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion drawing or verification*). Kemudian, keabsahan data diuji melalui:

Triangulasi, Kredibilitas (*credibility*), Transferabilitas (*transferability*), dan Komfirmabilitas (*confirmability*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 2013. Terdapat variasi implementasi kurikulum pada tiap-tiap sekolah. Adapun implementasi kurikulum PAUD 2013 di 3 Tk Sumatera Selatan dijelaskan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Implementasi Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini 2013

Nama TK	Implementasi Kurikulum PAUD 2013	Kendala Implementasi Kurikulum PAUD 2013	Solusi Implementasi Kurikulum PAUD 2013
TK R	Kebijakan Kepala Sekolah dalam menyusun perangkat pembelajaran sebelum pembelajaran melibatkan guru-guru yang ada di sekolah untuk ikut bekerjasama. Perangkat pembelajaran yang telah dibuat oleh guru harapannya dapat dijadikan sebagai pedoman dalam proses pelaksanaan pembelajaran yang mengarah pada pendekatan saintifik. Teknik penilaian berupa penilaian autentik misalnya	Format perencanaan (Prosem, RPPM, RPPH, dan Penilaian) yang rumit bagi guru. Pendekatan saintifik tidak mengembangkan aspek perkembangan secara terpadu dan proses saintifik tidak terekam selama bermain.	Diadakannya pertemuan yang berhubungan dengan pembuatan perangkat pembelajaran dan membahas mengenai ide main yang mampu mengembangkan aspek perkembangan anak secara terpadu. Jika masih terdapat masalah guru menyampaikan kepada kepala sekolah untuk mencari solusi bersama-sama. Apabila kepala sekolah tidak menemukan solusi akan menghubungi pengawas sekolah selain itu guru juga bisa sharing dengan sesama guru pelaksana kurikulum 2013.

	observasi, portofolio, unjuk kerja dan penugasan.		
TK A	Diawali dengan Penyusunan Program semester, Rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan, Rencana pelaksanaan pembelajaran harian, dan Perencanaan penilaian. Dalam implementasi pembelajaran guru menggunakan alat dan bahan yang beragam.	Pola pembelajaran berpusat pada anak sehingga pendekatan saintifik muncul. Proses penilaian otentik dilakukan dengan penilaian harian yang menggunakan Teknik pengumpulan data, kompilasi data mingguan, kompilasi data bulanan dan laporan perkembangan anak.	Pendekatan saintifik membutuhkan ide main yang terpadu meningkatkan aspek perkembangan anak. TK A telah melaksanakan catatan anekdot, pengelolaan data, kompilasi data mingguan, kompilasi data bulanan serta dalam penulisan laporan perkembangan anak.
TK MB	Adanya pembinaan dari dinas pendidikan dan kebudayaan kota Lubuk linggau. Fasilitas yang dimiliki berupa APE yang menunjang kegiatan pembelajaran.	Pembelajaran berpusat pada guru. Kurangnya materi dalam Tema dan Subtema yang diajarkan untuk anak. Karena masih terdapat guru yang bukan lulusan S1 PAUD. Guru masih mengalami kendala dalam merancang instrumen penilaian, menganalisa hasil observasi serta pengolahan data.	Perlu latihan untuk memahami materi yang akan disampaikan dalam tema dan subtema. Selanjutnya merancang kegiatan bermain yang terpadu dan berlatih dalam menganalisa hasil observasi serta pengolahan data.

Leksonso, Sulton and Susilaningsih, (2016) menyatakan bahwa kurikulum merupakan acuan pokok pelaksanaan pendidikan nasional. Kurikulum 2013 PAUD mencakup semua dimensi tumbuh kembang anak (sikap, pengetahuan, dan keterampilan) dan

mencakup semua program pengembangan yang direncanakan dan disajikan secara terpadu dan berkesinambungan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Implementasi Kurikulum PAUD 2013 di Tiga Taman Kanak-Kanak

(TK) yang menjadi tempat penelitian, diawali dengan penyusunan Program Semester (PROMES), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), dan Perencanaan Penilaian. Proses pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan saintifik dilakukan saat pijakan sebelum main, kegiatan main, dan tahap mengkomunikasikan.

Keberhasilan implementasi kurikulum sangat bergantung pada guru. Kurikulum dapat diimplementasikan dengan baik apabila guru mempunyai komitmen untuk melaksanakan kurikulum tersebut. Selain itu kompetensi dan kreativitas guru juga menentukan keberhasilan implementasi kurikulum khususnya dalam penyusunan dokumen kurikulum. Guru yang berhasil melaksanakan kurikulum mampu memilih dan menciptakan suasana pembelajaran yang menggairahkan siswa, mampu memilih dan melaksanakan metode mengajar yang sesuai dengan kemampuan siswa, bahan pelajaran dan melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, guru mampu memilih, menyusun, dan melaksanakan evaluasi, baik untuk mengevaluasi perkembangan atau hasil belajar siswa untuk menilai efisiensi pelaksanaannya itu sendiri (Winarso, 2017).

Salah satu yang menjadi permasalahan dalam implementasi Kurikulum 2013 pada level RA/TK

adalah model pembelajaran saintifik dan penilaian autentik yang harus disusun dalam RPPH guru di TK (Mukhibat, Fitri, & Hartati, 2018). Oleh karena itu, pendekatan saintifik dinilai mampu mengembangkan aspek perkembangan yang dimiliki anak secara terpadu. Mahmudah (2016) menyatakan bahwa pentingnya pemahaman tema dan subtema serta penguasaan materi ajar. Bila guru telah memahami konsep yang akan diajarkan maka pendekatan saintifik akan muncul dan kegiatan berpusat pada anak. Kurikulum PAUD 2013 menekankan penilaian otentik. otentik dilakukan berdasarkan berdasarkan analisa perkembangan secara keseluruhan, responsif dan berpusat pada anak.

Pada hakikatnya kurikulum merupakan pedoman yang mengarahkan pembelajaran. Kurikulum adalah rencana program pendidikan. Oleh karena itu, perlu dipertimbangkan berbagai aspek dan faktor penentu keberhasilan implementasi kurikulum. Dalam hal ini kontrol dari masyarakat juga sangat dibutuhkan sehingga kurikulum dapat berjalan sesuai dengan yang sudah dirancang oleh tim perumus kurikulum itu sendiri. Dengan maksud mewadahi dan memaksimalkan peran serta masyarakat dalam penyelenggaraan pendidikan maka disinilah peran sebagai *supporting agence* menjadi sangat menentukan (Winarso, 2017).

Kurikulum disusun sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran yang memiliki peranan penting pada suatu lembaga pendidikan tak terkecuali lembaga pendidikan anak usia dini. Kurikulum merupakan standar minimal yang dapat dikembangkan ataupun dikurangi sesuai kebutuhan. Namun jika kurikulum sudah tidak sesuai dengan keadaan budaya, peserta didik, perkembangan jaman, dan masyarakat pengguna, satuan pendidik dapat mengembangkannya sesuai kebutuhan (Maryatun, 2014). Kurikulum dalam implementasinya dapat disesuaikan dengan keadaan budaya dan disesuaikan relevansinya dengan kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Hasil penelitian beberapa TK di Sumatera Selatan, yaitu TK Rosa Palembang, TK Antrasita Muara Enim, TK Mutiara Bangsa Lubuk Linggau, didapatkan kesimpulan yang signifikan implementasi kurikulum di 3 Taman Kanak-Kanak (TK) diawali dengan penyusunan perangkat pembelajaran Program Semester (PROMES), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), dan Perencanaan Penilaian. Proses pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan saintifik dilakukan saat pijakan sebelum main, kegiatan main, dan tahap mengkomunikasikan. Kepala Sekolah dan guru ikut bekerja

sama merancang perangkat pembelajaran. Kemudian, mengkomunikasikan tema, subtema dan ide permainan yang mampu mengembangkan aspek perkembangan secara terpadu berbasis pendekatan otentik. Dan akan dilakukan penilaian dengan penilaian otentik misalnya observasi, portofolio, unjuk kerja dan penugasan.

Kesukaran guru dalam menyusun perangkat pembelajaran dikarenakan guru dengan latar belakang yang bukan pendidikan anak usia dini, kurangnya kompetensi yang dimiliki guru, dan informasi mengenai implementasi kurikulum PAUD 2013. Akan tetapi, kepala sekolah mengadakan *workshop* pelatihan. Apabila kepala sekolah tidak menemukan solusi akan menghubungi pengawas sekolah selain itu guru juga bisa sharing dengan sesama guru pelaksana kurikulum 2013. Dan sebelum proses pembelajaran juga guru diwajibkan untuk mempersiapkan RPP harian dan media pembelajaran yang nanti akan digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayob, A., Badzis, M., Nordin, A. L., & Abdullah, R. (2016). *Kurikulum Permata Negara*. Tanjung Malim: NCDRC, UPSI.
- Brady, L. (1995). *Curriculum development, 5th ed.* Sydney: Prentice-Hall.
- Cholimah, N. (2012). Pengembangan Kurikulum PAUD Berdasarkan

- Permen 58 Tahun 2009.
- Getstwicki, C. (2007). *Developmentally Appropriate Practice. Curriculum and Development In Early Education*. Canada: Thomson Delmar Learning. Ornstein.
- Leksonso, F. D. L., Sulton, S., & Susilaningsih, S. (2016). Implementasi Kurikulum 2013 PAUD di TK TPI Nurul Huda Malang. *JURNAL INOVASI DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN*, 126–131.
- Mahmudah, D. (2016). *Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini dalam Pembelajaran*. Universitas Islam Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Maryatun, I. B. (2014). Konsep Pengembangan Kurikulum PAUD.
- Morrison, G. S. (2012). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Mukhibat, M., Fitri, N. F., & Hartati, A. S. (2018). Pendampingan Implementasi Kurikulum 2013 untuk Peningkatan Mutu Pembelajaran Guru-guru (POKJARA) Poncol di Magetan, 2(1).
- Olivia, P. F. (1992). *Developing the Curriculum (Third Edition)*. New York: Harper Collins Publishers Inc. Rosyada.
- Ornstein, A. C. (2004). *Curriculum: Foundation, Principles, and Issues*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Permendikbud, K. P. D. K. Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 KURIKULUM 2013 PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (2014).
- Prihatini, P. (2014). Kajian Ide Kurikulum 2012 PAUD dan Implikasinya dalam Pengembangan KTSP. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Saylor, J. G., & Alexander, W. M. (1981). *Curriculum Planning for Better Teaching and Learning*. Holt-Rinehart and Winston.
- Sugiyono, S. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syarfina, Yetti, E., & Fridani, L. (2018). Pemahaman Guru Prasekolah Raudhatul Athfal Tentang Kesiapan Sekolah Anak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12, 153–163. <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.21009//JPUD.121.13>
- Winarso, W. (2017). Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah, (January 2015).

**IMPLEMENTASI MARKET DAY DALAM MENGEMBANGKAN
ENTREPRENEURSHIP ANAK USIA DINI DI TKIT AN-NAJAH
KABUPATEN ACEH TENGAH**

Zulkarnain¹, Eliyyil akbar²

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri, Gajah Putih Takengon Aceh Tengah, Aceh
zul.3lathif@gmail.com¹, elayakbar@yahoo.co.id²

ABSTRAK

This research discussed the market day activities to improve children entrepreneurship of TKIT Sunnah An-Najah of Central Aceh and to find out entrepreneurial value of the students. This is descriptive field research. It used three data collection methods, including observation, interview, and documentation. To make the market day activities easier to understand, the researcher divided them into three processes: planning, application, and assessment. Furthermore, the application of having those students get into entrepreneurial value also involves fostering the values of entrepreneurship before and after the market day activity. The values desired are bravery, self-confidence, independence, good behavior, honesty, sense of appreciation, work commitment, discipline, cooperative and being communicative and oriented towards results. Through this observation, it is found that the conduction of the market day activities can help stimulate children's cognitive and socio-emotional growth, language skills, and physical-motor development.

Keyword: *market day, entrepreneurship*

Penelitian ini membahas kegiatan *market day* dalam mengembangkan *entrepreneurship* pada anak di TKIT Sunnah An-Najah Kabupaten Aceh Tengah dan untuk mengetahui nilai-nilai *entrepreneurship* yang ditanamkan pada anak dengan kegiatan *market day* di TKIT Sunnah An-Najah Kecamatan Bebesen Kabupaten Aceh Tengah. Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan menggunakan pendekatan *field research* yang dilaksanakan di TKIT Sunnah An-Najah Kabupaten Aceh Tengah. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi. Implementasi kegiatan *market day* dalam mengembangkan *entrepreneurship* dilakukan dengan perencanaan, pelaksanaan serta penilaian. Pelaksanaan Kegiatan *market day* dalam mengembangkan *entrepreneurship* meliputi *pra market day*, saat *market day* serta pasca *market day*. Pelaksanaan *entrepreneurship* dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif, sosio-emosional, bahasa, dan fisik motorik anak dapat bertambah. Nilai-nilai *entrepreneurship* yang ditanamkan pada anak dengan kegiatan *market day* yaitu berani, percaya diri, mandiri, santun, menghargai, jujur, berorientasi pasar, berorientasi tugas, berorientasi hasil, disiplin, kooperatif, komunikatif.

Kata kunci: *market day, kewirausahaan*

PENDAHULUAN

Seseorang yang memiliki jiwa *entrepreneur* memiliki kepribadian produktif, kreatif, inovatif, imajinatif, profesional, berani mengambil resiko,

berani bertindak cepat, pekerja keras disiplin, ulet, gigih, rajin, energik, pekerja keras, berorientasi laba, menciptakan keunggulan, siap menerima resiko dan kerugian, bertindak ekonomis, optimis, percaya

diri, tidak mudah menyerah. Sifat-sifat tersebut dapat dibudidayakan sejak usia dini (Christianti, Cholimah, & Suprayitno, 2015).

Data menunjukkan bahwa yang berhasil menjadi wirausaha di Indonesia adalah 1,65% dari jumlah penduduk saat ini, sedangkan Malaysia menduduki 5% dan Thailand 4% (Engel & Susanto, 2017). Untuk menyamakan posisi Indonesia dengan negara maju dalam bidang ekonomi, perlu 2% wirausaha dari jumlah total penduduk (Asmani, 2011). Jumlah wirausaha yang selalu bertambah dapat meningkatkan taraf ekonomi negara, adanya lapangan pekerjaan serta kesejahteraan juga merambah pada individu sehingga dapat bersaing dalam pola kehidupan, dan selektif dalam dampak arus globalisasi.

Kenyataan yang ada, kecerdasan intelektual lebih diprioritaskan sehingga anak-anak mempunyai kecenderungan yang rendah dalam berkreativitas, yang mana anak kurang mampu menjelaskan idenya, rasa keingintahuan anak masih tergolong minim, imajinasi anak masih belum tereksplorasi, adanya ketidakberanian dalam mengambil resiko, dan sifat saling menghormati masih rendah (Yetti, Azizah, Coates, Carft, & Duffy, 2017). Masalah tersebut dapat diminimalisir dengan cara memberikan pengenalan kepada anak tentang *entrepreneurship* sehingga layanan pendidikan dapat

mengembangkan semua aspek perkembangan anak.

Layanan dalam pendidikan *entrepreneurship* menjadi agenda penting dalam membina serta memperbaiki kualitas individu. Layanan ini sebaiknya di mulai sejak dini yaitu pada usia emas (*golden age*). Pengenalan *entrepreneurship* dilakukan melalui kebiasaan dalam hal-hal yang bermakna sehingga menjadikan anak semakin cakap dalam kegiatan tersebut.

Nilai yang bisa dikembangkan untuk anak usia dini adalah mandiri, kreativitas, pengambilan resiko, berorientasi pada tindakan dan kepemimpinan. Tahap kreatif dalam menumbuhkan jiwa *entrepreneurship* adalah tahap observasi, tahap berfikir, fase penemuan dan fase implementasi (Christianti et al., 2015). Tahapan tersebut merupakan dasar utama untuk mendapatkan peluang sukses sehingga dapat mampu menumbuhkan kreatifitas dan inovasi (Dearlina, 2013). Kreatifitas anak sebenarnya sudah muncul sejak pra masuk pada dunia pendidikan. Sebagaimana yang biasa dilakukan anak ketika bermain di rumah yaitu permainan yang menggunakan uang-uangan, bermain jual-jualan serta bermain pasar-pasaran yang mana anak berperan seperti penjual dan pembeli. Adegan anak tersebut merupakan imajinasi yang muncul secara alami. Sebagaimana yang dijelaskan bahwa "*Imagination*

always builds using materials supplied by reality” (Tsai, 2012).

TKIT An-Najah berupaya menjadikan anak lebih mandiri, lebih dapat membangun realitas serta mengenalkan anak tentang pendidikan *entrepreneurship* yaitu dengan kegiatan *market day*. *Market day* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang digunakan untuk menanamkan sikap pengusaha pada anak-anak (Safitri, AE; Mukminin, 2017). Berdasarkan pengamatan di TKIT Sunnah An-Najah, dijumpai proses pembelajaran yang berbasis kewirausahaan karena pihak sekolah ingin menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada diri anak sehingga muncul sifat jujur sebagaimana kegiatan tidak mengurangi sebuah timbangan karena hal tersebut tidak dianjurkan dalam ajaran Islam. Uniknya di TKIT Sunnah An-Najah guru mengajarkan anak untuk membayar pada kasir kejujuran.

Aktifitas *Market Day* termasuk kegiatan yang bukan hanya menjadikan anak sebagai pengusaha namun membuat anak lebih mandiri, cakap. *Market Day* merupakan kegiatan yang dilakukan sebagaimana sistem jual beli yang sebahagian menjadi penjual bagi sebahagian yang lain. Pembelajaran ini termasuk dalam model pembelajaran berbasis pengalaman (*Experiential learning*). Anak memperoleh pembelajaran dan secara langsung mengalami melalui praktik-praktik nyata. Pembelajaran

tersebut mempunyai orientasi terhadap kegiatan anak secara individu terkait pengalaman (Fathurrohman, 2015).

Kajian *entrepreneurship* sudah banyak dibahas namun fokusitas *market day* dalam mengembangkan *entrepreneurship* masih jarang dibahas khususnya untuk usia dini. Sebagaimana kajian yang dilakukan oleh Bakhti (2015) tentang upaya meningkatkan *entrepreneurship* anak melalui *cooking class* pada kelompok B, yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kegiatan *cooking class* dapat meningkatkan kewirausahaan pada siswa kelompok B1 TK Negeri Model Banyuwangi.

Metode penelitian tersebut adalah (PTK) penelitian tindakan kelas. Hasilnya adalah dari 3 kali kegiatan *cooking class* yang diamati, terlihat adanya peningkatan kewirausahaan pada anak. Pada kegiatan pertama diperoleh nilai rata-rata 33,142 atau 51,78%, pada kegiatan ke 2 nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 40,214 atau 62,89%, sedangkan pada kegiatan ke 3 nilai yang diperoleh 43,285 atau 67,63%.

Selain itu, kajian yang dilakukan oleh Khuluqo (2016) juga membahas mengenai cara membangun wirausaha warganegara Indonesia melalui lembaga pendidikan anak. Hasilnya adalah hal terpenting dalam proses pembelajaran adalah kesadaran akan kapasitas anak usia dini, pembelajaran yang menyenangkan dapat menjadi daya

tarik dan efektif daripada menggunakan metode instruktif.

Perbedaan tulisan-tulisan ini sebagaimana kajian Ihsana (2016) memberikan sudut pandang pendidikan kewirausahaan anak usia dini yang digunakan membangun atau menjadikan sebagai pengusaha sedangkan penulis fokus kepada nilai kewirausahaan melalui *market day*. Kajian Wida fokus pada *cooking class* sedangkan kajian ini fokus pada *market day*. Cara yang berbeda namun untuk satu tujuan yaitu *entrepreneurship*.

Penelitian ini lebih dikerucutkan mengenai kegiatan *market day* dalam mengembangkan kewirausahaan pada anak di TKIT Sunnah An-Najah Kabupaten Aceh Tengah dan untuk mengetahui nilai-nilai kewirausahaan yang diberikan oleh guru terhadap anak dengan *market day* di TKIT Sunnah An-Najah Kecamatan Bebesen Kabupaten Aceh Tengah.

Entrepreneurship

Entrepreneurship sama dengan kewirausahaan. Kata *entrepreneur* asalnya dari bahasa Perancis, yaitu *ientreprende* yang artinya petualang (Anwar, 2014). Kegiatan wirausaha dapat dijalankan secara individu atau berkelompok. Wirausaha atau *entrepreneur* adalah seseorang yang penuh semangat dan energik serta pengambil resiko yang moderat (Supriyanto, 2014). Hal tersebut menunjukkan bahwa kewirausahaan (*entrepreneurship*) dan wirausaha (*entrepreneur*) memiliki perbedaan

yang mana konsep kewirausahaan adalah sikap dan perilaku wirausaha sedangkan wirausaha yaitu seseorang yang memiliki daya cipta serta mampu mengembangkan suatu produk, sistem yang bernilai sebagai pencarian titik peluang dalam mewujudkan sebuah kesuksesan. Wirausaha dapat menjadikan seseorang untuk lebih beretika karena mengandung nilai-nilai yang bermakna. Nilai yang dikembangkan meliputi *pertama* olah pikir, nilai yang terkandung adalah daya cipta dan pengembangan atau inovasi, keingintahuan, berfikir kritis, produktif, mempunyai basis ilmu pengetahuan dan teknologi. *Kedua*, olah hati meliputi nilai berani mengambil resiko, percaya diri dan pantang menyerah. *Ketiga*, olah rasa meliputi nilai peduli, santun, rapi, nyaman, saling menghargai, toleran, dinamis, kerja keras dan beretos kerja. *Keempat*, olahraga meliputi nilai berorientasi pasar, berorientasi tugas, berorientasi hasil, kepemimpinan, disiplin, sportif, andal, kooperatif dan gigih (Ansori, 2012).

Kegiatan *entrepreneurship* merupakan aktifitas yang mempengaruhi kondisi seseorang untuk mengubah cara berfikir dan berperilaku sehingga menciptakan sesuatu yang baru, berharga dengan memanfaatkan usaha dan waktu (Yetti et al., 2017). *Entrepreneurship* yang dilakukan pada lembaga pendidikan dapat dijadikan sarana

dalam memanfaatkan usaha dan waktu sehingga tercipta suasana hari yang menyenangkan bagi anak karena proses belajar anak sesuai realita. Realita kegiatan *entrepreneurship* untuk anak dapat membangun nilai kemandirian, kreativitas, pengambilan resiko; berorientasi pada tindakan dan kepemimpinan (Christianti et al., 2015). Oleh karena itu, dalam merubah pikiran dan perilaku anak dapat terwujud melalui aktifitas yang melibatkan anak secara langsung.

Market Day

Market merupakan usaha kompleks untuk memenuhi kebutuhan berbagai kelompok dalam konteks regulasi untuk memastikan kualitas serta sarana aksesibilitas untuk belajar. Ciri khas pasar yaitu antara konsumen dengan penyedia layanan saling berinteraksi yang menghasilkan sesuatu yang bermanfaat (Snelson & Deyes, 2016). Kegiatan *market day* dapat menjadikan anak untuk mendapatkan pembelajaran secara tidak konvensional namun secara partisipatif untuk meningkatkan keterampilan serta kemampuan anak.

Market day dapat diperoleh melalui aktivitas *enterpreneur*, yang mana anak belajar cara mengiklankan dagangannya kepada para konsumen (Suharyoto, 2017). *Market day* dapat berupa pembagian tugas sebagai pembeli dan penjual yang tidak terlepas dari seluruh pihak sekolah (guru, anak, orang tua) dan tidak

menutup kemungkinan pembeli berasal dari luar pihak sekolah. *Prepare* untuk kegiatan ini bukan sepenuhnya guru yang merencanakan atau menyelenggarakan namun anak terlibat bersama guru dalam menyiapkan *market day*. Keterlibatan anak tentu membutuhkan ketergantungan dengan orang tua seperti anak di minta membawa hasil kebun, maka orang tua membantu anak menyediakan sesuai instruksi guru demi lancarnya kegiatan. Kegiatan *market day* di TKIT An-Najah yang menjadi pelaku penjual adalah anak, sedangkan pembeli berasal dari anak, orang tua dan guru.

METODE PENELITIAN

Metode tulisan ini deskriptif kualitatif (Moleong, 2002), dengan penelitian lapangan (*field research*) yang mempunyai tujuan mendalam tentang sosial sehingga terdapat hasil secara terorganisir. Penelitian dilakukan di TKIT Sunnah An-Najah, Kecamatan Bebesen Kabupaten Aceh Tengah. Sumber data ditentukan dengan teknik *purposive sampling* atau dengan pertimbangan tertentu.

Pengumpulan data dilakukan melalui, *pertama* pengamatan mengenai implementasi kegiatan *market day* dalam mengembangkan kewirausahaan pada anak di TKIT Sunnah An-Najah Kabupaten Aceh Tengah dan untuk mengetahui nilai-nilai wirausaha pada anak dengan kegiatan *market day* di TKIT Sunnah An-Najah Kecamatan Bebesen

Kabupaten Aceh Tengah. *Kedua*, wawancara semiterstruktur yaitu dengan *in-depth interview*. Hasil wawancara diamati dengan cermat kemudian diidentifikasi dalam catatan. *Ketiga*, dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan bentuk tulisan yang meliputi data, RKH, kurikulum. Dokumentasi berbentuk gambar meliputi foto kegiatan *market day*. Data dikombinasikan dari berbagai sumber dan teknik pengumpulan data untuk menjaga kredibilitas data.

Analisa data menggunakan model Miles dan Huberman yaitu pertama menganalisis data meliputi *data reduction* dengan membuat rangkuman dari hasil wawancara, memilah pentingnya yang menjadi implementasi *market day* dan nilai *entrepreneurship*. *Kedua* mendisplaykan data, membuat bagan, hubungan antar kategori. *Ketiga* membuat kesimpulan dengan menjawab implementasi *market day* dan nilai *entrepreneurship*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan *market day* dalam mengembangkan kewirausahaan pada anak di TKIT Sunnah An-Najah Kabupaten Aceh Tengah dilakukan setiap semester sekali dan sebagai pembelajaran praktek berdagang. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Ibu Mahyuni, pendidik di TKIT Sunnah An-Najah bahwa "*Proses Penerapan pembelajaran kewirausahaan di sekolah dilakukan*

dengan sederhana yaitu mengenalkan anak pada nilai uang, mengenalkan konsep menabung serta bermain menirukan orang berjualan di pasar dan dilakukan melalui bermain peran dengan kegiatan market day. Misalnya anak-anak bermain peran sebahagian anak berperan sebagai pedagang dan sebahagian lagi anak berperan sebagai pembeli". Dari penjelasan tersebut bahwa kegiatan *entrepreneurship* TKIT Sunnah An-Najah dilakukan dengan bermain peran.

Item perencanaan dalam pembelajaran *entrepreneurship* tertuang dalam perencanaan harian dalam kegiatan yang melibatkan perkembangan kognitif, logis matematis karena konsep berfikir kritis tersirat dalam pengamalan pembelajaran *entrepreneurship*. Sedangkan praktik *entrepreneurship* melalui *market day* termaktub dalam sebuah progam sekolah dalam setiap semester sekali. Item pelaksanaan kegiatan *market day* meliputi pra kegiatan, saat kegiatan serta pasca kegiatan yang bertujuan untuk kelancaran kegiatan.

Pra kegiatan *market day* dilakukan dengan memberikan pengetahuan tentang *entrepreneurship* mulai dari pengurangan dan penjumlahan. Pengenalan tersebut dilakukan supaya anak memahami dan mengenal jumlah uang, misalnya para guru menyediakan gambar-gambar uang atau menunjukkan uang secara langsung pada anak, dan

menyiapkan segala keperluan anak pada saat bermain peran. Ibu sa'diyah juga menjelaskan bahwa *“Dalam menerapkan pembelajaran kewirausahaan pada anak tepatnya di lingkungan sekolah banyak yang bisa kita terapkan, misalnya saja yang paling sederhananya adalah dengan mengajak anak berhitung. Dengan berhitung anak akan mengenal dan memahami nilai dari suatu angka”*.

Selain itu, anak diajarkan untuk beretika dalam kegiatan *market day*. Sebagaimana yang dijelaskan bahwa *“Melalui konsep yang sederhana ini anak dapat belajar mengenal uang dan cara berbisnis secara sederhana. Anak akan mulai memahami bahwa untuk memperoleh sesuatu, kita harus membeli terlebih dahulu dengan uang dan anak akan memahami sebagai pedagang akan mendapatkan uang hasil dari penjualan itu harus ada kerja keras yang dilalui untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Selain itu konsep kejujuran sangat ditekankan pada anak ketika dalam proses jual beli”*. Secara umum, cara yang digunakan guru dalam memberikan pengetahuan tentang *intrepreneurship* kepada anak adalah melalui cerita dan praktek. Cerita yang dilakukan adalah dengan memberi wawasan bahwa dengan kegiatan berdagang dapat menghasilkan sesuatu dari hasil dagangan. Praktek yang dilakukan adalah melakukan jual beli yang mana anak dilatih kejujuran karena

bayar hasil pembelian diletakkan di kasir kejujuran.

Anak-anak yang menjadi pembeli diarahkan agar mereka mau mengantri dengan disiplin sebelum melakukan kegiatan *market day*. Budaya mengatri yang ditanamkan pada anak usia dini bertujuan untuk melatih anak untuk berperilaku tertib dan santun serta sabar dalam melakukan pekerjaan. Antri yang dicontohkan guru terdapat tujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik anak, anak diarahkan untuk berbaris dengan dua barisan memanjang dan memegang pundak teman. Sebagaimana dapat dilihat dari gambar 1:



Gambar 1. Pra Kegiatan Market Day

Kegiatan *market day* akan memudahkan anak untuk memahami arti dari kejujuran serta untuk mendapatkan sesuatu yang bernilai harus dengan kerja keras yang didasari dari keikhlasan hati. Dengan membiasakan anak untuk dapat berinteraksi dengan kawan sehingga perkembangan sosial anak dapat meningkat. Begitu pula percakapan antara penjual dan pembeli sehingga perkembangan bahasa anak dapat meningkat. Sebagaimana dapat dilihat dari gambar 2:



Gambar 2. Saat Kegiatan Market Day

Dari gambar di atas menunjukkan bahwa anak sedang mempromosikan barang dagangannya yaitu pisang coklat. Anak terlihat senang melakukan kegiatan tersebut, dalam pelaksanaan kegiatan *market day* tampak anak tampil dengan rasa percaya diri dalam menawarkan barang dagangannya kepada anak yang lain. Selain itu, para guru mengajarkan anak untuk mau menawarkan barang dagangan dengan bahasa yang santun. Dari kegiatan *market day* ini bukan hanya dapat mengembangkan *entrepreneurship* namun juga mampu mengoptimalkan perkembangan anak seperti perkembangan kognitif, perkembangan sosio-emosional, perkembangan bahasa, dan perkembangan fisik motorik anak.

Uniknya kegiatan *market day* pada TKIT An-Najah, pembayaran bukan dilakukan langsung kepada penjual namun tersedianya tempat kasir kejujuran. Penerapan pembelajaran kewirausahaan dengan kegiatan *market day* dilakukan dengan membiasakan anak bersikap jujur. Sebagaimana yang disampaikan Ibu kepala sekolah “*Saya meminta anak untuk melakukan pembayaran di*

tempat kasir yaitu dengan mengutamakan kejujuran. Anak akan memilih makanan yang dijual temannya yang lain lalu ia berjalan ke tempat kasir untuk proses pembayaran.” Sebagaimana dapat dilihat dari gambar 3:



Gambar 3. Kasir Kejujuran

Dari gambar tersebut dapat tersirat bahwa guru sedang mendampingi anak untuk membayar secara mandiri di tempat kasir dengan mengutamakan nilai kejujuran. Hal tersebut mengajak anak untuk berpikir berapa uang yang harus dibayar atau berapa uang kembalian yang diambil.

Pasca kegiatan *market day* yaitu menghitung uang dan bersih-bersih yang dilakukan oleh anak. Anak-anak menghitung uang secara bersamaan (berhitung bersama), guru sebagai pemimpin. Anak-anak juga mengembalikan alat-alat yang digunakan untuk berjualan di tempat semula. Nilai wirausaha yang diberikan pada anak dengan *market day* di TKIT Sunnah An-Najah Kecamatan Bebesen Kabupaten Aceh Tengah yaitu:

a. Olah Pikir

Pengolahan daya pikir anak melalui kegiatan *market day* dapat mengembangkan *intrepreneurship*

seperti berfikir sebagaimana cara menawarkan produk dagangan, produktif sebagaimana melakukan penjualan, berorientasi ilmu pengetahuan sebagaimana cara mengenal ilmu *intrepreneur* dan cara yang dilakukan pra kegiatan *market day*.

b. Olah hati

Pengolahan hati yang dilakukan pada kegiatan *market day* dalam mengembangkan *intrepreneurship* meliputi nilai berani, percaya diri sebagaimana anak belajar berani untuk menjadi penjual dan berani untuk melakukan transaksi beli. Nilai keberanian dapat disimpulkan bahwa anak yang mampu menjadi seseorang yang tidak takut dan menjadi lebih percaya diri. Anak yang berani adalah anak yang mampu melakukan sesuatu tanpa ada rasa takut sehingga apabila anak ditanamkan keberanian sejak dini maka akan meningkatkan rasa percaya diri terhadap anak. Selain itu, olah hati pada kegiatan *market day* adalah mandiri yaitu tidak adanya sifat ketergantungan dengan orang dewasa.

c. Olah rasa

Pengolahan hati yang dilakukan pada kegiatan *market day* dalam mengembangkan *intrepreneurship* meliputi nilai santun sebagaimana cara anak berkomunikasi dengan calon pembeli dan menawarkan produk dagangan. Anak-anak yang dilatih untuk bersikap jujur maka akan terbiasa berbuat baik dalam kehidupan sehari-hari. Anak

diajarkan jujur dalam memberitahu pembeli jika barang yang dijual rusak atau bagus serta anak diajarkan untuk berlaku jujur dalam pengambilan uang kembalian di tempat kasir.

d. Olah raga

Nilai pada olah raga adalah kooperatif sebagaimana yang dilakukan anak ketika pasca kegiatan yaitu melakukan penghitungan pemerolehan dari kasir kejujuran serta membersihkan lokasi dengan sama-sama. Selain itu, olahraga dalam kegiatan *market day* dalam mengembangkan *intrepreneurship* yaitu komunikatif yang mana terdapat pola interaksi melalui bahasa anak.

KESIMPULAN

Intrepreneurship yang diberikan kepada anak merupakan proses dalam membentuk mental berwirausaha karena bukan hanya mengajarkan anak terkait cara menjual dan membeli namun untuk meningkatkan nilai-nilai yang bermakna sehingga tertanam dan terpatrit dan dapat diaktualisasikan dalam kehidupan kelak. Pembelajaran kewirausahaan bukan hanya diberikan kepada orang dewasa yang cukup mapan secara individu sebab untuk meningkatkan kualitas pribadi, namun dapat dilakukan dalam jenjang pendidikan seperti Taman Kanak-Kanak yaitu dengan cara yang menyenangkan dan dapat melalui kegiatan *market day*. *Market day* termasuk kegiatan yang dapat mengembangkan *soft skill* seperti keterampilan berwirausaha, kreatif, berani, bertanggung jawab

dan lain sebagainya. Penerapan dan pengembangan keterampilan yang dilakukan sejak dini akan menjadi pondasi yang kuat bagi kemampuan kewirausahaan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, M. et al. (2012). *Pendidikan Karakter Kewirausahaan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Anwar, M. (2014). *Pengantar Kewirausahaan*. Jakarta: Kencana.
- Asmani, J. . (2011). *Sekolah Entrepreneur*. Jakarta: Harmoni.
- Bakhti, W. (2015). Upaya Meningkatkan Entrepreneurship Anak.
- Christianti, M., Cholimah, N., & Suprayitno, B. (2015). Development of Entrepreneurship Learning Model for Early Childhood, 3(3).
- Dearlina, S. S. Y. (2013). *Kewirausahaan*. Medan: Perdana Publishing.
- Engel, Y. A., & Susanto, H. (2017). *Pahlawan Ekonomi Kreatif*. Jakarta: Gramedia.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Khuluqo, I. E. L. (2016). Early childhood entrepreneurship education : a brief description of an ideal entrepreneurship learning for middle childhood, 818–827.
- Moleong, L. J. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Safitri, AE; Mukminin, A. (2017). Learning Entrepreneurs Early Childhood to Increase the Attitude of Children's Children In Khalifah History Sukonandi Yogyakarta.
- Snelson, S., & Deyes, K. (2016). Understanding the Further Education Market in England, (296), 1–156.
- Suharyoto, L. S. (2017). Menanamkan Nilai Kewirausahaan Melalui Kegiatan Market Day. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Supriyanto, P. D. (2014). *How to Become a Successful Entrepreneur*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tsai, K. C. (2012). Play , Imagination , and Creativity : A Brief Literature Review, 1(2),15–20. <https://doi.org/10.5539/jel.v1n2p15>
- Yetti, E., Azizah, S. A., Coates, E., Carft, A., & Duffy, B. (2017). Improved Creativity in Early Childhood through Entrepreneurship Education, 58, 399–403.