

## **Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini**

**Putri Hana Pebriana**✉

Prodi PGSD, FIP, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

### **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi semakin canggih dan berkembang. Hal ini menyebabkan berbagai pengaruh pola hidup manusia baik pola pikir maupun perilaku. Salah satu perkembangan teknologi yang mempengaruhi pikiran manusia adalah gadget. Gadget adalah media yang digunakan sebagai sarana komunikasi modern. Gadget tidak hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa, tapi juga mempengaruhi tingkah laku anak usia dini. Intinya, anak usia dini cenderung senang dengan hal-hal baru yang ia dapatkan melalui aktivitas dengan bermain. Bermain sangat menyenangkan bagi anak-anak, dengan bermain anak bisa menggali semua potensi. Mayoritas anak di Indonesia menghabiskan waktu bermain dengan gadget. Tentunya ini mempengaruhi perkembangan anak, terutama dalam pengembangan interaksi sosial. Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi dalam kelompok individu yang saling berhubungan baik dalam komunikasi maupun aksi sosial. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian pustaka yaitu dengan menghubungkan penelitian dengan literatur yang ada dan mengisi celah dalam penelitian sebelumnya. Hasil penelitian yang diperoleh pada penelitian ini yaitu penggunaan *gadget* kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain. Dari hal kecil tersebut, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan *gadget* sebagai pengganti teman bermain.

**Kata Kunci:** *Gadget, Interaksi Sosial*

### **ABSTRACT**

Technological developments increasingly sophisticated and growing. This leads to various influences of human lifestyle both mindset and behavior. One of the technological developments that affect the human mind is the gadget. Gadgets are media used as a means of modern communication. Gadgets not only affect the mindset or behavior of adults, but also affect the behavior of young children. In essence, early childhood tend to be happy with new things that he got through the activity by playing. Playing is fun for the kids, with children's play can explore all the potential. The majority of children in Indonesia spend time playing with gadgets. Surely this affects the development of children, especially in the development of social interaction. Social interactions can be interpreted as relationships that occur within individu groups are interconnected both in communication and social action. The purpose of this study to describe the use of gadgets to the ability of social interaction of early childhood. The research method used in this study is literature review is by connecting research with existing literature and fill the gap in previous research. The results obtained in this study is the use of gadgets most children use it to play. From these small things, children who initially love to play with their friends can change with the usual given a gadget as a substitute for playmates.

**Keywords :** *Gadget, Social Interaction*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIK UPTT 2017

✉ Corresponding author :

Address : Perum Attaya Ridan Permai Bangkinang Kampar

Email : [putripebriana99@gmail.com](mailto:putripebriana99@gmail.com)

ISSN [2356-1327](https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26) (Media Cetak)

ISSN [2549-8959](https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26) (Media Online)

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul berbagai macam jenis dan fitur dari teknologi selalu baru dari hari ke hari. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak. Teknologi sangat mudah didapatkan karena harga ada yang murah dan ada juga yang mahal sesuai dengan kantong ekonomi penggunaannya.

*Gadget* merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ipteks pada zaman sekarang. Tentunya dengan berkembangnya Ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Tentunya dengan bantuan teknologi seperti *gadget* dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan gadget salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial.

Pendidikan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, pendidikan anak usiadini memiliki peranan yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut (Fauziddin, 2016)

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti, 2010:7), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini (Augusta, 2012) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai

dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda.

Pada anak usia dini ini, anak mengalami perkembangan dalam tahap mengeksplor dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Anak usia dini biasanya cenderung senang dengan hal-hal yang baru yang didapatnya melalui aktivitas bermain. Tidak jarang pula anak bermain dan memuaskan rasa penasaran mereka melalui *gadget*, karena *gadget* merupakan hal yang menarik bagi mereka apalagi ditambah dengan aplikasi game online yang terdapat pada *gadget*, sehingga kebanyakan dari mereka menghabiskan waktu seharian untuk bermain *gadget*. Padahal anak seusia mereka harus bermain dan berbaur dengan teman-teman sebayanya.

Tidak dapat dipungkiri, *gadget* sangat mempengaruhi kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak. Smartphone, notebook, tablet dan aneka ragam bentuk *gadget* dalam kehidupan sehari-hari sangat mudah ditemui pada zaman sekarang. Hal seperti ini bukan menjadi hal yang mewah untuk zaman sekarang, karena sebagian dari anak-anak sudah difasilitasi oleh orang tuanya sendiri agar orang tua lebih leluasa untuk melakukan aktivitas tanpa harus mendampingi anak bermain. Anak-anak tentunya sangat senang jika memperoleh *gadget* dari orang tuanya. Namun tanpa disadari, hal seperti ini sangat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada anak.

### **Gadget**

*Gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *martphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *netbook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet). Novitasari (2016) menyatakan bahwa media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya. *Gadget* menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* merujuk pada suatu peranti atau instrument kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna (Castelluccio, Michael. 2007).

*A gadget is a small technological object (such as a device or an appliance) that has a particular function, but is often thought of as a novelty. Gadgets are invariably considered to be more unusually or cleverly designed than normal technology at the time of their invention. Gadgets are sometimes also referred to as gizmos. (Wikipedia.com)*

Pada dasarnya, *gadget* diciptakan untuk kemudahan konsumen dalam menggunakan media komunikasi. Definisi komunikasi menurut Laswell (West dan Turner. 2007:30-31) adalah suatu proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa, dengan akibat atau hasil apa, *gadget* jika dilihat melalui model komunikasi Laswell, merupakan media dalam menyampaikan

pesan antara komunikator dan komunikan. Dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan salah satu media untuk berkomunikasi dengan tujuan untuk mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

### **Anak Usia Dini**

Di Indonesia pengertian anak usia dini ditujukan kepada anak yang berusia 0-6 tahun, seperti dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 yang menyatakan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun. Sedangkan Anak usia dini menurut NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*), adalah anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik negeri maupun swasta, taman kanak-kanak (TK) dan sekolah dasar (SD). Hal ini dapat disebabkan pendekatan pada kelas awal sekolah dasar kelas I, II dan III hampir sama dengan usia TK 4-6 tahun.

Usia dini merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat kita lihat dari anak sering bertanya tentang apa yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka akan terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya. Di samping itu, setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor genetik atau bisa juga dari faktor lingkungan. Faktor genetik misalnya dalam hal kecerdasan anak,

sedangkan faktor lingkungan bisa dalam hal gaya belajar anak.

Hakikat anak usia dini (Augusta, 2012) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental.

Anak usia dini merupakan masa peka dalam berbagai aspek perkembangan yaitu masa awal pengembangan kemampuan fisik motorik, bahasa, sosial emosional, serta kognitif. Menurut Piaget (Slamet Suyanto, 2003: 56-72), anak memiliki 4 tingkat perkembangan kognitif yaitu tahapan sensori motorik (0-2 tahun), pra operasional konkrit (2-7 tahun), operasional konkrit (7-11 tahun), dan operasional formal (11 tahun ke atas). Karakteristik anak usia dini merupakan individu yang memiliki tingkat perkembangan yang relatif cepat merespon (menangkap) segala sesuatu dari berbagai aspek perkembangan yang ada. Sedangkan karakteristik anak usia dini menurut Richard D.Kellough (Kuntjojo, 2010) adalah sebagai berikut: a) egosentris, b) memiliki *curiosity* yang tinggi, c) makhluk sosial, d) *the unique person*, e) kaya dengan fantasi, f) daya konsentrasi yang pendek, g) masa belajar yang paling potensial.

Anak-anak yang berada pada masa prasekolah berada pada periode yang sensitif, ia mudah menerima rangsangan-rangsangan dari lingkungan. Menurut Hainstock dalam Sujiono (2009:54) pada masa ini anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan upaya pendidikan dari lingkungan baik disengaja atau tidak.

Pada masa ini pula terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mengaktualisasikan tahapan perkembangan pada prilakunya sehari-hari.

Wiyani (2012:86) mengungkap prinsip-prinsip perkembangan anak, meliputi: a) anak berkembang secara holistik, b) perkembangan terjadi dalam urutan yang teratur, c) perkembangan anak berlangsung pada tingkat yang beragam didalam dan diantara anak, d) perkembangan baru didasarkan pada perkembangan sebelumnya dan e) perkembangan mempunyai pengaruh yang bersifat kumulatif. Sedangkan Aqib (2011:75) mengutarakan prinsip-prinsip perkembangan sebagai berikut; a) anak belajar dengan baik jika kebutuhan fisiknya terpenuhi, b) anak belajar secara terus menerus, membangun pemahaman hingga mencipta sesuatu, c) anak belajar melalui interaksi sosial, d) motivasi timbul dari minat dan ketekunan, e) adanya perbedaan dan dalam gaya belajar dan f) memulai dari yang sederhana ke kompleks, konkret ke abstrak, gerakan ke verbal dan dari diri kesosial.

#### **Interaksi Sosial**

Kata interaksi secara umum dapat diartikan saling berhubungan atau saling bereaksi dan terjadi pada dua orang individu atau lebih. Sedangkan sosial adalah berkenaan dengan masyarakat (Wiyono, 2007:234). Oleh karena itu secara umum interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi dalam sekelompok individu yang saling berhubungan baik dalam berkomunikasi maupun melakukan tindakan sosial.

Interaksi sosial merupakan pula salah satu prinsip integritas kurikulum pembelajaran yang meliputi keterampilan berkomunikasi, yang bekerja sama yang dapat untuk menumbuhkan komunikasi

yang harmonis antara individu dengan lingkungannya (Hernawan, 2010:314).

(Max Weber dalam Hernawan, 2010:14), menjelaskan bahwa tindakan interaksi sosial adalah tindakan seorang individu yang dapat mempengaruhi individu-individu lainnya dalam lingkungan sosial. Dalam bertindak atau berperilaku sosial, seorang individu hendaknya memperhitungkan keberadaan individu lain yang ada dalam lingkungannya. Hal tersebut penting diperhatikan karena tindakan interaksi sosial merupakan perwujudan dari hubungan atau interaksi sosial. Dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan atau komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan untuk saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu, dalam hal ini dapat diartikan bahwa dalam interaksi sosial terdapat dalam hubungan antar individu, kelompok, yang merupakan hubungan yang dilakukan oleh manusia untuk bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimiliki oleh manusia.

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

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

## 1. Keluarga

- a. Hubungan antar orang tua, antar saudara antar anak dengan orang tua. Hubungan anak dengan orangtua ataupun saudara akan terjalin rasa kasih sayang, dimana anak akan lebih terbuka dalam melakukan interaksi karena terjalinnya hubungan yang baik yang di tunjang oleh komunikasi yang tepat. Peran orang tua akan membimbing sang anak untuk mengenal lingkungan sekitar tempat tinggalnya.
- b. Urutan anak dalam keluarga (sulung/tengah/bungsu)  
Urutan posisi anak dalam keluarga berpengaruh pada anak misalnya sang anak merupakan anak terakhir maka dipastikan sang anak selalu bergantung pada orangtua dan saudaranya. Jika hal ini terjadi akan berpengaruh pada tingkat kemandirian anak tersebut.
- c. Jumlah keluarga  
Pada dasarnya jumlah anggota yang besar berbeda dengan jumlah anggota yang sedikit, maka perhatian, waktu dan kasih sayang lebih banyak tercurahkan, dimana segala bentuk aktifitas dapat ditemani ataupun dibantu. Hal ini berbeda dengan anak dengan keluarga yang besar.
- d. Perlakuan keluarga terhadap anak  
Adanya perlakuan keluarga terhadap anak prasekolah secara langsung mempengaruhi pribadi dan gerakan sang anak, dimana dalam keluarga tertanam rasa saling perhatian, tidak kasar dan selalu merespon setiap kegiatan anak, maka dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak yang lebih baik dan terarah.
- e. Harapan orang tua terhadap anak  
Setiap orangtua memiliki harapan mempunyai anak yang baik, cerdas

dan terarah dalam masa depannya. Harapan orangtua adalah mempunyai anak yang memiliki perkembangan sesuai dengan pertumbuhannya. Artinya bahwa perkembangan anak pra sekolah yang sekolah bertujuan mempunyai arah sesuai perkembangannya.

2. Factor diluar keluarga

a. Interaksi dengan teman sebaya

Setiap anak jika mempunyai perkembangan yang baik, maka secara alami dapat berinteraksi dengan temannya tanpa harus disuruh atau ditemani keluarga karena anak memiliki arahan yang jelas.

b. Hubungan dengan orang dewasa diluar rumah

Jika seorang anak selalu bergaul dengan siapa saja maka sang anak dapat menyesuaikan lingkungan orang dewasa dimana anak tanpa malu-malu berinteraksi dengan orang yang lebih dewasa darinya.

c. Kemampuan untuk dapat diterima dikelompok

Anak-anak yang populer dan melihat kemungkinan memperoleh penerimaan kelompok lebih di pengaruhi kelompok, kurang di pengaruhi keluarga dibandingkan hubungan anak-anak yang pergaulannya dengan kelompok tidak begitu akrab. Anak-anak yang hanya melihat adanya kesempatan kecil untuk dapat diterima kelompok mempunyai motivasi kecil pula untuk menyesuaikan diri dengan standar kelompok

d. Keamanan karena status dalam kelompok

Anak-anak yang merasa aman dalam kelompok akan lebih bebas dalam mengekspresikan ketidak cocokan mereka dengan pendapat anggota

lainnya. Sebaliknya, mereka yang merasa tidak aman akan menyesuaikan diri sebaik mungkin dan mengikuti anggota lainnya.

e. Tipe kelompok

Pengaruh kelompok berasal dari jarak sosial yaitu derajat hubungan kasih sayang diantara para anggota kelompok. Pada kelompok primer ( antara lain keluarga atau kelompok teman sebaya) ikatan hubungan dalam kelompok lebih kuat dibandingkan dengan pada kelompok sekunder (antara lain kelompok bermain yang diorganisasikan atau perkumpulan sosial) atau pada kelompok tertier ( antara lain orang-orang yang berhubungan dengan anak misalnya di dalam bus)

f. Perbedaan keanggotaan dalam kelompok

Dalam sebuah kelompok, pengaruh terbesar biasanya timbul dari pemimpin kelompok dan pengaruh yang terkecil berasal dari anggota yang paling tidak populer.

g. Kepribadian

Anak-anak yang merasa tak mampu atau rendah diri lebih banyak dipengaruhi oleh kelompok di bandingkan dengan mereka yang memiliki kepercayaan pada diri sendiri yang besar dan yang lebih menerima diri sendiri.

h. Motif menggabungkan diri

Semakin kuat motif anak-anak untuk menggabungkan diri ( affiliation motive) yaitu, keinginan untuk diterima, semakin rentan mereka terhadap pengaruh anggota lainnya, terutama pengaruh dari mereka yang mempunyai status tinggi dalam kelompok.

### **Karakteristik Interaksi Sosial**

Menurut (Gerungan, 2010:14) bahwa interaksi sosial itu memiliki karakteristik yang dinamis dan tidak statis. Hal ini berarti bahwa karakteristik interaksi sosial dapat ditinjau dari berbagai segi sesuai dengan ciri interaksi yang dilakukan manusia. Artinya bahwa karakteristik interaksi akan dapat dilihat secara detail pada model interaksi yang dilakukan oleh manusia. Secara umum model karakteristik interaksi sosial dapat diartikan sebagai model interaksi sosial yang secara individu, secara kelompok serta kelompok dengan kelompok. Untuk kejelasan karakteristik tersebut maka peneliti akan menguraikan karakteristik interaksi sosial sebagai berikut:

#### 1. Interaksi antara individu dengan individu

Interaksi ini terjadi karena hubungan masing-masing personil atau individu. Perwujudan dari interaksi ini terlihat dalam bentuk komunikasi lisan atau gerak tubuh, seperti berjabat tangan, saling menegur, bercakap-cakap, atau saling bertengkar.

#### 2. Interaksi Antara Individu dengan Kelompok

Bentuk interaksi ini terjadi antara individu dengan kelompok. Individu memiliki kepentingan untuk berinteraksi dengan kelompok tersebut. Misalnya seorang guru memiliki hubungan dengan individu atau siswa di sekolah. Bentuk interaksi semacam ini juga menunjukkan bahwa kepentingan seseorang individu berhadapan dengan kepentingan kelompok.

#### 3. Interaksi Antara Kelompok dengan Kelompok

Jenis interaksi ini saling berhadapan dalam bentuk berkomunikasi, namun bisa juga ada kepentingan individu di dalamnya atau kepentingan individu

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

### **Bentuk-bentuk Interaksi Sosial**

Menurut (Gerungan, 2010:194) bahwa sesuai dengan bentuk pelaksanaannya terdapat jenis interaksi sosial yaitu. Guna dalam menjelaskan bentuk interaksi sosial tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

#### 1. Interaksi Antar status

Interaksi antar status adalah hubungan antara dua pihak dalam individu yang berbeda dalam satu lingkungan yang bersifat formal sehingga masing-masing pihak dapat melakukan interaksinya didasarkan pada status masing-masing. Misalnya hubungan antara guru dan siswa atau siswa dengan orang tua atau dengan keluarganya yang berbeda status.

#### 2. Interaksi Antar kepentingan

Interaksi antara kepentingan merupakan hubungan antara pihak individu yang berorientasi terhadap kepentingan dari masing-masing pihak. Dalam hubungan ini, masing-masing pihak saling memberikan solidaritasnya untuk mendukung terciptanya suatu sikap yang harmonis sehingga komunikasi tersebut dapat tercapai dengan baik.

#### 3. Interaksi antara Keluarga

Interaksi antar keluarga merupakan suatu hubungan yang terjadi antar pihak yang mempunyai hubungan darah. Pada hubungan ini, solidaritas antara anggota yang relatif lebih tinggi dan bentuk hubungannya lebih bersifat informal.

#### 4. Interaksi antar Persahabatan

Interaksi ini merupakan hubungan antara dua atau lebih dimana masing-

masing individu sangat mendambakan adanya komunikasi yang saling menguntungkan untuk menjalin suatu hubungan yang sedemikian dekat atau kekerabatan.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan kajian pustaka, kajian pustaka dalam suatu penelitian ilmiah adalah salah satu bagian penting dari keseluruhan langkah-langkah metode penelitian. Cooper dalam Creswell mengemukakan bahwa kajian pustaka memiliki beberapa tujuan yakni; menginformasikan kepada pembaca hasil-hasil penelitian lain yang berkaitan erat dengan penelitian yang dilakukan saat itu, menghubungkan penelitian dengan literatur-literatur yang ada, dan mengisi celah-celah dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Geoffrey dan Airasian mengemukakan bahwa tujuan utama kajian pustaka adalah untuk menentukan apa yang telah dilakukan orang yang berhubungan dengan topik penelitian yang akan dilakukan. Dengan mengkaji penelitian sebelumnya, dapat memberikan alasan untuk hipotesis penelitian, sekaligus menjadi indikasi pembenaran pentingnya penelitian yang akan dilakukan. Lebih lanjut Anderson mengemukakan bahwa kajian pustaka dimaksudkan untuk meringkas, menganalisis, dan menafsirkan konsep dan teori yang berkaitan dengan sebuah proyek penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan kebanyakan *gadget* yang diberikan para orang tua kepada anaknya adalah berdasarkan keinginan anaknya. Untuk tujuan tertentu seperti untuk mengenalkan teknologi lebih dini atau sekedar untuk membuat anaknya tidak bosan. Bagi orang tua yang seperti ini lebih beranggapan bahwa dengan *gadget* anak usia dini dapat

memperluas jaringan persahabatan mereka karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke sosial media yang telah disediakan (Nurrachmawati, 2014). Terkadang juga *gadget* dapat dijadikan para orang tua untuk mengalihkan anak-anak agar tidak mengganggu pekerjaan orang tuanya sehingga para orang tua menyediakan fasilitas berupa *gadget* untuk anaknya yang masih berusia dini (Widiawati & Sugiman, 2014).

Pada salah satu penelitian oleh Novitasari (2016) penggunaan *gadget* pada anak usia dini menyebutkan bahwa “pemakaian *gadget* lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada *gadget* anak-anak ini, yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak ini dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Selain itu juga, orangtua meng”iya”kan bahwa saat anak-anaknya bermain *gadget* cenderung anak-anak ini diam di depan *gadgetnya* masing-masing tanpa memedulikan dunia sekitarnya”. Secara tidak sadar, anak-anak sudah mengalami ketergantungan menggunakan *gadget*. Ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh (Prasetyo, 2013). Para responder menyebutkan bahwa dalam penggunaan *gadget* kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain. Dari hal kecil tersebut, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan *gadget* sebagai pengganti teman bermain.

Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan *gadget*. Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Dampak yang ditimbulkan

dari hal itu sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya (Simamora, 2016).

Hal tersebut dapat menyebabkan interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur (Ismanto dan Onibala, 2015). Seperti yang diketahui bahwa usia dini merupakan usia anak dapat mengasah kemampuan bersosialisasinya dengan baik dilingkungan sosial. Namun, dari penelitian yang dilakukan terhadap responder menyatakan bahwa dalam penggunaan *gadget* selalu dibatasi durasinya dan selalu dilakukan pengawasan sehingga hal tersebut tidak terjadi.

Menurut Maulida (2013) Tanda-tanda anak usia dini kecanduan *gadget*:

1. Kehilangan keinginan untuk beraktivitas;
2. Berbicara tentang teknologi secara terus menerus;
3. Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses *gadget*;
4. Sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan mood yang mudah berubah;
5. Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan *gadget* dengan orang lain;
6. Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan *gadgetnya*, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan *gadgetnya* walaupun hingga menganggu waktu tidurnya.

Dari ciri-ciri tersebut, dapat dilihat ternyata penggunaan *gadget* pada anak usia dini dapat mengurangi interaksinya dalam kehidupan sehari-hari baik itu dengan orang tuanya, teman sebanya,

maupun dengan masyarakat. Untuk itu, ada baiknya orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan *gadget*, dan peran orang tua dalam mendisiplinkan sangat dibutuhkan agar anak tidak mengalami ketergantungan yang akan menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan anak terutamadengan hubugannya dengan kehidupan sosial anak tersebut (Ameliola, 2013)

## KESIMPULAN

Hal ini menyebabkan berbagai macam pengaruh terhadap pola kehidupan manusia baik pola pikir maupun perilaku. Teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Salah satu perkembangan teknologi yang sangat mempengaruhi pola pikir manusia adalah *gadget*. *Gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*. Salah satunya mempengaruhi interaksi sosial pada anak usia dini.

Interaksi sosial berasal dari istilah dalam bahasa Inggris *social interaction* yang berarti saling bertindak. Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis, bersifat timbal balik antarindividu, antarkelompok, dan antara individu dengan kelompok. Interaksi sosial terjadi apabila satu individu melakukan tindakan sehingga menimbulkan reaksi bagi individu-individu lain. Interaksi sosial tidak hanya berupa tindakan yang berupa kerja sama, tetapi juga bisa berupa persaingan dan pertikaian.

Berkaitan dengan pengaruh *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia

dini ternyata memberikan dampak negatif. Seringnya anak usia dini berinteraksi dengan *gadget* dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu diluar hal tersebut. Gadget juga ternyata secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial selain itu anak juga kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya.

Hal ini tentunya sangat membahayakan perkembangan sosial pada anak usia dini. Sebagai orang tua, sebaiknya mereka membimbing dan memantau serta memberikan pemahaman yang baik kepada anak untuk lebih selektif dalam memilih permainan (game online) yang terdapat pada *gadget*.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada civitas akademika Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai dan semua pihak yang telah membantu dalam proses penelitian dan pembuatan artikel ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, Nugraha. 2013. *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi*. [Online] Diakses dari [http://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2\\_013-0229\\_pada\\_tanggal\\_26](http://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2_013-0229_pada_tanggal_26) Desember 2016.
- Castelluccio, Michael. 2007. *Gadget An-Essay*.  
<http://www.thefreelibrary.com/Gadgets--an+essay.-a0170115914> diakses pada 9 Juli 2014
- Cvano, Osland. 2013. *Pengertian Gadget*. [Online] diakses di laman <http://mencobacariduit.blogspot.com/2013/09/pengertian->
- [gadget.html](http://mencobacariduit.blogspot.com/2013/09/pengertian-gadget.html) / [2013/](http://mencobacariduit.blogspot.com/2013/09/pengertian-gadget.html) pada 27 Desember 2016
- Fauziddin, 2016. *Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Unit Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal Curricula. Vol 1 No 3
- Hurlock, B. Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Ismanto, Yudi & Onibala, Franly. 2015. *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado*. Ejournal Keperawata Volume 3(2). Manado: FK Unsrat Manado
- Maulida, Hidayati. 2013. *Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini*. Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan 2013. Semarang: FKIP Universitas Negeri Semarang
- Mukti, Fajar dan Yulianto Ahmad. 2010. *Dualism Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Novitasari, Wahyu. 2016. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. Surabaya: UNS
- Nurrachmawati, 2014. *Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini*. Jurnal pengaruh system operasi mobile android pada anak usia dini. Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini. Makasar: FT Universitas Hasanuddin.
- Prasetyo, Eko. 2013. *Gadget*. [Online] Diakses pada laman <http://epzna.blogspot.com/2013/08/gadget.html> pada 27 Desember 2016.
- Prianggoro, Hasto. 2014. *Anak dan Gadget: Yang Penting Aturan Main*. [Online] Diakses dari <http://www.tabloidnakita.com/read/1/anak-dan-gadget-> yangpenting-aturan-main pada tanggal 26 Oktober 2016.

- Simamora, Antonius SM. 2016. *Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung*. Lampung: Universitas Lampung.
- Soekanto, Soerjono. 1992. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali
- West, Richard dan Lynn Turner. 2007. *Introduction Communication Theory. Analysis and Application*. New York: McGraw Hill.
- Widiawati & Sugiman. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. [Online] Diakses dari laman <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pdf> pada tanggal 26 Desember 2016

**Pengenalan Bahasa Arab melalui Nyanyian  
pada Anak Usia Prasekolah di PAUD Terpadu Ihyaul Ulum Puncu Kediri Jatim**

**Khoiruddin** ✉

Dosen STAI Hasanuddin Pare Kediri Jatim

---

**Abstrak**

Tujuan kegiatan adalah untuk memperkenalkan bahasa Arab melalui nyanyian pada anak usia dini di PAUD Terpadu Ihyaul Ulum Gadungan Kecamatan Puncu Kediri, dan mengetahui proses belajar mengajar bahasa Arab melalui nyanyian. Metode penelitian menggunakan analisis deskriptif terhadap kegiatan yang dilakukan dalam upaya peningkatan kemampuan mengenal bahasa Arab pada anak usia dini. Prosesnya kegiatan dilakukan dengan menggunakan beberapa metode seperti bernyanyi sambil bermain dan bernyanyi dengan menggunakan gerakan serta bernyanyi dengan menggunakan media pembelajaran. Kesimpulan dari kegiatan ini adalah; (1) melalui nyanyian dengan metode bermain yaitu menyanyi dengan gerakan, maka anak-anak usia pra sekolah dapat dengan mudah mengenal kosakata-kosakata bahasa Arab, (2) Anak-anak usia TK memiliki minat yang tinggi dalam mengenal bahasa Arab. Hal ini dapat dilihat dari antusias anak-anak ketika menyanyikan nyanyian-nyanyian berbahasa Arab yang diajarkan, dan (3) Isi nyanyian pendek dan bahasa yang digunakan mudah sehingga siswa dengan mudah mencerna dan mengucapkan kosakata bahasa Arab

**Kata kunci :** *bahasa Arab, Bernyanyi sambil bermain, mengajar bahasa Arab*

**Abstract**

The purpose of the event is to introduce Arabic through singing at early childhood in Education Ihyaul Ulum Gadungan Puncu Kediri Integrated School, and know the process of learning to teach Arabic through singing. The research method used a descriptive analysis of the activities undertaken in an effort to improve the ability to recognize Arabic language in early childhood. The process is done by using several methods such as singing while playing and singing using the movement and singing using the learning media. The conclusion of this activity is; (1) through singing with the method of play is singing with the movement, then pre-school children can easily recognize the vocabulary of Arabic, (2) Kindergarten children have a high interest in knowing Arabic. This can be seen from children's enthusiasm when singing familiar Hymnic songs, and (3) The content of short songs and easy-to-use language so that students easily digest and

**Keyword :** *Arabic language, singing with the movement, learning Arabic language*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIK UPTT 2017

---

✉ Corresponding author :

Address : Jalan Gede II Kauman Pare Kabupaten Kediri Jatim

Email : [khoiruddin1962@gmail.com](mailto:khoiruddin1962@gmail.com)

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)

ISSN 2549-8959 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Upaya bangsa untuk meningkatkan kualitas hidup bangsa menjadi sangat strategis dan menentukan sebagai kunci sukses memasuki pasar global di abad ini. Pendidikan adalah salah satu upaya bangsa dalam meningkatkan kualitas hidup manusia. Pendidikan anak sejak dini dipandang sebagai bagian utama peningkatan kualitas mutu hidup manusia, karena anak adalah kelompok strategis keberlanjutan bangsa. (Ni Made Oktiana Dewi, I Nyoman Wirya, 2014)

Pendidikan merupakan usaha sadar menyiapkan peserta didik untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta mewariskan nilai-nilai luhur budaya bangsa sehingga membentuk manusia yang berkualitas. Pendidikan bertujuan agar budaya yang merupakan nilai-nilai luhur budaya bangsa dapat diwariskan dan dimiliki oleh generasi muda. Agar tidak ketinggalan zaman, senantiasa relevan dan signifikan dengan tuntutan hidup.

Diantara sekian banyak budaya yang perlu diwariskan kepada generasi muda adalah bahasa, karena bahasa merupakan alat yang sangat penting untuk berkomunikasi. Setiap negara mempunyai bahasa nasional sendiri-sendiri. Biasanya bahasa itu tersusun dari bahasa-bahasa daerah yang ada, sehingga memungkinkan adanya penggunaan dua bahasa atau lebih dalam berkomunikasi.

Bahasa merupakan suatu bentuk menyampaikan pesan terhadap segala sesuatu yang diinginkan. Bagi seseorang, bahasa sangatlah penting sehingga harus ditanamkan sejak usia dini agar anak memiliki kemampuan berbahasa yang baik ketika dewasa nanti. Oleh karena itu, taman kanak-kanak atau pendidikan prasekolah merupakan wahana yang sangat penting dalam mengembangkan bahasa anak. (Iin Priyanti, 2015)

Masyarakat Indonesia mengenal berbagai macam bahasa ketika masih kanak-kanak dikenal bahasa ibu yaitu bahasa daerah, setelah masuk sekolah menengah diajarkan bahasa-bahasa asing pada sekolah-sekolah. Dan salah satu bahasa Asing yang diajarkan di sekolah-sekolah tersebut adalah bahasa Arab, terutama di sekolah-sekolah Islam dan pondok pesantren.

Bahasa Arab sebagai bahasa yang hidup, baik berbentuk klasik atau kuno maupun yang modern mempunyai kegunaan yang penting dalam agama, ilmu pengetahuan dalam pembinaan dan pembentukan kebudayaan nasional, bahkan hubungan internasional. Mengingat pentingnya bahasa Arab, maka perlu ditanamkan kepada generasi-generasi muda dari sejak kecil. Masa kecil adalah masa yang ajaib, ini dapat dilihat kala anak lahir. Ia tidak mempunyai apapun. Aktivasinya kebanyakan hanya tidur, makan, dan menangis. Tetapi tiga tahun kemudian, kita bisa melihatnya telah dapat melakukan berbagai aktivitas dan telah menjadi manusia sesungguhnya. Kita juga menyaksikan berbagai perubahan drastis pada usia prasekolah dalam sekejap mata. Dalam tiga tahun anak telah berkembang dari bayi yang masih merangkak dan tidak dapat berbicara sama sekali menjadi manusia sesungguhnya yang bisa berbicara dan bisa berjalan (Borden, 2001)

Pada masa inilah bimbingan orangtua, guru dan lingkungan sekitar mempunyai peranan yang sangat urgen. Kebanyakan padamasa ini anak sebagian besar waktunya berada di lingkungan sekolah. Karena itulah makapengaruh yang paling mendominasi adalah pengaruh lingkungan sekolah. Di sini orangtua sangat berpengaruh terhadap kemajuan bahasa anak, ibu dan juga orang lain harus memberi contoh kepada anak dengan bahasa yang lengkap dan baik. Bahasa yang sering didengar oleh anak akan ditirunya. Hendaknya selalu berhati-hati dengan pemakaian bahasa.

Supaya anak lekas dapat berbicara dengan dengan baik dan lengkap. Pendidik (ibu, ayah, saudara-saudara yang lain) harus sering mengajak anak berbicara (Barnadib, 1982). Namun ada hal penting yang harus diperhatikan dalam proses belajar mengajar termasuk belajar bahasa adalah anak belajar tidak disertai stres. Awalnya, lakukan cara-cara belajar dengan fleksibel atau melalui permainan agar menarik bagi anak. Dan salah satu teknik yang dapat dilakukan untuk mengajarkan bahasa termasuk mengenalkan bahasa asing adalah melalui nyanyian, karena melalui kegiatan ini anak tidak dituntut untuk berpikir. Terkadang, bagi anak-anak yang usianya masih sangat muda,

perhatiannya seringkali beralih. Namun, meski anak belum intensif memperhatikan nyanyian tersebut, mereka dapat mempelajarinya dengan mendengar.

Berdasarkan wacana diatas, maka penulis tertarik untuk memperkenalkan salah satubahasa asing yakni bahasa Arab untuk anakanak melauai nyanyian terutama pada anak usia prasekolah di PAUD Terpadu Ihyaul Ulum Gadungan Puncu Kediri. Dipilihnya PAUD Terpadu Ihyaul Ulum ini adalah karena di PAUD ini telah diajarkan membaca huruf-huruf hijaiyyah -huruf Arab-, sehingga dalam pelaksanaan,anak-anak dapat melafalkan lagu-lagu (nyanyian) bahasa Arab yang diajarkan.

Berdasarkan analisis situasi diatas, maka perumusan masalah yang diangkat dalam pengabdian ini adalah sebagai berikut : (1) Bagaimana pengenalan bahasa Arab melalui nyanyian pada anak usia prasekolah di PAUD Terpadu Ihyaul Ulum Gadungan kecamatan Puncu? (2) Bagaimana proses belajar mengajar bahasaArab melalui nyanyian pada anak usia prasekolah di PAUD Terpadu Ihyaul Ulum Gadungan kecamatan Puncu?

Adapun tujuan kegiatan pengabdian iniadalah : (1) Memperkenalkan bahasa Arab melalui nyanyian pada anak usia prasekolah di PAUD Terpadu Ihyaul Ulum Gadungan kecamatan Puncu, (2) Mengetahui proses belajar mengajar bahasaArab melalui nyanyian pada anak usia prasekolah di PAUD Terpadu Ihyaul Ulum Gadungan Puncu Kediri.

Menurut Biechler dan Snowman yang dikutip (Patmonodewo & Soemiarti, 2003), anak prasekolah adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun. Mereka biasanya mengikuti program prasekolah dan *kindergarten*.

Sedangkan di Indonesia, umumnya mereka mengikuti program tempat penitipan anak (3 bulan 5 tahun) dan bermain (usia 3 tahun) sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanyamereka mengikuti program Taman Kanakkanak. Menurut teori Erikson yang membicarakan kepribadian seorang dengantitik berat pada perkembangan psikososial tahapan 0-1 tahun, berada pada tahapan *oralsensorik* dengan krisis emosi antara “*trust versus mistrust*”, tahapan 3–6 tahun, merekadalam tahapan dengan krisis „*autonomy versusshame*

*and doubt*” (2-3 tahun), *initiative versusguilt*, (4-5 tahun) tahap usia 6-11 tahun mengalami krisis „*industry versus inferiority*” (Patmonodewo & Soemiarti, 2003).

Kesadaran akan semakin pentingnya peranan bahasa asing sebagai media komunikasi dewasa ini dipandang sangat perlu. Sehingga pengenalan bahasa asing dalam hal ini bahasa Arab sebaiknya diberikan kepada anak sejak usia dini (prasekolah) tanpa adanya unsur paksaan. Alasannya adalah anak usia prasekolah yaitu berdasarkan hasil risetotak mutakhir, perkembangan otak 95 persenterjadi pada usia dini, yaitu di bawah umur 7 tahun. Dan masa 3 tahun pertama adalah saat membangun pondasi struktur otak yang akan berdampak permanen. Jaringan komunikasi antar sel terbentuk karena adanya rangsangan (stimulasi) dari luar. Semakin kaya pengalaman dan rangsangan, semakin kompleks jaringan sel otak. Ketika anak tertarik pada sesuatu dan mempelajarinya, semakin kompleks jaringan sel otak (Sudono, 2000). Oleh karena itu, pola pengasuhan yang penuh kasing sayang sangat diperlukan. Dan, menciptakan lingkungan yang bebas dari ketakutan dan beban. Dengan demikian diharapkan anak akan tumbuh dalam suasana yang kreatif, lepas dan tanpa beban.

Anak sebagai sosok manusia kecil yang sedang menjalani proses tumbuh dan berkembang yang sangat pesat. Anak usia dini adalah sosok individu yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang mana pada masa ini sering disebut sebagai masa Golden Age. Pada masa ini stimulasi yang diberikan oleh orang dewasa memegang peranan yang sangat penting dalam mengembangkan aspek perkembangan anak. Mengingat, perkembangan otak anak usia dini ini mengalami percepatan hingga mencapai 80% dari keseluruhan otak orang dewasa. Hal tersebut mengindikasikan bahwa seluruh potensi anak sudah mulai terbentuk pada usia tersebut. Atas dasar itulah maka anak usia dini memerlukan stimulasi dari sejak dini demi mengoptimalkan potensi yang mereka miliki. Stimulasi ini tentunya dapat diperoleh melalui pendidikan. Salah satu stimulasi bagi anak usia dini dapat dilakukan melalui Pendidikan Anak Usia Dini atau sering disebut dengan PAUD.(Nopiyani & Natalina, 2016)

Senada dengan hal diatas, (Fauziddin, 2017) Dalam mengembangkan potensi pada diri anak hendaknya dimulai sejak dini, hal ini dapat ditempuh melalui pendidikan pra sekolah, yaitu taman kanak-kanak atau lebih dikenal dengan TK/RA. Ini merupakan salah satu bentuk pendidikan pra sekolah yang dapat mempersiapkan proses pembelajaran lebih lanjut atau jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Sehingga hal ini tidak lepas dari adanya seorang guru.

### **Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini**

Untuk memilih dan menentukan strategi pembelajaran bahasa Arab untuk anak, guru hendaknya terlebih dahulu memahami dengan baik prinsip-prinsip pembelajaran bahasa Arab untuk anak dan karakteristik anak yang akan diajar. Karakteristik anak tersebut antara lain bahwa anak (a) masih belajar dan senang berbicara tentang lingkungan mereka, (b) senang bermain, (c) senang mempraktikkan sesuatu yang baru diketahui/ dipelajarinya, (d) cenderung suka bertanya, (e) cenderung suka mendapatkan penghargaan, dan (f) cenderung mau melakukan sesuatu karena dorongan dari luar.

Berdasarkan karakteristik tersebut guru dapat memilih strategi pembelajaran bahasa Arab untuk anak yang sesuai. Salah satu karakteristik anak adalah bahwa pengetahuan mereka masih sangat terbatas pada lingkungan hidup mereka sehari-hari.

Berdasarkan hal tersebut, maka materi pelajaran sebaiknya dipilih hal-hal yang terkait dengan lingkungan mereka. Misalnya tentang diri mereka sendiri, orang tua (bapak/ibu), saudara kandung, rumah danisinya, binatang piaraan, mainan, lingkungan sekolah, dan teman bermain.

Bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan. Hampir tidak ada permainan yang membuat anak tidak senang. Dalam bermain anak melakukan berbagai kegiatan yang berguna untuk mengembangkan dirinya. Anak mengamati, mengukur, membandingkan bereksplorasi, meneliti, dan masih banyak lagi yang dapat dilakukan anak. Situasi seperti ini

sering dilakukan tanpa disadari bahwa anak telah melatih dirinya dalam beberapa kemampuan tertentu sehingga anak memiliki kemampuan baru. (Ni Kd Adi Nopilayanti1, I Km. Ngr. Wiyasa2, 2016). Dari pernyataan diatas dapat dipahami bahwa bermain merupakan metode yang sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Dalam memilih metode atau teknik pembelajaran bahasa Arab untuk anak, guru juga perlu melihat salah satu karakteristik yang menonjol pada anak, yaitu bahwa mereka senang bermain. Melihat karakteristik seperti itu, maka metode yang relevan untuk pembelajaran bahasa Arab untuk anak adalah metode bermain dengan berbagai tekniknya. Dan salah satu teknik yang sesuai adalah melalui nyanyian, karena melalui nyanyian anak akan belajar sekaligus bermain melalui lagu-lagu yang didendangkan/ dinyanyikannya.

Nyanyian merujuk kepada aktivitas membunyikan suara dalam bentuk tertentu yang bertujuan menghasilkan nada dan melodi yang disenangi. Ia merupakan salah satu aktivitas manusia yang bertujuan untuk mengembirakan hati. Nyanyian boleh dilakukan dengan bantuan alat musik atau hanya dengan secara bertepuk tangan dan sebagainya. Nyanyian memerlukan daya kreativitas manusia dan dianggap sebagai salah satu cabang seni.

Adapun tujuan pemanfaatan lagu dalam pembelajaran bahasa Arab antara lain untuk : (a) menumbuhkan sensitifitas anak terhadap bunyi, irama, dan nada dalam bahasa Arab; (b) melatih pengucapan ungkapan sederhana dalam bahasa Arab; (c) melatih penggunaan kosakata bahasa Arab yang ada dalam lagu; (d) mengembangkan permainan dengan bunyi-bunyi dalam bahasa Arab; (e) mengembangkan permainan dengan peragaan lagu yang dihapalkan; (f) memperkenalkan ejaan, kalimat berita, kalimat tanya dan perintah.

Disamping itu, lagu dapat dimanfaatkan untuk tujuan : (a) membuat kaitan antara kegiatan dan benda/obyek melalui syair lagu, (b) meresapkan bunyi-bunyi bahasa Arab, (c) mengembangkan kepekaan ritme, dan (d) menghafal kosakata. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memilih lagu untuk

pembelajaran bahasa Arab bagi anak usia prasekolah antara lain :

1. Syair atau kata-kata dalam lagu hendaknya jelas.
2. Bahasa yang digunakan dalam lagu tersebut tidak terlalu sulit
3. Tema lagu dipilih yang sesuai dengan dunia anak
4. Lagu tidak terlalu panjang (panjang pendek lagu disesuaikan dengan tingkatan atau kelas anak)
5. Lagu diupayakan memiliki keterkaitan dengan materi yang diajarkan.

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian menggunakan analisis deskriptif terhadap kegiatan yang dilakukan dalam upaya peningkatan kemampuan mengenal bahasa Arab pada anak usia dini. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini maka bentuk kegiatan yang akan dilakukan adalah pengajaran yaitu pengenalan bahasa Arab melalui nyanyian pada anak usia prasekolah. Dalam prosesnya kegiatan akan dilakukan dengan menggunakan beberapa metode seperti bernyanyi sambil bermain dan bernyanyi dengan menggunakan gerakan serta bernyanyi dengan menggunakan media pembelajaran.

Pada proses penyampaian materi teori beberapa metode seperti menyanyi dan demonstrasi akan digunakan secara bervariasi. Sedangkan pada materi praktek proses pengenalan bahasa asing melalui nyanyian. Untuk mengetahui pencapaian tujuan dan keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini maka akan digunakan kriteria keberhasilan sebagai berikut:

1. Anak-anak usia prasekolah PAUD Terpadu Ihyaul Ulum mampu melafalkan lagu-lagu bahasa Arab dengan baik
2. Anak-anak usia prasekolah PAUD Terpadu Ihyaul Ulum mampu menyanyikan lagu-lagu bahasa Arab dengan baik dan kegembiraan
3. Guru dan anak-anak usia prasekolah PAUD Terpadu Ihyaul Ulum dapat mengikuti proses belajar mengajar bahasa Arab melalui nyanyian dengan baik

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Pelaksanaan Pengabdian**

Kegiatan pengabdian pengenalan bahasa Arab melalui nyanyian ini dilaksanakan di PAUD Terpadu Ihyaul Ulum Gadungan Puncu Kediri. Kegiatan ini dilaksanakan selama empat kali pertemuan yakni satu minggu sekali selama satu bulan. Jumlah peserta yang dilibatkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru-guru TK Terpadu Ihyaul Ulum yang berjumlah 7 orang, dan anak-anak TK Terpadu Ihyaul Ulum kelas B tahun ajaran 2009/2010 yang berjumlah 25 orang.

Bentuk kegiatan yang akan dilakukan adalah pengajaran yaitu pengenalan bahasa Arab melalui nyanyian pada anak usiaprasekolah. Prosesnya kegiatan dilakukan dengan menggunakan beberapa metode seperti bernyanyi sambil bermain dan bernyanyi dengan menggunakan gerakan serta bernyanyi dengan menggunakan media pembelajaran.

#### **Pertemuan Pertama**

Pertemuan pertama pengenalan bahasa Arab melalui nyanyian pada anak usia prasekolah di PAUD Terpadu Ihyaul Ulum ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 2 Januari 2016. Nyanyian yang disampaikan pada pertemuan pertama ini adalah nyanyian sebagai berikut :

*(Aku Sayang Ibu)*

*Satu-satu, aku sayang ibu*

*Dua-dua, juga sayang ayah*

*Tiga-tiga, sayang adek kakak*

*Satu dua tiga, sayang semuanya*

Nyanyian bahasa Arab yang berjudul ini merupakan nyanyian yang disadur dari nyanyian anak-anak Indonesia berbahasa Indonesia yang berjudul "Aku Sayang Ibu". Melalui nyanyian ini anak diperkenalkan dan mengetahui kosa kata bahasa Arab yang berhubungan dengan angka atau bilangan seperti *Uwla* yang berarti satu, *tsaniyah* yang berarti dua, dan *tsalisah* yang berarti tiga. Melalui nyanyian ini guru dan anak juga mengetahui kosakata yang berhubungan dengan anggota keluarga, seperti kosakata *umi* yang berarti ibu, dan *abi* yang berarti ayah.

Lagunya menjadi seperti ini:

نَمْرَةٌ أُولَىٰ أَنَا أَرْحَمُ أُمِّي  
نَمْرَةٌ ثَانِيَةٌ أَنَا أَرْحَمُ أَبِي  
نَمْرَةٌ ثَالِثَةٌ أَنَا أَرْحَمُ إِخْوَانِي  
وَإِحْدُ اثْنَانِ ثَلَاثَةٌ أَرْحَمُ جَمِيعَهُمْ

Namroh Uulaa Anaa Arham Ummii

Namroh Tsaaniyah Anaa Arham Abii

Namroh Tsaalitsah Anaa Arham Ikhwanii

Waahid Itsnan Tsalaatsah Arham Jamii'ahum

Nyanyian yang berjudul ini mengajarkan tentang akhlak atau moral yang hendaknya dimiliki anak-anak yakni akhlak atau moral untuk saling menyayangi. Nyanyian ini disampaikan dengan gerakan badan dan tangan. Anak-anak meniru pula menyanyikannya dengan gerakan dantangan.

Pada pertemuan pertama ini guru dan anak-anak PAUD Terpadu Ihyaul Ulum mengikuti kegiatan pengenalan bahasa Arab dengan semangat karena mendapatkan pelajaran yang belum mereka pelajari sebelumnya.

#### Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua pengenalan bahasa Arab melalui nyanyian pada anak usia prasekolah di PAUD Terpadu Ihyaul Ulum ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 3 Januari 2016. Pada pertemuan kedua ini, disamping mengulang nyanyian yang berjudul yang sudah diperkenalkan pada pertemuan pertama untuk mengingat kembalidan memperlancar nyanyian tersebut, juga diperkenalkan nyanyian yang berjudul sebagaiberikut :

(Disadur dari lagu anak-anak "Dua Mata Saya")

عَيْنَايَ اثْنَتَانِ وَأَنْفِي وَاحِدٌ  
رِجْلَايَ اثْنَتَانِ بِالْحِذَاءِ الْجَدِيدِ  
يَدَايَ اثْنَتَانِ ، يُمْنَى وَيُسْرَى  
وَفَمِي وَاحِدٌ أَقْرَأُ بِهِ الْقُرْآنَ

'Ainaayats Nataani Wa Anfii Waahidun

Rijlaayats Nataani Bil Hidzaa-Il Jadiid

Yadaayats Nataani, Yumnaa Wa Yusroo

Wa Famii Waahidun Aqro' Bihil Qur'aan

Nyanyian bahasa Arab yang berjudul ini merupakan nyanyian yang disadur dari nyanyian anak-anak Indonesia berbahasa Indonesia yang berjudul "Dua Mata Saya ". Melalui nyanyian ini anak diperkenalkan dan mengetahui kosakata bahasa Arab yang

berhubungan dengan anggota tubuh, seperti kosa kata *ainun* yang berarti mata, *anfun* yang berarti hidung, dan *rijlun* yang berarti kaki.

Nyanyian ini disampaikan dengan gerakan badan dan anggota badan. Sambil bernyanyi guru dan anak-anak menunjuk anggota badan yang sesuai dengan kosa kata bahasa Arab yang dinyanyikan.

#### Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga pengenalan bahasa Arab melalui nyanyian pada anak usia prasekolah di PAUD Terpadu Ihyaul Ulum ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 4 Januari 2016.

Pada pertemuan ketiga ini, nyanyian bahasa Arab yang diperkenalkan merupakan lanjutan dari nyanyian bahasa Arab yang berjudul yang sebagian diajarkan pada pertemuan kedua. Adapun lanjutan nyanyian bahasa Arab tersebut sebagai berikut :

(Disadur dari lagu anak-anak "Dua Mata Saya")

*Dua tangan saya*

*Yang kiri dan kanan*

*Satu mulut saya*

*Untuk membaca al-Qur'an*

Nyanyian ini juga disampaikan dengan gerakan badan dan anggota badan. Sambil bernyanyi guru dan anak-anak menunjuk anggota badan yang sesuai dengan kosa kata bahasa Arab yang dinyanyikan. Kosa kata bahasa Arab yang diperkenalkan pada pertemuan ini adalah kosakata yang juga berhubungan dengan anggota tubuh, yakni *yadun* yang berarti tangan, dan *famun* yang berarti mulut.

#### Pertemuan Keempat

Pertemuan keempat pengenalan bahasa Arab melalui nyanyian pada anak usia prasekolah di PAUD Terpadu Ihyaul Ulum ini dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 6 Januari 2016. Pada pertemuan keempat ini anak-anak tidak diperkenalkan nyanyian bahasa Arab yang baru, hanya mengulang kembali lagu-lagu yang sudah diajarkan pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga. Hal ini dimaksudkan sebagai evaluasi hasil terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. Untuk memotivasi anak-anak diberikan penghargaan terhadap anak-anak

yang dapat menyanyikan lagu-lagu berbahasa Arab yang sudah diajarkan. Hasilnya 75% yakni 20 orang anak dapat menyanyikan lagu-lagu berbahasa Arab dengan baik disertai dengan gerakan yang menunjukkan pada arti kosakata yang sudah diketahui anak-anak.

Pada pertemuan keempat ini, juga diperkenalkan 20 (dua puluh) nyanyian anak-anak berbahasa Arab kepada guru-guru PAUD Terpadu Ihyaul Ulum dengan mediadan buku panduannya. Hal ini dimaksudkan agar guru-guru tersebut dapat meneruskan kegiatan pengenalan bahasa Arab melalui nyanyian pada anak usia pra sekolah ini pada waktu yang akan datang.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat, maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Melalui nyanyian yang disampaikan dengan metode bermain yaitu menyanyi dengan gerakan, maka anak-anak usia prasekolah dapat dengan mudah mengenalkosata-kosakata bahasa Arab
2. Anak-anak usia pra sekolah memiliki minat yang tinggi dalam mengenal bahasaArab. Hal ini dapat dilihat dari antusiasanak-anak ketika menyanyikan nyanyian-nyanyian berbahasa Arab yang diajarkan.
3. Isi nyanyian pendek dan bahasa mudah sehingga siswa dengan mudah mencerna dan mengucapkan kosa kata bahasa Arab

Setelah pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat, maka disarankan kepada guru atau orang tua yang memiliki anak usia prasekolah dalam mengenalkan bahasa asing sebaiknya menggunakan metode yang menyenangkan seperti melalui nyanyian.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah dan tenaga pengajar di PAUD Ihyaul Ulum Gadungan Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri yang telah banyak membantu dalam proses penelitian penerapan metode bernyanyi dalam mengenalkan bahasa Arab pada anak usia dini, semoga bermanfaat apa yang sudah dilakukan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Barnadib. (1982). *Filsafat pendidikan : tinjauan mengenai beberapa aspek dan proses pendidikan*. Yogyakarta: Studing.
- Borden, M. E. (2001). *Smart Start: TheParents "Complete Guide ToPrescool Education* (Terjemah). Ary.
- Fauziddin, M. (2017). Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Unit untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Curricula*, 1(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22216/JCC.2016.v2i3.1277>
- Iin Priyanti, N. S. (2015). Optimalisasi kecerdasan emosi melalui musik feeling band pada anak usia dini. *Care*, 3(1), 20–33.
- Ni Kd Adi Nopilayanti1, I Km. Ngr. Wiyasa2, I. G. A. O. N. (2016). Mengembangkan Motorik Kasar Anak Kelompok A TK Raisma Putra Denpasar. *Jurnal PGPAUD UNDIKSA*, 4(2).
- Ni Made Oktiana Dewi, I Nyoman Wirya, N. M. A. (2014). Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Balok Cruissenare untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif. *E-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesh*, 2(1).
- Nopiyani, S., & Natalina, D. (2016). The Increase of Early Childhood Pre-Reading Ability Through Edutainment Method, 1–9.
- Patmonodewo & Soemiarti. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudono, A. (2000). *Sumber belajar dan Alat Permainan (untuk Anak UsiaDini)*. Bandung: Grasindo.

## Implementasi Nilai-nilai Moral dan Agama pada Anak Usia Dini

Rizki Ananda ✉

Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

### Abstrak

Salah satu sikap dasar yang harus dimiliki seorang anak untuk menjadi seorang manusia yang baik dan benar adalah memiliki sikap dan moral dan keagamaan yang baik dalam berperilaku sebagai umat Tuhan, anggota keluarga, dan anggota masyarakat. Usia Anak Usia Dini adalah saat yang paling baik bagi guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk meletakkan dasar-dasar pendidikan moral dan keagamaan kepada terhadap. Walaupun peran orang tua sangat besar dalam membangun dasar moral dan agama bagi anak-anaknya, tetapi peran guru PAUD juga tidak kecil dalam meletakkan dasar moral dan keagamaan bagi seorang anak, karena biasanya anak usian dini cenderung menuruti perintah gurunya. Oleh karena itu seorang guru PAUD harus selalu berupaya dengan berbagai cara agar dapat membimbing anak usia dini agar mempunyai kepribadian yang baik, yang dilandasai dengan nilai moral dan agama. Dengan diberikannya landasan pendidikan moral dan agama kepada anak PAUD, maka seorang anak PAUD dapat belajar membedakan perilaku yang baik dan buruk, benar dan salah, serta terbiasa menjalankan ajaran agama sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Mendidik anak PAUD dengan pendidikan moral dan agama yang baik, bukanlah pekerjaan yang mudah dilakukan, oleh karena itu guru PAUD harus selalu meningkatkan wawasan, pemahaman dan keterampilan terkait pengembangan moral dan agama anak PAUD.

**Kata kunci:** *nilai-nilai moral, nilai agama, anak usia dini*

### Abstract

One of the basic attitudes a child must have to be a good and righteous man is to have good moral and religious attitudes and behaviors in behaving like God's people, family members, and community members. Early Childhood Age is the best time for teachers of Early Childhood Education (PAUD) to lay the foundations of moral and religious education to the. Although the role of parents is enormous in establishing the moral and religious foundations of their children, the role of the early childhood teacher is not small in laying down the moral and religious grounds for a child, since usually, the early child tends to follow his teacher's instructions. Therefore, an early childhood teacher should always try in various ways in order to guide early childhood to have a good personality, which is based on moral and religious values. With the foundation of moral and religious education to children of early childhood, an early childhood can learn to distinguish good and bad behavior, right and wrong, and accustomed to run the teachings of religion in accordance with the level of growth and development. Educating PAUD children with good moral and religious education is not an easy task, therefore PAUD teachers should always improve their insight, understanding, and skills related to the development of morals and religion of children in early childhood.

**Keywords:** *moral values, religious values, early childhood*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2017

✉ Corresponding author :

Address: Perum Attaya Ridan Permai Bangkinang Kab. Kampar

Email : [rizkiananda.mhs.upi@gmail.com](mailto:rizkiananda.mhs.upi@gmail.com)

ISSN [2356-1327](https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.28) (Media Cetak)

ISSN [2549-8959](https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.28) (Media Online)

## PENDAHULUAN

Anak adalah penerus generasi keluarga dan bangsa. Sebagai generasi penerus, setiap anak perlu mendapat pendidikan yang baik sehingga potensi-potensi dirinya dapat berkembang dengan pesat, tumbuh menjadi manusia yang memiliki kepribadian tangguh dan memiliki berbagai macam kemampuan serta keterampilan yang bermanfaat. Oleh karena itu penting bagi orang tua dan lembaga-lembaga pendidikan berperan serta bertanggung jawab dalam memberikan berbagai macam stimulasi dan bimbingan yang tepat sehingga akan tercapai generasi penerus yang tangguh.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) Nomor 20 Tahun 2003 disebutkan pendidikan bertujuan “mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. (Republik Indonesia, 2003).

Sementara itu dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 kompetensi yang harus dimiliki guru adalah “menguasai karakteristik peserta didik pada aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual”. (Depdiknas, 2007)

Tuntutan kompetensi ini mengharuskan guru untuk mempelajari, memahami, dan mampu mengimplementasikan konsepsi perkembangan anak usia dini dan mengarahkannya pada aspek moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual yang lebih baik.

Oleh karena itu, kajian terhadap implementasi nilai moral dan agama bagi anak usia dini, khususnya anak usia 0-6 tahun menjadi sangat penting dan strategis bagi guru PAUD maupun pengelola PAUD secara keseluruhan. Mengingat fenomena negatif yang mengemuka dan sering

menjadi tontonan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui media cetak maupun elektronik dijumpai kasus-kasus anak usia dini sudah mulai meniru ujaran kebencian (*hate speech*), berbicara kurang sopan, senang meniru adegan kekerasan, bahkan meniru perilaku orang dewasa yang belum semestinya dilakukan anak-anak. Kondisi ini tentu cukup beralasan, mengingat pada fase ini anak usia 0-6 menurut para ahli berada pada fase peniruan (*imitasi*). Jadi, apapun kejadian-kejadian yang terjadi di sekitar lingkungan anak dengan sangat cepat diserap dan ditiru untuk dijadikan sebuah kebiasaan. Jika fenomena-fenomena yang dilihat anak cenderung ke arah negatif maka kecenderungan perilaku menyimpang akan lebih mengemuka terjadi pada anak.

Kondisi ini tentu tidak seharusnya terjadi pada pendidikan anak usia dini, mengingat dunia anak seharusnya merupakan dunia yang penuh dengan kesenangan untuk pengembangan diri, yang sebagian besar waktunya semestinya diisi dengan belajar melalui berbagai jenis permainan di lingkungan sekitarnya.

Diperlukan penanaman nilai-nilai dan norma-norma Agama yang kuat terhadap bangsa ini agar tidak mudah terpengaruh dan mempunyai filter ketika pengaruh-pengaruh bangsa lain masuk. Supaya penanaman nilai dan norma tersebut kuat, maka harus dilakukan sejak usia dini (Fauziddin, 2016).

Untuk itu, kajian tentang implementasi nilai moral dan agama terhadap anak usia dini ini akan menjadi landasan bagi upaya penanaman perilaku seperti yang tercantum dalam pengembangan tujuan pendidikan nasional. Selain itu pada kajian ini akan dipaparkan juga berbagai kompetensi yang diperlukan pendidik dalam upaya penanaman nilai moral dan agama dalam lembaga pendidikan anak usia dini lainnya. Hal ini dilandasi oleh pemikiran bahwa untuk dapat mengelola pembelajaran di PAUD, maka kemampuan guru dalam menginternalisasikan nilai moral dan agama bagi anak usia dini merupakan tuntutan yang tidak boleh diabaikan.

Hal penting berikutnya yang tidak boleh dilupakan adalah fakta bahwa anak usia dini (0-6 tahun) sering disebut sebagai the golden age fase, karena pada masa ini berbagai kemampuan anak tumbuh dan berkembang dengan sangat pesat. Pemberian stimulasi dan fasilitas yang tepat pada masa ini akan sangat berpengaruh pada proses perkembangan anak selanjutnya dan sebaliknya apabila lingkungan sekitar seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat tidak memberikan stimulasi yang tepat bagi pengembangan nilai-nilai moral dan agama maka perilaku amoral dan sikap bertentangan dengan norma agama yang akan cenderung muncul pada diri anak.

## PENGEMBANGAN NILAI MORAL

### 1. Teori Tentang Moral

Pengertian moral, menurut Suseno dalam (Kurnia, 2015) adalah ukuran baik-buruknya seseorang, baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat, dan warga negara. Sedangkan pendidikan moral adalah pendidikan untuk menjadikan anak manusia bermoral dan manusiawi. Sedangkan menurut Ouska dan Whellan (Kurnia, 2015), moral adalah prinsip baik-buruk yang ada dan melekat dalam diri individu/seseorang. Walaupun moral itu berada dalam diri individu, tetapi moral berada dalam suatu sistem yang berwujud aturan. Moral dan moralitas memiliki sedikit perbedaan, karena moral adalah prinsip baik-buruk sedangkan moralitas merupakan kualitas pertimbangan baik-buruk. Dengan demikian, hakekat dan makna moralitas bisa dilihat dari cara individu yang memiliki moral dalam mematuhi maupun menjalankan aturan.

Ada beberapa pakar yang mengembangkan pembelajaran nilai moral, dengan tujuan membentuk watak atau karakteristik anak. Pakar-pakar tersebut diantaranya adalah Newman, Simon, Howe, dan (Lickona, 1992). Dari beberapa pakar tersebut, pendapat (Lickona, 1992) yang lebih cocok diterapkan untuk membentuk watak/ karakter anak. Pandangan (Lickona, 1992) tersebut dikenal dengan *educating for character*

atau pendidikan karakter/watak untuk membangun karakter atau watak anak. Dalam hal ini, Lickona mengacu pada pemikiran filosofi Michael Novak yang berpendapat bahwa watak/ karakter seseorang dibentuk melalui tiga aspek yaitu, *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral behavior*, yang satu sama lain saling berhubungan dan terkait. Lickona menggarisbawahi pemikiran Novak. Ia berpendapat bahwa pembentukan karakter/watak anak dapat dilakukan melalui tiga kerangka pikir, yaitu konsep moral (*moral knowing*), sikap moral (*moral feeling*), dan perilaku moral (*moral behavior*). Dengan demikian, hasil pembentukan sikap karakter anak pun dapat dilihat dari tiga aspek, yaitu konsep moral, sikap moral, dan perilaku moral.

Pemikiran Lickona ini mengupayakan dapat digunakan untuk membentuk watak anak, agar dapat memiliki karakter yang baik. Oleh karena itu, materi tersebut harus menyentuh tiga aspek teori (Lickona, 1992), seperti berikut. Konsep moral (*moral knowing*) mencakup kesadaran moral (*moral awarness*), pengetahuan nilai moral (*knowing moral value*), pandangan ke depan (*perspective talking*), penalaran moral (*reasoning*), pengambilan keputusan (*decision making*), dan pengetahuan diri (*self knowledge*). Sikap moral (*moral feeling*) mencakup kata hati (*conscience*), rasa percaya diri (*self esteem*), empati (*emphaty*), cinta kebaikan (*loving the good*), pengendalian diri (*self control*), dan kerendahan hati (*and huminity*). Perilaku moral (*moral behavior*) mencakup kemampuan (*compalance*), kemauan (*will*) dan kebiasaan (*habbit*).

Berdasarkan uraian di muka, dapat disimpulkan bahwa pengertian moral/ moralitas adalah suatu tuntutan perilaku yang baik yang dimiliki individu sebagai moralitas, yang tercermin dalam pemikiran/konsep, sikap, dan tingkah laku. Dan pengembangan moral ini sangat penting untuk dilakukan pada anak di Taman Kanak-Kanak.

## 2. Pola Orientasi Moral Anak Taman Kanak-Kanak

Pada usia Taman Kanak-kanak anak telah memiliki pola moral yang harus dilihat dan dipelajari dalam rangka pengembangan moralitasnya. Orientasi moral diidentifikasi dengan *moral position* atau ketetapan hati, yaitu sesuatu yang dimiliki seseorang terhadap suatu nilai moral yang didasari oleh *cognitive motivation aspects dan affective motivation aspects*.

Menurut (Dewey, 1997) tahapan perkembangan moral seseorang akan melewati 3 (tiga) fase, yaitu *pre-moral, conventional dan autonomous*. Anak Taman Kanak-kanak secara teori berada pada fase pertama dan kedua. Oleh sebab itu, guru diharapkan memperhatikan kedua karakteristik tahapan perkembangan moral tersebut. Sedangkan menurut Piaget, seorang manusia dalam perkembangan moralnya melalui tahapan *heteronomous dan autonomous*.

Seorang guru PAUD harus memperhatikan tahapan *hetero-nomous* karena pada tahapan ini anak masih sangat labil, mudah terbawa arus, dan mudah terpengaruh. Mereka sangat membutuhkan bimbingan, proses latihan, serta pembiasaan yang terus-menerus. Moralitas anak Taman Kanak-kanak dan perkembangannya dalam tatanan kehidupan dunia mereka dapat dilihat dari sikap dan cara berhubungan dengan orang lain (sosialisasi), cara berpakaian dan berpenampilan, serta sikap dan kebiasaan makan. Demikian pula, sikap dan perilaku anak dapat memperlancar hubungannya dengan orang lain.

Pengembangan moral kepada anak usia Taman Kanak-kanak dapat dilakukan dengan berbagai cara dan lebih disarankan untuk menggunakan pendekatan yang bersifat individual, persuasif, demokratis, keteladanan, informal, dan agamis. Beberapa program yang dapat diterapkan di Taman Kanak-kanak dalam rangka menanamkan dan mengembangkan perilaku moral anak di antaranya dengan bercerita, bermain peran, bernyanyi,

mengucapkan sajak, dan program pembiasaan lainnya.

Perkembangan moral dan etika pada diri anak Taman Kanak-kanak dapat diarahkan pada pengenalan kehidupan pribadi anak dalam kaitannya dengan orang lain. Misalnya, mengenalkan dan menghargai perbedaan di lingkungan tempat anak hidup, mengenalkan peran gender dengan orang lain, serta mengembangkan kesadaran anak akan hak dan tanggung jawabnya. Puncak yang diharapkan dari tujuan pengembangan moral anak Taman Kanak-kanak adalah adanya keterampilan afektif anak itu sendiri, yaitu keterampilan utama untuk merespon orang lain dan pengalaman-pengalaman barunya, serta memunculkan perbedaan-perbedaan dalam kehidupan teman disekitarnya. Hal yang bersifat substansial tentang pengembangan moral anak usia Taman Kanak-kanak di antaranya adalah pembentukan karakter, kepribadian, dan perkembangan sosialnya.

Guru Taman Kanak-kanak harus menguasai strategi pengembangan emosional, sosial, moral dan agama bagi anak Taman Kanak-kanak. Juga, guru Taman Kanak-kanak perlu untuk senantiasa mengadakan penelitian tentang pengembangan dan inovasi dalam bidang pendidikan bagi anak usia prasekolah.

## 3. Tahap Perkembangan Moral Anak Usia Dini

Ruang lingkup tahapan/pola perkembangan moral anak di antaranya adalah tahapan kejiwaan manusia dalam mengembangkan nilai moral kepada dirinya sendiri, mempersonalisasikan dan mengembangkannya dalam pembentukan pribadi yang mempunyai prinsip, serta dalam mematuhi, menentukan pilihan, menyikapi, atau melakukan tindakan nilai moral Menurut *Piaget* anak berpikir tentang moralitas dalam 2 cara, yaitu cara *heteronomous* (usia 4-7 tahun), di mana anak menganggap keadilan dan aturan sebagai sifat-sifat dunia (lingkungan) yang tidak berubah dan lepas dari kendali manusia dan cara *autonomous* (usia 10

tahun keatas) di mana anak sudah menyadari bahwa aturan-aturan dan hukum itu diciptakan oleh manusia.

Menurut (Kohlberg, 1995), perkembangan moral anak usia prasekolah berada pada tingkatan yang paling dasar, yaitu penalaran moral *prakonvensional*. Pada tingkatan ini anak belum menunjukkan pengembangan nilai-nilai moral. Pertimbangan moralnya didasarkan pada akibat-akibat yang bersifat fisik dan hedonistik. Ada 4 (empat) area perkembangan yang perlu ditingkatkan dalam kegiatan pengembangan atau pendidikan usia prasekolah, yaitu perkembangan fisik, sosial emosional, kognitif dan bahasa.

#### 4. Esensi, Prinsip-prinsip, dan Bentuk Kegiatan Pengembangan Moral Anak Usia Dini

##### a. Esensi Pengembangan Moral AUD

Pengembangan nilai moral dalam program pendidikan TK dimasukkan dalam bidang pembentukan perilaku merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak di TK, sehingga aspek-aspek perkembangan tersebut diharapkan berkembang secara optimal. Tujuan yang hendak dicapai dengan pengembangan nilai moral tersebut dilakukan melalui pembiasaan dalam rangka mempersiapkan anak sedini mungkin mengembangkan sikap dan perilaku yang didasari oleh nilai moral sehingga dapat hidup sesuai dengan norma-norma yang dianut oleh masyarakat.

Pengembangan nilai moral ini berfungsi untuk mencapai beberapa hal:

- 1) Agar perilaku dan sikap anak didasari oleh nilai moral sehingga anak dapat hidup sesuai dengan nilai-nilai yang dijunjung oleh masyarakat
- 2) Membantu anak agar tumbuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri
- 3) Melatih anak untuk dapat membedakan sikap dan perilaku yang baik dan yang tidak baik sehingga dengan sadar berusaha menghindari diri dari perbuatan tercela

##### b. Prinsip-Prinsip Pengembangan Moral AUD

Dalam melaksanakan program pembentukan perilaku melalui pembiasaan, hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut :

- 1) Guru menciptakan hubungan yang baik dan akrab sehingga tidak ada kesan bahwa guru adalah figur yang menakutkan bagi anak.
- 2) Guru senantiasa bersikap dan bertingkah laku yang dapat dijadikan contoh/teladan bagi anak
- 3) Memberikan kesempatan kepada anak untuk membedakan dan memilih mana perilaku yang baik dan mana yang tidak baik. Guru sebagai pembimbing hanya mengarahkan dan menjelaskan akibat-akibatnya.
- 4) Dalam memberikan tugas kepada anak agar diusahakan berupa ajakan dan perintah dengan bahasa yang baik
- 5) Agar anak mau berperilaku sesuai dengan yang diharapkan guru memberikan rangsangan (motivasi) dan bukan paksaan.
- 6) Apabila ada anak yang berperilaku berlebihan, hendaknya guru berusaha untuk mengendalikan tanpa emosi.
- 7) Terhadap anak yang menunjukkan perilaku bermasalah, peran guru adalah sebagai pembimbing dan bukan penghukum.
- 8) Pelaksanaan program pembentukan perilaku bersifat luwes/fleksibel.

##### c. Bentuk Kegiatan dalam Pengembangan Nilai Moral

Pelaksanaan kegiatan program pengembangan Moral dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

###### 1) Kegiatan Rutin

Kegiatan rutin yaitu kegiatan yang dilakukan setiap hari. Dalam kegiatan rutin guru dapat mengembangkan moral anak, seperti

- a) Berbaris memasuki ruang kelas  
Sebelum memulai kegiatan belajar akan ditanamkan beberapa perilaku anak antara lain 1) Untuk selalu tertib dan patuh pada peraturan. 2) Tenggang rasa terhadap keadaan

orang lain. 3) Sabar menunggu giliran. 4) Mau menerima dan menyelesaikan tugas.

b) Mengucapkan salam

Pada waktu mengucapkan salam ditanamkan pembiasaan, antara lain 1) Sopan Santun, 2) Menunjukkan reaksi dan emosi yang wajar, 3) Sikap menghormati orang lain. 4) Menciptakan suasana keakraban.

c) Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan

Pada waktu berdo'a akan dikembangkan nilai moral, antara lain: 1) Memusatkan perhatian dalam jangka waktu tertentu. 2) Berlatih untuk selalu tertib dan patuh pada peraturan. Selain itu dapat juga diamati hal-hal sebagai berikut: 1) Bersikap tertib, dan tenang dalam berdo'a. 2) Keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa 3) Mematuhi peraturan/tata tertib, dsb

d) Kegiatan belajar mengajar

Yang ingin ditanamkan pembiasaan perilaku pada waktu kegiatan belajar mengajar, antara lain 1) Tolong menolong sesama teman. 2) Rapi dalam bertindak - berpakaian dan bekerja. 3) Berlatih untuk selalu tertib dan patuh pada peraturan. 4) Berani dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar. 5) Merasa puas atas prestasi yang dicapai dan ingin terus meningkatkan. 6) Bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan 7) Menjaga kebersihan lingkungan 8) Mengendalikan emosi. 9) Menjaga keamanan diri. 10) Sopan santun. 11) Tenggang rasa terhadap keadaan orang lain.

e) Waktu istirahat/makan/bermain

Pada waktu istirahat/makan/bermain dapat ditanamkan sikap moral, antara lain: 1) Tolong menolong sesama teman. 3) Tenggang rasa terhadap keadaan orang lain. 6) Sabar menunggu giliran. 8) Meminta tolong dengan baik. 9) Mengucapkan terima kasih dengan baik. 10) Membuang sampah pada tempatnya. 12) Menjaga keamanan diri

## 2) Kegiatan Spontan

Kegiatan spontan yaitu kegiatan yang dapat dilaksanakan secara spontan pada saat itu juga. Kegiatan ini biasanya dilakukan pada saat guru mengetahui sikap/tingkah laku anak yang kurang baik, seperti seorang anak menerima atau memberikan sesuatu kepada orang lain dengan tangan kiri, meminta sesuatu dengan berteriak, dsb. Apabila guru mengetahui sikap/perilaku anak yang demikian, hendaknya secara spontan diberikan pengertian dan diberitahu bagaimana sikap/perilaku yang baik. Misalnya kalau menerima atau memberikan sesuatu harus tangan kanan dan mengucapkan terima kasih.

Demikian juga kalau meminta sesuatu hendaknya dengan sopan dan tidak berteriak. Kegiatan spontan tidak saja berkaitan dengan perilaku anak yang negatif, tetapi pada sikap/perilaku yang positif pun perlu ditanggapi oleh guru, sebagai penguat bahwa sikap/perilaku tersebut sudah baik dan perlu dipertahankan, sehingga dapat pula dijadikan teladan bagi teman temannya. Misalnya pada saat makan bersama ada seorang anak yang tidak membawa makanan, kemudian Amir memberi sebagian makanannya kepada teman tersebut. Sikap guru dalam hal ini adalah memberikan pujian kepada Amir dan mengatakan bahwa perbuatannya merupakan sikap yang terpuji karena telah memberi sebagian makanan kepada teman yang memerlukan.

## 3) Kegiatan dengan "Teladan/Contoh"

Kegiatan dengan teladan/contoh yaitu kegiatan yang dapat dilakukan dengan memberikan teladan / contoh kepada anak. Dalam hal ini guru berperan langsung sebagai teladan/ contoh bagi anak. Segala sikap dan tingkah laku guru, baik di sekolah, di rumah maupun di masyarakat hendaknya selalu menunjukkan sikap dan tingkah laku yang baik.

## 4) Kegiatan yang Direncanakan (Terprogram)

Kegiatan yang direncanakan (terprogram) yaitu kegiatan yang dalam pelaksanaannya terlebih dahulu diawali

dengan adanya perencanaan atau program dari guru. Dan kegiatan tersebut harus terlihat jelas pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM).

### 5. Ruang Lingkup Materi Pengembangan Moral di TK

Ruang lingkup pengembangan moral dalam rangka pembentukan karakter menurut (Megawangi, 2010) adalah sebagai berikut :

- a) Cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya,
- b) tanggung jawab, Kedisiplinan dan Kemandirian,
- c) kejujuran,
- d) hormat dan santun,
- e) dermawan, suka menolong dan gotong-royong/kerjasama,
- f) percaya diri, kreatif dan pekerja keras,
- g) kepemimpinan dan keadilan,
- h) baik dan rendah hati,
- i) oleransi, kedamaian dan kesatuan,
- j) 4K ( kebersihan, kesehatan, kerapian dan keamanan)

Sementara pada pedoman pendidikan karakter bagi anak usia dini yang dikeluarkan oleh Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat jenderal pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal, dan Informal terkait dengan karakter yang dikembangkan di Taman Kanak-kanak adalah:

- a) kecintaan terhadap Tuhan YME,
- b) kejujuran,
- c) disiplin,
- d) toleransi dan cinta damai,
- e) percaya diri,
- f) mandiri,
- g) tolong menolong, kerjasama, dan gotong royong,
- h) hormat dan sopan santun,
- i) tanggung jawab,
- j) kerja keras,
- k) kepemimpinan dan keadilan,
- l) kreatif,
- m) rendah hati, dan
- n) peduli lingkungan,
- o) cinta bangsa dan tanah air. (Kementerian Pendidikan Nasional, 2012)

### 6. Metode dan Pendekatan, dalam Pengembangan Moral AUD

- a. Bentuk pelaksanaan kegiatan program pengembangan Moral dapat dilakukan dengan cara rutin,, spontan, keteladanan, dan terprogram dengan metode: berceritera, bernyanyi, bersajak,

karyawisata, permainan tradisional, dan sebagainya.

- b. pendekatan yang dapat digunakan dalam penanaman nilai moral pada anak usia dini di antaranya: indoktrinasi, klarifikasi nilai, teladan atau contoh, dan pembiasaan dalam perilaku.

## PENGEMBANGAN NILAI AGAMA

### 1. Pengertian Agama

“Agama” berasal dari bahasan Sansakerta, “gam” artinya *pergi*; kemudian setelah mendapatkan awalan dan akhiran “a” menjadi “agama”, artinya menjadi *jalan*. Gam dalam bahasa Sansakerta ini mempunyai pengertian yang sama dengan *to go* (Inggris), *gehen* (Jerman), dan *gaan* (Belanda) yang artinya juga “pergi”. Menurut Bahrun Rangkuti, agama berasal dari kata “a-gama”. Arti “a” panjang ialah *cara* atau *the way*; sedangkan “gama” berasal dari kata Indo Jerman “gam” berarti sama dengan kata Inggris *to go*, yaitu berjalan atau pergi. Jadi agama artinya adalah cara-cara berjalan atau cara-cara untuk sampai pada keridlaan Tuhan. Dengan demikian, agama dirumuskan sebagai suatu jalan yang harus diikuti agar orang sampai ke suatu tujuan yang suci dan mulia (Kurnia, 2015).

Pendapat lain mengatakan juga bahwa agama berasal dari bahasa Sansakerta, yakni “a” yang artinya *tidak*, dan “gam” artinya pergi, berubah, atau bergerak. Oleh karena itu dapat diartikan bahwa agama (maksudnya ajarannya) merupakan sesuatu yang tidak berubah, atau sesuatu yang kekal abadi.

Masih berkaitan dengan pengertian agama, ada juga pendapat bahwa agama berasal dari kata “a” artinya *tidak*, dan “gama” artinya *kacau*. Jadi agama artinya sesuatu yang tidak kacau. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa agama adalah:

- a. Jalan yang harus diikuti supaya orang sampai ke tujuan
- b. Cara-cara berjalan atau cara-cara agar sampai ke suatu tujuan yang diridlai Tuhan

- c. Sesuatu yang membuat tidak kacau (suatu tuntunan yang tidak membuat kacau manusia atau sesuatu yang menertibkan hidup)

## 2. Unsur-unsur Pokok Agama

Agama mengandung tiga unsur pokok yang harus ada di dalamnya. Ketiga unsur pokok itu menurut Endang Saifudin Ansari (Kurnia, 2015) adalah sebagai berikut:

- a. Suatu sistem CREDO (tata keimanan atau tata keyakinan) atas sesuatu yang mutlak di luar diri manusia.
- b. Suatu sistem RITUS (tata peribadatan) manusia kepada yang dianggapnya mutlak.
- c. Suatu sistem NORMA (tata kaidah) yang mengatur hubungan manusia dengan alam lainnya sesuai dan sejalan dengan tata keimanan dan tata peribadatan termaksud di atas.
- d. Unsur agama yang terakhir adalah sistem moral. Sistem moral biasa disebut sebagai “*akhlaq*”. *Akhlaq* tidak dapat dipisahkan dari ibadah maupun keimanan sebab *akhlaq* pun merupakan manifestasi atau perwujudan iman terhadap Tuhan.

Tiga unsur pokok di atas harus ada pada agama sebagai syarat suatu agama. Dengan demikian secara garis besar, agama meliputi keimanan/keyakinan, peribadatan kepada sesuatu yang diyakini, dan tata kaidah hubungan manusia dengan alam semesta sesuai dengan tata keimanan dan tata peribadatan.

Dari unsur-unsur agama tersebut secara garis besar terdapat **dua ajaran dasar**, yaitu ajaran tentang apa yang harus diyakini dan ajaran tentang apa yang harus dikerjakan.

Ajaran tentang apa yang harus diyakini dinamakan pokok ajaran atau kepercayaan. Sedangkan ajaran tentang apa yang harus dikerjakan dinamakan cabang ajaran atau hukum perbuatan. Di dalam Agama Islam, ajaran tentang keyakinan tersebut dinamakan “*Iman*” dan ajaran tentang apa yang harus dikerjakan dinamakan “*Islam*”.

## 3. Tujuan Pengembangan Nilai-nilai Agama Kepada Anak-anak

Secara umum tujuan pengembangan nilai agama pada diri anak adalah meletakkan dasar-dasar keimanan dengan pola takwa kepada-Nya dan keindahan akhlak, cakap, percaya pada diri sendiri, serta memiliki kesiapan untuk hidup di tengah-tengah dan bersama-sama dengan masyarakat untuk menempuh kehidupan yang diridhai-Nya.

Adapun tujuan khusus pengembangan nilai agama pada anak-anak usia prasekolah yaitu:

- a. Mengembangkan rasa iman dan cinta terhadap Tuhan
- b. Membiasakan anak-anak agar melakukan ibadah kepada Tuhan
- c. Membiasakan agar perilaku dan sikap anak didasari dengan nilai-nilai agama
- d. Membantu anak agar tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan

## 4. Pertumbuhan dan Perkembangan Rasa Keagamaan Pada Anak-anak

Bagaimana rasa keagamaan tumbuh pada diri anak-anak? Kemampuan berpikir konkrit dan berfantasi yang dimiliki anak-anak merupakan tahap awal untuk sampai pada kemampuan berpikir abstrak. Berpikir abstrak adalah berpikir tentang hal-hal yang berada di luar wilayah jangkauan panca indera. Jika seorang anak sudah mampu berfantasi, berarti ia sudah akan mulai bisa menapak untuk memasuki dunia lain yang bersifat abstrak, termasuk hidup beragama.

Kemampuan dan kesenangan anak dalam berfantasi bisa melahirkan ide-ide baru di luar cara berpikir konkritnya. Misalnya anak-anak perempuan melahirkan ide untuk berperan sebagai ibu pada saat bermain boneka-bonekaan, dan anak laki-laki (ingin/suka) berperan sebagai bapak/ayahnya. Mereka bermain rumah-rumahan dan memerankan diri sebagai seorang ibu dan ayah di dalam sebuah keluarga

Dengan peran-peran hasil fantasi yang dimainkannya mereka meniru dan

memindahkan segala atau sebagian bentuk ucapan, sikap, tindakan, atau perbuatan orang-orang dewasa ke dalam dirinya. Pada saat itu mereka sudah bisa memilih dan membedakan perannya masing-masing dalam permainan. Pada saat itu pula mereka mampu memerankan dirinya seperti orang-orang dewasa. Mereka mampu membedakan perbuatan yang baik dan yang buruk, yang boleh dilakukan dan yang tidak boleh, dan sebagainya.

Peran ayah dan ibu yang dimainkan anak-anak tidak muncul dengan sendirinya, melainkan dari hasil pengalaman dan pengamatan anak dalam kehidupan sehari-hari di rumahnya. Sedangkan pemilihan dan pengambilan peran yang dimainkannya itu merupakan perwujudan dari rasa kagum, salut, senang, bangga, dan cinta terhadap orang tuanya dalam memperlakukan (khususnya) dirinya dengan baik, penuh perhatian, dan kasih sayang, sehingga mereka meniru peran-peran tersebut.

Akumulasi dari rasa kagum, salut, senang, bangga, dan cinta anak-anak melahirkan tanggapan baru terhadap orang tuanya, terutama terhadap ayahnya. Ayah merupakan lambang kewibawaan dan ibu sebagai lambang kasih sayang. Mereka dipandang oleh anak-anak sebagai sosok yang sempurna dan tanpa cela.

Siapakah orang yang pertama menanamkan benih dan menumbuhkan rasa keagamaan pada anak-anak? Orang tua di rumah merupakan faktor utama dan pertama dalam menentukan kepribadian anak termasuk agamanya. Agama seorang anak pada umumnya ditentukan oleh pendidikan, pengalaman, dan latihan-latihan yang dilaluinya sejak kecil terutama oleh orang tuanya di dalam keluarga. Dalam hal ini orang tua dapat menanamkan, menumbuhkan, dan mengembangkan dasar-dasar keimanan (keagamaan) pada diri anak-anaknya.

Jika orang tua mengerti agama, taat menjalankan perintah agama, mampu memberikan contoh yang baik (*uswatun hasanah*) dan mengarahkan anak-anaknya untuk hidup beragama dan memiliki akhlak yang mulia, tentu akan melaahirkan

anak-anak yang memiliki dasar-dasar keimanan dan ketaatan yang kuat terhadap Tuhan. Sebaliknya jika orang tua acuh tak acuh dan sama sekali tidak taat menjalankan perintah agama; maka tidak ada perilaku keagamaan yang bisa diteladani dan ditiru oleh anak-anaknya.

Oleh karena itu keteladanan dan hubungan antara orang tua dengan anak-anak di dalam keluarga mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan agama anak-anaknya. Jika orang tua menginginkan anak yang shaleh (taat beragama) maka mulailah dari diri sendiri. Orang tua harus memiliki kesiapan untuk membentuk dan mewujudkan keluarga yang taat menjalankan agama, tangguh dan berkualitas.

Kapan perasaan keagamaan mulai tumbuh pada diri anak-anak? Pertumbuhan agama tidak muncul dengan sendirinya, melainkan karena adanya rangsangan (stimulus) yang sangat kuat dan berulang-ulang yang muncul dari luar diri anak-anak. **Pertama**, pendengaran anak-anak terangsang dengan suara/bahasa yang memuat nilai agama yang diucapkan berulang-ulang; **kedua**, pengelihatannya (mata), anak-anak terangsang dengan sikap dan perilaku keagamaan yang berulang-ulang; dan **ketiga**, adanya pemicu bagi anak berupa fasilitas yang tersedia untuk meniru dan melakukan praktek keagamaan, sehingga proses peniruan (imitasi) terhadap perilaku keagamaan yang dilakukan oleh orangtuanya berlangsung dengan mulus dan tanpa hambatan.

Dengan demikian pertumbuhan agama pada anak-anak telah muncul sejak pendengaran (dan pengelihatannya) mereka mulai berfungsi. Meskipun demikian pertumbuhan agama pada anak-anak tidak akan segera muncul atau tumbuh jika stimulus yang memuat pesan nilai-nilai keagamaan tidak atau kurang menarik perhatian anak-anak.

Menurut Darajat (Kurnia, 2015), pertumbuhan agama telah muncul ketika anak belum bisa bicara. Sebelum anak belum bisa bicara anak telah dapat melihat

dan mendengarkan kata-kata yang sering diucapkan orang tuanya yang semula tidak mendapatkan perhatian dari anak-anak dan tidak mempunyai arti apa-apa, jika sering diucapkan dan terdengar oleh mereka maka akan menjadi pusat perhatiannya. Demikian juga sikap, mimik, dan situasi, saat orang tua mengucapkannya lambat laun akan diamatinya, dan selanjutnya ditirunya. Pada saat demikian, si anak belum mengerti tentang agama dan belum tahu tentang Tuhan. Tetapi anak telah tumbuh untuk memasuki kehidupan beragama.

Selanjutnya pengetahuan anak tentang Tuhan dan pengertian anak tentang agama akan sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan dan pengalamannya.

### 5. Sifat-sifat Pemahaman Anak Taman Kanak-kanak pada Nilai-nilai Keagamaan

Sifat-sifat pemahaman anak usia Taman Kanak-kanak terhadap nilai-nilai keagamaan pada saat mengikuti kegiatan belajar mengajar di antaranya:

- a. **Unreflective:** pemahaman dan kemampuan anak dalam mempelajari nilai-nilai agama sering menampilkan suatu hal yang tidak serius. Mereka melakukan kegiatan ibadah pun dengan sikap dan sifat dasar yang kekanak-kanakan. Tidak mampu memahami konsep agama dengan mendalam.
- b. **Egocentris:** dalam mempelajari nilai-nilai agama, anak usia Taman Kanak-kanak terkadang belum mampu bersikap dan bertindak konsisten. Anak lebih terfokus pada hal-hal yang menguntungkan dirinya.
- c. **Misunderstand:** anak akan mengalami salah pengertian dalam memahami suatu ajaran agama yang banyak bersifat abstrak.
- d. **Verbalis dan Ritualis:** kondisi ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan nilai-nilai agama pada diri mereka dengan cara memperkenalkan istilah, bacaan, dan ungkapan yang bersifat agamis.

Seperti memberi latihan menghafal, mengucapkan, memperagakan, dan sebagainya

- e. **Imitative:** anak banyak belajar dari apa yang mereka lihat secara langsung. Mereka banyak meniru dari apa yang pernah dilihatnya sebagai sebuah pengalaman belajar.

Dengan demikian guru dan orang tua harus memperhatikan sifat-sifat tersebut untuk kepentingan menentukan pendekatan pembelajaran yang tepat buat anak. Kita harus tetap melakukan pendekatan progresif dan kesadaran jiwa dan kepribadian mereka.

### 6. Esensi, Prinsip-prinsip dan Bentuk Kegiatan Pengembangan nilai Keagamaan di PAUD

#### a. Esensi Pengembangan Nilai Keagamaan

Pengembangan nilai keagamaan terhadap anak Usia Dini adalah suatu upaya pengembangan nilai-nilai keagamaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam Peraturan Pemerintah No. 27/1990 Pasal 1 tentang Pendidikan Prasekolah, dinyatakan:

Eksistensi Taman Kanak-kanak sangat strategis untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani terutama jiwa keagamaan anak di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar yang diselenggarakan di jalur pendidikan prasekolah atau di jalur pendidikan luar sekolah.

Keberadaan Pendidikan Anak Usia Dini sangat strategis guna meletakkan dasar-dasar keagamaan. Menumbuhkembangkannya, dan menjadi motivasi spiritual sehingga menjadi pondasi yang kokoh dan sangat penting baik untuk melanjutkan pada jenjang

pendidikan sekolah Dasar maupun sebagai modal awal yang baik guna menghadapi kehidupan yang akan datang.

### **b. Prinsip-prinsip Kegiatan Pengembangan nilai Keagamaan di PAUD**

Dalam melaksanakan program pembentukan perilaku melalui pembiasaan, hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut :

- 1) Guru menciptakan hubungan yang baik dan akrab sehingga tidak ada kesan bahwa guru adalah figur yang menakutkan bagi anak.
- 2) Guru senantiasa bersikap dan bertingkah laku yang dapat dijadikan contoh/teladan bagi anak
- 3) Memberikan kesempatan kepada anak untuk membedakan dan memilih mana perilaku yang baik dan mana yang tidak baik. Guru sebagai pembimbing hanya mengarahkan dan menjelaskan akibat-akibatnya.
- 4) Dalam memberikan tugas kepada anak agar diusahakan berupa ajakan dan perintah dengan bahasa yang baik
- 5) Agar anak mau berperilaku sesuai dengan yang diharapkan guru memberikan rangsangan (motivasi) dan bukan paksaan.
- 6) Apabila ada anak yang berperilaku berlebihan, hendaknya guru berusaha untuk mengendalikan tanpa emosi.
- 7) Terhadap anak yang menunjukkan perilaku bermasalah, peran guru adalah sebagai pembimbing dan bukan penghukum.
- 8) Pelaksanaan program pembentukan perilaku bersifat luwes/fleksibel.

### **c. Bentuk Kegiatan Pengembangan Nilai Moral di PAUD**

Untuk mencapai keberhasilan pembentukan kepribadian anak agar mampu terwarnai dengan nilai-nilai agama, maka perlu didukung oleh unsur keteladanan dari orang tua dan guru. Untuk tujuan tersebut dalam pelaksanaannya guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran dalam bentuk kegiatan

terprogram, kegiatan rutin, kegiatan spontan, dan keteladanan.

- 1) Kegiatan pengembangan nilai agama secara **terprogram** dilaksanakan dengan perencanaan khusus dalam kurun waktu tertentu untuk memenuhi kebutuhan anak secara individual, kelompok, dan atau klasikal di dalam maupun di luar kelas.
- 2) Kegiatan pengembangan agama secara tidak terprogram dapat dilaksanakan sebagai berikut:
  - a) *Kegiatan Rutin*, yaitu kegiatan yang dilakukan terjadwal, seperti: berdo'a, ibadah khusus keagamaan bersama, keberaturan, pemeliharaan kebersihan dan kesehatan diri.
  - b) *Kegiatan Spontan*, adalah kegiatan tidak terjadwal dalam kejadian khusus seperti: pembentukan perilaku memberi salam, membuang sampah pada tempatnya, antri, mengatasi pertengkaran, dan lain-lain.
  - c) *Kegiatan Keteladanan*, adalah kegiatan dalam bentuk perilaku sehari-hari seperti: berdo'a, berpakaian rapi, berbahasa yang baik, gemar menolong, memuji kebaikan dan atau keberhasilan orang lain, , sabar, dan lain-lain.

Selain itu Pengembangan nilai agama hendaknya dilaksanakan melalui kegiatan terintegrasi dan kegiatan khusus. Kegiatan terintegrasi berupa pengembangan materi nilai-nilai agama yang disisipkan melalui pengembangan bidang kemampuan dasar. Sedangkan kegiatan khusus merupakan program kegiatan yang pelaksanaannya tidak dimasukkan atau tidak harus dikaitkan dengan pengembangan bidang kemampuan dasar lainnya, sehingga membutuhkan waktu dan penanganan khusus.

### **7. Pokok-pokok Materi Pengembangan Nilai Keagamaan pada Anak Usia Dini**

Dalam proses pembinaan dan pengembangan nilai-nilai agama bagi anak

usia Taman Kanak-kanak, muatan materi pembelajarannya harus bersifat:

- a. Aplikatif: materi pembelajaran bersifat terapan, yang berkaitan dengan kegiatan rutin anak sehari-hari dan sangat dibutuhkan untuk kepentingan aktivitas anak, serta yang dapat dilakukan anak dalam kehidupannya.
- b. Enjoyable: pengajaran materi dan materi yang dipilih diupayakan mampu membuat anak senang, menikmati dan mau mengikuti dengan antusias.
- c. Mudah ditiru: materi yang disajikan dapat dipraktekkan sesuai dengan kemampuan fisik dan karakter lahiriah anak

Ada beberapa prinsip dasar dalam rangka menyampaikan materi pengembangan nilai-nilai agama bagi anak Taman Kanak-kanak di antaranya:

- a. penekanan pada aktivitas anak sehari-hari
- b. pentingnya keteladanan dari lingkungan dan orang tua/keluarga anak
- c. kesesuaian dengan kurikulum spiral
- d. prinsip *developmentally appropriate practice* (DAP)/ pembelajaran yang tepat sesuai dengan perkembangan anak
- e. prinsip psikologi perkembangan anak
- f. prinsip monitoring yang rutin

## 8. Metode dan Pendekatan Pengembangan Nilai-nilai Keagamaan

Pada prinsipnya pengembangan nilai keagamaan kepada anak adalah menanamkan dasar-dasar nilai agama dan mengembangkannya sehingga kelak menjadi adat kebiasaan. Untuk itu guru PAUD dituntut memiliki kemampuan profesional dan komprehensif terutama dalam memilih dan menentukan metode-metode yang efektif dan efisien. Dengan demikian proses belajar mengajar berlangsung dengan singkat tanpa merebut hak anak untuk bermain; artinya bentuk kegiatan dilakukan dalam suasana terbuka dan menyenangkan.

Ada beberapa metode yang dapat digunakan untuk pengembangan nilai agama kepada anak-anak, diantaranya :

- a. Metode bermain,
 

Bermain juga dapat digunakan sebagai alat pengembangan nilai agama; seperti bermain peran untuk mengabstraksikan perana Nabi Ibrahim As. Ketika mengajarkan kaummnya yang musrik untuk mencari Tuhan yang diawali dengan pengenalan benda-benda langit atau permainan pura-pura yang dapat mengembangkan nilai-nilai social, nilai moral, nilai sejarah, atau nilai-nilai agama, dan sebagainya.
- b. Metode karyawisata
 

Dalam pendidikan Islam, karyawisata disebut Tadabur Alam. Metode karyawisata ini pun dapat dijadikan alat untuk mencapai semua program pengembangan di TK
- c. Metode demonstrasi
 

Dalam pengembangannya nilai keagamaan, metode ini bisa dilakukan guru ketika menerangkan cara-cvara thaharah (berwudhu), cara-cara sholat, etika makan dan sebagainya.
- d. Metode bercerita
 

Salah satu kegemaran anak-anak adalah mendengarkan cerita. Melalui cerita seorang guru dapat menerapkan nilai-nilai keagamaan kepada anak. Cerita yang dibawakan hendaknya yang berhubungan dengan dunia anak-anak sehingga akan lebih menarik minat mereka untuk mendengarkan. Dalam bercerita, guru hendaknya dapaty mendramatisasi berbagai cerita tentang kisah yang layak diteladani oleh anak. Bentuk cerita sebaiknya tidak didominasi fable, tetapi sebaiknya juga kisah-kisah para Nabi dan rasul, beserta Mukjizatnya. Akan lebih baik lagi, apabila guru menerangkan cerita itu yang berhubungan dengan kehidupan para Nabi dan rasul Tuhan ketika masih kecil. Seperti bagaimana kehidupan Nabi Yusuf AS, Nabi Ibrahim, Nabi Muhammad SAW, dan sebagainya
- e. Metode uswah hasanah

Dalam Islam, metode Uswah Hasanah menempati porsi utama dan pertama, terutama untuk membentuk nilai dan perilaku yang baik bagi anak-anak. Pengembangan nilai-nilai agama akan lebih tepat karena anak-anak memiliki kecenderungan untuk meniru perilaku yang diperankan atau yang ditampilkan guru.

## SIMPULAN

Pengembangan nilai agama, moral dalam program pendidikan anak usia dini (AUD) dimasukkan dalam bidang pembentukan perilaku yang dilakukan secara terus menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak di PAUD. Tujuan pengembangan nilai-nilai/pembentukan perilaku adalah mempersiapkan anak sedini mungkin mengembangkan sikap dan perilaku yang didasari oleh nilai agama dan moral sehingga dapat hidup sesuai dengan norma-norma yang dianut oleh masyarakat. Pembentukan perilaku ini berfungsi untuk mencapai beberapa hal: Menanamkan pembiasaan sikap dan perilaku yang didasari oleh nilai agama dan moral sehingga anak dapat hidup sesuai dengan nilai-nilai yang dijunjung oleh Masyarakat Membantu anak agar tumbuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri Menanamkan budi pekerti yang baik Melatih anak untuk dapat membedakan sikap dan perilaku yang baik dan yang tidak baik sehingga dengan sadar berusaha menghindarkan diri dari perbuatan tercela Sebagai wahana untuk terciptanya situasi belajar anak yang berlangsung tertib, aktif, dan penuh perhatian Melatih anak didik untuk mencintai lingkungan yang bersih dan sehat Menanamkan kebiasaan disiplin dalam kehidupan sehari-hari

Pengembangan nilai moral dan agama dilakukan melalui proses *knowing the good, reasoning the good, loving and feeling the good, and acting the good* yaitu proses melibatkan aspek kognitif, emosi dan fisik dengan menanamkan nilai karakter kejujuran sehingga akhlak mulia

bisa terukir menjadi habit of the mind, heart dan hands (Megawangi, 2010). Teknis pelaksanaan pengembangan nilai moral dan agama pada anak di TK secara formal dilakukan 15 – 20 menit setiap hari sebelum kegiatan belajar dimulai (apersepsi awal) dengan bentuk kegiatan dengan menggunakan metode: Melalui Ceramah (menerangkan konsep), Melalui permainan, Bercerita, Bernyanyi, keteladanan, Bermainperan, karyawisata, dan sebagainya. Adapun bentuk kegiatannya dilakukan melalui kegiatan rutin, spontan, keteladanan, dan terprogram. Cara pengembangan nilai agama pada anak meliputi mengenalkan tuhan, mengenalkan ibadah kepada-Nya, dan menanamkan akhlak yang baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. Kompetensi Guru (2007). Indonesia.
- Dewey, J. (1997). *Experience and Education*. New York: Collier Books.
- Fauziddin, M. (2016). Pembelajaran Agama Islam Melalui Bermain pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di TKIT Nurul Islam Pare Kabupaten Kediri Jawa Timur). *JURNAL PAUD TAMBUSAI*, 2(2), 8–17.
- Kementrian Pendidikan Nasional. (2012). *Pedoman Pendidikan Karakter pada Pendidikan anak Usia Dini, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal, dan Informal*. Jakarta: Kemendiknas.
- Kohlberg, L. (1995). *Tahap – Tahap Perkembangan Moral (Alih bahasa John de Santo dan Agus Cremers SVD)*. Yogyakarta: Kanisius.
- Kurnia, Y. (2015). *Pengembangan Kemampuan Nilai-nilai Agama dan Moral di TK*. Bandung: PPPPTK TK dan PLB.
- Lickona, T. (1992). *Educating for Character, How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Megawangi, R. (2010). *Pengembangan Program Pendidikan Karakter di Sekolah; Pengalaman Sekolah Karakter*. Jakarta. Republik Indonesia. Sistem Pendidikan Nasional (2003). Indonesia.

## **Penanganan Kognitif *Down Syndrome* melalui Metode Puzzle pada Anak Usia Dini**

**Rusdial Marta**✉

Prodi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Riau

### **Abstrak**

Anak *down syndrome* banyak yang mampu berbicara dengan baik, namun dalam menyampaikan kosa katanya masih kurang, pada umumnya mereka mengalami kesukaran berpikir abstrak. Proses pembelajaran khususnya kognitif, aspek-aspek berpikir seperti mengingat, memahami, membangkitkan, membedakan, menemukan dan menerapkan makna yang terkandung dalam suatu pembelajaran sangat sulit dilakukan oleh anak *down syndrome*. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu metode puzzle, yang membuat mereka tertarik, agar mereka merasa tidak ada paksaan, menerima materi dengan mudah, tidak bosan, dengan metode tersebut dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan Penanganan Kognitif Anak *Down Syndrome* Melalui Metode Puzzle. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian pustaka yaitu menghubungkan penelitian dengan literatur yang ada dan mengisi celah dalam penelitian sebelumnya. Hasil penelitian yang diperoleh pada penelitian ini penggunaan metode puzzle dapat meningkatkan kognitif anak.

**Kata kunci** : *Kognitif, Down syndrome, puzzle*

### **Abstract**

Down syndrome children are able to speak well, but in delivering the vocabulary is still lacking, they generally have difficulty thinking abstract. Learning process, especially cognitive, thinking aspects such as remembering, understanding, evoking, differentiating, finding and applying the meanings contained in a learning is very difficult to be done by the child's Down syndrome. One of the media that can be used in learning that is the method of puzzle, which makes them interested, so they feel no coercion, accept the material easily, not bored, with these methods can improve cognitive abilities. The purpose of this study is to describe Cognitive Handling of Down Syndrome Children Through Puzzle Method. The research method used in this study is a literature review that links research with existing literature and fill the gap in previous research. The results obtained in this study the use of puzzle methods can improve the cognitive child. Keywords: Cognitive, Down syndrome, puzzle.

**Keywords**: *Cognitive, Down syndrome, puzzles*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2017

✉ Corresponding author :

Address : Jalan Sungai Kampar 32 Bangkinang Kab. Kampar

Email : [dial.fredo90@gmail.com](mailto:dial.fredo90@gmail.com)

ISSN [2356-1327](https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.29) (Media Cetak)

ISSN [2549-8959](https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.29) (Media Online)

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar, yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak usia lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut. PAUD dititik beratkan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan sosial emosional, untuk memenuhi hak belajar anak, kegiatan pembelajaran dilakukan dalam keadaan menyenangkan, kognitif, dan memungkinkan anak menjadi termotivasi dan antusias (Hasan, 2011).

PAUD diselenggarakan bertujuan untuk membentuk anak berkualitas, sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan dimasa dewasa, sebagaimana dalam pasal 28 Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 ayat 1 dinyatakan termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk rentang usia 0 – 6 tahun. Keseriusan pemerintah dalam memberikan dukungan terhadap pembelajaran untuk anak usia dini melalui Keprse no 36 tahun 1999 tanggal 25 agustus 1990 telah melakukan retivitasi konvensi tentang hak – hak anak (*convention on the right of child*) yang diantaranya menyatakan bahwa, setiap anak berhak memperoleh perlindungan, perawatan memperoleh perlindungan, perawatan dan pedidikan.

Dalam Undang - Undang Republik Indonesia dikemukakan tentang sistem pendidikan Nasional No 20 tahun 2003 dalam pasal 32 ayat 1, bahwa pendidikan khususnya merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti

proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa. Menurut Undang – Undang perlindungan anak yaitu anak mempunyai hak untuk tumbuh dan berkembang, bermain, beristirahat, berekreasi, dan belajar dalam suatu pendidikan termasuk anak berkebutuhan khusus (ABK) adalah anak yang secara signifikan mengalami kelainan / penyimpangan (fisik), mental, inteletual, sosial dan emosional dalam proses perkembangannya. ABK merupakan istilah untuk / menggantikan kata anak luar biasa (ALB).

*Down syndrome* salah satu ABK yang mana merupakan suatu kondisi keterbelakangan perkembangan fisik dan mental pada anak yang disebabkan adanya abnormalitas perkembangan kromosom menurut (L, Batshaw, n.d.) dalam (Menurut Bandi:1992) anak cacat mental pada umumnya mempunyai kelainan yang lebih dibandingkan cacat lainnya, terutama intelegensinya. Hampir semua kemampuan kognitif anak cacat mental mengalami kelainan seperti lambat belajar, kemampuan mengatasi masalah, kurang dapat mengadakan hubungan sebab akibat, sehingga penampilan sangat berbeda dengan anak lainnya. Anak cacat mental ditandai dengan lemahnya kontrol motorik, kurang kemampuannya untuk mengadakan koordinasi, tetapi dipihak lain dia masih bisa dilatih untuk mencapai kemampuan sampai ke titik normal. Tanda-tanda lainnya seperti membaca buku ke dekat mata, mulut selalu terbuka untuk memahami sesuatu pengertian memerlukan waktu yang lama, mempunyai kesulitan sensoris, mengalami hambatan berbicara dan perkembangan verbalnya.

Sejalan dengan (Gunarhadi, 2005) *down syndrome* merupakan suatu kumpulan gejala akibat dari abnormalitas kromosom,

biasanya kromosom 21, yang tidak dapat memisahkan diri selama meiosis sehingga terjadi individu dengan 47 kromosom. Perkembangan tubuh dan kinerja otak akan berubah jika terdapat kromosom ekstra atau tidak normal, dan itulah yang menjadi penyebab *down syndrome*, keterbelakangan secara fisik dan mental, karena *down syndrome* merupakan salah satu penyebab dari retardasi mental, dimana anak-anak yang mengalami keterbelakangan dalam bahasa, berbicara, keterbelakangan mental diakibatkan oleh adanya gangguan pada system syaraf pusat dan dalam, terapi wicara kondisi ini disebut dengan disleksia, biasanya mengalami kesulitan dalam hal-hal berhubungan dengan belajar karena kemampuan atensinya, metakognisi, mengingat, dan generelisasinya yang lambat dibandingkan dengan anak yang normal. *Down syndrome* tidak bisa disembuhkan, namun dengan dukungan dan perhatian yang maksimal, anak-anak dengan *down syndrome* bisa tumbuh dengan bahagia.

Kognitif merupakan proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Dengan kemampuan kognitif ini maka anak di pandang sebagai individu yang secara aktif membangun sendiri pengetahuan mereka tentang dunia. Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengetahuan yakni semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana, individu mempelajari dan memikirkan lingkungan menurut Piaget dalam (Darsinah, 2011), menyebutkan bahwa kognitif adalah bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian di sekitarnya.

Untuk mengatasi masalah yang ada maka seorang pendidik harus mampu menyiapkan media / alat bantu, agar mereka dapat menerima dan dapat memahami, menggunakan contoh sederhana dan dilakukan dengan media tersebut. Dengan kegiatan ini diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan kognitifnya, dalam suasana bermain yang menyenangkan.

## PEMBAHASAN

### A. Tinjauan Tentang Kognitif

Secara umum kognitif diartikan potensi intelektual yang terdiri dari tahapan: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehention*), penerapan (*aplication*), analisa (*analysis*), sintesa (*sinthesis*), evaluasi (*evaluation*). Kognitif berarti persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal). Teori kognitif lebih menekankan bagaimana proses atau upaya untuk mengoptimalkan kemampuan aspek rasional yang dimiliki oleh orang lain.

Teori Jean Piaget (Suparno, 2011) tentang perkembangan kognitif memberikan batasan kembali tentang kecerdasan, pengetahuan dan hubungan anak didik dengan lingkungannya. Kecerdasan merupakan proses yang berkesinambungan yang membentuk struktur yang diperlukan dalam interaksi terus menerus dengan lingkungan. Struktur yang dibentuk oleh kecerdasan, pengetahuan sangat subjektif waktu masih bayi dan masa kanak – kanak awal dan menjadi objektif dalam masa dewasa awal. Piaget juga memberikan proses pembentukan pengetahuan dari pandangan yang lain, ia menguraikan pengalaman fisik, yang merupakan abstraksi dari ciri – ciri dari obyek, pengalaman logis matematis atau pengetahuan endogen disusun melalui proses pemikiran anak

didik. Struktur tindakan, operasi kongkrit dan operasi formal dibangun dengan jalan logis – matematis.

Perkembangan kognitif merupakan pertumbuhan berfikir logis dari masa bayi hingga dewasa, menurut Piaget perkembangan yang berlangsung melalui empat tahap dan kita semua akan melalui keempat tahap tersebut, meskipun mungkin setiap tahap dilalui dalam usia berbeda. Setiap tahap dimasuki ketika otak kita sudah cukup matang untuk memungkinkan logika jenis baru atau operasi. Menurut (Jarvis, 2011), Semua manusia melalui setiap tingkat, tetapi dengan kecepatan yang berbeda, jadi mungkin saja seorang anak yang berumur 6 tahun berada pada tingkat operasional kongkrit, sedangkan ada seorang anak yang berumur 8 tahun masih pada tingkat pra-operasional dalam cara berfikir. Namun urutan perkembangan intelektual sama untuk semua anak, struktur untuk tingkat sebelumnya terintegrasi dan termasuk sebagai bagian dari tingkat-tingkat berikutnya. (Suryo, 2011).

#### a. Tahap Sensorimotor (0-2 tahun)

Sepanjang tahap ini mulai dari lahir hingga berusia dua tahun, bayi belajar tentang diri mereka sendiri dan dunia mereka melalui indera mereka yang sedang berkembang dan melalui aktivitas motor. (Diane, E. Papalia, Sally Wendkos Old and Ruth Duskin Feldman : 2008). Aktivitas kognitif terpusat pada aspek alat dria (sensori) dan gerak (motor), artinya dalam peringkat ini, anak hanya mampu melakukan pengenalan lingkungan dengan melalui alat drianya dan pergerakannya. Keadaan ini merupakan dasar bagi perkembangan kognitif selanjutnya, aktivitas sensori motor terbentuk melalui proses penyesuaian struktur fisik sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan. (Surya, 2003).

#### b. Tahap pra-operasional (2-7 tahun)

Pada tingkat ini, anak telah menunjukkan aktivitas kognitif dalam menghadapi berbagai hal diluar dirinya. Aktivitas berfikirnya belum mempunyai sistem yang terorganisasikan. Anak sudah dapat memahami realitas di lingkungan dengan menggunakan tanda –tanda dan simbol. Cara berpikir anak pada peringkat ini bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis. Hal ini ditandai dengan ciri-ciri: 1. *Transductive reasoning*, yaitu cara berfikir yang bukan induktif atau deduktif tetapi tidak logis 2. Ketidak jelasan hubungan sebab-akibat, yaitu anak mengenal hubungan sebab akibat secara tidak logis 3. *Animisme*, yaitu menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya 4. *Artificialism*, yaitu kepercayaan bahwa segala sesuatu di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia 5. *Perceptually bound*, yaitu anak menilai sesuatu berdasarkan apa yang dilihat atau di dengar 6. *Mental experiment* yaitu anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya 7. *Centration*, yaitu anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya Egosentrisme, yaitu anak melihat dunia lingkungannya menurut kehendak dirinya. (Surya, 2003).

#### c. Tahap Operasional Kongkrit (7-12 tahun)

Pada tahap ini, anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Dalam tahap ini, anak telah hilang kecenderungan terhadap *animism* dan *artificialisme*. Egosentrisnya berkurang dan kemampuannya dalam tugas-tugas konservasi menjadi lebih baik. Namun, tanpa objek fisik di hadapan mereka, anak-anak pada tahap operasional kongkrit

masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika. (Matt Jarvis : 2011). Sebagai contoh anak-anak yang diberi tiga boneka dengan warna rambut yang berlainan (edith, susan dan lily), tidak mengalami kesulitan untuk mengidentifikasi boneka yang berambut paling gelap. Namun ketika diberi pertanyaan, “rambut edith lebih terang dari rambut susan. Rambut edith lebih gelap daripada rambut lily. Rambut siapakah yang paling gelap?”, anak-anak pada tahap operasional kongkrit mengalami kesulitan karena mereka belum mampu berpikir hanya dengan menggunakan lambing-lambang.

#### **d. Tahap Operasional Formal (12 tahun ketas)**

Pada umur 12 tahun keatas, timbul periode operasi baru. Periode ini anak dapat menggunakan operasi-operasi kongkritnya untuk membentuk operasi yang lebih kompleks. ( Matt Jarvis : 2011). Kemajuan pada anak selama periode ini ialah ia tidak perlu berpikir dengan pertolongan benda atau peristiwa kongkrit, ia mempunyai kemampuan untuk berpikir abstrak. Anak-anak sudah mampu memahami bentuk argumen dan tidak dibingungkan oleh sisi argumen dan karena itu disebut operasional formal.

Sejalan dengan itu apabila kita lihat dari aspek tenaga pendidik misalnya. Seorang guru diharuskan memiliki kompetensi bidang kognitif. Artinya seorang guru harus memiliki kemampuan intelektual, seperti penguasaan materi pelajaran, pengetahuan mengenai cara mengajar, pengetahuan cara menilai siswa dan sebagainya. Adapun faktor yang berpengaruh dalam perkembangan Kognitif, yaitu :

1. Fisik  
Interaksi antara individu dan dunia luar merupakan sumber pengetahuan baru, tetapi kontak dengan dunia fisik itu tidak cukup untuk mengembangkan pengetahuan kecuali jika intelegensi individu dapat memanfaatkan pengalaman tersebut.
2. Kematangan  
Kematangan sistem syaraf menjadi penting karena memungkinkan anak memperoleh manfaat secara maksimum dari pengalaman fisik. Kematangan membuka kemungkinan untuk perkembangan sedangkan kalau kurang hal itu akan membatasi secara luas prestasi secara kognitif. Perkembangan berlangsung dengan kecepatan yang berlainan tergantung pada sifat kontak dengan lingkungan dan kegiatan belajar sendiri.
3. Pengaruh sosial  
Lingkungan sosial termasuk peran bahasa dan pendidikan, pengalaman fisik dapat memacu atau menghambat perkembangan kognitifnya.

#### **B. Tinjauan Tentang *Down Syndrome***

*Down Syndrome* adalah suatu kondisi keterbelakangan perkembangan fisik dan mental pada anak yang disebabkan adanya abnormalitas perkembangan kromosom. (cuncha: 1992). Ahli pertama yang mengidentifikasi gangguan ini adalah John Langdon Down. Berdasarkan hasil penelitian bahwa terjadi mutasi gen pada kromosom 21, dimana terdapat tambahan bagian pada kromosom tersebut. Jadi Sindrome Down adalah suatu keadaan fisik yang disebabkan oleh mutasi gen ketika anak berada dalam kandungan.

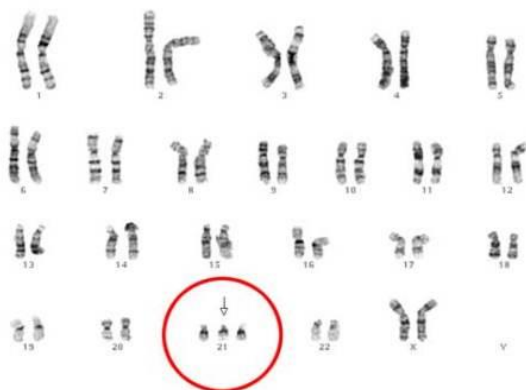
Menurut (Chaplin, 1991), *down syndrome* adalah satu kerusakan atau cacat fisik bawaan yang disertai keterbelakangan mental, lidahnya tebal, dan retak-retak atau

terbelah, wajahnya datar ceper, dan matanya miring. Sedangkan menurut (Kartono, 1987), down syndrome adalah suatu bentuk keterbelakangan mental, disebabkan oleh satu kromosom tambahan. IQ anak down syndrome biasanya dibawah 50, sifat-sifat atau ciri-ciri fisiknya adalah berbeda, ciri-ciri jasmaniahnya sangat mencolok, salah satunya yang paling sering diamati adalah matanya yang serong ke atas. Sedangkan, dari segi sitologi, *down syndrome* dapat dibedakan menjadi 2 tipe, yaitu:

1. Down Sindrome Triplo-21 atau Trisomi 21, sehingga penderita memiliki 47 kromosom. Penderita laki-laki= 47,xy,+21, sedangkan perempuan= 47,xx,+21. Kira-kira 92,5% dari semua kasus syndrome down tergolong dalam tipe ini,
2. Down Sindrome Translokasi, yaitu peristiwa terjadinya perubahan struktur kromosom, disebabkan karena suatu potongan kromosom bersambungan dengan potongan kromosom lainnya yang bukan homolog-nya (Suryo, 2011).

Kesimpulan yang diperoleh dari berbagai definisi di atas adalah *Down Syndrom* merupakan suatu kondisi keterbelakangan mental dan fisik yang disebabkan oleh kelainan kromosom. Anak yang mengalami down syndrome, biasanya memiliki IQ di bawah 50.

**Gambar kromosom anak *Down Syndrom***



Adapun karakteristik *Anak Down syndrome* Gejala yang muncul dapat bervariasi, mulai dari yang tidak tampak sama sekali, tampak minimal sampai muncul tanda yang khas : Penderita dengan tanda khas sangat mudah dikenali dengan adanya penampilan fisik yang menonjol berupa bentuk kepala yang relatif kecil dari normal (*microcephaly*) dengan bagian (*anteroposterior*) kepala mendatar, penderita *down syndrome* mempunyai paras muka yang hampir sama seperti muka orang Mongol. Pada bagian wajah biasanya tampak sela hidung yang datar. Pangkal hidungnya pendek. Jarak diantara 2 mata jauh dan berlebihan kulit di sudut dalam. Ukuran mulut adalah kecil dan ukuran lidah yang besar menyebabkan lidah selalu terjulur. Mulut yang mengecil dan lidah yang menonjol keluar (*macroglossia*). Pertumbuhan gigi lambat dan tidak teratur serta otot yang lemah (*hypotomus*) ; mengakibatkan pertumbuhan terganggu (terlambat dalam proses berguling, merangkak, berjalan, berlari dan berbicara)

Sejalan dengan ciri ciri dari down sindrom Adapun gejala-gejalanya yang dapat dilihat yaitu: 1. Anak-anak yang menderita kelainan ini umumnya lebih pendek dari anak yang umurnya sebaya, 2. Kepandaiannya lebih rendah dari normal, 3. Lebar tengkorak kepala pendek, mata sipit dan turun, dagu kecil yang mana lidah kelihatan menonjol keluar dan tangan lebar dengan jari-jari pendek, 4. Pada beberapa orang, mempunyai kelaianan jantung bawaan. Juga sering ditemukan kelainan saluran pencernaan seperti atresia esofagus (penyumbatan kerongkongan) dan atresia duodenum, jugaa memiliki resiko tinggi menderita leukimia limfositik akut. Dengan gejala seperti itu anak dapat mengalami komplikasi retardasi mental, kerusakan hati, bawaan, kelemahan neurosensori, infeksi saluran nafas berulang, kelainan GI.

### C. Tinjauan Tentang Metode Puzzle

Menurut Burhanudin, teori belajar yang ada salah satunya tentang Bakat – Pengalaman. Menurut teori Perkembangan jiwa anak sangat ditentukan dari bakat dan potensi yang dimilikinya ataupun perkembangan jiwa anak dapat ditempa dari pengalaman-pengalaman saat anak menjalani proses kehidupannya. (Burhanuddin, 2003) Teori ini memberikan gambaran pembelajaran yang baik tidak sekedar transfer ilmu ke anak didik melalui ceramah yang akhirnya terjadi verbalisme dan pembelajaran monoton namun dapat dipadukan dengan pembelajaran yang memberikan pengalaman kepada siswa untuk melakukan sesuatu dalam menemukan jawaban dari permasalahan tema pembelajaran dan memperoleh pengetahuan secara maksimal.

Dengan teori di atas bahwa pembelajaran bukan sekedar transfer ilmu, namun untuk peningkatan kemampuan peserta didik. Pembelajaran yang baik adalah untuk peningkatan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Upaya ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain faktor internal, misalnya: kesehatan peserta didik, intelegensi, sikap, bakat, minat dan motivasi; faktor eksternal, misalnya: lingkungan keluarga, sekolah, dan keadaan cuaca, faktor pendekatan belajar (strategi, metode, dan media pembelajaran). Jadi tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik, tidak hanya dipengaruhi oleh tingkat intelegensi peserta didik, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor lain diantaranya karena pendekatan, metode atau juga media pembelajaran yang digunakan. Karena pada dasarnya pembelajaran adalah suatu proses membelajarkan, dalam arti peserta didik adalah pembelajar, pelaku atau subjek pembelajaran. Dalam kegiatan ini akan

mengakibatkan peserta didik mempelajari mata pelajaran atau sesuatu dengan cara yang lebih efektif dan efisien untuk menunjang keberhasilannya.

Bermain adalah cara belajar yang efektif pada anak usia dini (Fauziddin, 2014), diantaranya bermain dengan memanfaatkan media. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu Puzzle. Secara umum media games puzzle akan memberikan manfaat baik bagi siswa, sebagaimana fungsi berbagai media diluar sekolah bagi para pelajar tentunya sebagai bahan tambahan pengetahuan yang tidak mereka dapat di sekolah. Oleh sebab itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai media yang cukup dan bervariasi. Puzzle secara bahasa indonesia diartikan sebagai tebakkan. Tebakkan adalah sebuah masalah atau "enigma" yang diberikan sebagai hiburan; yang biasanya ditulis, atau dilakukan. Banyak tebakkan berakar dari masalah matematika dan logistik serius lainnya, seperti masalah catur, diambil dari permainan papan. Lainnya lagi dibuat hanya sebagai pengertesan atau godaan otak. Pelajaran resmi tebakkan disebut enigmatologi (<http://www.wikipedia.org>)

Games Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa di ulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil. Bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berfikir dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreatifitas anak. Proses kemerdekaan anak akan memberi kemampuan lebih pada anak untuk

mengembangkan fikirannya mendapatkan kesenangan dan kemenangan dari bentuk permainan tersebut. Ambisi untuk memenangkan permainan tersebut akan memberikan nilai optimalisasi gerak dan usaha anak, sehingga akan terjadi kompetisi yang fair dan beragam dari anak.

Berdasarkan standar yang ditetapkan di atas, maka proses pembelajaran yang dilakukan antara peserta didik dengan pendidik seharusnya harus meninggalkan cara-cara dan model yang konvensional sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Kenyataan saat ini, banyak diantara pendidik di kota Bandung yang masih melaksanakan proses pembelajaran secara konvensional bahkan diantaranya belum menguasai teknologi informasi seperti komputer dan internet.

Menurut (Adenan:1989) dinyatakan bahwa “puzzle dan games adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat. Puzzle dan games untuk memotivasi diri karena hal itu menawarkan sebuah tantangan yang dapat secara umum dilaksanakan dengan berhasil”. Sedangkan menurut (Hadfield, 1986), puzzle adalah pertanyaan-pertanyaan atau masalah yang sulit untuk dimengerti atau dijawab”. Sedangkan (Tarigan :1986) menyatakan bahwa ‘pada umumnya para siswa menyukai permainan dan mereka dapat memahami dan melatih cara penggunaan kata-kata, puzzle, crosswords puzzle, anagram dan palindron’.

Berikut ini ada beberapa jenis puzzle yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan memahami kosakata:

a. *Spelling puzzle*, yakni puzzle yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak untuk dijawab menjadi kosakata yang benar.

b. *Jigsaw puzzle*, yakni puzzle yang berupa beberapa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir.

c. *The thing puzzle*, yakni puzzle yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijawab.

d. *The letter(s) readiness puzzle*, yakni puzzle yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap.

e. *Crosswords puzzle*, yakni puzzle yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukan jawaban tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal.

Beberapa manfaat bermain puzzle bagi anak-anak banyak disebutkan oleh pakar anak sebagaimana dijelaskan dalam web [duniaanakcerdas.com](http://duniaanakcerdas.com)” di akses tanggal 11 April 2017 antara lain:

#### 1. Meningkatkan Keterampilan Kognitif

Keterampilan kognitif (*cognitive skill*) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Puzzle adalah permainan yang menarik bagi anak balita karena anak balita pada dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Dengan bermain puzzle anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal puzzle, mereka mungkin mencoba untuk menyusun gambar puzzle dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian puzzle tanpa petunjuk. Dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika. Contoh usaha anak menyesuaikan bentuk misalnya bentuk cembung harus

dipasangkan dengan bentuk cekung. Contoh usaha anak menyesuaikan warna misalnya warna merah dipasangkan dengan warna merah. Contoh usaha anak menggunakan logika, misalnya bagian gambar roda atau kaki posisinya selalu berada di bawah.

## 2. Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus

Keterampilan motorik halus (fine motor skill) berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan. Anak balita khususnya anak berusia kurang dari tiga tahun (batita) direkomendasikan banyak mendapatkan latihan keterampilan motorik halus. Dengan bermain puzzle tanpa disadari anak akan belajar secara aktif menggunakan jari-jari tangannya. Supaya puzzle dapat tersusun membentuk gambar maka bagian-bagian puzzle harus disusun secara hati-hati. Perhatikan cara anak-anak memegang bagian puzzle akan berbeda dengan caranya memegang boneka atau bola. Memegang dan meletakkan puzzle mungkin hanya menggunakan dua atau tiga jari, sedangkan memegang boneka atau bola dapat dilakukan dengan mengempit di ketiak (tanpa melibatkan jari tangan) atau menggunakan kelima jari dan telapak tangan sekaligus.

## 3. Meningkatkan Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Puzzle dapat dimainkan secara perorangan. Namun puzzle dapat pula dimainkan secara kelompok. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain. Jika anak bermain puzzle di rumah orang tua dapat menemani anak untuk berdiskusi menyelesaikan puzzlenya, tetapi sebaiknya orang tua hanya memberikan arahan kepada

anak dan tidak terlibat secara aktif membantu anak menyusun puzzle.

## 4. Melatih koordinasi mata dan tangan.

Anak belajar mencocokkan keeping-keeping puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar. Ini langkah penting menuju pengembangan ketrampilan membaca.

## 5. Melatih logika

Membantu melatih logika anak. Misalnya puzzle bergambar manusia. Anak dilatih menyimpulkan di mana letak kepala, tangan, dan kaki sesuai logika.

## 6. Melatih kesabaran.

Bermain puzzle membutuhkan ketekunan, kesabaran dan memerlukan waktu untuk berfikir dalam menyelesaikan tantangan.

## 7. Memperluas pengetahuan.

Anak akan belajar banyak hal, warna, bentuk, angka, huruf. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya mengesankan bagi anak dibandingkan yang dihafalkan. Anak dapat belajar konsep dasar, binatang, alam sekitar, buah-buahan, alfabet dan lain-lain. Tentu saja dengan bantuan ibu dan ayah.

## KESIMPULAN

*Down syndrom* adalah suatu kondisi keterbelakangan perkembangan fisik dan mental anak yang diakibatkan adanya abnormalitas perkembangan kromosom. Kromosom ini terbentuk akibat kegagalan sepasang kromosom untuk saling memisahkan diri saat terjadi pembelahan. Pada penderita *down syndrom*, kromosom nomor 21 tersebut berjumlah tiga (trisomi), sehingga totalnya menjadi 47 kromosom. *Down Syndrom* merupakan satu kerusakan atau cacat fisik bawaan yang disertai keterbelakangan mental, lidahnya tebal dan retak-retak atau terbelah, wajahnya datar ceper, dan matanya miring, abnormalitas pada muka, tubuh pendek, dagu atau mulut kecil, leher pendek, kaki dan tangan terkadang bengkok, dan kelopak mata mempunyai lipatan epikantus. *Down Syndrom* dapat

dicegah dengan melakukan pemeriksaan kromosom melalui *amniocentesis* bagi para ibu hamil terutama pada bulan-bulan awal kehamilan, diantaranya yaitu Pemeriksaan fisik penderita, Chorionic Villus Sampling (CVS) Chorionic Villus Sampling (CVS), pemeriksaan kromosom Ekokardiogram (ECG), Ultrasonografi (USG), Pemeriksaan darah (*Percutaneous Umbilical Blood Sampling*), dan Amniosentesis. Untuk membantu mempercepat kemajuan pertumbuhan dan perkembangan anak, penderita ini bisa dilatih dan dididik menjadi manusia yang mandiri untuk bisa melakukan semua keperluan pribadinya sehari-hari seperti berpakaian dan buang air, walaupun kemajuannya lebih lambat dari anak biasa, dengan terapi khusus, diantaranya yaitu terapi wicara, terapi okupasi, terapi remedial, terapi kognitif, terapi sensori integrasi, dan terapi snoefzelen. Untuk itu guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran haruslah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya peserta didiknya, baik yang berkebutuhan khusus maupun yang tidak berkebutuhan khusus. Salah satu alternative yang dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik Donw syndrome yaitu dengan metode puzzle dengan puzzle peserta didik akan merasa pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar mereka terutama peserta didik donw syndrome.

Guru mengajarkan peserta didik donw syndrome ternyata bukan hanya sekedar memberikan pengetahuan kognitifnya saja lebih dari itu, semua bidang pengembangan di ajarkan untuk mulai dari sikap moral, sosial, bahasa, seni dan motoriknya kelak nanti anak donw syndrome merasa mempunyai tempat di tengah-tengah masyarakat, khususnya disekolah, disamping itu peran guru dan prilaku peserta didik mempunyai peran penting dalam tercapai pembelajaran yang berazaskan bermain sambil belajar, yang menyenangkan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada Tim Editor E-Journal Obsesi yang sudah memberikan kesempatan sehingga jurnal ini siap untuk diterbitkan, tidak lupa pula saya ucapkan rangkaian terima kasih yang sebesar besarnya kepada reviewer yang sudah mau meluangkan waktunya untuk meriview serta memberikan banyak masukan sehingga jurnal ini lebih sempurna. Untuk semua teman sejawat dosen dosen Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah memberikan semangat dalam penulisan ini sehingga penulis dapat menyelesaikan tepat pada waktunya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Burhanuddin, Y. (2003). *Administrasi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Chaplin, C. . (1991). *Kamus Psikologi (Terjemahan)*. Jakarta: Erlangga.
- Darsinah. (2011). *Perkembangan Kongnitif*. surakarta.
- Fauziddin, M. (2014). *Pembelajaran PAUD Bermain, Cerita dan Menyanyi Secara Islami*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Gunarhadi. (2005). *Penanganan Anak Syndrome Down Dalam Lingkungan Keluarga dan Sekolah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hadfield, J. (1986). *Pembelajaran Role Playing*.
- Hasan, M. (2011). *Pendidikan Anak Usia Dini*. yogyakarta: DIVA press.
- Jarvis, M. (2011). *Teori-Teori Psikologi*. Bandung: nusa media.
- Kartono, K. dan D. G. (1987). *Kamus Psikologi*. Bandung: Pionir Jaya.
- L, Batshaw, M. (n.d.). *Children with Disabilitis*.
- Suparno, P. (2011). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. yogyakarta.
- Surya, M. (2003). *Psikologi Konseling*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Suryo. (2011). *Genetika Manusia*. yogyakarta: UGM Press.

## Upaya Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Kegiatan Menceritakan Kembali Isi Cerita di Kelompok Bermain Aisyiyah Gobah Kecamatan Tambang

Moh Fauziddin✉

Prodi PG-PAUD FIP Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

### Abstrak

Penelitian bertujuan mengetahui peningkatan kemampuan bahasa anak melalui kegiatan kegiatan menceritakan kembali isi cerita pada anak usia 4-5 tahun di Kelompok Bermain (KB) Aisyiyah Gobah kecamatan Tambang. Permasalahan yang dihadapi adalah masih rendahnya kemampuan bahasa anak usia dini. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Instrumen penelitian ini terdiri dari lembar observasi peningkatan kemampuan bahasa anak. Subjek penelitian adalah anak usia 4-5 tahun berjumlah 18 orang. Hasil penelitian didapatkan, sebelum dilakukan tindakan, kemampuan bahasa anak dalam kegiatan menceritakan kembali isi cerita anak yaitu anak yang BB (44%) yang MB (38%) BSH (18%) dan yang BSB hanya (5,5%). Setelah siklus I pertemuan 1 anak yang BB (25%) yang MB (30%) BSH (16%) dan yang BSB hanya (8%). siklus I pertemuan 2 anak yang BB (22%) yang MB (44%) BSH (22%) dan yang BSB hanya (11%). Siklus II pertemuan 1 siklus II anak yang BB (11%) yang MB (36%) BSH (38%) dan yang B hanya (13%). Siklus II Pertemuan ke 2 anak yang BB (8%) yang MB (16%) BSH (55%) dan yang BSB (16%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan menceritakan kembali isi cerita anak usia 4-5 tahun di kelompok bermain Aisyiyah Gobah kecamatan Tambang.

**Kata Kunci :** *Kemampuan Bahasa, Kegiatan Menceritakan Kembali, Cerita*

### Abstract

The aim of this research is to know the improvement of children's language ability through the activity of retelling the story content in children aged 4-5 years in Aisyiyah Gobah Tambang Bermain (KB). The problem faced was still low ability of early childhood language. The method of this research was classroom action research. The instrument of this research consists of observation sheet of improvement of language ability of children. Research subjects are children aged 4-5 years amounted to 18 people. The result of the research was found, before the action, the ability of the children's language in the activity of retelling the children's story content was the BB (44%) of the MB (38%) BSH (18%) and the BSB only (5.5%). After the first cycle of 1 child meeting the BB (25%) the MB (30%) BSH (16%) and the BSB only (8%). Cycle I meeting 2 children who were BB (22%) who MB (44%) BSH (22%) and the BSB only (11%). Cycle II meetings 1 cycle II children who are BB (11%) are MB (36%) BSH (38%) and B only (13%). Cycle II The 2nd meeting of the children who were BB (8%) were MB (16%) BSH (55%) and the BSB (16%). Thus it can be concluded that the child's language skills can be improved through the activities of retelling the contents of the story of children aged 4-5 years in Aisyiyah Gobah group sub-district Tambang.

**Keyword :** *Language Ability, Story, Retelling Activities*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2017

✉ Corresponding author :

Address : Jalan Sungai Kampar 32 Bangkinang Kab. Kampar ISSN [2356-1327](https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.30) (Media Cetak)

Email : [mfauziddin@gmail.com](mailto:mfauziddin@gmail.com) ISSN [2549-8959](https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.30) (Media Online)

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam penyesuaian diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. (Republik Indonesia, 2003)

Masih menurut UU No 20 tahun 2003 tentang System pendidikan Nasional pasal 28. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, PAUD pada jalur formal berbentuk Kelompok Bermain (TK), Raudhatul Athfal (RA), pada jalur non formal berbentuk kelompok bermain (KB). Taman Penitip Anak (TPA), pada jalur informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan keluarga. (Republik Indonesia, 2003)

Dalam proses belajar mengajar pendidik sebaiknya menggunakan metode yang bervariasi agar proses pengajaran tidak membosankan, Bercerita merupakan suatu cara mengajar untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan diketahui bahwa kemampuan bahasa anak masih rendah, hal ini dapat dilihat dari kegiatan menceritakan kembali isi cerita, yaitu 8 orang (44%) Belum Berkembang, anak yang dinyatakan Mulai Berkembang 7 orang (38%), sedangkan yang dinyatakan Berkembang Sesuai Harapan 2 orang anak (11%) dan yang Berkembang Sangat Baik 1 orang (5,5%).

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan rendahnya kemampuan bahasa disebabkan karena dalam proses pembelajaran anak kurang percaya diri dan anak tidak bisa melakukan kegiatan yang menarik dalam belajar yang bisa menumbuh kembangkan kepercayaan dirinya sendiri, anak cenderung pasif dan kurang kreatif dalam proses pembelajaran.

Usaha yang telah dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak adalah dengan menggunakan berbagai cara diantaranya adalah dengan

menerapkan bercerita secara bersama di dalam kelas.

Pokok permasalahan yang ditemukan di Kelompok Bermain Aisyiyah Gobah Kecamatan Tambang adalah sebagian anak terlihat kurang punya kemampuan berbahasa, anak kurang percaya diri dan tidak bisa melakukan kegiatan bercerita yang diminta guru, kurang menumbuh kembangkan kemampuan dirinya untuk berbahasa, dan cenderung pasif, kurang kreatif dalam proses membaca

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti mengajukan alternatif pemecahan masalah dengan mencoba menerapkan kegiatan menceritakan Kembali isi cerita di Kelompok Bermain Aisyiyah Gobah Kecamatan Tambang.

Penelitian ini bertujuan: mengetahui penerapan dan peningkatan kemampuan bahasa anak melalui kegiatan menceritakan kembali isi cerita pada anak usia 4-5 tahun di kelompok bermain Aisyiyah Gobah kecamatan Tambang

Kemampuan adalah kesanggupan, kekuatan untuk melakukan sesuatu kemampuan juga merupakan suatu hal yang ingin dicapai seseorang dalam melakukan sesuatu. (Pusat Bahasa, 2008).

Kemampuan menceritakan kembali isi cerita pokok terdiri atas empat kemampuan yang harus dimiliki satu dari di antaranya adalah membaca. Membaca merupakan salah satu bagian atau komponen dari komunikasi tulisan. Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berfikir, psikolinguistik dan metakognitif.

Membaca pada anak usia dini lebih ditekankan pada persiapan membaca atau tahap awal anak untuk dapat membaca pada pendidikan selanjutnya yang lebih ditekankan pada pengenalan simbol-simbol huruf yang dikenal sampai memahami arti kata dalam cerita. (Risna et al., 2016)

Kegiatan Menceritakan Kembali isi Cerita adalah cara yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan. Selanjutnya metode mengajar

seperti yang dikemukakan (Sudjana, 2013) bahwa metode mengajar adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Oleh karena itu peranan metode mengajar sebagai alat untuk menciptakan proses mengajar dan belajar.

Kegiatan menceritakan kembali isi cerita adalah metode penyampaian atau penyajian materi pembelajaran secara lisan dalam bentuk bercerita dari guru kepada anak didik Kelompok Bermain. Kegiatan menceritakan kembali isi cerita dilaksanakan dalam upaya memperkenalkan, memberikan keterangan atau penjelasan tentang hal baru dalam rangka penyampaian pembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai kompetensi dasar anak di Kelompok Bermain

Kegiatan bercerita dilaksanakan pada kegiatan penutup, sehingga ketika anak pulang anak menjadi tenang dan senang. Kegiatan bercerita pada prakteknya tidak selalu pada saat kegiatan penutup, dapat dilakukan pada saat kegiatan pembukaan, kegiatan inti, atau waktu-waktu senggang di sekolah. Misalnya pada saat waktu istirahat, karena mendengarkan cerita adalah suatu yang memberi manfaat bagi anak Kelompok Bermain.

Kemampuan berbicara sangat penting untuk anak karena dengan berbicara anak dapat mengkomunikasikan tentang keadaan dirinya. Misalnya, kasus anak yang kehilangan orangtuanya di pusat perbelanjaan. Hal ini dikarenakan anak sulit untuk berkomunikasi dengan oranglain, menyampaikan maksud dan menjelaskan keadaan dirinya dengan oranglain. Kasus hilangnya anak di pusat perbelanjaan ini merupakan salah satu bukti bahwa kemampuan berbicara adalah hal yang penting. (Pangestuti, 2016)

Bercerita bagi seorang anak adalah sesuatu yang menyenangkan melalui cerita anak dapat mengembangkan imajinasinya menjadi apapun yang diinginkan. Dalam cerita seorang anak dapat memperoleh nilai yang banyak dan berarti bagi proses

pembelajaran dan perkembangannya termasuk kemampuan menceritakan kembali isi cerita dan sosialnya.

Tujuan bercerita bagi anak usia 4-5 tahun adalah agar anak mampu mendengarkan dengan seksama terhadap apa yang disampaikan oleh orang lain, anak dapat bertanya apabila tidak memahaminya, anak dapat menjawab pertanyaan, selanjutnya anak dapat menceritakan dan mengekspresikan terhadap apa yang didengarkan dan diceritakannya sehingga hikma dari isi cerita dapat dipahami dan lambat laun didengarkan, diperhatikan, dilaksanakan dan diceritakan kepada orang lain.

Bercerita kepada anak memainkan peranan penting bukan saja dalam menumbuhkan minat kebiasaan membaca, tetapi juga dalam mengembangkan bahasa dan pikiran anak. "Fungsi kegiatan bercerita bagi anak usia 4-5 tahun adalah membentuk perkembangan bahasa anak, dengan bercerita pendengaran anak dapat dipungsikan dengan baik untuk membantu kemampuan bicara, dengan menambah pembendaharan kosa kata, kemampuan mengucapkan kata-kata, berlatih merangkaikan kalimat sesuai dengan tahap perkembangan, anak juga dapat mengkreasikan dengan melalui bercerita, bersyair, menulis atau menggambar sehingga pada akhir anak dapat membaca situasi, gambar, tulisan atau bahasa isyarat. Kemampuan tersebut adalah hasil dari proses menyimak dalam tahap perkembangan bahasa anak.

Langkah bercerita dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Anak memperhatikan guru menyiapkan alat peraga yang diperlukan
2. Anak memperhatikan penjelasan guru secara ringkas tentang alat tersebut
3. Anak memotivasi untuk mendengarkan cerita
4. Anak diberi kesempatan untuk memberi judul cerita
5. Anak mendengarkan judul cerita dari ibu guru
6. Anak mendengarkan guru bercerita sambil memegang alat tersebut

7. Setelah selesai bercerita guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memberikan kesimpulan cerita tersebut
8. Guru melengkapi kesimpulan isi cerita dari anak
9. Guru melaksanakan kegiatan evaluasi dengan bertanya tentang isi cerita, tokoh cerita, isi gambar dan memberi kesempatan kepada anak untuk menceritakan kembali. Guru pun memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya. (Hidayat, 2003)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Sebelum dilakukan tindakan penelitian dengan penggunaan kegiatan menceritakan kembali isi cerita, dalam pelaksanaan pembelajaran anak terkesan monoton, kaku, kurang kreatif. Kondisi proses pembelajaran tersebut mengakibatkan kurang mampunya anak beraktivitas seperti yang diharapkan, kemampuan anak rendah, dalam proses pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap kemampuan menceritakan kembali isi cerita anak sebelum dilakukan tindakan bahwa sebagian besar anak kemampuan menceritakan kembali isi cerita Belum Berkembang. Hasil observasi yang dilakukan pada setiap indikator kemampuan anak dalam menceritakan kembali isi cerita dapat dijelaskan sebagai berikut:

Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana 8 orang (44%) Belum Berkembang, sementara itu anak yang dinyatakan Mulai Berkembang hanya dengan prekwensi 7 orang (38%), sedangkan yang dinyatakan Berkembang Sesuai Harapan dengan prekwensi 2 orang anak (11%) dan yang Berkembang Sangat Baik hanya 1 orang (5,5%).

Berdasarkan hasil refleksi awal yang penulis lakukan dijadikan dasar perbaikan pembelajaran kemampuan menceritakan kembali isi cerita anak melalui kegiatan menceritakan kembali isi cerita.

## Penjelasan Per-siklus

### Siklus Pertama

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan maka dapat disusun rancangan penelitian tindakan siklus pertama ini sebagai berikut: Sebelum melakukan tindakan pada siklus pertama terlebih dahulu guru menyusun perencanaan, adapun hal-hal yang akan dilakukan dalam penyusunan perencanaan siklus ke dua yaitu : menyiapkan Rencana Kegiatan Harian (RKH), dan menyiapkan lembar observasi.

Pertemuan pertama, pada 11 Desember 2016 tindakan pertama siklus ke I dilaksanakan dengan kegiatan anak berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan dengan lebih tertib. Selanjutnya seperti biasanya anak diajak untuk berdoa bersama dan dilanjutkan dengan mengucapkan salam, setelah itu anak diminta untuk bercerita tentang Indonesia yang berhubungan dengan beberapa pulau di Indonesia, lambang negara dan menceritakan kemabli secara urut

Kegiatan inti dilakukan guru dengan pemberian tugas mewarnai gambar bintang setelah guru membagikan krayon kepada setiap anak dan selanjutnya anak diberikan tugas untuk membuat angka 18. Tugas selanjutnya yang diberikan guru adalah bermain balok membuat istana setelah balok dibagikan anak diminta untuk melakukan kegiatan. Dan pemberian tugas mencocokkan gambar kepala banteng dalam hal ini guru meminta anak untuk merapikan pekerjaannya.

Anak diberi kesempatan untuk memberi judul cerita, mendengarkan judul cerita dari ibu guru tentang beberapa pulau di Indonesia dan menceritakan kemabli secara urut dan mendengarkan guru bercerita

Setelah selesai bercerita guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memberikan kesimpulan cerita tersebut, melengkapi kesimpulan isi cerita dari anak. Guru melaksanakan kegiatan evaluasi dengan bertanya tentang isi cerita, tokoh cerita, isi gambar dan memberi kesempatan kepada anak untuk

menceritakan kembali. Guru pun memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya.

Pertemuan kedua pada 14 Desember 2016, pelaksanaan tindakan kedua siklus ke I dilaksanakan dengan kegiatan anak yang lebih banyak melakukan sesuatu ditambah dengan kegiatan anak yang lebih banyak melakukan sesuatu ditambah dengan kegiatan anak yang lebih banyak bercerita.

Pada kegiatan inti dengan seperti hari sebelumnya guru membagikan krayon warna kepada anak-anak. Karena telah terbiasa anak tampak bersemangat ketika menerima krayon yang dibagikan guru, selanjutnya guru meminta anak untuk mewarnai dan gambar bintang dan mencocok gambar kepala binatang. Kegiatan akhir adalah penutup dengan kegiatan yaitu menceritakan setiap kata yaitu “bercerita berbuat baik sesama teman” selanjutnya anak dibimbing berdoa bersama dan sebagai akhir proses pembelajaran adalah berdoa salam penutup

Berdasarkan tindakan yang telah dilaksanakan pada siklus pertama dengan dua kali pertemuan yaitu pertemuan pertama dan pertemuan ke dua, diketahui hasil dari observasi yang dilakukan terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran telah berjalan sesuai dengan skenario yang disusun sebelumnya. Namun dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa kelemahan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

No	Aktivitas Guru Yang Diamati	SS	S	CS	KS
1	Guru meminta anak Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana			√	
2	Guru meminta anak Menceritakan kembali isi cerita sesuai dengan bahasa anak itu sendiri				√
3	Guru meminta anak Anak dapat menceritakan kembali isi cerita dengan utuh dengan bahasa buku			√	

No	Aktivitas Guru Yang Diamati	SS	S	CS	KS
4	Guru meminta anak Anak dapat menceritakan kembali isi cerita dengan utuh dengan bahasa anak			√	

Keterangan:

SS= Sangat sempurna

S= Sempurna

CS= Cukup Sempurna

KS = Kurang sempurna

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan diketahui bahwa kemampuan bahasa anak melalui kegiatan pembelajaran dengan bercerita belum menunjukkan peningkatan yang signifikan. Aktivitas anak dalam proses pembelajaran dengan kegiatan menceritakan kembali isi cerita belum menunjukkan hasil yang maksimal. Banyak anak yang belum paham dengan cerita yang di sampaikan oleh guru, sehingga perhatian anak terhadap kegiatan tersebut dinilai kurang.

Aktivitas siswa dalam kegiatan menceritakan kembali isi cerita siklus 1

No	Aktivitas Siswa	Pertemuan 1	
		Skor	%
1	Anak memperhatikan guru	12	66%
2	Anak mendengarkan cerita yang disampaikan guru	14	77%
3	Anak mau berpartisipasi dalam menceritakan kembali isi cerita	14	77%
4	Anak antusias menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa anak	10	55%
Jumlah		50	227%
		12,5	68,75%

Dari data diatas diketahui terjadi peningkatan aktivitas siswa pada siklus 1 pertemuan 1 menjadi 68,75% dikategorikan sedang, hal ini dikarenakan, siswa mulai merasa nyaman dengan pembelajaran yang dilakukan, dan guru mulai percaya diri dalam mengajar.

### Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kemampuan bahasa anak pada siklus pertama pertemuan 1 dan 2 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel Data Kemampuan Bahasa dalam Menceritakan Isi Cerita Siklus I Pertemuan 1

INDIKATOR	KATEGORI							
	BB		MB		BSH		BSB	
	Frk	%	Frk	%	Frk	%	Frk	%
Menceritakan kembali isi cerita	5	27	9	50	3	16	1	5,5

Keterangan:

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa sebagian besar anak kemampuan menceritakan kembali isi cerita Belum Berkembang. Hasil observasi yang dilakukan pada setiap indikator kemampuan anak dalam menceritakan kembali isi cerita dapat dijelaskan sabagai berikut:

Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana 5 orang (27%) Belum Berkembang, sementara itu anak yang dinyatakan Mulai Berkembang hanya dengan prekwensi 9 orang (50%), sedangkan yang dinyatakan Berkembang Sesuai Harapan dengan prekwensi 3 orang anak (16%) dan yang Berkembang Sangat Baik hanya 1 orang (5,5%).

Sedangkan hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan ke 2 siklus pertama terhadap tingkat kemampuan menceritakan kembali isi cerita anak dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Data Kemampuan Bahasa Anak dalam Menceritakan Isi Cerita Siklus I Pertemuan 2

INDIKATOR	KATEGORI							
	BB		MB		BSH		BSB	
	Frk	%	Frk	%	Frk	%	Frk	%
Menceritakan kembali isi cerita	4	22	8	44	4	22	2	11

Keterangan:

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa sebagian besar anak kemampuan menceritakan kembali isi cerita Belum Berkembang. Hasil observasi yang dilakukan pada setiap indikator kemampuan anak dalam menceritakan kembali isi cerita dapat dijelaskan sabagai berikut:

Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana 4 orang (22%) Belum Berkembang, sementara itu anak yang dinyatakan Mulai Berkembang hanya dengan prekwensi 8 orang (44%), sedangkan yang dinyatakan Berkembang Sesuai Harapan dengan prekwensi 4 orang anak (22%) dan yang Berkembang Sangat Baik hanya 2 orang (11%).

Aktivitas yang dilakukan guru selama proses pada umumnya telah terlaksana dengan cukup sempurna. Kemampuan bahasa anak setelah dilakukan pengamatan ternyata telah lebih baik dari sebelum dilakukan tindakan. Aktivitas yang dilakukan guru terutama dalam meminta anak Menceritakan kembali isi cerita sesuai dengan bahasa anak itu sendiri masih dilakukan guru dengan kurang sempurna

Kemampuan bahasa anak walaupun sudah meningkat namun masih banyak ditemui anak yang belum mampu Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana

Rencana perbaikan yang dilakukan guru pada siklus berikutnya adalah guru akan berusaha melakukan bimbingan anak untuk mewarnai dengan lebih baik dari siklus pertama dan guru akan berusaha melakukan bimbingan anak mengulas kegiatan dengan membaca setiap kata lebih sempurna lagi.

Dalam upaya peningkatan kemampuan bahasa anak guru akan berusaha untuk lebih meningkatkan dengan memberikan bimbingan yang lebih baik terutama dalam memperhatikan penjelasan guru secara ringkas, mendengarkan judul cerita dari ibu guru, melengkapi kesimpulan isi cerita dalam belajar.

### Siklus Kedua

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada siklus pertama yang telah dikemukakan maka dapat disusun rancangan dalam penelitian tindakan siklus kedua ini.

Sebelum melakukan tindakan pada siklus kedua terlebih dahulu guru menyusun perencanaan. Siklus kedua dilaksanakan pada 15 Desember 2016.

Pelaksanaan siklus ke kedua pertemuan pertama dilaksanakan dengan kegiatan anak yang lebih banyak melakukan sesuatu ditambah dengan kegiatan anak yang lebih banyak mendengarkan dan menceritakan kembali secara urut tentang “pohon beringin”

Langkah-langkah perbaikan pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan dengan kegiatan yaitu dengan mengajak anak berdoa dan mengucapkan salam dilanjutkan dengan menyanyi bersama. Kemudian guru bersama anak bercerita tentang “beberapa pulau di Indonesia”

Pada kegiatan inti guru mengajak anak-anak “Menggantung pohon beringin” dan guru membagikan gunting dan pola pohon beringin kepada anak-anak. Guru meminta anak menggantung gambar dengan hati-hati. Anak-anak pun merasa sangat bersemangat menerima tugas dari ibu guru. Selanjutnya guru membimbing anak untuk bekerja dengan hati-hati hingga membentuk “pohon beringin” Pada kegiatan penutup kegiatan yang dilakukan adalah bercerita orang yang lebih tua

Pertemuan ketiga 16 Desember 2016 dilaksanakan dengan langkah pembelajaran yaitu anak yang lebih banyak melakukan sesuatu ditambah dengan kegiatan anak yang lebih banyak berpikir. Dalam RKH ini anak-anak akan bercerita tentang gambar yang disediakan atau yang dibuat dengan urut dan bahasa yang jelas tentang “pohon beringin”

Sebelum pelaksanaan tindakan pada terlebih dahulu dilakukan penataan ruang diubah untuk membentuk lingkaran kemudian pengorganisasian anak posisi anak diubah menjadi bentuk lingkaran yang dirancang oleh guru. Langkah-langkah perbaikan kegiatan anak yang lebih banyak melakukan sesuatu ditambah dengan kegiatan anak yang lebih banyak berpikir Dalam RKH ini anak-anak akan bercerita tentang gambar yang disediakan atau yang dibuat dengan urut dan bahasa yang jelas tentang “beberapa pulau di Indonesia”

Langkah-langkah perbaikan dimulai dengan menjelaskan bagaimana

cara menyampaikan pesan berantai kepada anak secara berbisik. Kemudian guru meminta anak satu persatu secara bergantian menyampaikan pesan berantai. Anak satu persatu secara bergantian menyampaikannya dengan cara berbisik, demikian seterusnya hingga semua anak dapat giliran

Pegelolaan kelompok belajar penataan kelompok belajar yang semula posisi duduk berbanjar diubah menjadi penataan kelompok belajar yang dapat digunakan untuk membentuk bujur sangkar. Anak-anak diajak membentuk bujur sangkar dan mengikuti pesan berantai secara bergantian.

Pada kegiatan penutup kegiatan yang dilakukan adalah dengan mengulas kegiatan dengan menceritakan setiap kata yang dari pesan berantai yang telah dilakukan yaitu tentang “Menggantung pohon beringin” selanjutnya anak dibimbing untuk berdoa bersama dan salam penutup.

Berdasarkan pengamatan aktivitas guru dan tingkat Menceritakan Kembali isi Cerita belajar anak yang telah dilakukan ternyata aktivitas yang dilakukan guru telah sesuai dengan skenario yang disusun sebelumnya.

Pada pertemuan ke 3 siklus ke II di atas dapat dijelaskan aktivitas yang dilakukan guru pada setiap indikator yaitu: Guru meminta anak Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana Sempurna, Guru meminta anak Menceritakan kembali isi cerita sesuai dengan bahasa anak itu sendiri Sempurna, Guru meminta anak Anak dapat menceritakan kembali isi cerita dengan utuh dengan bahasa buku Cukup Sempurna, Guru meminta anak Anak dapat menceritakan kembali isi cerita dengan utuh dengan bahasa anak Cukup Sempurna.

Setelah Proses pembelajaran pada pertemuan ketiga siklus ke II maka dilakukan pengamatan pada pertemuan keempat siklus II hasil pengamatan dapat dijelaskan aktivitas yang dilakukan guru pada setiap indikator yaitu: Guru meminta anak Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana Sempurna, Guru meminta

anak Menceritakan kembali isi cerita sesuai dengan bahasa anak itu sendiri Sempurna, Guru meminta anak Anak dapat menceritakan kembali isi cerita dengan utuh dengan bahasa buku Sempurna, Guru meminta anak Anak dapat menceritakan kembali isi cerita dengan utuh dengan bahasa anak Sempurna.

Sedangkan pada aktivitas siswa terjadi peningkatan yang signifikan pada aktivitas siswa pada siklus 2 pertemuan 1 mencapai 84,25% dengan kategori sangat tinggi, hal ini sangat dimungkinkan karena siswa mulai merasa nyaman dan menyenangkan dalam pembelajaran, sementara guru semakin terampil.

Aktivitas siswa pada siklus 2 pertemuan 2 mencapai 92,5% dengan kategori sangat tinggi, hal ini sangat dimungkinkan karena siswa mulai merasa nyaman dan menyenangkan dalam pembelajaran, sementara guru semakin menguasai materi dan terampil dalam membawa siswa

Hasil observasi yang dilakukan pada setiap indikator kemampuan anak dalam menceritakan kembali isi cerita dapat dijelaskan sebagai berikut:

Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana 2 orang (11%) Belum Berkembang, sementara itu anak yang dinyatakan Mulai Berkembang hanya dengan prekwensi 5 orang (27%), sedangkan yang dinyatakan Berkembang Sesuai Harapan dengan prekwensi 8 orang anak (44%) dan yang Berkembang Sangat Baik hanya 3 orang (16%).

Hasil observasi yang dilakukan pada setiap indikator kemampuan anak dalam menceritakan kembali isi cerita dapat dijelaskan bahwa kegiatan menceritakan kembali isi cerita secara sederhana 2 orang (11%) Belum Berkembang, sementara itu anak yang dinyatakan Mulai Berkembang hanya dengan prekwensi 2 orang (11%), sedangkan yang dinyatakan Berkembang Sesuai Harapan dengan prekwensi 10 orang anak (55%) dan yang Berkembang Sangat Baik hanya 3 orang (16%).

Memperhatikan deskripsi proses pembelajaran siklus ke II yang diuraikan di

atas dan melihat tingkat kemampuan bahasa anak dalam menceritakan kembali isi cerita maka berdasarkan diskusi peneliti dengan observer terhadap perbaikan pembelajaran pada siklus ke II, terdapat beberapa catatan sebagai hasil refleksi diantaranya adalah : Aktivitas yang dilakukan guru selama proses pembelajaran berlangsung telah sesuai dengan skenario pembelajaran yang disusun sebelumnya, pelaksanaannya terdapat beberapa kakuatan yang dapat dijadikan sebagai catatan sebagai hasil refleksi yaitu aktivitas selama proses pembelajaran telah terlaksana dengan sempurna, Kemampuan menceritakan kembali isi cerita anak dalam belajar setelah dilakukan pengamatan ternyata telah seperti harapan karena dalam perkembangannya menunjukkan peningkatan

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada siklus ke II ternyata pelaksanaan proses pembelajaran dan tingkat kemampuan bahasa anak melalui Menceritakan Kembali isi Cerita telah lebih baik dari hasil siklus pertama. Peneliti dan observer menyimpulkan bahwa penelitian tindakan yang dilakukan telah berhasil dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

## **PEMBAHASAN**

### **Siklus Pertama**

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada siklus I pertemuan pertama dalam pelaksanaannya secara umum masih dilakukan guru dengan cukup sempurna terutama dalam menceritakan kembali isi cerita secara sederhana, menceritakan kembali isi cerita sesuai dengan bahasa anak itu sendiri, mmeminta anak Anak dapat menceritakan kembali isi cerita dengan utuh dengan bahasa buku dan menceritakan kembali isi cerita dengan utuh dengan bahasa. Begitupula pada pertemuan kedua aktivitas yang dilakukan guru masih pada kategori cukup sempurna

Aktivitas yang dilakukan guru selama proses pembelajaran berlangsung telah sesuai dengan skenario pembelajaran yang disusun sebelumnya. Aktivitas yang

dilakukan guru selama proses pada umumnya telah terlaksana dengan cukup sempurna.

Diketahui bahwa aktivitas siswa pada siklus 1 pertemuan 1 sebesar 55,25% dikategorikan sedang hal ini dimungkinkan karena siswa baru mengikuti kegiatan ini dan guru pun baru menerapkan pembelajaran tersebut. Dari data di atas diketahui terjadi peningkatan aktivitas siswa pada siklus 1 pertemuan 1 menjadi 68,75% dikategorikan sedang, hal ini dikarenakan, siswa mulai merasa nyaman dengan pembelajaran yang dilakukan, dan guru mulai percaya diri dalam mengajar

Berdasarkan hasil pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap kemampuan bahasa anak pada siklus I yang dilakukan dengan dua kali pertemuan yaitu pertemuan pertama dan pertemuan ke dua dan hal yang ditingkatkan yaitu Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana, Menceritakan kembali isi cerita sesuai dengan bahasa anak itu sendiri, Anak dapat menceritakan kembali isi cerita dengan utuh dengan bahasa buku, Anak dapat menceritakan kembali isi cerita dengan utuh dengan bahasa anak.

Telah terjadi penurunan jumlah dan persentase kemampuan bahasa anak melalui menceritakan kembali isi cerita Siklus I belum berkembang pertemuan pertama yaitu 25% pertemuan ke 2 yaitu 22%. Mulai berkembang pertemuan pertama 50% dan pertemuan kedua 44% Berkembang sesuai Harapan Pertemuan pertama 16% dan pertemuan kedua 22%. Berkembang sangat baik pertemuan pertama 8% dan pertemuan kedua 11%.

### Siklus Kedua

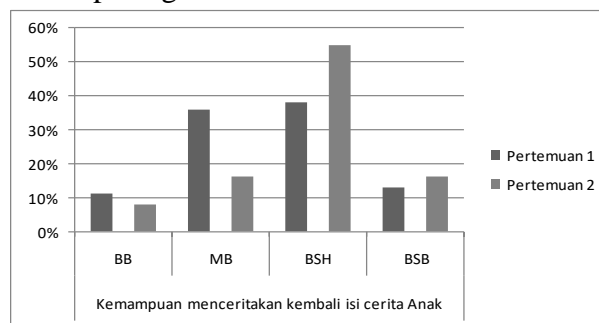
Berdasarkan hasil observasi guru pada pertemuan ke 3 siklus ke II di dijelaskan aktivitas yang dilakukan guru sudah terlaksana dengan sempurna terutama dalam meminta anak menceritakan kembali isi cerita secara sederhana, meminta anak menceritakan kembali isi cerita sesuai dengan bahasa anak itu sendiri, meminta anak menceritakan kembali isi cerita dengan utuh dengan bahasa buku. Secara umum aktivitas yang dilakukan guru pada siklus

ke II lebih baik dari aktivitas yang dilakukan pada siklus pertama.

Aktivitas siswa pada siklus 2 pertemuan 2 mencapai 92,5% dengan kategori sangat tinggi, hal ini sangat dimungkinkan karena siswa mulai merasa nyaman dan menyenangkan dalam pembelajaran, sementara guru semakin menguasai materi dan terampil dalam membawa siswa

Aktivitas siswa pada siklus 2 pertemuan 1 mencapai 84,25% dengan kategori sangat tinggi, hal ini sangat dimungkinkan karena siswa mulai merasa nyaman dan menyenangkan dalam pembelajaran, sementara guru semakin terampil.

Kemampuan Bahasa anak dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Berdasarkan grafik perkembangan kemampuan bahasa anak melalui menceritakan kembali isi cerita dari pertemuan pertama siklus ke I sampai pertemuan ke 4 siklus ke II dapat dilihat bahwa telah terjadi penurunan jumlah dan persentase perkembangan anak yang belum berkembang dan peningkatan jumlah dan persentase anak yang sudah berkembang sesuai harapan.

Memperhatikan deskripsi proses pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus pertama terdapat beberapa catatan yang dapat dijadikan sebagai refleksi, pada siklus pertama proses pembelajaran yang dilaksanakan belum seperti harapan dalam penelitian ini. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas yang dilakukan guru dan tingkat kemampuan bahasa anak melalui menceritakan kembali isi cerita dapat dijelaskan bahwa aktivitas yang dilakukan guru selama proses pembelajaran berlangsung telah sesuai dengan skenario pembelajaran yang

disusun sebelumnya, namun dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa kelemahan yang dapat dijadikan sebagai catatan sebagai hasil refleksi yaitu dalam memperhatikan penjelasan guru secara ringkas, mendengarkan judul cerita dari ibu guru, melengkapi kesimpulan isi cerita dari anak terlaksana dengan kurang sempurna.

Kemampuan bahasa anak melalui menceritakan kembali isi cerita setelah dilakukan pengamatan ternyata belum seperti harapan, namun telah menunjukkan peningkatan yaitu berdasarkan pengamatan kemampuan menceritakan kembali isi cerita anak pada umumnya telah mulai muncul

Kondisi proses pembelajaran pada siklus pertama ternyata belum seperti harapan dalam penelitian ini maka penulis dan observer merencanakan tindakan berikutnya yaitu siklus ke II. Kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus pertama menjadi fokus perbaikan pada siklus ke II.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus ke II, ternyata terjadi perubahan pada aktivitas yang dilakukan guru yang lebih sempurna pada pelaksanaan siklus pertama. Dengan semakin sempurnanya proses pembelajaran yang dilaksanakan guru mempengaruhi tingkat kemampuan bahasa anak melalui menceritakan kembali isi cerita.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut melalui Kegiatan Menceritakan Kembali isi Cerita pada anak usia 4-5 tahun di kelompok bermain Aisyiyah Gobah kecamatan Tambang dapat meningkatkan bahasa anak di Kelompok Bermain Aisyiyah Gobah Kecamatan Tambang.

Hal itu dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan dua siklus yaitu sebelum dilakukan tindakan tingkat kemampuan bahasa anak dalam kegiatan menceritakan kembali isi cerita anak yaitu anak yang Belum Berkembang (44%) yang Mulai Berkembang (38%) Berkembang Sesuai Harapan (18%) dan yang Berkembang Sangat Baik hanya (5,5%). Setelah siklus I pertemuan 1 anak yang Belum Berkembang (25%) yang

Mulai Berkembang (30%) Berkembang Sesuai Harapan (16%) dan yang Berkembang Sangat Baik hanya (8%). siklus I pertemuan 2 anak yang Belum Berkembang (22%) yang Mulai Berkembang (44%) Berkembang Sesuai Harapan (22%) dan yang Berkembang Sangat Baik hanya (11%). Siklus II pertemuan 3 siklus anak yang Belum Berkembang (11%) yang Mulai Berkembang (36%) Berkembang Sesuai Harapan (38%) dan yang Berkembang Sangat Baik hanya (13%). Siklus II Pertemuan ke 4 anak yang Belum Berkembang (8%) yang Mulai Berkembang (16%) Berkembang Sesuai Harapan (55%) dan yang Berkembang Sangat Baik hanya (16%).

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada Tim Editor E-Journal Obsesi yang sudah memberikan kesempatan sehingga jurnal ini siap untuk diterbitkan, tidak lupa pula saya ucapkan rangkaian terima kasih yang sebesar besarnya kepada reviewer yang sudah mau meluangkan waktunya untuk meriview serta memberikan banyak masukan sehingga jurnal ini lebih sempurna. Untuk semua teman sejawat dosen dosen Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah memberikan semangat dalam penulisan ini sehingga penulis dapat menyelesaikan tepat pada waktunya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat. (2003). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pangestuti, L. (2016). Peran Media Cerita Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbicara pada anak melalui Kegiatan Show and Tell. *Jurnal PAUD UNY*, 2(2), 702–707.
- Pusat Bahasa. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (D. Sugono, Ed.). Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Republik Indonesia, P. Undang-Undang Republik Indonesia, Pub. L. No. Nomor 20 Tahun 2003, 1 (2003). Republik Indonesia.
- Risna, I., Sutini, A., Program, J., Pgpaud, S., Pendidikan, F. I., & Indonesia, U. P. (2016). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini melalui Model Kooperatif Make A-Match. *Antologi UPI*, 1–16.
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

## **Penggunaan Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Abad 21 pada Anak Usia Dini**

Yenni Fitra Surya✉  
Prodi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Riau

### **Abstrak**

Pendidikan karakter mutlak dilaksanakan pada abad 21 pada anak usia dini sebagai langkah kuratif dan patologi sosial di masyarakat, namun langkah preventif guna pembentukan karakter baik dari setiap peserta didik belum efektif digunakan dalam pendidikan karakter. Di dalam pembelajaran selain kognitif pembentukan karakter siswa harus perlu diperhatikan. Pada kenyataannya acapkali pembentukan karakter sejak dini ini sering terlupakan. Tujuan penelitian menjelaskan secara komprehensif hakikat pendidikan karakter pada abad 21 pada anak usia dini, menjelaskan secara komprehensif penggunaan model-model pembelajaran dalam pendidikan karakter pada abad 21 pada anak usia dini, menjelaskan secara komprehensif penggunaan pendekatan pembelajaran dalam pendidikan karakter pada abad 21 pada anak usia dini. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian pustaka yaitu menghubungkan penelitian dengan literatur yang ada dan mengisi celah dalam penelitian sebelumnya. Hasil penelitian yang diperoleh pada penelitian ini penggunaan model pembelajaran pendidikan karakter pada abad 21 pada anak usia dini merupakan proses pemberdayaan potensi peserta didik proses humanisasi (humanizing), dan proses pembudayaan, model-model pembelajaran pendidikan yaitu model pembelajaran penanaman nilai, berbasis perkembangan penalaran moral, analisis nilai dan project citizen, efektif digunakan membantu peserta didik mengembangkan kompetensi menjadi warga negara yang baik.

**Kata Kunci :** *Model Pembelajaran, Pendidikan Karakter Abad 21, Anak Usia Dini*

### **Abstract**

Absolute character education was undertaken in the 21st century in early childhood as curative measures and social pathology in the community, but a preventive measure to the formation the good character of each student have not effectively used in character education. In addition to cognitive learning students' character formation should be noted. In fact, often the formation of character early on is often forgotten. The aim of research explained comprehensively the nature of character education in the 21st century in childhood, explained comprehensively the use of models of learning in character education in the 21st century in childhood, explained comprehensively use learning approaches in character education in the 21st century to children aged early. The research method used in this study is a literature review is to connect research with the existing literature and fills the gaps in previous research. The results obtained in this study the use of the learning model of character education in the 21st century in childhood is the process of empowering the learner process of humanization (humanizing), and the process of acculturation, learning models of education namely learning model planting value, based on the development of moral reasoning, value analysis, and project citizen, effective use helps learners develop competencies become good citizens.

**Keywords:** *Learning Model, 21st Century Character Education, Childhood*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2017

✉ Corresponding author :

Address : Jalan Sungai Kampar 32 Bangkinang Kab. Kampar ISSN [2356-1327](https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.30) (Media Cetak)

Email : [yenni.fitra13@gmail.com](mailto:yenni.fitra13@gmail.com) ISSN [2549-8959](https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.30) (Media Online)

## PENDAHULUAN

Era globalisasi yang ditandai oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang amat pesat, terutama teknologi informasi dan komunikasi, telah mengubah dunia seakan-akan menjadi kampung dunia (*global village*). Dunia menjadi transparan tanpa mengenal batas negara. Kondisi yang demikian itu berdampak pada seluruh aspek kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Di samping itu, dapat pula mempengaruhi pola pikir, pola sikap, dan pola tindakan seluruh masyarakat Indonesia. Fenomena globalisasi telah menantang kekuatan penerapan unsur-unsur karakter bangsa (Budimansyah, 2010). Pendidikan bagi anak usia dini memberikan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan anak. Pendidikan anak usia dini adalah bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual. Pendidikan anak usia dini yang dilakukan orang tua berikan bagi anak merupakan suatu persiapan kematangan anak dalam menghadapi perkembangannya di masa yang akan datang (Pascalian Hadi Pradana, 2016).

Membangun keberadaan bangsa yang berkarakter pada abad 21 merupakan *conditio sine qua non* bagi Bangsa Indonesia. Hal ini diwujudkan jika setiap warga negara Indonesia sebagai pendukung utama peradaban memiliki karakter bangsa yang luhur dalam rangka membangun peradaban bangsa (Sukadi, 2007). Walaupun sudah diselenggarakan melalui berbagai upaya, pembangunan karakter bangsa belum terlaksana secara optimal dan pengaruhnya terhadap pembentukan karakter baik (*good character*) warganegara belum cukup signifikan (Budimansyah, 2010: 2).

Dalam tujuan Pendidikan Nasional sesungguhnya sudah memiliki kandungan nilai-nilai karakter yang sangat kaya. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003

tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi institusi pendidikan dan para pendidik bagaimana menerjemahkan tujuan Pendidikan Nasional tersebut menjadi strategi, model, dan pendekatan pembelajaran hingga secara efektif mampu menumbuhkan nilai-nilai karakter yang dicita-citakan. Namun pada hakikatnya tidak ada proses pendidikan yang bebas nilai, tidak ada juga sebuah nilai yang bebas rujukan. Setiap pendidikan berkesempatan mengembangkan model dan pendekatan pembelajaran dalam pendidikan karakter yang diinginkan dapat dikembangkan secara terpadu melalui manajemen pendidikan dan pembelajaran berlandaskan pada nilai-nilai yang menjadi rujukan (Ace, 2010: 122).

Ada beberapa penggunaan model dan pendekatan pembelajaran pendidikan karakter pada abad 21 yaitu; pendekatan keteladanan, pendekatan berbasis kelas, pendekatan kegiatan ko-kurikuler dan ekstrakurikuler, pendekatan kultur kelembagaan dan kultur akademik, pendekatan berbasis komunitas, dan dukungan kebijakan pendidikan yang relevan serta model pembelajaran penanaman nilai, berbasis perkembangan penalaran moral, analisis nilai, dan *project citizen* yang dapat dikembangkan guna pembentukan karakter baik (*good character*) setiap peserta didik. Tujuan penelitian menjelaskan secara komprehensif hakikat pendidikan karakter pada abad 21 pada anak usia dini, menjelaskan secara komprehensif penggunaan model-model pembelajaran dalam pendidikan karakter pada abad 21 pada anak usia dini, menjelaskan secara komprehensif penggunaan pendekatan

pembelajaran dalam pendidikan karakter pada abad 21 pada anak usia dini.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian pustaka. Semua jenis penelitian memerlukan studi pustaka khususnya jenis penelitian historis yang semua data-data sebagian besar diperoleh melalui kajian pustaka. Namun kajian pustaka tentu saja tidak hanya sekedar urusan membaca dan mencatat literatur atau buku-buku sebagaimana yang sering dipahami banyak orang. Apa yang disebut dengan riset perpustakaan atau sering juga disebut studi pustaka, ialah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Mestika Zed,2004:3).

## PEMBAHASAN

Dalam undang-undang tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14). Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini, menurut Sujiono dan Sujiono (Yuliani Nurani Sujiono, 2009: 138), pada dasarnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak, Salah satunya dengan pendekatan karakter (*moral education*)

Penguatan pendidikan moral (*moral education*) atau pendidikan karakter (*character education*) dalam konteks sekarang sangat relevan untuk mengatasi krisis moral yang sedang melanda di negara kita. Krisis tersebut antara lain berupa meningkatnya pergaulan bebas,

maraknya angka kekerasan anak-anak dan remaja, kejahatan terhadap teman, pencurian remaja, kebiasaan menyontek, penyalahgunaan obat-obatan, pornografi, dan perusakan milik orang lain sudah menjadi masalah sosial yang hingga saat ini belum dapat diatasi secara tuntas, oleh karena itu betapa pentingnya pendidikan karakter.

Pendidikan karakter pada abad 21 sesungguhnya tidak bisa dilepaskan dari program pendidikan pada umumnya. Karena itu, untuk memahami makna pendidikan karakter tidaklah bisa dilepaskan dari makna pendidikan itu sendiri. Landasan pendidikan nasional Indonesia sesungguhnya adalah pembentukan karakter kehidupan berbangsa. Demikian pula dengan berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan jaman jelas menunjukkan bahwa jiwa atau roh pendidikan nasional itu sesungguhnya pembentukan karakter atau kepribadian bangsa Indonesia yang bersumber dan nilai-nilai agama, nilai-nilai luhur kebudayaan nasional, dan nilai-nilai yang tumbuh dan berkembang dalam pertumbuhan dan perkembangan jaman (Sukadi, 2011: 96).

Menurut (Koesoema, 2010) roh pendidikan karakter dapat menjadi pisau bermata dua. Di satu sisi pendidikan karakter dapat memacu dan meningkatkan kemampuan intelektual dan akademis, di sisi lain pendidikan karakter menjadi usaha pemertahanan dan pengembangan kapasitas moral peserta didik. Kedua kekuatan ini menjadi idealisme pendidikan agar dapat mengarahkan peserta didik semakin mampu mengembangkan ketajaman intelektual dan integritas diri sebagai pribadi yang memiliki karakter kuat. Demikian pula pendidikan tanpa jiwa dan spirit yang jelas dalam bentuk pendidikan karakter diyakini akan dapat menjadi bumerang bagi kepentingan kemanusiaan itu sendiri. Diperlukan penanaman nilai-nilai dan

norma-norma Agama yang kuat terhadap bangsa ini agar tidak mudah

terpengaruh dan mempunyai filter ketika pengaruh-pengaruh bangsa lain masuk. Supaya penanaman nilai dan norma tersebut kuat, maka harus dilakukan sejak usia dini, sebagaimana disampaikan oleh Hasan A. (dalam Barr A.tt:357) bahwa mencari ilmu pada saat kecil seperti memahat di atas batu dan mencari ilmu di waktu tua bagaikan mengukir di atas air. Ungkapan ini menekankan pentingnya belajar pada usia dini, sebab belajar yang dilakukan walaupun melalui proses yang tidak mudah namun apabila sudah dikuasai, maka akan tetap diingat sepanjang hidupnya. (Fauziddin, 2016) Moral dan moralitas memiliki sedikit perbedaan, karena moral adalah prinsip baik-buruk sedangkan moralitas merupakan kualitas pertimbangan baik-buruk. Dengan demikian, hakekat dan makna moralitas bisa dilihat dari cara individu yang memiliki moral dalam mematuhi maupun menjalankan aturan.

Hal ini sangat jelas dinyatakan oleh Mahatma Gandhi bahwa pendidikan tanpa basis karakter adalah salah satu dosa yang fatal Theodore Roosevelt juga pernah menyatakan bahwa: *“to educate a person in mind and not in morals is to educate a menace to society* (Williams dan Megawangi, 2010). Hal senada juga pernah dinyatakan oleh Horace Man bahwa *“the highest and noblest office of education pertains to our moral nature. The common school should teach virtue before knowledge, for knowledge without virtue poses its own dangers* (Elmubarok, n.d.), 2008: 106).

Salah satu tujuan nasional bangsa yang paling utama ialah mencerdaskan kehidupan bangsa, dalam hal ini dibutuhkan suatu sarana serta prasarana yang dijadikan suatu penyaluran serta dijadikan sebagai ajang terwujudnya tujuan nasional bangsa tersebut. Dalam hal ini pendidikanlah satu-satunya yang menjadi sarana prasarana nomor satu dalam pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Negara sendiri ingin mewujudkan suatu sistem dengan iklim pendidikan nasional yang demokratis dan bermutu guna memperteguh akhlak mulia, kreatif,

inovatif, berwawasan kebangsaan, cerdas, sehat, berdisiplin dan bertanggungjawab, berketerampilan serta menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengembangkan kualitas manusia Indonesia.

Akan tetapi dengan era modern serta menjalarnya arus globalisasi membuat sebagian tujuan dari nasional bangsa tersebut menjadi terhambat bahkan dapat dikatakan rusak. Hal tersebut dapat dilihat dengan semakin rusaknya moral serta anak bangsa pada saat ini, terutama moral serta akhlak anak bangsa yang masih duduk di bangku sekolah. Semakin terjadinya krisis moral serta akhlak yang dihadapi oleh dunia pendidikan tersebut, saat ini pemerintah mencanangkan kembali sistem pendidikan yang berdasarkan akhlak serta penanaman moral yang kuat terhadap peserta didik. Untuk mencegah lebih parahnya krisis akhlak, kini upaya tersebut mulai dirintis melalui pendidikan karakter bangsa. Dalam hal ini jelas saja pendidikan moral menjadi pendidikan paling utama setelah diadakannya pendidikan karakter untuk mengatasi krisis moral yang sedang terjadi melanda negara kita.

Krisis moral tersebut jelas sekali digambarkan dengan semakin maraknya pergaulan bebas yang menimpa anak sekolah, maraknya angka kekerasan yang terjadi dikalangan remaja, penyalahgunaan obat-obatan, pornografi, dan perusakan milik orang lain sudah menjadi masalah sosial yang hingga saat ini belum dapat diatasi secara tuntas, oleh karena itu betapa pentingnya pendidikan karakter. Dalam hal ini Lickona menyebutkan dengan artian yang sederhana mengenai pendidikan karakter, yaitu sebuah pendidikan yang dilakukan untuk memenuhi isi jiwa peserta didik dengan karakter yang bermoral serta berakhlak baik. Suyanto sendiri yang seorang ahli pendidikan mendefinisikan karakter sebagai cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, maupun negara. Sehingga dari kedua pengertian di atas pendidikan

karakter dianggap sangat penting dan sudah sepatutnya mendapat perhatian khusus dari negara ini dalam rangka mewujudkan cita-cita anak bangsa serta menghasilkan generasi muda yang berkualitas.

Pendidikan karakter dapat diartikan sebagai *the deliberate us of all dimensions of school life to foster optimal character development* yang dapat diartikan sebagai suatu usaha kita secara sengaja dari seluruh dimensi kehidupan sekolah/madrasah untuk membantu pembentukan karakter secara optimal. Dalam melaksanakan pendidikan yang berkarakter tentu saja dibutuhkan suatu cara atau metode tertentu untuk mewujudkan tujuan dari pendidikan itu sendiri. Metode yang dapat dilakukan dapat berupa metode keteladanan.

Sesungguhnya pendidikan karakter adalah proses pemberdayaan (*empowering*) potensi peserta didik proses humanisasi (*humanizing*), dan proses pembudayaan (*civilizing*). Sebagai proses pemberdayaan, pendidikan karakter pada dasarnya adalah usaha sadar untuk memberdayakan dan mengembangkan seluruh potensi peserta didik. Proses ini juga memberdayakan peserta didik sebagai makhluk yang menyadari memiliki sejumlah potensi dan menyadari keterbatasannya dengan cara *knowing the what and knowing the why; appreciate mean and end; dan experincing, acting, and behaving*. Pendidikan karakter juga bukanlah proses pengajaran yang bersifat transfer informasi semata. Pendidikan karakter juga bukanlah proses penanaman nilai-nilai belaka.

Di sisi lain, potensi-potensi itu bisa dimanifestasikan dalam bentuk multi kecerdasan: pengetahuan fisik, kinestetik, emosional sosial, intelektual, moral, estetis, dan spiritual. Yang lain lagi berusaha mewujudkan potensi-potensi itu dan segi: *learning to know, learning to do, learning to be, learning to live together, dan learning to obey God Almighty*. Kesadaran yang lain dapat mengintegrasikan potensi-potensi: kemampuan berpikir yang baik dan benar, berkata-kata yang baik dan benar, dan berbuat yang baik dan bijaksana. Yang

lainnya lagi dapat pula diintegrasikan antara kemampuan, kepribadian, dan *skills* atau keterampilan (Sukadi, 2007).

Lahirnya pendidikan karakter bisa dikatakan sebagai sebuah usaha untuk menghidupkan spiritual yang ideal. Foerster seorang ilmuwan pernah mengatakan bahwa tujuan utama dari pendidikan adalah untuk membentuk karakter karena karakter merupakan suatu evaluasi seorang pribadi atau individu serta karakter pun dapat memberi kesatuan atas kekuatan dalam mengambil sikap di setiap situasi. Pendidikan karakter pun dapat dijadikan sebagai strategi untuk mengatasi pengalaman yang selalu berubah sehingga mampu membentuk identitas yang kokoh dari setiap individu dalam hal ini dapat dilihat bahwa tujuan pendidikan karakter ialah untuk membentuk sikap yang dapat membawa kita kearah kemajuan tanpa harus bertentangan dengan norma yang berlaku. Pendidikan karakter pun dijadikan sebagai wahana sosialisasi karakter yang patut dimiliki setiap individu agar menjadikan mereka sebagai individu yang bermanfaat seluas-luasnya bagi lingkungan sekitar. Pendidikan karakter bagi individu bertujuan agar :

1. Mengetahui berbagai karakter baik manusia.
2. Dapat mengartikan dan menjelaskan berbagai karakter.
3. Menunjukkan contoh perilaku berkarakter dalam kehidupan sehari-hari.
4. Memahami sisi baik menjalankan perilaku berkarakter.

## **A. Model Pembelajaran Pendidikan Karakter**

Model pembelajaran merupakan cara atau teknik penyajian yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran. Ada beberapa model-model pembelajaran seperti ceramah, diskusi, demonstrasi, studi kasus, bermain peran (*role play*) dan lain sebagainya. Yang tentu saja masing-masing memiliki kelemahan dan kelebihan. Menurut Slavin Pembelajaran didefinisikan

sebagai perubahan tingkah laku individu yang disebabkan oleh pengalaman sedangkan Woolfolk mengatakan pembelajaran berlaku apabila sesuatu pengalaman secara relatifnya menghasilkan perubahan kekal dalam pengetahuan dan tingkah laku dan Crow & Crow mengatakan bahwa pembelajaran adalah pemerolehan tabiat, pengetahuan dan sikap

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah perubahan tingkah laku yang melibatkan ketrampilan kognitif yaitu penguasaan ilmu dan perkembangan kemahiran intelektual. Proses pembelajaran lebih bermakna jika guru dalam membelajarkan siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu yang dapat digunakan yaitu model pendekatan karakter.

Persoalan pendidikan karakter di Indonesia sejauh ini menyangkut pendidikan moral dan dalam aplikasinya terlalu membentuk satu arah pembelajaran khusus sehingga melupakan mata pelajaran lainnya, dalam pembelajaran terlalu membentuk satu sudut kurikulum yang diringkas kedalam formula menu siap saji tanpa melihat hasil dari proses yang dijalani. Guru/dosen pun cenderung mengarahkan prinsip moral umum secara satu arah, tanpa melibatkan partisipasi siswa untuk bertanya dan mengajukan pengalaman empiriknya. Sejalan ini dalam proses pendidikan di Indonesia yang berorientasi pada pembentukan karakter individu belum dapat dikatakan tercapai karena dalam prosesnya pendidikan di Indonesia terlalu mengedepankan penilaian pencapaian individu dengan tolak ukur tertentu terutama logik-matematik sebagai ukuran utama yang menempatkan seseorang sebagai warga kelas satu. Dalam prosesnya

pendidikan karakter yang berorientasi pada moral dikesampingkan dan akibatnya banyak kegagalan nyata pada dimensi pembentukan karakter individu contohnya Indonesia terkenal di pentas dunia karena kisah yang buruk seperti korupsi dengan moralitas yang lembek.

Pendidikan karakter bukan hal baru dalam tradisi pendidikan di Indonesia. Beberapa pendidik Indonesia modern yang kita kenal seperti Soekarno telah mencoba menerapkan semangat pendidikan karakter sebagai pembentuk kepribadian dan identitas bangsa yang bertujuan menjadikan bangsa Indonesia menjadi bangsa yang berkarakter. Pendidikan karakter merupakan aspek yang penting bagi generasi penerus. Seorang individu tidak cukup hanya diberi bekal pembelajaran dalam hal intelektual belaka tetapi juga harus diberi hal dalam segi moral dan spiritualnya, seharusnya pendidikan karakter harus diberi seiring dengan perkembangan intelektualnya yang dalam hal ini harus dimulai sejak dini khususnya dilembaga pendidikan. Pendidikan karakter di sekolah dapat dimulai dengan memberikan contoh yang dapat dijadikan teladan bagi murid dengan diiringi pemberian pembelajaran seperti keagamaan dan kewarganegaraan sehingga dapat membentuk individu yang berjiwa sosial, berpikir kritis, memiliki dan mengembangkan cita-cita luhur, mencintai dan menghormati orang lain, serta adil dalam segala hal. Menurut (Sukadi, 2007) ada beberapa model pembelajaran pendidikan karakter pada abad 21 yang berbasis pada pendidikan nilai dan moral perlu disajikan, antara lain:

**1. Model pembelajaran penanaman nilai**, berasumsi bahwa peserta didik perlu menerima nilai-nilai yang dianggap luhur oleh masyarakat, baik yang berupa nilai-nilai lama yang masih dianggap luhur maupun nilai-nilai modern yang telah diterima oleh dominan dalam masyarakat. Model pembelajaran nilai seperti ini berasal dan keyakinan ideologi pendidikan *perennialisme* dan *esensialisme*. Ciri

utama pembelajaran penanaman nilai-nilai adalah bahwa para siswa/mahasiswa harus menerima nilai-nilai yang diajarkan oleh orang dewasa dan mereka harus mengubah nilai-nilai yang dianggap tidak relevan oleh kelas dominan dalam masyarakat. Pembelajaran penanaman nilai-nilai ini dapat dilakukan melalui metode pengajaran langsung atau dengan ceramah nilai-nilai, pembelajaran dengan simulasi, bermain peran, bermain drama, belajar dengan melakukan, dan belajar dengan penguatan positif dan negatif.

## **2. Model pembelajaran berbasis perkembangan penalaran moral,**

menurut Piaget, perkembangan penalaran moral itu berkembang dan tingkat heteronom menuju pengambilan keputusan moral yang bersifat otonom. Untuk memfasilitasi peserta didik mampu mengambil keputusan moral secara otonom, mereka harus diajarkan untuk berhadapan dengan dilema nilai moral, belajar membuat keputusan moral, dan belajar memberikan pertimbangan nilai-nilai moral dengan menggunakan penalaran yang rasional. Melalui diskusi kelompok peserta didik diajak untuk mendiskusikan secara rasional mengapa mereka harus mengambil keputusan moral seperti yang mereka hadapi dengan landasan berpikir secara rasional.

## **3. Model pembelajaran analisis nilai,**

menekankan pada kemampuan peserta didik untuk melakukan analisis nilai-nilai secara rasional dan logis pada masalah-masalah sosial yang mengandung muatan nilai-nilai moral. Pembelajaran dengan analisis nilai ini menghadapkan peserta didik pada berbagai masalah sosial yang ada di masyarakat yang mengandung muatan konflik nilai-nilai moral. Tugas siswa atau mahasiswa adalah melakukan analisis secara logis baik melalui kajian pustaka, melakukan penelitian lapangan, maupun melalui diskusi secara kelompok atau kelas untuk membahas

berbagai konflik nilai yang terjadi pada masalah-masalah sosial tersebut.

## **4. Model pembelajaran *project citizen*,**

membantu peserta didik mengembangkan

kompetensi menjadi warga negara yang baik dalam arti demokratis dan partisipatif. Peserta didik diberdayakan untuk memiliki kepedulian dan kepedulian sosial dalam turut mempengaruhi kebijakan publik oleh pemerintah

yang mengandung muatan nilai-nilai moral. Di sini peserta didik belajar mengidentifikasi masalah-masalah sosial atau mengidentifikasi kebutuhan masyarakat yang dapat dibantu pemenuhannya melalui usulan kebijakan publik yang dikembangkan sendiri oleh peserta didik. Setelah itu peserta didik belajar membuat berbagai alternatif pemecahan masalah dan menyusun rekomendasi untuk usulan kebijakan publik kepada pejabat pemerintahan terkait. Terakhir, peserta didik bersama-sama pendidik dapat melakukan tindakan refleksi pengalaman belajar untuk menilai efektivitas pembelajaran dalam mencapai tujuan-tujuan pendidikan nilai/moral (Sukadi, 2007).

## **B. Pendekatan Pendidikan Karakter**

(Sukadi, 2007) menyatakan bahwa pendidikan karakter mengambil aspek yang dominan dan utama dalam pelaksanaan program pendidikan. Demikian pula pendidikan karakter mengambil domain yang terdalam dan kompleks dalam pengembangan kompetensi manusiawi. Sangatlah tidak mudah, karena itu, untuk melakukan dan mengembangkan satu pendekatan pendidikan karakter yang efektif dan efisien. Tidak seperti pendidikan bidang studi atau mata pelajaran yang bersifat kognitif atau keterampilan tertentu yang umumnya bisa efektif dilaksanakan melalui pendekatan pembelajaran bidang studi tertentu, pendidikan karakter yang cenderung utuh mengintegrasikan domain-domain kemampuan kepribadian, dan

keterampilan agak sulit dijamin efektivitasnya jika dibelajarkan melalui mata pelajaran karakter yang berdiri sendiri.

Ada beberapa pendekatan pendidikan karakter yang mungkin dilaksanakan di sekolah atau perguruan tinggi dengan menggunakan beberapa pendekatan yang telah disebutkan di atas, yaitu; pendekatan keteladanan, pendekatan berbasis kelas, pendekatan kegiatan ko-kurikuler dan ekstrakurikuler, pendekatan kultur kelembagaan dan kultur akademik, pendekatan berbasis komunitas, dan dukungan kebijakan pendidikan yang relevan.

**1. Pendekatan keteladanan**, merupakan pendekat untuk meneladankan pola berpikir, nilai-nilai dan sikap, serta kompetensi yang mencerminkan teraktualisasikannya nilai-nilai yang mendasari karakter bangsa dari seseorang kepada orang lain terutama dari orang dewasa kepada peserta didik, dengan maksud peserta didik tersebut dapat mengikuti pola-pola perilaku yang baik dari model (Sukadi, 2007). Pendekatan ini tidaklah cukup dilakukan hanya dengan memberikan contoh-contoh pola berpikir nilai dan sikap, serta perilaku yang baik kepada peserta didik, karena pemberian contoh yang tidak disertai dengan pemilikan perilaku tersebut oleh model justru dapat menjadi bumerang. Untuk kepentingan ini seluruh komponen civitas akademika (pemimpin perguruan tinggi, kepala sekolah, staf dosen, guru staf, dan mahasiswa atau siswa) haruslah mampu menginternalisasikan nilai-nilai karakter kehidupan berbangsa dan menjadi teladan yang baik bagi pembangunan karakter bangsa satu sama lain.

**2. Pendekatan berbasis kelas**, dapat dilakukan dalam hubungan dialogis melalui kegiatan pembelajaran di kelas. Di sini ada guru atau dosen sebagai pendidik dan mahasiswa atau siswa sebagai pembelajar. Kegiatan pembelajaran pendidikan karakter dapat dilakukan melalui

pemberdayaan peserta didik dalam membina nilai-nilai utama dalam pembentukan karakter yang diharapkan.

Untuk ini guru dan siswa, misalnya, perlu menyepakati tentang nilai-nilai utama yang akan dibina, dimantapkan, dikuatkan, dan dikembangkan sebagai kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran. Selanjutnya, guru dapat memfasilitasi, membimbing, mendorong, menemani, mengarahkan, memimpin, menguatkan, dan menyontohkan atau meneladankan kepada peserta didik bagaimana nilai-nilai keutamaan karakter tersebut digali atau dieksplorasi, dijelaskan, diberi penalaran, dinilai dan disikapi, dihayati, dipecahkan konflik-konfliknya, dan dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari, serta dimonitoring dan dievaluasi efektivitas penyelenggaraan pendidikannya.

**3. Pendekatan integritas dalam kegiatan ekstrakurikuler**, (Sukadi, 2007) hampir identik dengan pendekatan berbasis kelas yang bersifat atau berbasis kegiatan kurikuler dan kokurikuler, pendidikan karakter juga dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan kepemimpinan siswa/mahasiswa dan kegiatan ekstrakurikuler kesiswaan/kemahasiswaan. Untuk ini seluruh organisasi kepemimpinan siswa/mahasiswa dan organisasi ekstra kampus atau ekstrakurikuler di bawah bimbingan dan pembinaan dosen haruslah dapat dengan sengaja di sistematis mengembangkan program-program pendidikan yang dapat mengintegrasikan tujuan-tujuan pendidikan karakter sesuai dengan visi, misi, tujuan, jenis program, dan kegiatan masing-masing unit organisasi kesiswaan/kemahasiswaan.

Untuk efektivitas pendekatan ini, seluruh siswa dan guru atau mahasiswa dan dosen pembimbing haruslah memiliki dasar, komitmen, program, dan tindakan yang sama dalam mengembangkan iklim organisasi kesiswaan/kemahasiswaan dalam mengembangkan kegiatan-kegiatan

ekstra yang dapat memfasilitasi pencapaian tujuan untuk terbangun dan terinternalisasikan nilai-nilai kepribadian bangsa sebagaimana dirumuskan dalam kompetensi pendidikan karakter bangsa.

**4. Pendekatan pengembangan kultur sekolah atau kultur akademik,** tidak saja mengandalkan pembelajaran di kelas, tetapi juga yang lebih penting adalah bagaimana dapat dibangun pranata sosial dan budaya serta penciptaan iklim akademis yang mencerminkan terwujudkannya nilai-nilai keutamaan dalam pendidikan karakter (Sukadi, 2007). Untuk ini semua komponen civitas akademik tentu haruslah memiliki visi, misi, pola ilmiah pokok, rencana dan kebijakan strategis, pola berpikir, nilai-nilai dan sikap, serta pola tindakan dengan dasar komitmen yang sama untuk mewujudkan roh atau jiwa dan nilai-nilai keutamaan dalam iklim pendidikan karakter di lembaga.

Dengan begini tugas dan tanggung jawab pencapaian kompetensi pendidikan karakter tidaklah monopoli guru atau dosen semata, tetapi juga menjadi peran dan tanggung jawab pemimpin lembaga, staf pegawai dan karyawan, serta seluruh peserta didik secara bersama-sama. Melalui pendekatan ini pula proses-proses pemberdayaan, proses humanisasi, dan proses pembudayaan dalam pelaksanaan pendidikan karakter akan berjalan secara terintegrasi dan sinergitas serta terhindar dari konflik-konflik kepentingan internal lembaga yang bisa menjadi virus utama yang mengagalkan usaha-usaha pendidikan karakter oleh guru dan dosen.

**5. Pendekatan pendidikan karakter berbasis komunitas,** (Sukadi, 2007) menyatakan bahwa pendekatan pendidikan karakter berbasis komunitas dilaksanakan secara sinergitas antara lembaga pendidikan dengan masyarakat sekitarnya. Karena itu, perlu ada tanggung jawab dan kerja bersama antara lembaga pendidikan orangtua/

wali siswa/mahasiswa, masyarakat dan pemerintah setempat untuk turut melaksanakan upaya pendidikan karakter.

Upaya kerja dan tanggung jawab bersama itu tidaklah cukup hanya dengan mempercayakan dan menyerahkan begitu saja kepada pihak-pihak untuk pelaksanaan pendidikan karakter. Perlu ada upaya progresif dimana lembaga sekolah atau Perguruan tinggi berinisiatif untuk mensosialisasikan kepada masyarakat dan pemerintah dalam rangka meminta dukungannya dalam pelaksanaan pendidikan karakter. Efektivitas pendekatan pendidikan karakter sangat tergantung pada sejauhmana komitmen pihak-pihak untuk bersedia bersama-sama bertanggung jawab mengambil inisiatif untuk mensukseskan pelaksanaan pendidikan karakter ini, setidaknya-tidaknya mampu menciptakan iklim dimana keluarga, masyarakat dan pemerintah dapat menjadi tauladan bagi peserta didik sebagai generasi muda.

**6. Pendekatan berbasis kebijakan pendidikan,** salah satu permasalahan yang dihadapi bangsa Indonesia dalam pembangunan karakter bangsa adalah masih terbatasnya perangkat kebijakan terpadu dalam mewujudkan nilai-nilai esensi Pancasila, termasuk tentunya dalam perangkat kebijakan pendidikan. Bahkan ditengarai, masih ada kebijakan-kebijakan pemerintah yang bertentangan salit sama lain. Oleh karena itu, pemerintah bekerjasama dengan dan melalui lembaga pendidikan perlu turut melahirkan berbagai instrumen kebijakan pendidikan yang terpadu dapat mewujudkan nilai-nilai esensi Pancasila bagi seluruh lapisan masyarakat, khususnya bagi warga civitas akademika (Sukadi, 2007).

Berbagai kebijakan yang mewujudkan nilai-nilai esensi Pancasila ini secara terpadu tentu akan menjadi sarana pendidikan karakter yang efektif bagi seluruh komponen civitas akademika dan masyarakat *stakeholdersnya*. Sebagai contoh, jika

pemerintah dapat melahirkan satu kebijakan bahwa dalam rekrutmen calon pegawai pemerintahan dan calon guru terutama akan diambil dan lulusan perguruan tinggi yang memiliki prestasi akademis dan integritas kepribadian yang tinggi, tentu kebijakan ini akan menjadi sarana pendidikan karakter yang efektif untuk meningkatkan kualitas lulusan perguruan tinggi di satu sisi dan kualitas sumber daya manusia pemerintahan dan guru di sisi lain.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan bahwa pendidikan karakter mengambil aspek yang dominan dan utama dalam pelaksanaan program pendidikan. Demikian pula pendidikan karakter mengambil domain yang terdalam dan kompleks dalam pengembangan kompetensi manusiawi. Sangatlah tidak mudah, karena itu, untuk melakukan dan mengembangkan satu pendekatan pendidikan karakter yang efektif dan efisien. Pendidikan karakter pada abad 21 sesungguhnya merupakan proses pemberdayaan (*empowering*) potensi peserta didik proses humanisasi (*humanizing*), dan proses pembudayaan (*civilizing*). Sebagai proses pemberdayaan, pendidikan karakter pada dasarnya adalah usaha sadar untuk memberdayakan dan mengembangkan seluruh potensi peserta didik untuk membentuk karakter baik (*good character*). Pada hakikatnya tidak ada proses pendidikan yang bebas nilai, maka model-model pembelajaran pendidikan karakter pada abad 21 yang berbasis pada pendidikan nilai dan moral yaitu model pembelajaran penanaman nilai, berbasis perkembangan penalaran moral, analisis nilai dan *project citizen*, efektif digunakan membantu peserta didik mengembangkan kompetensi menjadi warga negara yang baik dalam arti demokratis dan partisipatif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada Tim Editor E-Journal Obsesi yang sudah memberikan kesempatan sehingga jurnal ini siap untuk diterbitkan, tidak lupa pula saya ucapkan rangkaian terima kasih yang sebesar besarnya kepada reviewer yang sudah mau meluangkan waktunya untuk mereview serta memberikan banyak masukan sehingga jurnal ini lebih sempurna. Untuk semua teman sejawat dosen dosen Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah memberikan semangat dalam penulisan ini sehingga penulis dapat menyelesaikan tepat pada waktunya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Budimansyah. (2010). *Penguatan Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Membangun Karakter Bangsa*. Bandung: Widya Aksara Press.
- Elmubarak, Z. (n.d.). *Membumikan Pendidikan Nilai*. Bandung: alfabeta.
- Fauziddin, M. (2016). Pembelajaran Agama Islam Melalui Bermain pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di TKIT Nurul Islam Pare Kabupaten Kediri Jawa Timur), 2(2), 8–17.
- Koesoema. (2010). *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo.
- Pascalian Hadi Pradana. (2016). Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini. *PAUD TAMBUSAI*, 2(2), 18–25.
- Sukadi. (2007). *Belajar dan Pembelajaran sebagai Yadnya*. Singaraja: undiksha.



## **Peningkatan Kecerdasaan Logika Matematika Anak melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B di TK Pembina Bangkinang Kota**

**Mufarizuddin**✉

Prodi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan  
 Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Riau

### **Abstrak**

Penelitian ini di latarbelakangi belum berkembangnya kemampuan kecerdasan logika matematika anak kelompok B TK Pembina Bangkinang Kota. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini, Bagaimanakah peningkatan kemampuan kecerdasan logika matematika anak kelompok B melalui permainan kartu angka di TK Pembina Bangkinang Kota? Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan kecerdasan logika matematika melalui permainan kartu angka pada kelompok B di TK Pembina Bangkinang Kota. Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B dan guru TK Pembina tahun pelajaran 2015/2016 dengan jumlah anak sebanyak 20 orang. Sedangkan yang menjadi objek adalah kemampuan kecerdasan logika matematika anak kelompok B melalui permainan kartu angka. Tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu : 1) Perencanaan/Persiapan tindakan, 2) Pelaksanaan Tindakan, 3) Observasi, dan. 4) Refleksi. Sumber data penelitian ini adalah anak kelompok B TK Pembina Bangkinang Kota, guru dan dokumen. Pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kecerdasan logika matematika di kelompok B TK Pembina Bangkinang Kota.

**Kata kunci** : *kecerdasan logika matematika, kartu Angka*

### **Abstract**

This research is in background not yet developed ability of logic mathematics intelligence of child of group B TK Pembina Bangkinang Kota. Based on the background of the problems that have been exposed, it can be formulated problem of this research, How to improve the ability of logic mathematics intelligence of group B through the game of card number in TK Pembina Bangkinang Kota? The purpose of this study is to determine the enhancement of the ability of logic mathematical intelligence through the game of number cards in group B in TK Pembina Bangkinang Kota. As the subjects in this study are the children of group B and teachers kindergarten coach 2015/2016 school year with the number of children as many as 20 people. While the object is the ability of logic mathematical intelligence of group B through the game of a number card. The steps taken in classroom action research are: 1) Planning / Preparing for action, 2) Implementation of Action, 3) Observation, and 4) Reflection. The data sources of this research are children of group B TK Pembina Bangkinang Kota, teachers and documents. Data collection uses observation, tests and documentation. Data analysis using descriptive technique percentage. The results showed that through the card number can improve the ability of logic mathematical intelligence in group B TK Pembina Bangkinang Kota.

**Keywords**: *logic mathematical intelligence, Numeric cards*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2017

✉ Corresponding author :

Address : Perumahan Attaya 1 Ridan Bangkinang  
 Email : [zuddin.unimed@gmail.com](mailto:zuddin.unimed@gmail.com)

ISSN [2356-1327](#) (Media Cetak)  
 ISSN [2549-8959](#) (Media Online)

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang sangat mendasar dan sangat menentukan bagi perkembangan anak dikemudian hari. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar siap memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Salah satu bentuk pendidikan anak usia dini adalah Taman kanak-kanak. TK merupakan lembaga yang memberikan layanan pendidikan bagi anak usia dini pada rentang usia 4-6 tahun. Pada masa ini merupakan masa emas perkembangan dimana terjadi peningkatan luar biasa pada perkembangan anak yang tidak terjadi pada periode berikutnya. Para ahli menyebutnya sebagai usia emas perkembangan (*Golden age*). (Permendiknas, 2003)

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan anak. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), intelektual, kecerdasan kognitif atau kecerdasan merupakan suatu proses mental sehingga tidak hanya sekedar kemampuan yang terkait dengan hal akademis.

Howard Gardner menyebutkan bahwa kecerdasan tidak bersifat tunggal, tapi majemuk atau disebut kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*). Kecerdasan majemuk terdiri dari 8 macam kecerdasan yaitu Kecerdasan Bahasa, Kecerdasan Logika-Matematika, Kecerdasan Visio- Spasial, Kecerdasan Kinestetik, Kecerdasan Musik, Kecerdasan Intrapersonal, Kecerdasan Interpersonal, dan Kecerdasan Natural. Tiap kecerdasan ini ada yang menonjol dan ada pula yang

kurang menonjol pada individu. Pada anak usia 0 sampai 72 bulan, kecerdasan yang menonjol belum terlalu terlihat, mengoptimalkan setiap aspek kecerdasan pada anak merupakan hal yang dapat dilakukan. Optimalisasi dapat dilakukan dengan pemberian berbagai stimulasi. Setiap stimulasi yang diberikan tentunya harus bertujuan dan disesuaikan dengan usia perkembangan dari anak. Stimulasi yang diberikan juga tidak hanya yang bertujuan meningkatkan kognisi tetapi juga sosioemosional serta sensorik dan motorik anak. (Peraturan menteri Kesehatan Republik Indonesia, 2015).

Pedoman Stimulasi Anak Berbasis Kecerdasan Majemuk memberikan gambaran mengenai stimulasi pada anak yang berbasis kecerdasan majemuk. Di dalam pedoman ini, stimulasi dibedakan berdasarkan tiga kelompok usia, yaitu 0 – 24 bulan, 25 – 42 bulan, dan 43 – 72 bulan. Sedangkan stimulasi yang diberikan bersifat holistik bagi anak, yaitu stimulasi untuk perkembangan fisik sensorik dan motorik, kognitif atau kecerdasan dan sosioemosional. Setiap stimulasi di dasarkan pada teori kecerdasan majemuk dengan pengharapan diperoleh kecerdasan optimal dari tiap macam kecerdasan.

Memberikan stimulasi kognitif pada anak merupakan bagian dari usaha mencerdaskan bangsa. Metode stimulasi kognitif merupakan bagian dari sebuah strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan optimalisasi fungsi kognitif anak. Prinsip stimulasi merupakan bantuan khusus yang mutlak perlu diberikan pada semua anak bila ingin anak berkembang optimal. Stimulasi yang dilakukan harus sesuai dengan tujuan. Stimulasi kognitif pada anak dilakukan dengan tujuan mengoptimalkan kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*) anak.

Kecerdasan logika matematika adalah kemampuan untuk mengenal warna dan bentuk secara efektif guna meningkatkan keterampilan mengolah angka serta kemahiran menggunakan logika atau akal sehat. Istilah kecerdasan logika matematis (*math-logical intelligence*) merujuk pada pemahaman paling populer

dalam soal logika, beberapa ahli psikologi yang berkecimpung dalam bidang pendidikan mendefinisikan Intelektual atau kognitif dengan berbagai peristilahan. (Suhaidah, 2014)

Kecerdasan logika matematik berkaitan dengan perkembangan kemampuan berpikir sistematis, menggunakan angka, menghitung, menemukan hubungan sebab akibat, dan membuat klasifikasi. Anak yang mempunyai kelebihan dalam kecerdasan logika matematika, tertarik memanipulasi lingkungan serta cenderung menerapkan strategi coba ralat, mereka suka menduga-duga dan memiliki rasa ingin tahu yang besar (Hartini, 2003).

Jadi kecerdasan logika-matematika adalah kemampuan untuk melihat, memahami angka, konsep bentuk, pola serta memecahkan masalah sederhana.

a. Tujuan kecerdasan logika-matematika tujuan umum permainan kreatif PAUD untuk melatih kecerdasan logika-matematika adalah :

- 1) Mengembangkan kemampuan mengurutkan sesuai ciri tertentu
- 2) Mengembangkan kemampuan membilang, menyebutkan angka 1 sampai 10
- 3) Mengembangkan kemampuan perkiraan ukuran seperti: banyak-sedikit, besar-kecil dan panjang-pendek
- 4) Merangsang kemampuan mengenali pola
- 5) Merangsang kepekaan strategi
- 6) Merangsang kemampuan mengenali bentuk-bentuk geometri.

b. Tahapan-tahapan Pembelajaran Matematika

- 1) Tingkat pemahaman konsep dimana anak akan memahami konsep melalui pengalaman beraktivitas bermain dengan benda-benda kongkrit.
- 2) Tingkat transisi proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang kongkrit, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk

lambangnyanya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda.

- 3) Tingkat lambang bilangan tahap terakhir di mana anak diberi kesempatan untuk mengenal dan memvisualisasikan lambang bilangan atas konsep kongkrit yang telah mereka pahami. Ada saat di mana mereka masih menggunakan alat kongkrit hingga mereka melepaskannya sendiri.

c. Faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Logika-Matematika

- 1) Faktor Hereditas ( faktor bawaan dari keturunan ). Semua anak mempunyai gen pembawa kecerdasan dengan kadar yang dapat berbeda-beda.
- 2) Faktor Lingkungan Semenjak lahir anak mulai berinteraksi dengan lingkungan tempat hidupnya. Ketika panca indera mulai berfungsi anak akan semakin banyak berhubungan dengan lingkungan. Lingkungan berpengaruh besar pada kecerdasan anak.
- 3) Asupan Nutrisi pada Zat Makanan Nutrisi merupakan salah satu faktor yang mendukung perkembangan kecerdasan anak. Jumlah nutrisi harus memenuhi batas kemampuan tubuh untuk menyerapnya dalam keadaan yang berlebihan, nutrisi tersebut tidak dapat diserap bagaimana fungsinya. Bahkan dapat menimbulkan efek samping yang kurang baik.
- 4) Aspek kejiwaan Kondisi emosi bernilai penting dalam menumbuhkan bakat dan minat anak sehingga akan sangat berpengaruh pada tingkat kecerdasan anak.

d. Indikator Kecerdasan Logika-Matematika

- 1) Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda 1 – 5) seperti anak

menyusun balok membentuk menara eiffel sambil mengitung dengan urut dari yang kecil sampai besar.

- 2) Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda sampai 5 anak mengambil benda sesuai angkanya
- 3) Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (mengelompokkan balok berdasarkan bentuk-bentuk geometri)
- 4) Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ukuran, bentuk, warna, jenis, dan lain-lain. (Eny Purwaningtyastuti, 2012)

Salah satu kecerdasan yang berpengaruh penting dalam kehidupan anak yaitu kecerdasan logika matematika, kecerdasan logika matematika sudah lama di unggulkan dan diakui sejak lama, banyak tes psikometrik memberikan ruang yang luas untuk kecerdasan ini, dan menjadi salah satu indikator terkuat dalam menilai anak didik yakni bisa dikatakan cerdas dan tidak cerdas, setiap pendidik PAUD mutlak menstimulasi kecerdasan logika matematika karena keberhasilan stimulasi tersebut akan memberikan dampak yang sangat luas dalam perkembangan anak karena hampir semua aktifitas kehidupan dan berkarier tidak lepas dari kecerdasan ini.

Kondisi yang dianjurkan para pakar pendidikan untuk melejitkan kecerdasan logis-matematis adalah kondisi dimana anak mampu menggunakan angka dan logika matematika untuk memahami suatu pola tertentu yang muncul dalam hidup, seperti pola pikir, pola angka, pola visual, dan pola warna. Mencintai matematika bagi anak-anak dengan pendekatan permainan matematika sesuai dengan tujuan kurikulum pendidikan matematika TK/RA, yaitu:

- 1) Kemampuan kognitif, yaitu anak dapat mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-10
- 2) Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda
- 3) Mengetahui konsep matematika sederhana, yaitu penambahan dan pengurangan

- 4) Menggabungkan dua kumpulan benda
- Menurut Hurlock seiring dengan perkembangan pemahaman bilangan permulaan ini menyatakan bahwa konsep yang mulai dipahami anak sejalan dengan bertambahnya pengalaman yang dialami anak, diantaranya konsep bilangan. (Asiyah, 2013)

Konsep bilangan dapat dikenalkan dengan cara bermain karena bermain adalah cara belajar yang paling sesuai dengan karakter anak usia dini. Dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan ia pikirkan. Anak mempraktikkan keterampilan dan mendapatkan kepuasan dalam bermain, yang berarti mengembangkan dirinya sendiri. (Fauziddin, 2017)

Lebih lanjut (Puspitasari, 2012) menyatakan Salah satu prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu anak belajar melalui bermain. Bermain merupakan pekerjaan bagi anak, apa yang dilakukan anak semuanya adalah bermain, hal ini karena bermain adalah sesuatu yang menyenangkan, tanpa paksaan, serta bebas untuk memilih.

Menurut Susanto (Asiyah, 2013) permainan *flashcard* (kartu angka) berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan berhitung permulaan, karena permainan kartu ini dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan, serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak, mampu mengembangkan kemampuan karena anak dapat memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang ada pada dirinya sesuai dengan kemampuannya seoptimal mungkin, anak juga akan banyak belajar mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik.

Penggunaan kartu angka terhadap kemampuan berhitung permulaan, diantaranya anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, anak memiliki konsep berhitung dengan baik, dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan

kemampuannya. Hal ini penting karena perkembangan anak harus sesuai dengan taraf perkembangan.

Keuntungan Penggunaan Kartu Angka (*Flashcard*) : 1) Dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka. 2) Membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan. 3) Merangsang kecerdasan dan ingatan anak. 4) Mampu mengembangkan kemampuan kognitif. 5) Memiliki konsep berhitung dengan baik. 6) Anak akan mengembangkan segenap potensinya yang ada pada dirinya. 7) Anak akan belajar mengenal urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik. 8) Anak akan lebih mudah memahami konsep penambahan dan pengurangan dengan baik dengan menggunakan gambar dan benda.

Kekurangan Penggunaan Kartu Angka (*Flashcard*) : 1) Sulit menampilkan gerak dalam media gambar. 1) Biaya yang dikeluarkan akan banyak apabila ingin membuat gambar yang lebih bagus dan bervariasi. 2) Berbagai unit-unit pelajaran dalam media gambar harus dirancang sedemikian rupa sehingga tidak terlalu banyak dan membosankan anak. 3) Jika tidak dirawat dengan baik, media gambar akan mudah rusak dan hilang. 4) Memerlukan kreatifitas dari guru yang tinggi untuk memberikan inovasi dari media gambar sehingga tidak membosankan anak. Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar (Asiyah, 2013).

Menurut Piaget (Asiyah, 2013) perkembangan kognitif mempunyai 4 aspek yaitu : kematangan merupakan pengembangan dari susunan syaraf, pengalaman merupakan hubungan timbal balik antara organisme dan lingkungan, transmisi merupakan pengaruh yang diperoleh dalam hubungan dengan lingkungan sosial, ekuilibrasi kemampuan yang mengatur dalam diri anak agar ia selalu mampu mempertahankan

keseimbangan dan penyesuaian diri terhadap lingkungan.

Adapun materi pengenalan konsep bilangan pada Anak Usia Dini terdapat dalam kurikulum 2007 yang meliputi : membilang, menyebutkan urutan bilangan dari 1 sampai 10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, menghubungkan dan memasang lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10 (anak tidak disuruh menulis). Masalah yang terbanyak dialami anak adalah kebanyakan mereka belum memahami bentuk-bentuk angka, sehingga kondisi tersebut berdampak pada mereka dalam mengurutkan angka 1-10 dan jumlah bendanya berdasarkan perenungan terhadap proses pembelajaran selama ini yang disebabkan belum maksimal guru dalam memberi bimbingan dan pendekatan secara persuasive terhadap anak-anak, dan masih cenderung menggunakan cara klasikal. Upaya yang telah dilakukan guru belumlah cukup untuk memberikan pemahaman konsep bilangan/angka, karena masih banyak yang salah dalam pemahaman lambang bilangan seperti angka 6 dan 9.

Berdasarkan pengamatan penulis tahun ajaran 2015/2016 masih terdapat 75% anak kelompok B yang rendah kemampuannya dalam mengenal konsep bilangan seperti pada kegiatan pembelajaran membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan alat bantu batu (kerikil) masih terdapat anak yang salah dalam mengurutkan bilangan. Hal ini disebabkan antara lain pembelajaran yang dilaksanakan guru tentang konsep bilangan di TK, menggunakan metode pembelajaran yang kurang variatif.

Fakta lain adalah rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambangnya. Hal ini disebabkan oleh rendahnya minat dan semangat belajar anak pada pembelajaran yang diterapkan. Faktor minat dan semangat belajar seorang anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambangnya turut berpengaruh terhadap kemampuan perkembangannya pada bidang pengembangan yang lain, seperti: kognitif, fisik, motorik dan seni.

Di sisi lain, guru menemui kendala dalam pembelajaran ketika mengenalkan konsep bilangan dan lambangnya kepada anak, perhatian anak sangat kurang. Anak-anak gelisah dan tidak tahan duduk dalam waktu belajar berlangsung. Dengan kata lain, anak-anak tidak mempunyai konsentrasi yang baik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, guru harus mengamati anak dengan cermat dan menentukan kemampuan, kebutuhan, minat dan cara belajar masing-masing anak. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara pemikiran anak dan pengalamannya dengan bahan-bahan ajar, gagasan-gagasan, dan orang-orang yang ada di sekitarnya. Pengalaman-pengalaman ini harus cocok dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan anak yang sedang berkembang.

Berbagai cara yang telah diupayakan dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan dan lambangnya ini misalnya dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, pembimbingan anak, pemberian tugas namun pada kenyataannya hasil belajar yang dicapai anak masih rendah. Hal ini dapat dibuktikan bahwa anak-anak belum mampu mengingat konsep bilangan dan lambangnya pada saat kegiatan pembelajaran.

Untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan dan lambangnya, maka peneliti mencoba menggunakan strategi pembelajaran melalui kegiatan kartu angka. Hal ini dapat menarik minat dan semangat belajar anak mengenal konsep bilangan dan lambangnya. Setiap konsep bilangan dan lambangnya yang dipelajari, disertai gambar yang menarik lalu menyampaikan atau mengenalkannya kepada anak. Anak menjadi terkesan dan bersemangat dalam belajar. Dengan demikian, anak mudah mengingat setiap konsep bilangan dan lambangnya yang dipelajari. Diharapkan setelah semua konsep bilangan dan lambangnya dikenal, memudahkan anak untuk

menghitung pada waktu yang akan datang.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka penulis termotivasi untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul: **“Peningkatan Kecerdasaan Logika-Matematika Anak Melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B di TK Pembina Bangkinang Kota”**.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah : untuk mengetahui peningkatan kecerdasan logika matematika melalui permainan kartu angka pada anak kelompok B TK Pembina Bangkinang Kota.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut: Permainan Kartu Angka dapat meningkatkan kemampuan kecerdasan logika matematika pada anak Kelompok B TK Pembina Bangkinang Kota.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan anak kelompok B di TK Pembina Bangkinang Kota. Jumlah anak 20 orang yang terdiri dari 12 orang anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan penelitian dilaksanakan pada tahun pelajaran 2015/2016. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas.

Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2015/2016 dan dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung.

Jenis penelitian merupakan penelitian tindakan kelas (*Class Room/ Based Action Research*) dengan peningkatan unsur rancangan untuk memungkinkan diperolehnya gambaran keefektifan tindakan yang dilakukan. Penelitian yang dilakukan peneliti termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Menurut Arikunto (Wiji Iestari, 2012) 1) Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta mencatat secara sistematis. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data-data untuk mengetahui data rasa percaya diri anak dengan melakukan pengamatan secara

langsung. Observasi yang dilakukan untuk pencapaian indikator yang telah ditetapkan dengan menggunakan metode bermain peran. 2) Catatan lapangan adalah beberapa catatan yang diperoleh penelitian mengenai hasil pengamatan pada saat penelitian untuk mendapatkan data yang detail mungkin, sehingga proses penelitian dapat berjalan dengan secara efektif dan efisien dalam setiap tindakan – tindakan pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Jadi catatan lapangan dalam penelitian ini digunakan untuk merangkum perubahan – perubahan dalam proses pembelajaran yang tidak terdapat dalam pedoman observasi, sehingga catatan lapangan hanya pelengkap data. Catatan lapangan ini berisi nama guru, tempat penelitian, tanggal, waktu, kegiatan guru, dan kegiatan yang diberikan kepada anak.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh adalah perencanaan tindakan dengan menyiapkan media dan metode pembelajaran dalam penelitian yang saling berhubungan. Media yang digunakan yaitu kartu bilangan dalam bentuk yang nyata melalui bermain. Disini guru harus dapat menciptakan suasana bermain anak yang menarik serta menyenangkan, mempersiapkan waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaan tindakan peneliti melakukan observasi selama pembelajaran dan memperhatikan respon anak pada saat bermain Kartu bilangan dalam meningkatkan kecerdasan logika-matematika anak. Peneliti melakukan pengamatan dengan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Hal ini dilakukan untuk mengetahui masalah yang sesungguhnya dan menentukan langkah yang akan diambil untuk mengatasi masalah. Refleksi dalam tindakan kelas adalah upaya untuk mengkaji apa yang telah terjadi, apa yang telah dihasilkan dan yang belum berhasil dituntaskan dengan tindakan. Hasil refleksi ini digunakan untuk menentukan tindakan lebih lanjut dalam upaya mencapai tujuan penelitian tindakan kelas. Dengan kata lain, refleksi merupakan pengkajian terhadap keberhasilan atau kegagalan dalam

mencapai tujuan sementara. Refleksi ini dilakukan setiap akhir siklus penelitian.

### Metode Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar permainan kartu angka anak dalam pembelajaran yang dilakukan ada beberapa teknik pengumpulan data. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah :

1. Observasi
  - a. Untuk mengamati aktivitas guru selama penerapan permainan kartu angka.
  - b. Untuk mengamati aktivitas anak selama penerapan permainan kartu angka.
2. Dokumentasi  
Dokumentasi digunakan untuk mengetahui sejarah sekolah, keadaan guru dan anak, sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut.
3. Tes  
Pemberian tes kepada anak untuk mengetahui hasil belajar permainan kartu angka.

Kegiatan mengenal konsep bilangan efektif apabila memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan apa yang telah diperagakan oleh guru sehingga pembelajaran tidak abstrak. Penilaian yang digunakan oleh peneliti sebagai berikut:

1. BSH : berkembang sesuai harapan yaitu apabila anak telah mampu melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru dengan nilai 81-100.
2. MM : mulai muncul yaitu apabila anak telah melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru namun tidak dengan benar dengan nilai 61-80.
3. BM : belum muncul yaitu apabila anak belum melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru dengan nilai persentase  $< 60$

Indikator keberhasilan tindakan terdapat peningkatan kemampuan berhitung anak di taman kanak-kanak kelompok B TK Pembina Bangkinang Kota adalah apabila terdapat peningkatan kemampuan berhitung kelompok B taman kanak-kanak Pembina Bangkinang Kota tercapai secara

individu 70% dan secara klasikal sebesar 75% dalam pembelajaran.

Data yang dihasilkan merupakan data yang dikumpulkan langsung dari anak didik dan guru baik melalui observasi, maupun catatan lapangan.

Instrumen adalah alat bantu yang dipakai dalam mengumpulkan data itu. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pedoman observasi, catatan lapangan dan dokumentasi.

- a. Lembar observasi peningkatan kecerdasan logika-matematik anak
- b. Lembar observasi penerapan bermain kartu angka
- c. Catatan lapangan Catatan lapangan adalah beberapa catatan yang diperoleh peneliti mengenai hasil pengamatan pada saat penelitian untuk mendapatkan data yang sedetail mungkin.

Teknik analisis data merupakan prosedur penelitian yang digunakan untuk proses agar data mempunyai makna untuk menjawab masalah penelitian ini dan menguji hipotesis. Tindakan analisis tersebut dilakukan secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase. Analisis data yang dilakukan secara deskriptif bertujuan untuk menggambarkan data tentang kemampuan anak selama proses belajar, kemudian dikategorikan dalam klasifikasi sangat baik, baik, kurang baik. Menurut (Sudjono, 2009:43), adapun dalam proses pengolahan data untuk melihat peningkatan persentase hasil tindakan digunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Nilai yang sedang dicari persentasenya

F = Jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar

N = Skor maksimum dari tes tersebut

100% = Bilangan tetap

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi peningkatan kecerdasan logika matematika anak yang dilakukan guru melalui kartu angka yang diamati dapat di peroleh hasil sebagai

berikut yaitu dibawah KKM yang ditentukan.

**Tabel 1. Belajar Anak Kelompok B Menggunakan Kartu Angka**

Nilai	Ketuntasan	Jumlah Anak	Persentase (%)
< 70	Belum Tuntas	14	70%
≥ 70	Tuntas	6	30%
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100%</b>

Sumber : Data Hasil Tes, 2015

Berdasarkan tabel 1 di atas, terlihat jelas perbandingan antara anak yang mencapai ketuntasan belajar anak (KKM ≥70) adalah sebanyak 6 anak (30%) dengan anak yang belum mencapai ketuntasan belajar sebanyak 14 anak (70%) anak.

### 1. Siklus I

**Tabel 2. Belajar Anak Kelompok B Menggunakan Kartu Angka**

Nilai	Ketuntasan	Jumlah Anak	Persentase (%)
< 70	Belum Tuntas	9	45%
≥ 70	Tuntas	11	55%
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100%</b>

Sumber : Data Hasil Tes, 2015

Berdasarkan tabel 2 di atas, terlihat jelas perbandingan antara anak yang mencapai ketuntasan belajar anak (≥70) adalah sebanyak 11 anak (55%) dengan anak yang belum mencapai ketuntasan belajar anak sebanyak 9 (45%).

Hal ini berarti tujuan penelitian secara klasikal belum 75% mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum yang telah ditetapkan yaitu 70. Untuk itu melalui penelitian ini peneliti akan memperbaiki kegagalan yang dialami anak melalui Penelitian Tindakan Kelas dengan melakukan tindakan pada siklus kedua.

### 2. Siklus II

Dari hasil pelaksanaan pada siklus I ternyata belum mencapai tujuan penelitian maka peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II yang dilaksanakan sebanyak 2

kali pertemuan. Pertemuan pertama pada tanggal 17 Maret 2015 dan pertemuan kedua tanggal 25 Maret 2015.

**Tabel 3. Hasil Belajar Anak Kelompok B Menggunakan Kartu Angka**

Nilai	Ketuntasan	Jumlah Anak	Persentase (%)
< 70	Belum Tuntas	4	20%
≥ 70	Tuntas	16	80%
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100%</b>

Sumber : Data Hasil Tes, 2014

Berdasarkan tabel 3 di atas, terlihat jelas perbandingan antara anak yang mencapai ketuntasan belajar anak ( $\geq 70$ ) adalah sebanyak 16 anak (80%) dengan anak yang belum mencapai ketuntasan belajar anak sebanyak 4 (20%) anak.

Hal ini berarti ketuntasan belajar anak kelompok B TK Pembina Bangkinang Kota secara klasikal telah 75% mencapai kriteria yang telah ditetapkan yaitu 70. Untuk itu peneliti tidak perlu melakukan tindakan pada siklus berikutnya, karena sudah jelas hasil belajar anak telah mencapai target yang telah ditetapkan.

#### PEMBAHASAN

Hasil penelitian peningkatan kecerdasan logika matematika anak kelompok B dengan menggunakan kartu angka di TK Pembina Bangkinang Kota, diperlukan pembahasan guna menjelaskan dan memperdalam kajian dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil refleksi menunjukkan adanya perubahan kemampuan belajar anak TK Pembina Bangkinang Kota yang signifikan setelah pembelajaran memahami konsep bilangan diupayakan dengan menggunakan metode kartu angka yang berupa permainan kartu bilangan. Hal ini nampak pada tabel 4 tentang perbandingan distribusi skor yang diperoleh dari keadaan prasiklus, siklus I dan siklus II berikut ini :

**Tabel 4. Perbandingan Distribusi Nilai Antara Prasiklus, Siklus I dan Siklus II**

Nilai	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
	F	%	F	%	F	%
50	5	25%	1	5%	-	-
60	9	45%	8	40%	4	20%
70	5	25%	8	40%	9	45%
80	1	5%	3	15%	5	25%
90	-	-	-	-	2	10%
100	-	-	-	-	-	-
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>		<b>20</b>		<b>20</b>	
<b>Ketuntasan</b>	<b>30%</b>		<b>55%</b>		<b>80%</b>	

Sumber : Data Hasil Tes, 2015

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan kenaikan besarnya nilai minimal yakni pada prasiklus dan siklus I 50 meningkat menjadi 60. Nilai maksimal pun juga mengalami kenaikan dari 80, naik menjadi 90 pada siklus II. Jumlah anak terbanyak 5 % memperoleh nilai maksimal 80 pada prasiklus, begitu pula yang fluktuatif. Jadi pemberian pada siklus I sejumlah 15% anak memperoleh nilai yang tinggi 80, dan pada siklus II sejumlah 25 % anak memperoleh nilai 80. Capaian nilai baik pada prasiklus, siklus I dan siklus II sama yakni 80, dengan persentase tindakan penggunaan kartu angka, dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika dengan menggunakan kartu angka anak kelompok B TK Pembina Bangkinang Kota melalui kenaikan nilai minimal dan kenaikan nilai maksimal. Begitu pula ketuntasan anak juga mengalami kenaikan yang tajam yakni dari 30 %, meningkat menjadi 55 % dan meningkat lagi 80 %.

#### KESIMPULAN

Disimpulkan bahwa peningkatan kecerdasan logika matematika dengan menggunakan kartu angka di TK Pembina Bangkinang Kota, sebelum ada perbaikan pembelajaran (tindakan) menunjukkan kecerdasan logika matematika rendah. Hal ini ditunjukkan adanya ketuntasan dengan kartu angka sebesar 30 % yang berada di bawah nilai < 70, dan skor tertinggi 80 dan skor terendah

50. Kecerdasaan logika matematika dengan menggunakan kartu angka anak meningkat setelah ada perbaikan pembelajaran melalui metode kartu angka dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika, yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai menjadi 55 % pada siklus I dan 80 % pada siklus II.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan selesainya penelitian dan terwujudnya artikel jurnal ini tentu tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu perkenankanlah dalam kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan yang setulus-tulusnya dengan ucapan terimakasih kepada Bapak/Ibu yang telah membantu menyelesaikan artikel jurnal ini terutama pada TK Pembina Bangkinang Kota yang telah bersedia menerima peneliti untuk meneliti di TK Pembina Bangkinang Kota.

### DAFTAR PUSTAKA

- Asiyah, S. (2013). Penggunaan Media Kartu Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Kelompok A Tk Islam Mutiara Surabaya, (1), 1–13.
- Eny Purwaningtyastuti. (2012). Meningkatkan Kecerdasan Logika-Matematika Anak melalui Bermain Balok Kelompok A Di TK An Nisa' Marditani Celep Kedawung Sragen Tahun Ajaran 2011/2012, 1–15.
- Fauziddin, M. (2017). Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Unit untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Curricula*, 1(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22216/JCC.2016.v2i3.1277>
- Hartini, P. (2003). Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Media Permainan memancing Angka Di Taman Kanak-Kanak Fathimah Bukareh Agam. *Pesona PAUD*, 1(20).
- Peraturan menteri Kesehatan Republik Indonesia. (2015). *Pedoman Stimulasi Kognitif Pada Anak Berbasis Kecerdasaan Manjemuk*.
- Permendiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Sistem pendidikan Nasional*.
- Puspitasari, E. (2012). Pengembangan model pos paud keliling, 91–96.
- Suhaidah. (2014). *Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak pada Usia Dini dengan Pengenalan Warna dan Bentuk pada Siswa Paud "Assyafah" Biaro Baru Kelompok B Tahun Pembelajaran 2013 / 2014*.
- Wiji lestari. (2012). Peningkatan kemampuan logika matematika anak tk b melalui metode pemecahan masalah di tk 'aisyiyah bustanul athfal kauman, kecamatan cawas kabupaten klaten tahun ajaran 2011/2012 (pp. 1–14).

## **Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini**

**Iis Aprinawati**✉

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

### **Abstrak**

Salah satu karakteristik anak usia dini adalah memiliki rasa antusias dan ingin tahu yang kuat terhadap banyak hal di sekitarnya. Rasa ingin tahu tersebut dapat dimunculkan dengan menggunakan media. Media merupakan sarana pembelajaran yang dapat memunculkan minat siswa untuk belajar karena media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat terlibat dalam proses pembelajaran. Media gambar seri memiliki suatu urutan gambar sehingga dapat merangsang pikiran anak untuk berbicara dan menghasilkan cerita yang berkesinambungan. Tujuan penelitian menjelaskan media gambar berseri ini dapat meningkatkan minat siswa untuk berbicara sehingga kemampuan berbicara anak usia dini semakin meningkat. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian pustaka yaitu rangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengelola bahan penelitian. Hasil Penelitian yang diperoleh dengan menggunakan media gambar seri dapat mengembangkan potensi perkembangan berbicara anak dan menambah penguasaan kosakatanya.

**Kata Kunci:** *Media Gambar Seri, Kemampuan berbicara, Anak usia dini*

### **Abstract**

One of the characteristics of early childhood is to have a strong sense of enthusiasm and curiosity towards many things around it. Curiosity can be raised using the media. Media is a means of learning that can bring the interest of students to learn because the media is everything that can be used to channel the message, stimulate the mind, attention, and willingness of students to be involved in the learning process. The series image media has a sequence of images that can stimulate the child's mind to speak and produce a continuous story. The purpose of the study explains the media of this series can increase the students' interest to speak so that the ability to speak early child is increasing. The research method used in this study is literature review is a series of activities related to the method of collecting data library, reading and recording and managing research materials. Research results obtained by using a series of drawing media can develop the potential for child speech development and increase vocabulary mastery.

**Keywords :** *Media Picture Series, Speech, Early Childhood*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2017

✉ Corresponding author :

Address : Jalan Tuanku Tambusai Bangkinang

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

ISSN [2356-1327](https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.33) (Media Cetak)

ISSN [2549-8959](https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.33) (Media Online)

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan pada anak usia lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut. PAUD dititik beratkan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan sosial emosional, untuk memenuhi hak belajar anak, kegiatan pembelajaran dilakukan dalam keadaan menyenangkan, kognitif, dan memungkinkan anak menjadi termotivasi dan antusias (Hasan, 2011)

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah 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 (UU Nomor 20 Tahun 2003). Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan potensi secara optimal.

Salah satu potensi yang harus dikembangkan sejak dini adalah keterampilan berbahasa, salah satunya berbicara. Berbicara merupakan bentuk komunikasi secara lisan yang berfungsi untuk menyampaikan maksud dengan lancar, menggunakan kata-kata, dan menggunakan kalimat dengan jelas. Perkembangan bahasa anak usia 3-5 tahun sudah dapat berbicara dengan baik.

Menurut (Carool, Seefelt & Barbara A, 2008) pada usia 4 tahun perkembangan kosakata anak mencapai 4.000-6.000 kata dan berbicara dalam kalimat 5-6 kata. Usia 5 tahun perbendaharaan kata terus bertambah mencapai 5.000 sampai 8.000 kata. Kalimat yang dipakaipun semakin kompleks.

Keterbatasan anak dalam mengungkapkan bahasa lisannya di kelas dikarenakan metode yang digunakan belum sesuai dengan perkembangan bahasa anak. Bahasa dapat memberikan suatu kegiatan yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat memberikan dorongan perkembangan bahasa karena anak harus mampu mengungkapkan diri dengan kata-kata, untuk mendorong kata-kata, maka kegiatan tersebut harus dilaksanakan melalui permainan deskriptif. Permainan deskriptif adalah permainan yang menuntut anak-anak untuk menguraikan benda dan mendorong anak untuk mencari kata-kata sehingga dapat membantu mereka untuk berbicara dan berpikir dengan lebih jelas, salah satu contohnya permainan yaitu dengan memberikan media gambar seri.

Media gambar seri merupakan media pembelajaran berupa gambar yang mengandung cerita dengan beberapa urutan sehingga antara gambar yang satu dengan gambar yang lainnya membentuk satu kesatuan yang menggambarkan peristiwa dalam bentuk cerita tersusun. (Azhar Arsyad, 2002).

Dengan menggunakan media gambar seri dapat mengembangkan potensi perkembangan berbicara anak, yaitu dengan cara anak dapat menyampaikan pesan terdiri dari dua atau tiga kata dan dapat memunculkan kalimat-kalimat yang lebih rumit.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan kajian pustaka, kajian pustaka dalam suatu penelitian ilmiah adalah salah satu bagian penting dari keseluruhan langkah-langkah metode penelitian.

Menurut Zed (2004) mengemukakan riset pustaka tidak hanya sekedar urusan membaca dan mencatat literatur atau buku-buku sebagaimana yang sering dipahami banyak orang selama ini. apa yang disebut riset pustaka atau sering disebut studi pustaka, ialah rangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode

pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengelola bahan penelitian.

Ada 3 alasan mengapa menggunakan penelitian pustaka yaitu: 1) persoalan penelitian tersebut hanya bisa dijawab lewat penelitian pustaka, 2) studi pustaka diperlukan sebagai salah satu tahap tersendiri, yaitu studi pendahuluan untuk memahami lebih dalam gejala baru yang tengah berkembang di lapangan atau dalam masyarakat, 3) data pustaka tetap andal untuk menjawab persoalan penelitiannya.

Dengan demikian, riset pustaka dengan cara memanfaatkan sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitiannya sehingga dengan riset pustaka dapat membatasi kegiatan hanya pada bahan-bahan koleksi perpustakaan tanpa memerlukan riset lapangan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah pelantara atau pengantar. Mengenai istilah, media yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar, ada beberapa ahli yang menyebutnya dengan istilah media pembelajaran, ada juga yang menyebut dengan media pendidikan. Pada dasarnya semua istilah itu mengandung konsep/pengertian yang sama, namun berbeda dalam penggunaan istilah saja. Media merupakan perantara suatu hal dengan hal yang lainnya. Media biasanya digunakan sebagai sarana untuk mempermudah dan mempercepat aktivitas pembelajaran baik di sekolah, maupun di tempat – tempat lainnya.

Salah satu upaya guru untuk mengatasi kurangnya minat dan semangat anak dalam belajar adalah dengan menggunakan media karena media bermanfaat untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera

(Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, 2002) menyatakan bahwa media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia,

benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Menurut (Azhar Arsyad, 2002) pengertian media adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Alat bantu tersebut bisa berbentuk manusia, cetak, visual, audio-visual, dan komputer. Hamdani (2011: 244) menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa. Gerlach dan Elly (dalam Arsyad 2003: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa media sangat penting dalam proses pembelajaran dengan media peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran. Gagne dan Briggs (dalam Arsyad 2003: 4) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyimpan isi materi pelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran yang dapat menyajikan perangsang siswa dalam proses pembelajaran.

(Angkowo, Robertes dan Kosasih, 2007) Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran.

Media memungkinkan bersatunya dua hal yang berbeda, menjadi pengantar sesuatu, dan membuat sesuatu menjadi lebih mudah digunakan, dapat pula berupa dalam bidang pendidikan, kemunculan media (dalam hal ini adalah media pembelajaran) salah satunya ditunjukan agar siswa lebih termotifasi pada pembelajaran yang diberikan. Media

tersebut dapat berupa hal-hal sederhana seperti gambar, poster, pamflet yang mudah ditemukan, ekonomis alat-alat elektronik yang berteknologi tinggi.

Dalam Buku Pengantar Ilmu Komunikasi (Cangara, 2006 : 119), media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antarmanusia, maka media yang paling didominasi dalam berkomunikasi adalah pancaindera manusia seperti mata dan telinga. Pesan – pesan yang diterima selanjutnya oleh pancaindera selanjutnya diproses oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan.

Beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan kepada penerima. Dengan demikian, media pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa.

### Gambar Seri

Media gambar berseri adalah media yang berisi dengan gambar-gambar yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya. hal tersebut diperkuat menurut (Arsyad, 2002) bahwa gambar seri merupakan rangkaian kegiatan atau cerita yang disajikan secara berurutan. Gambar seri adalah suatu urutan dari gambar yang mengikuti suatu percakapan dalam hal memperkenalkan ataupun menyajikan arti yang terdapat pada gambar tersebut. Disebut dengan gambar seri, sebab gambar satu dengan gambar lainnya mempunyai hubungan atau saling berkaitan. Tujuannya adalah supaya media gambar tersebut dapat membantu dalam menyajikan suatu kejadian atau peristiwa yang kronologisnya

dengan menghadirkan benda, orang dan juga latar.

Gambar seri biasa disebut dengan istilah gambar bersambung. Media gambar seri merupakan media grafis yang digunakan untuk menerangkan suatu rangkaian perkembangan, sebab setiap seri media gambar bersambung dan selalu terdiri dari sejumlah gambar. Gambar-gambar tersebut membentuk suatu cerita apabila gambar-gambar dipadukan dan diurutkan secara sistematis sehingga menjadi urutan cerita yang bermakna dan memiliki arti. Gambar seri merupakan kumpulan gambar yang menunjuk satu peristiwa yang utuh. Gambar tersebut bisa dalam bentuk kartu yang terpisah atau dalam satu lembaran yang utuh. Cara menggunakannya bisa satu-satu atau sekaligus ditunjukkan kepada siswa, tergantung materi yang akan disampaikan.

Media gambar seri merupakan jenis media visual atau hanya mempunyai unsur gambar. Adapun fungsi media visual dalam pembelajaran menurut Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2011: 16), yaitu: “fungsi afensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris”. Keempat fungsi media visual tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

1. Fungsi afensi dari media visual, seperti media gambar seri yang dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi terhadap isi pelajaran yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Contohnya, ketika siswa bosan mendengarkan ceramah guru, maka guru memperlihatkan gambar-gambar seri yang berkaitan dengan materi pelajaran. Ini dapat menarik perhatian dan konsentrasi siswa terhadap materi pelajaran karena adanya media yang dapat dilihat langsung.
2. Fungsi afektif dari media visual, seperti media gambar seri yang diperagakan oleh guru akan menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan belajar siswa akan lebih meningkat dengan menggunakan gambar seri. Penggunaan gambar seri diupayakan menggugah

perasaan siswa tentang berbagai peristiwa melalui gambar-gambar yang disajikan secara berseri.

3. Fungsi kognitif dari media visual, seperti gambar seri akan dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Jadi, penggunaan media gambar seri sebagai media visual akan meningkatkan daya pikir siswa terhadap materi pelajaran.

4. Fungsi kompensatoris dari media visual, seperti media gambar seri akan memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan dapat mengingat kembali. Hal ini sangat penting dalam mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal, karena murid dapat melihat secara langsung dan mengaitkan dengan materi pelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, jelas bahwa media memiliki fungsi yang sangat luas dan penting, terlebih dalam dunia pendidikan, sebagaimana digunakan guru dalam proses pembelajaran. Walaupun dalam pengadaan dan pemanfaatannya senantiasa masih menghadapi berbagai kendala, baik karena tidak disiapkan oleh pihak sekolah maupun keterbatasan kemampuan guru dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran, seperti gambar seri.

### **Kemampuan Berbicara**

Bicara adalah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud (Hurlock, 1978). Melalui berbicara maka akan terjadi komunikasi antara anak yang satu dengan anak lainnya. Berbicara pada anak perlu dikembangkan dan dilatih secara terus menerus agar perkembangan anak terutama dalam hal berbicara untuk komunikasi dapat berkembang dengan optimal. Dari segi komunikasi, menyimak dan berbicara disekolah sering kurang dianggap perlu dan kurang ditangani

serius, sebab siswa dianggap sudah bisa berbicara dan dapat dipelajari secara informal diluar sekolah karena sudah dapat berbicara itulah guru menganggap tidak perlu memberikan penekanan kegiatan berbicara pada anak karena biasanya guru lebih menekankan kepada membaca dan menulis.

Kemampuan berbicara merupakan kemampuan awal yang harus dimiliki anak untuk dapat berkomunikasi dengan baik. Untuk itu, kemampuan berbicara merupakan kemampuan pada tahap awal untuk bisa berkomunikasi dengan baik dan benar.

Definisi berbicara juga dikemukakan oleh Brown dan Yule dalam Puji Santosa, dkk (2006:34). Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan. Pengertian ini pada intinya mempunyai makna yang sama dengan pengertian yang disampaikan oleh Tarigan yaitu berbicara berkaitan dengan pengucapan kata-kata.(Tarigan, 2008)

(Haryadi dan Zamzani, 2000) mengemukakan bahwa secara umum berbicara dapat diartikan sebagai suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami orang lain. Pengertian ini mempunyai makna yang sama dengan kedua pendapat yang diuraikan di atas, hanya saja diperjelas dengan tujuan yang lebih jauh lagi yaitu agar apa yang disampaikan dapat dipahami oleh orang lain.

Selanjutnya, St. Y. Slamet dan Amir (1996: 64) mengemukakan pengertian berbicara sebagai keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan sebagai aktivitas untuk menyampaikan gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penyimak. Pengertian ini menjelaskan bahwa berbicara tidak hanya sekedar mengucapkan kata-kata, tetapi menekankan pada penyampaian gagasan yang disusun dan dikembangkan sesuai

dengan kebutuhan penyimak atau penerima informasi atau gagasan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa berbicara ialah kemampuan mengucapkan kata-kata dalam rangka menyampaikan atau menyatakan maksud, ide, gagasan, pikiran, serta perasaan yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penyimak agar apa yang disampaikan dapat dipahami oleh penyimak.

Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Komunikasi merupakan pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Oleh karena itu, agar dapat menyampaikan pesan secara efektif, pembicara harus memahami apa yang akan disampaikan atau dikomunikasikan. Tarigan juga mengemukakan bahwa berbicara mempunyai tiga maksud umum yaitu untuk memberitahukan dan melaporkan (*to inform*), menjamu dan menghibur (*to entertain*), serta untuk membujuk, mengajak, mendesak dan meyakinkan (*to persuade*). (Tarigan, 2008)

Pemberian stimulus untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak, selain dengan melatih anak berbicara dengan baik dan benar juga dapat melalui pembacaan-pembacaan cerita yang menarik. (Pratama, Abidin, & Ismail, 2016)

Gorys Keraf dalam St. Y. Slamet dan Amir (1996: 46-47) mengemukakan tujuan berbicara diantaranya adalah untuk meyakinkan pendengar, menghendaki tindakan atau reaksi fisik pendengar, memberitahukan, dan menyenangkan para pendengar. Pendapat ini tidak hanya menekankan bahwa tujuan berbicara hanya untuk memberitahukan, meyakinkan, menghibur, namun juga menghendaki reaksi fisik atau tindakan dari si pendengar atau penyimak.

Tim LBB SSC Intersolusi (2006:84) berpendapat bahwa tujuan berbicara ialah untuk: (1) memberitahukan sesuatu kepada pendengar, (2) meyakinkan

atau mempengaruhi pendengar, dan (3) menghibur pendengar. Pendapat ini mempunyai maksud yang sama dengan pendapat-pendapat yang telah diuraikan di atas.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan berbicara yang utama ialah untuk berkomunikasi, sedangkan tujuan berbicara secara umum ialah untuk memberitahukan atau melaporkan informasi kepada penerima informasi, meyakinkan atau mempengaruhi penerima informasi, untuk menghibur, serta menghendaki reaksi dari pendengar atau penerima informasi.

### **Anak Usia Dini**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan 5 perkembangan, yaitu: perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan/kognitif (daya pikir, daya cipta), sosio emosional (sikap dan emosi) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum dalam Permendiknas nomor 58 tahun 2009.

Ada dua tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini yaitu:

1. Tujuan utama: untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang

optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan pada masa dewasa.

2. Tujuan penyerta: untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah, sehingga dapat mengurangi usia putus sekolah dan mampu bersaing secara sehat di jenjang pendidikan berikutnya.

Rentangan anak usia dini menurut Pasal 28 UU Sisdiknas No.20/2003 ayat 1 adalah 0-6 tahun. Sementara menurut kajian rumpun keilmuan PAUD dan penyelenggaraannya di beberapa negara, PAUD dilaksanakan sejak usia 0-8 tahun (masa emas).

Usia dini merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, anak usia dini mampu mengembangkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan baru yang diperolehnya, dan mengembangkan kemampuan memahami sesuatu dengan cara melihat bermacam-macam hubungan antara suatu objek dengan objek yang lainnya berdasarkan perbedaan dan persamaan.

Anak mampu berfikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab dan akibat, lalu anak akan berusaha memecahkan masalah dan memberikan alasan tersebut.

Anak usia dini merupakan landasan dari tiap-tiap perkembangan yang dijalani oleh manusia karena bagi anak, pendidikan yang tepat pada usia dini akan menjadi pondasi keberhasilannya pada masa yang akan datang. Seperti halnya mendidik anak usia dini bagaikan mengukir di atas batu, anak yang masih kecil seperti pada usia dini akan membutuhkan kesabaran dalam mendidiknya karena harus mengulang-ulang konsep yang akan ditanamkan, namun begitu konsep tersebut sudah masuk, maka ia akan tertancap dengan kuat di sana, sulit hilang seperti ukiran di atas batu.

Berikut beberapa sifat dan karakteristik umum dari anak usia dini yang perlu diketahui adalah sebagai

berikut: a) memiliki jiwa petualang atau sifat eksploratif, b) kaya akan daya imajinasi dan fantasi, c) mudah merasa frustrasi, d) belum dapat berkonsentrasi untuk jangka waktu yang lama, e) rasa antusias dan ingin tahu yang kuat terhadap banyak hal di sekitarnya, f) Enerjik dan aktif, g) belum atau kurang memiliki pertimbangan dalam melakukan suatu tindakan, h) Merupakan fase yang sangat potensial untuk mengajar dan mendidik mereka.

#### **Hubungan antara Penggunaan Gambar Seri dan meningkatkan kemampuan berbicara Anak Usia Dini**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) telah ditetapkan secara tegas dalam UU RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada Bab 1 Pasal 1, butir 14 bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan 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.

Dalam Permen Diknas No. 58 tahun 2009 tentang kurikulum pembelajaran anak usia dini mempunyai tujuan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas anak usia dini pada semua aspek pengembangannya termasuk dalam keterampilan berbicara karena sesuai dengan karakteristiknya anak usia dini adalah anak yang baru memasuki proses rasa antusias dan ingin tahu yang kuat terhadap banyak hal di sekitarnya.

Media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terlibat dalam proses pembelajaran. Maka dari itu penggunaan media gambar seri yang memiliki suatu urutan gambar yang mengikuti suatu percakapan dapat merangsang pikiran siswa sehingga siswa dapat mengutarakan media gambar seri melalui berbicara

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan yang dimiliki anak untuk memunculkan potensi secara optimal. Aspek perkembangan tersebut meliputi aspek nilai agama dan moral, aspek sosial emosional, aspek kognitif, aspek bahasa, dan aspek fisik motorik. Salah satu aspek perkembangan anak

usia dini adalah bahasa. Bahasa sebagai sarana komunikasi dengan menyimbolkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain. Melalui bahasa, anak dapat belajar mengungkapkan segala bentuk perasaan dalam hatinya sehingga orang lain dapat mengetahui apa yang dirasakan anak. Menurut Sunarto dan Agung Hartono (2008: 139) perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu umur anak, kondisi lingkungan, kecerdasan anak, status sosial ekonomi dan kondisi fisik.

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena berfungsi sebagai alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain. Berbagai hasil penelitian menunjukkan usia dini merupakan masa peka yang sangat penting bagi pendidikan anak, masa ini memerlukan rangsangan dan stimulasi yang tepat supaya kemampuan anak berkembang optimal, termasuk kemampuan berbahasa.

Menurut (Rosmala, 2005) bahwa perkembangan bahasanya, anak usia 4-5 tahun sudah dapat berbicara lancar dengan kalimat sederhana, sudah dapat menyebutkan sebanyak-banyaknya nama benda, binatang, tanaman yang mempunyai warna, bentuk, atau menurut ciri-ciri tertentu. Selanjutnya anak sudah bisa bercerita tentang kejadian disekitarnya secara sederhana. Anak sudah dapat mengurutkan dan menceritakan isi gambar seri (2-3 gambar). Kemudian anak sudah dapat bercerita tentang gambar yang dibuat sendiri serta anak dapat mengikuti 1 sampai dengan 2 perintah sekaligus. Kemudian anak dapat membuat sebanyak-banyaknya kata dari suku kata awal yang disediakan dalam bentuk lisan.

Perkembangan bahasa anak dapat mencapai optimal sesuai tahap perkembangannya, bila diberikan stimulasi yang tepat dan sesuai. Anak perlu dilatih kemampuan berbahasanya salah satunya kemampuan berbicara secara terus menerus dengan tujuan membuat anak dapat berpikir dan lebih memiliki perbendaharaan kosakata yang banyak sehingga dalam menyampaikan sesuatu anak tidak mengalami kesulitan.

Dengan mengubah kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, maka anak menjadi bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan tujuan guru untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak dapat berhasil dan berjalan dengan maksimal. Salah satu kegiatan yang dapat

mengembangkan dan menstimulasi kemampuan berbicara anak adalah dengan menggunakan media gambar seri yaitu media pembelajaran berupa gambar yang mengandung cerita dengan beberapa urutan sehingga antara cerita yang satu dengan gambar yang lainnya membentuk satu kesatuan yang menggambarkan peristiwa dalam bentuk cerita tersusun.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam kegiatan bercerita dalam penggunaan media gambar seri yaitu sebagai berikut:

- 1) orientasi lebih pada kaitan antara cerita dan tiap-tiap gambar, 2) sambil menunjukkan gambar, cerita dibacakan secara pelan (tidak tergesa-gesa), volume cukup, lafal jelas. 3) cerita diulang dengan melibatkan anak dan mengulas makna setiap gambar, 4) gambar dibuat agak besar, agar semua anak dapat melihat gambar tersebut. selain dibuat agak besar, gambar juga perlu pewarnaan yang menarik. 5) posisi gambar sejajar dengan jarak pandang anak. (Tadkiroatun, 2009)

Dengan demikian, menggunakan media gambar seri dapat mengembangkan potensi perkembangan berbicara anak, yaitu dengan cara anak dapat menyampaikan pesan terdiri dari dua atau tiga kata dan dapat memunculkan kalimat-kalimat yang lebih rumit dan dengan menggunakan gambar seri, anak yang mengalami kesulitan dalam berbicara akan teratasi dan akan meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara sehingga tujuan yang diharapkan akan tercapai secara optimal.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Anak Usia dini merupakan masa-masa yang paling tepat dalam memberikan beragam stimulus guna mengoptimalkan segala aspek perkembangannya. Hal tersebut dikarenakan pada masa usia dini merupakan masa-masa *golden age*, seluruh aspek perkembangannya dapat dikembangkan secara optimal. Salah satu aspek perkembangan yang dapat dioptimalkan pada masa usia dini yakni perkembangan bahasa anak seperti kemampuan berbicara.

Kemampuan berbicara dan penguasaan kosakata siswa yang menerapkan media gambar seri lebih baik dibandingkan tanpa media gambar seri. Dengan adanya media gambar seri, anak menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran dan lebih kreatif untuk

bercerita dengan melihat gambar yang langsung dilihat anak.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kaprodi PG-PAUD yang telah memberikan dukungan non materil dan Tim Reviwer yang telah meluangkan waktunya untuk mereview serta memberikan banyak masukan sehingga jurnal ini lebih mudah dipahami jurnal ini serta teman-teman Faklutlas Ilmu Pendidikan di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah memberikan suntikan semangat yang luar biasa kepada penulis.

### DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo, Robertes dan Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Carool, Seefelt & Barbara A, W. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, A. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Reneka Cipta.
- Haryadi dan Zamzani. (2000). *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Hasan, M. (2011). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: DIVA press.
- Hurlock, E. (1978). *Perkembangan Anak Jilid I. (Alih Bahasa: Agus Dharma)*. Jakarta: Erlangga.
- Pratama, R. N., Abidin, Y., & Ismail, M. H. (2016). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini melalui Metode Bercerita Menggunakan Media Pop-Up Book, 1–13.
- Rosmala, D. (2005). *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Tadkiroatun, M. (2009). *Bercerita untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.