

"Kebun Buah" Learning Media for Early Childhood Counting Ability

Despa Ayuni^{✉1}, Farida Agus Setiawati²

Pendidikan Anak Usia Dini, Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Abstract

Children aged 5-6 years have four types of tasks in counting ability, which are to distinguish between bigger and smaller, calculations, number identification, and simple arithmetic. This study involved 22 children aged 5-6 years in Kindergarten, Sleman, Special District, Yogyakarta. This study used the quasy experiment method by using the experimental class and control class by giving different treatments. Children who participated in using interactive learning media by using a computer called Kebun Buah media and tested whether they can count various kinds of fruit. The results of research showed that Kebun Buah media affected counting ability on children aged 5-6 years, the results of post-test counting ability of children in the experimental class using Kebun Buah media increased to 88 in average while in the control class using a number card media obtained an average 78.9. This study was conducted by utilizing technology that can increase the implications of education in learning and improving counting ability of early childhood in the use of technological means in the classroom.

Keywords : *Counting ability, Interactive Learning Media, Experiment*

Abstrak

Anak usia 5-6 tahun memiliki empat jenis tugas dalam kemampuan berhitung yaitu membedakan lebih besar dan lebih kecil, perhitungan, indentifikasi angka, dan aritmatika sederhana. Penelitian ini melibatkan 22 orang anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Kecamatan Sleman Derah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode *quasy experiment* dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan memberikan *treatment* yang berbeda. Anak-anak berpartisipasi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan komputer yang disebut dengan media kebun buah dan diuji apakah mereka dapat berhitung berbagai macam buah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kebun buah mempengaruhi kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun terlihat hasil *post-test* kemampuan berhitung anak pada kelas eksperimen menggunakan media kebun buah lebih meningkat dengan rata-rata 88 sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media kartu angka memperoleh rata-rata 78,9. Penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang dapat meningkatkan implikasi pendidikan dalam pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini dalam penggunaan sarana teknologi di kelas.

Kata Kunci : *Kemampuan Berhitung, Media Pembelajaran Interaktif, Eksperimen*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2019

✉ Corresponding author :

Address : Jl. Colombo No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281

Email : ayunidespa@gmail.com

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

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

INTRODUCTION

The early childhood education prepares the readiness of children in entering the further step of education through the giving of stimulation in order to help the growth and development of children's physic and mentality (Fakhrudin, 2010; Partini, 2010; Suyadi, 2010). Every child has different ability and potency. Ability is very essential for children. The appropriate thing in developing children's ability for their future is mathematic ability. The increasing of children's mathematic ability was factored by social-economic status of family whether having low or high income. Besides that, motivation from teacher, family, or environment is the factor essentially needed to achieve better ability of children (Aunola, Leskinen, Lerkkanen, & Nurmi, 2004). Mathematic is very important for the daily life and also for the future of children, if mathematic is introduced early so children will have ability in knowledge and skill in solving the problem which they face later (Susanto, 2011). For that reason, the children's ability in mathematic should be stimulated with various learning models, learning methods and effective learning media. Children's mathematic learning process will be more interesting if it is conducted with playing by using the things around children and technology which triggers children's curiosity (Nikiforidou^a & Pange, 2010), so children will be more active and get new experience. The children's mathematic learning activity which is conducted appropriately will train children's brain to be developed and cause the knowledge and information becoming more meaningful and directed if it is integrated to the daily life and experience of children. The early childhood study and understand the concept and basic skill of mathematic through the exploration, interactive experience with the

subject material, parents, and teachers in preparing mathematic activity. Mathematic learning should be accompanied with interesting media, then the material and mathematic concept taught should be adjusted with the ability and the thinking stage of children (Ismayani, 2010; Nikiforidou^a & Pange, 2010); Suryana, 2016).

Mathematic learning, if it is conducted through playing, so the learning process will be more interesting and enjoyable by using the concrete things and media. Besides using the things around children, technology also can be utilized as an alternative learning facility (Ismayani, 2010). The rapid development of technology cannot be avoided and prevented. Its presence becoming a positive input for life especially for the education of early childhood. One of the technologies which can be used is computer or laptop. Computer or laptop is considered as an important tool which can improve the learning and the utilization of computer or laptop as a learning media which can give many benefits if it is appropriately utilized. (Ismayani, 2010; Nikiforidou^a & Pange, 2010; Partini, 2010).

One of the mathematic abilities which can be developed in the early childhood education is the counting ability (Ismayani, 2010; Susanto, 2011; Suyanto, 2008). The curriculum of early childhood education in the level of children developmental achievement standard (STPPA) which is related to the counting ability as mentioned in the Regulation of Ministry of Education and Culture No 137 Year 2014 states that the level of children developmental achievement standard (STPPA) in the early childhood in the age of 5-6 years old in the aspect of cognitive development especially in the scope of symbolical thinking such as the ability to recognize, mention, and use the numerical concept. The research shows

that early childhood has 4 kinds of task in the counting ability, they are: differentiate which was bigger and smaller, calculation, number identification, and simple arithmetic (Räsänen, Salminen, Wilson, Aunio, & Dehaene, 2014; Dehaene, 2009). Children's counting ability has some stages. When in the age of 5 years old, children are still in the early counting stage with some things from their surrounding, an delightful situation of playing. In the age of 6 years old, children are starting to develop and recognizing the concept of quantity until the improvement in the ability of knowing the quantity, the concept of quantity related to the addition and subtraction (Susanto, 2011). In fact, the counting ability of children still faces some problems. The problem is seen when children are counting, in the beginning children count fluently but when teacher shows the numerical symbol in the front of the class or by using numerical card, many students cannot show and mention the number displayed by teacher. Besides that, it is seen when teacher gives tasks to students, many students cannot count with things and numerical numbers. Students meet the problem in counting. It is clearly seen that students understand the numbers asked by teacher, but when teacher displays the numerical numbers in front of the students in the class, students cannot recognize them (Sarnecka & Lee, 2009). Then, children face problem when counting and predicting the numerical numbers given by teacher.

In a research conducted by (Landerl, Bevan, & Butterworth, 2004) the problem found was the slowness of basic number recognition of children. Where children still do not know the number, still do not know how to differentiate numbers for example children still cannot differentiate number 6 and number 9, children only pronounce and count the order of number without knowing

its symbol. A research conducted by (Martin, Cirino, Sharp, & Barnes, 2014) found 4 mistakes often occurred in children calculation in counting, they are: abstract (only one object which is counted), one by one correspondence (double in counting the object), calculation order disorder (inappropriateness between final counted quantity and response to the question "how many object").

Another research conducted by (Aunio & Niemivirta, 2010) found that children in the age of 3 years old can mention numbers, but not in the right order, and they not always start from one. When children in about 4 years old, they can mention numbers in the right order and show directly to the object, but the number and object showed are not coherent. About 5 years old, when children can mention numbers appropriately starting from one, and in understanding the things which can be counted and the things should be marked once and the last number show the quantity of the object correctly. About in five and a half years old, they can recognize numbers until five and can count more than those numbers.

The problem faced not only found in children, but also the problem of counting can occur when the learning method and learning media used for children are less effective and the counting lesson given for children is not appropriate with their age. As the research conducted by Hong (1996) that many early child education in Korea is traditionally criticized in the way its learning process occurs and how the counting lesson is taught to the children, the lesson given in counting depends on the workbook and the worksheet. Hence, the counting lesson is monotone and boring for children.

It is in line with the research conducted by Sonnenschein *et al* (2012) in

(Napoli & Purpura, 2018) which found that parents of early child preschool and kindergarten students report and practice more skills of basic mathematic with their children for example in identifying shape, whereas the parents from the older students are reported to be more involved in teaching addition/subtraction and writing the numbers by using workbook. Then, there is negative relation between the environment and children's counting ability. Because parents not always understand the most appropriate counting activity for their children. This research also show that the using of computer becomes intervention in the low children's counting ability (Räsänen et al., 2014).

The recent study examines whether the early childhood's counting ability can be optimally developed by using an interactive learning media which is called as *Kebun Buah*. This interactive learning media is called *Kebun Buah*. Although the development models of counting ability gives new idea in the way to develop children's counting ability. In this article, it is presented an interactive learning media which is interesting and enjoyable for the learning of children aged 5-6 years old. In the interactive learning media *Kebun Buah*, there are some menus in developing early child's counting ability. This media is based on the ideas of counting which is different in the process.

METHODOLOGY

The study among subjects was conducted in the kindergarten at Sleman Regency, Yogyakarta. Early childhood (N = 22) in the age of 5-6 years old, participate in the game based on computer of laptop for developing the counting ability. This research used *quasy experiment* method. This research used two groups of class, they were experiment class (N=11) and control

class (N=11). The treatment given in the control class was using number card media. Whereas, the experiment class was given the treatment by using *Kebun Buah*. The *Kebun Buah* learning media was made using *Adobe Flash CS 6* and there were some menus in this media. This learning media had some levels. If students had already passed the first menu, then they continued to the next menu and so on. Those menus were in the form of number, addition and subtraction. There were picture, sound, and colour in this media which made the learning more enjoyable and students leant actively.

In the number menu, there were numbers started from 1-20. In this menu students recognized and mentioned numbers 1-20. If students already recognized and mentioned the numbers correctly, so students continued to the next menu. The next menu was counting menu. In this menu, there were fruits and numbers, students counted the quantity of fruits and matched them with the provided numbers. In the counting menu, if students accomplished the task and counted appropriately, then students obtained five stars. If students were succeed in counting menu, then students continued the game to the addition menu. In the addition menu, there were two numbers that should be operated. In this menu, students were given the instruction of how to add those two numbers. If students were succeeded in this menu, then they should continue to the subtraction menu. In the subtraction menu, there were two numbers which should be subtracted and there were instructions in how to operate them.

RESULT AND DISCUSSION

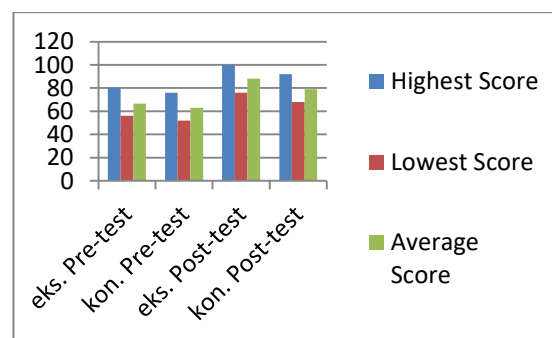
Based on the research conducted in August-October 2018, the result of pre-test of children's counting ability in the

experiment class was obtained the average score 66,5 and in the control class was obtained the average score 62,9. Based on the result of the conducted data analysis showed that t_{count} was **1,306** compared to α 0,05 ($t_{\text{table}} = \mathbf{2,085}$) with the degree of freedom $(N_1-1)+(N_2-1)=20$. Then, $t_{\text{count}} < t_{\text{table}}$ which was $1,306 < 2,085$, so it meant that the hypothesis of H_a **was rejected** or H_o was accepted. The conclusion was there was no significant difference between children's counting ability in the experiment class and in the control class. Based on the result of children's counting ability in the experiment class and the control class in *post-test* was obtained the average score of experiment class which was 88 and the average score of control class which was 78,9.

Based on the result of data analysis, it was obtained that t_{count} was **2,734** compared to α 0,05 ($t_{\text{table}} = \mathbf{2,085}$) with the degree of freedom $(N_1-1)+(N_2-1)=20$. Subsequently, $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$ was $2,734 > 2,085$, then it meant that the hypothesis H_a **was accepted** or H_o was rejected. It was concluded that there was significant difference between the children's counting ability in the experiment class by using *Kebun Buah* learning media and control class which used number card media in the kindergarten.

Table 1. The Comparison of the Counting of Pre-Test and Post-Test

Variable	Pre-test		Post-test	
	Eksperiment	Control	Eksperiment	Control
Highest Score	80	76	100	92
Lowest Score	56	52	76	68
Average	66,5	62,9	88	78,9



Graphic 1 The comparison of Pre-test and Post-test results to the students' counting ability in experiment class and control class

Based on the graphic 1 above, it can be seen that the result of the average *pre-test* of experiment class was 66,5 and the average score of control class was 62,9. After the treatment given, it was seen that the result of *post-test* of children's counting ability in the experiment class used *Kebun Buah* learning media was more increase with the average score 88 while in the control class used number card media with the average score 78,9. Therefore, it can be concluded that there was a comparison of the results of *pre-test* and the result of *post-test* in the counting ability in the experiment class and control class. There was significant difference between the result of students' counting ability in the experiment class using *Kebun Buah* learning media and the control class which used number card media.

DISCUSSION

Every child had different abilities, the ability which they had was very essential to stimulate the ability in children to be more improved and preparing the children for their future. The ability is the availability inside someone which can be produced from the genetic factor and also can be obtained through the trainings which support someone in solving their tasks (Susanto, 2011). One of the ability

possessed by early childhood is the counting ability.

Early age is an effective age to develop various potencies of children. The development can be conducted with some ways, one of them is through counting. Counting in kindergarten was not only related to the cognitive ability, but also the social and emotional mental availability, because in its implementation teacher should conduct the learning process with an enjoyable activity for children. Counting is a part in mathematic, it is needed to grow the counting ability of children which is very important for the daily life, mainly the concept of numeric which is also the basic for the development of mathematical ability or the availability to study in basic education level (Depdiknas, 2007). Counting is an enjoyable way to study and understand the concept of number. Counting loudly or counting while singing is a good activity to be done when teaching students for counting and recognizing numbers (Ismayani, 2010).

The students' counting ability can be developed by using interesting media for children. The counting ability is very essential for students, because by the counting ability, students will know the numbers, addition, subtraction and numeric symbol (Suryana, 2016). By the counting ability, students will learn about how to compare or differentiate the numerical symbols, can predict and can count the different quantities (Reid, 2016).

It is very important to develop the counting ability in the early childhood. The counting ability of the early childhood can be improved through the game and by using the appropriate media for children, because early childhood still count in simple and basic way. Therefore, in supporting the development of the early childhood especially in the counting ability, by giving

the appropriate teaching and learning when children enter the school period.

One of the principles of early childhood's learning is the utilization of technology and information, where the implementation of the stimulation in early childhood can utilize technology to held an effective learning, such as tape, television, and computer (Trianto, 2011). Utilizing technology in the learning activity is aimed to ease children in fulfilling their curiosity. In the learning process, teacher can also utilize technology as a learning media which can stimulate early childhood's ability in exploring and discovering their potency optimally, creatively, innovatively, and delightfully so it can trigger students' motivation in learning, and finally can improve students' counting ability.

The computer based learning media can stimulate early aged students' learning interest (Partini, 2010). One of technologies which can be utilized for the learning process of early childhood is computer (Morrison, 2012). This research focused on the using of computer as the learning media for students in kindergarten especially in literacy and counting. It seemed that children were improved in the literacy and counting after using computer based learning media. The benefit of the using of this leaning media was seen from the improvement of letters, numbers, forms and explorations of students' concept (Dhingra, Sharma, & Kour, 2009).

Similar with the previous research, (Clements, 2002) researches an empirical study of the technology using in the development of children's ability on counting through various kinds of computer activity, including the training and practice and also the exploration of shape, pattern, and number relationship through the software. The proof on the field showed that computer was able to improve the counting ability, such as the exploration of

the shape, relation, size, special relation, numerical relation, geometric form, calculation, classification, addition and subtraction.

From the result of the research, it was found that there was significant difference between the result of students' counting ability in the experiment class which used *Kebun Buah* learning media and the control class which used number card media. The result of students' counting ability in the experiment class was better than the result of the students' counting ability in the control class, it was seen from the average score of students in experiment class which was higher than the average score of students in the control class. The benefit of *Kebun Buah* learning media was its appropriateness to be implemented in the class with early aged students, especially in range of age 5-6 years old. *Kebun Buah* learning media was a media especially made for the students' counting ability and also there were numbers there, then this media was made in the garden situation. In this media, students counted the fruits in the garden such as apple, strawberry, watermelon, orange, and other kinds of fruit.

This media aimed to give a concrete learning media through the creation of the imitation of the experience which was closed to the real situation. The using of playing equipment or learning media to develop the students' counting ability was by focusing the numbers and the interestingness of the learning media. Therefore, students would be more enthusiastic and became more excited to follow the learning process in the class, especially in the counting lesson. So, it can be concluded that the using of *Kebun Buah* learning media affects more to the students' counting ability, also giving the knowledge of numerical symbol, numerical concept,

and cause the students to think logically through the observation of the concrete things.

The media which uses computer can provide new perspective in early childhood education and improves the learning process of students when it is used with the proper procedure and the appropriate development for the children so it can improve students' counting ability (Nikiforidou^a & Pange, 2010). As a computer based manipulative makes possible to the transition from the direct experience to the abstract learning (Papert Seymour, 1980). The technological equipment should be integrated in the class of early childhood to complete and enrich the education procedure.

CONCLUSION

The ability to count children is very important to improve because numeracy is a part of mathematics that can develop cognitive abilities, prepare mentally for the future of children, and is important in everyday life, especially solving problems. Children's numeracy skills can be increased by utilizing technology. Technology has the potential to improve the quality of education when used and utilized as well as possible. Fruit orchards are learning media that utilize technology to improve numeracy skills. Based on the results of research conducted that Fruit Farms can improve the counting skills of early childhood.

ACKNOWLEDGMENT

Many gratitude to Allah SWT who has given easiness in the making process of this paper. The researcher also would say many thanks to many people who have supported the making of this paper, Dr. Farida Agus Setiawati, M. Si as the supervisor lecturer; 2) The headmaster and

teachers of Kindergarten in Sleman, Special Region of Yogyakarta; 3) and all people who are involved in this research.

REFERENCES

- Aunio, P., & Niemivirta, M. (2010). Predicting children's mathematical performance in grade one by early numeracy. *Learning and Individual Differences*, 20(5), 427–435. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2010.06.003>
- Aunola, K., Leskinen, E., Lerkkanen, M., & Nurmi, J. (2004). Developmental Dynamics of Math Performance From Preschool to Grade 2, 96(4), 699–713. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.96.4.699>
- Clements, D. H. (2002). Computers in Early Childhood Mathematics, 3(2).
- Dehaene, S. (2009). Origins of Mathematical Intuitions The Case of Arithmetic, 259, 232–259. <https://doi.org/10.1111/j.1749-6632.2009.04469.x>
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permula Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Dhingra, R., Sharma, N., & Kour, M. (2009). Relationship between Parental Perception and Young Childrens' Usage of Computers, 28(3), 167–170.
- Fakhrudin, A. . (2010). *Sukses Menjadi Guru TK/PAUD*. Yogyakarta: Bening.
- Hong, H. (1996). Effects of Mathematics Learning Through Children's Literature on Math Achievement and Dispositional Outcomes. *Early Childhood Research Quarterly*, 11, 477–494.
- Ismayani, A. (2010). *Fun Math With 2 Children Mengenalkan Matematika Kepada Anak Usia 2 Hingga 6 Tahun Melalui Beragam Aktivitas*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Landerl, K., Bevan, A., & Butterworth, B. (2004). Developmental dyscalculia and basic numerical capacities: a study of 8 – 9-year-old students, 93, 99–125. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2003.11.004>
- Martin, R. B., Cirino, P. T., Sharp, C., & Barnes, M. (2014). Number and counting skills in kindergarten as predictors of grade 1 mathematical skills. *Learning and Individual Differences*, 34, 12–23. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2014.05.006>
- Morrison, G. (2012). *Dasar-dasar pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Edisi Kelima. (Terjemahan Suci Romadhona & Apri Widiastuti)*. Jakarta Barat: PT Indeks.
- Napoli, A. R., & Purpura, D. J. (2018). Journal of Experimental Child The home literacy and numeracy environment in preschool: Cross-domain relations of parent – child practices and child outcomes. *Journal of Experimental Child Psychology*, 166, 581–603. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2017.10.002>
- Nikiforidou^a, Z., & Pange, J. (2010). “Shoes and Squares”: A computer-based probabilistic game for preschoolers, 2, 3150–3154. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.480>
- Papert Seymour. (1980). *Mindstorms Children, Computer, and Powerful Ideas*. New York: Basic Book.
- Partini. (2010). *Penghantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- Permendikbud Republik Indonesia. (2014). *Tentang Kurikulum 2013 Nomor 137. Pendidikan Anak Usia Dini Pedoman Pengembangan Kurikulum Tingkat Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Permendikbud Republik Indonesia.

- Räsänen, P., Salminen, J., Wilson, A. J., Aunio, P., & Dehaene, S. (2014). Cognitive Development Computer-assisted intervention for children with low numeracy skills, 24(2009), 450–472.
<https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2009.09.003>
- Reid, K. (2016). Changing Minds : Discussions in neuroscience , psychology and education Counting on it : Early numeracy development and the preschool child.
- Sarnecka, B. W., & Lee, M. D. (2009). Journal of Experimental Child Levels of number knowledge during early childhood. *Journal of Experimental Child Psychology*, 103(3), 325–337.
<https://doi.org/10.1016/j.jecp.2009.02.007>
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Penghantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD Pendidikan Anak Usia dini*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suyanto, S. (2008). *Strategi Pendidikan Anak*. Yogyakarta: Hikayat.
- Trianto, I. B. A. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Kelas Awal SD/MI Edisi Pertama* (1st ed.). Jakarta: Kencana.

Implementation of Outdoor Games to Improve 4-5 Year Old Children's Number Sense

Fitri Nurhayati ^{1✉} Harun Rasyid ²

Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Abstract

This research implemented some outdoor games, which can improve students' number sense, through a quasi-experiment project with one group pretest-posttest design in a kindergarten class (4-5 years old) in Bantul district. The students were invited to participate actively in outdoor games. They can contribute directly to the outdoor games which can develop their competence in number using learner-centred method and supported by the teachers. The right outdoor games can be identified as a way to improve students' sense in numbers. Many teachers can also shift their perspectives from the old class management they had.

Keywords: *outdoor games, number sense, 4-5-year-old children*

Abstrak

Penelitian ini mengimplementasikan beberapa permainan di luar ruangan, yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak melalui penelitian quasi-eksperimen dengan satu kelompok desain *pretest-posttest* pada kelompok A taman kanak-kanak (4-5 tahun) di kabupaten Bantul. Dalam penelitian ini anak-anak diminta untuk berpartisipasi aktif dalam permainan luar ruangan (*outdoor*). Dengan adanya permainan luar ruangan (*outdoor*) mereka dapat berkontribusi langsung dalam permainan yang dapat mengembangkan kemampuan mengenal angka karena menggunakan metode berpusat pada peserta didik dan didukung oleh para guru. Permainan luar ruangan yang tepat dapat diidentifikasi sebagai cara untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka. Selain itu, guru juga dapat mengalihkan perspektif mereka dari manajemen kelas klasikal yang selama ini mereka terapkan pada anak.

Kata kunci: *permainan luar ruangan (outdoor), pengenalan angka, anak usia 4-5 tahun*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2019

✉ Corresponding author :

Address : Yogyakarta, Indonesia

Email : fitrinurhayati.2017@student.uny.ac.id

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

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

INTRODUCTION

In the recent years, children have more interest in Mathematics activities than the previous years. This is supported by a research (Nilsson, Sollervall, & Milrad, 2009) showing that the interest of children in Sweden toward Mathematics activities activity increased recently, so it needs more attention. Another research (Misfeldt & Zacho, 2016) conducted in Denmark demonstrates that the Mathematics activities increased along with the changing era and technologies which become more sophisticated. Learning Mathematics in pre-school must be different from Elementary school, especially the degree of the content. *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM) (Dunphy et al., 2014) states that the materials of Mathematics for children included the introduction of number, geometry, measurement, algebra, and data presentation. From all contents, it cannot be denied that all of them are related to children's daily life and can be found around them. One of the Mathematics activities needed to be developed in children is the introduction of numbers. The competence of students to recognize number is important since it is related to their daily activities (Lestari KW, 2011).

The experience of children to sense numbers in the early childhood can help them to develop their Mathematics competence in the next years. It means that children who learn numbers in the early childhood have more possibilities to be capable in Mathematics and to be involved in their daily activities (Fitria, 2013). It may have an effect to children's life if numbers are not introduced in the early childhood. Seeing the importance of recognizing numbers for life skill in the future, parents and teachers need to teach

and introduce numbers to improve their life skills and development. The ability to recognize numbers belongs to cognitive development aspect which becomes basic for children's intelligence development. Intelligence is a continuous process resulting in structure needed in the interaction and environment (Daryati, 2011). Realizing the importance of cognitive development aspect in early childhood, which includes counting, therefore, the activity of counting or introducing numbers should be done in early childhood (Nurmalina, 2016). According to Mutiah (2010: 162), the benefit of numbers is to stimulate children awareness towards numbers, thus if the numbers were learned as a part of daily routines, the children will get used to Mathematical calculation when they play games. To develop this competence, children need to be provided by some experiences they build on their own through exciting activities. Thus, the competence of children in recognizing numbers will develop well.

As numbers are really important in people's daily activities, introducing numbers has been started since early childhood. The teaching and learning of numbers is hierarchical, which means the introduction of numbers done in early childhood needs to be done through stages. It has been decided on Achievement Standard of Early Childhood Development (STPPA) in early childhood 2013 curriculum. It can be seen from STPPA that the ability to recognize numbers starts at year of 3-4, indicated by the ability of mentioning numbers using fingers. As they grow, the activity to introduce numbers also increases. Mentioned in STPPA, the indicator of introducing numbers at year of 4-5 is recognizing numbers (symbol) or number sense. Thus, numbers should be introduced in Kindergarten at year of 4-5

(class A). It is said as early concept simulation of numbers (Nurmainis, 2012).

Based on previous study conducted in the early of July 2018, through observation and interview in ten schools in Bantul district, children at the age of 4 – 5 still have difficulty to recognize number. For example, they cannot differentiate between “6” and “9”. Besides, when children try to match things with their number, they still need the help from the teacher. This occurred since they lack experience. They only completed worksheet in the classroom. From that study, development on methods and strategies is needed, particularly in introducing numbers to early childhood (4-5 years old) in order to make them achieve the standard of development. In particular, he (Nilsson et al., 2009) analysed how children learn number through their daily activities done outside (*outdoor*). Nah & Lee, (2016) also conducted a research to see children's participation outside classroom through certain methods and development. From the researches, it can be inferred that outdoor games offer more chances for children to explore their own knowledge, offer learner-centered learning, and offer children's active involvement in learning numbers. In outdoor class, children have various choices about what and how to play. They also can try every activity presented by the teacher. The need of playing plays important role for children development. Environment and adult, in this case parents or teachers, need to facilitate the need of children by providing many games supporting children development. Of course, the games and the instruments may not be expensive, even anything as long as it is useful for playing (Pradana, 2016). When children are playing, they get freedom. They result in making own decision about what they are learning in the real situation (Hinkley,

Brown, Carson, & Teychenne, 2018). Thus, this research aims at finding out how the implementation of outdoor games is to improve number sense of 4-5-year-old students.

METHODOLOGY

This research used *one group pretest and posttest design*, in which a pretest is given in the beginning of the treatment and a posttest after the treatment. By using this design, the accuracy can be achieved since the result before and after the treatment can be compared (Sugiyono, 2017:74). The design can be seen as follows.

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Info:

O1 = pretest value (before treatment)

O2 = posttest value (after treatment)

This research was employed through a collaboration with two kindergarten teachers. Outdoor games were selected based on the previous study stated that children are lack of direct experience when they learn in indoor classroom. Outdoor games were accomplished through a collaboration between teachers, students, and the researcher. Outdoor games selected for this research consisted of two games namely *bowling number* games and modified *matching it* games.

The subjects in this research were a class of kindergarten A students (4-5 years old) with 15 children and two teachers in Bantul district. Teachers involved in this research have 9-year-experiences of teaching. Teachers have the role to guide the outdoor games and fill the assessment form provided. Children at the age of 4 – 5 years old were selected as these ages were the early school age and they still have difficulties in learning number.

The selection of kindergarten was based on certain criteria, 1) the minimum size of the yard which should be 6X6 meters. By having a large yard, children will feel free to move and do the outdoor games designed. 2) The yard is surrounded by fences to make the outdoor games safe for the children. 3) The availability of water outside the classroom is considered since the children need to wash their hands after the games

Observation and test were used as the techniques of collecting data for this study. Observation aimed at finding out the improvement before and after the treatment. The instrument for observation was in the form of checklist. In the end of the lesson, a test was employed through worksheet focusing on numbers recognition. The worksheet became the documentation which can be used as evaluation materials towards children's development in learning numbers. The instruments to gather data were in the form of observation sheet (check list) and test (worksheet). The instruments were presented as follows.

Table 1. Blueprint of number sense on group A students

Indicators	Description	Instrument
Counting 1-10	children are able to count colorful bottles from 1 to 10 correctly	Observation sheet 1
Pointing number 1-10	Children are able to pint number 1-10 correctly.	Observation sheet 2

Table 2. Scoring Rubric for number sense on group A

Indicators	Criteria	Score	Description
Counting 1-10	Always right	2	The students were always right on counting 1-10.
	Sometimes right	1	The students were sometimes right on counting 1-10.
	Never right	0	The students were never right on counting 1 – 10
Pointing number 1-10	Always right	2	The students are always right in pointing certain number. For example: students can point number 6 correctly.
	Sometimes right	1	The students can point at correct number, but sometimes forget.
	Never right	0	The students are never right in pointing number.

The test was in the form of students' worksheet consisting three indicators, namely pointing number by circling the correct number, and connecting or matching number with things, and finding out whether the number of things is more, less, or equal.

The data collected from observation and test were analyzed using descriptive quantitative technique. The analysis was used to determine improvement of students' learning outcome as the result of the treatment. Based on the preliminary tryout, the data in the main tryout and operational tryout were analyzed and

expressed in percentage. The calculation of the analysis data resulted in achievement percentage interpreted by sentences. The formula was presented as follows.

$$X\% = \frac{\text{all scores obtained in group}}{\text{number of group} \times \text{maksimum score}} \times 100\%$$

The result from the formula was then interpreted into four stages as follows.

1. Excellent, if the total score is between 76% - 100%.
2. Good, if the total score is between 51% - 75%.
3. Fair, if the total score is between 26% - 50%.
4. Poor, if the total score is between 0% - 25%.

RESULTS AND DISCUSSION

Bowling Number

Bowling number is a game adapted from bowling game and has been modified by the researcher. In employing bowling

game, the first step to do was preparing the tools and materials. Some medium balls and colourful bottles with written number on it were prepared. To do the game, first, the students were asked to line up ($\pm 3 - 4$ children) and all of them were given a ball. Second, they were asked to roll their ball toward the target, colourful bottles set in a V-shape. Third, they gave the knocked-down bottles to the teacher.

The teacher asked them the number of bottles they have knocked down. From this game, it can be inferred that the motivation of students to learn, particularly on recognizing numbers, increased. It can be seen from the result of the observation sheet analysed in a percentage and the comparison between pretest and posttest with two treatments. The analysis and comparison between pretest dan posttest are presented as follows.

Table 3. Analysis and Comparison of Pretest dan Posttest on *Bowling number* games

No	Indicators	Percentage					
		Pretest		Treatment 1 (Posttest 1)	Treatment 2 (Posttest 2)		
		Observation sheet	Works heet	Observation sheet	Works heet	Observation sheet	Works heet
1.	Pointing number 1 - 10	47,67%	54,33%	66,50%	71,16%	84,08%	87,67%
2.	Connecting or matching the things with their number 1 -10	49,00%	59,00%	68,08%	74,50%	83,50%	88,66%

From the table above, the implementation of bowling number game can significantly increase the 4-5 -year-old-students' competence in identifying number. It can be seen from the comparison between pretest and post test on first and second indicator demonstrating the improvement. The last result (2nd

treatment) is categorized as excellent as the score obtained >76% on each indicator and on each instrument.

Matching it

In employing this game, the researcher adapted and modified the running game. It is a simple game but most

of children like it. They need to run back and forth to take certain things like flags or balls. For this study, the game was modified into flags with number on it and the students need to go back and forth to take balls based on the number on the flags. The result shows that the students moved actively, their number sense increased, even their psychomotor

developed since their muscles were used here. They were also enthusiast in joining the games. Those big enthusiasm resulted in the improvement of their number sense significantly. It can be seen from the comparison of the percentage of pretest and posttest on both treatments. The comparison can be seen as follows.

Table 4. Comparison Pretest and Posttest on *Matching It* games

No	Indicators	Percentage					
		Pretest		Treatment 1 (Posttest 1)		Treatment 2 (Posttest 2)	
		Observation sheet	Worksheet	Observation sheet	Worksheet	Observation sheet	Worksheet
1.	Pointing number 1 - 10	45,50%	52,67%	60,67%	69,50%	78,50%	82,67%
2.	Connecting or matching the things with their number 1 -10	49,00%	53,50%	62,16%	72,00%	80,50%	84,50%

From the above table, it can be inferred that the implementation of *matching it* games can improve students' number sense significantly at the year of 4 – 5. It can be inferred that the the result of posttest on each indicator increased, compared to the pretest. The last result (2nd treatment) is categorized as excellent as the score obtained >76% on each indicator and on each instrument used.

DISCUSSION

It cannot be denied that the number sense is one of competences used in daily life. The importance of the competence indicates that number should be introduced since the early childhood. Mathematics is said as crucial in daily life. However, in fact, people think that learning Mathematics is 'depressing' or 'frightening' because it is related to numbers .

Researches employed by some experts (Nilsson et al., 2009) and (Misfeldt & Zacho, 2016) show suprising results. They state that the motivation of children to learn Mathematics increased recently and gradually as the changing of era and technology. National Council of Teachers of Mathematics (NCTM) (Dunphy et al., 2014) clarifies that Mathematics contents for children includes numbers sense, geometry, measurement, algebra, and data presentation. It cannot be rejected that all of the Mathematics contents are related to children's daily life and can be found easily around them.

One of the Mathematics activity needed to be developed is recognizing number (number sense). It becomes an important thing as their daily life cannot be separated from numbers (Lestari KW, 2011). The ability to recognize numbers becomes one of the competences required and used in daily life. The importance of that competence indicates that number

should be introduced since the early childhood. Thus, the role of parents at home and the role of teachers at school become important to develop this competence. Parents and teachers need to have certain methods and strategies in introducing number to early childhood as this competence seems easy but actually difficult. This was proven by the result of observation and interview of this study on ten kindergarten schools and teachers in Bantul district stating that early childhood (4-5 years old) still felt difficult to recognize number 1 – 10.

This study aimed at improving the students' competence to recognize number through the implementation of outdoor games for kindergarten students at year of 4 – 5. The students' participation and interest on these outdoor games were seen on the improvement of their competence. It means that these outdoor games are effective to be employed in kindergarten, of course with teachers' support.

From the two outdoor games (bowling number and matching it) employed in kindergarten class A (4-5 years old), it can be inferred that the students' number sense increased and even belonged to excellent criteria. The design of the study taking outdoor setting allowed the students to be free in expressing their self and to move freely compared to usual classroom learning they did. They thought that outdoor classroom was more interesting and exciting, so they do not only develop their numerical awareness but also build their confidence and their psychomotor.

The impact of these outdoor games also can be seen on the teachers' perspective in designing classroom activities. The teachers considered outdoor games effective to develop students' awareness of number. They shift their perspective from their old thought that

outdoor games are difficult to be done since the tools and materials are limited. The fact is that outdoor games can be employed in a simple way using simple tools and materials found on the surrounding.

CONCLUSION

The result of the research conducted in a kindergarten group A (4-5 years old) in Bantul district shows that outdoor games are effective to be employed in teaching kindergarten as their effects can improve the students' number sense. When children play games directly through concrete things and learner-centred style, meaningful learning occurred. The students' activities and enthusiasm in playing the games were higher so they felt happy.

The implementation of outdoor games also can shift teachers' perspective on the type of teaching methods they use. Thus, this kind of games becomes an alternative way to introduce number to young learners (early childhood).

ACKNOWLEDGMENT

My gratitude goes to the headmaster and teachers in TK Aisyiyah Bustanul Athfal Babakan for helping and facilitating the research process. In addition, I thank the Editor team of Obsesi journal for enabling this journal to be ready to publish.

REFERENCES

- Daryati. (2013). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka melalui Permainan Tradisional Gamang*. PG PAUD UMP.
- Dunphy, E., Dooley, T., Shiel, G., Butler, W. D., Corcoran, D., Ryan, M., & Travers, J. (2014). *Mathematics in Early Childhood and Primary Education (3-8 years)*, (17).

- Fitria, A. (2013). Mengenalkan dan Membelajarkan Matematika Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 1(2), 45–55.
- Hinkley, T., Brown, H., Carson, V., & Teychenne, M. (2018). Cross sectional associations of screen time and outdoor play with social skills in preschool children. *PLoS ONE*, 13(4), 1–16. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0193700>
- Misfeldt, M., & Zacho, L. (2016). Supporting primary-level mathematics teachers' collaboration in designing and using technology-based scenarios. *Journal of Mathematics Teacher Education*, 19(2–3), 227–241. <https://doi.org/10.1007/s10857-015-9336-5>
- Nah, K. O., & Lee, S. M. (2016). Actualizing children's participation in the development of outdoor play areas at an early childhood institution. *Action Research*, 14(3), 335–351. <https://doi.org/10.1177/1476750315621610>
- Nilsson, P., Sollervall, H., & Milrad, M. (2009). Collaborative design of mathematical activities for learning in an outdoor setting, 1101–1110. Retrieved from <http://www.inrp.fr/publications/editio n-electronique/cerme6/wg7-06-nilsson.pdf>
- Pradana, P. H. (2016). Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Tambusai*, 2(2), 18–25.

Pengaruh Model Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Pemahaman Sains Fisik

Ayu Citra Dewi^{1✉}, Hapidin², Zarina Akbar³

Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis terhadap pemahaman sains fisika pada kelompok B usia 5-6 tahun. Metode penelitian ini adalah eksperimen dengan desain treatment by level 2x2. Sampel penelitian ini terdiri dari 56 anak. Pengumpulan sampel menggunakan teknik *stratified multistage cluster random sampling*. Teknik analisis data adalah analisis varians dua jalur (ANAVA). Untuk menguji normalitas data menggunakan uji *liliefors* dan uji homogenitas menggunakan uji *barlett*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Pemahaman sains fisika anak yang diajar dengan model pembelajaran *quantum* lebih tinggi daripada model pembelajaran *contextual teaching and learning*. 2) Terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis terhadap pemahaman sains fisika. 3) Pemahaman sains fisika anak yang diajar dengan model pembelajaran *quantum* lebih tinggi daripada model pembelajaran *contextual teaching and learning* pada anak yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi. 4) Pemahaman sains fisika anak yang diajar dengan model pembelajaran *quantum* lebih rendah daripada model pembelajaran *contextual teaching and learning* pada anak yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah.

Kata Kunci: *model pembelajaran, berpikir kritis, pemahaman sains fisika*

Abstract

The purpose of this study is to know the effect of learning models and critical thinking skills on the understanding of physical science in group B aged 5-6 years. This research method is an experiment with 2x2 treatment by level design. The study sample consisted of 56 children. Collecting samples use the stratified multistage cluster random sampling technique. The data analysis technique was the analysis of two-way variance (ANAVA). To test the normality of the data using the *liliefors* test and homogeneity test using the *barlett* test. The results of this study indicate that 1) Understanding of children's physical science taught by quantum learning models is higher than the learning model of contextual teaching and learning. 2) There is an influence of the interaction between learning models and critical thinking skills on understanding physical science. 3) Understanding of children's physical science taught by quantum learning models is higher than the learning model of contextual teaching and learning in children who have high critical thinking skills. 4) Understanding of children's physical science taught by quantum learning models is lower than the learning model of contextual teaching and learning in children who have low critical thinking skills.

Keywords: *learning model, critical thinking, understanding of physical science*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2019

✉ Corresponding author :

Address : Jln. Pemuda I Rawamangun Jakarta Timur

Email : ayucitar94dewi@gmail.com

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)

ISSN 2549-8959 (Media Online)

PENDAHULUAN

Sumber daya manusia yang berkualitas dapat disiapkan dari pendidikan sejak usia dini. Salah satu konten pada pendidikan anak usia dini yang perlu dikembangkan adalah aspek kognitif. Aspek kognitif terdiri dari dua bagian yaitu matematika dan sains.

Sains merupakan salah satu aspek yang penting untuk dipelajari anak usia dini. Pengenalan sains sejak dini bertujuan mengoptimalkan potensi otak anak yaitu dengan melatih kemampuan berfikir ilmiah dan melakukan penyelidikan ilmiah terhadap benda-benda hidup dan tak hidup yang ada di lingkungan sekitar anak. Salah satu ruang lingkup sains menurut National Science Education Standards adalah sains fisika atau (*physical science*).

Physical science atau sains fisika adalah ilmu yang mempelajari tentang benda tak hidup yang ada di alam semesta, terkait dengan materi fisika dan kimia seperti sifat materi, keadaan materi, perubahan dan perpaduan materi, klasifikasi benda (benda padat, cair dan gas) dan bahan, keseimbangan, berat, energi, pergerakan benda, panas, cahaya dan suara.(Olcer, 2017). Kemiss dan DeVries dalam penelitian Kato and Van Meeteren menyatakan sains fisika atau *physical science* merupakan aktivitas anak-anak melakukan berbagai percobaan dan mencari tahu bagaimana benda bekerja di dunia fisika.(Kato & Meeteren, 2008).

Pada tahun 2015 untuk pertama kalinya Indonesia ikut survei empat tahunan menilai kemampuan matematika dan sains siswa kelas IV SD. Meninjau dari hasil penelitian *Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS)* tahun 2015, kemampuan dan daya imajinasi anak Indonesia masih lemah karena masih berada di urutan terbawah.(Nasional Kompas, 2016)

Senada dengan hasil penelitian, Piasta, dan Bowles bahwa sedikit penelitian yang mengkaji secara khusus tentang pengetahuan sains di usia prasekolah terkait tentang konten-konten sains.(Guo, Piasta, & Bowles, 2015). Peneliti juga menemukan bahwa pengenalan sains fisika di PAUD sejauh ini belum terlaksana secara optimal. Anak masih belum menunjukkan pemahaman terhadap objek atau benda-benda tak hidup seperti sifat dan perubahan zat seperti air, dan gerak yang ada di lingkungan sekitar sehingga kurangnya peduli terhadap apa yang ada di lingkungan sekitarnya. Anak belum dapat membandingkan perbedaan ciri-ciri benda yang di amati. Anak belum memahami kenapa benda dapat berpindah kekiri atau berindah kekanan. Anak belum terbiasa untuk berpikir kritis mencari jawaban sendiri atas kegiatan pemecahan masalah.

Melatih anak sejak dini untuk berfikir kritis dalam mengamati masalah, menganalisis, memecahkan masalah merupakan salah satu keterampilan sains. Kharbach berpendapat dalam penelitian Fuad, Zubaidah, Mahanal dan Suarsini "*The dominant thinking skill that is strongly needed in this 21st century is critical thinking skills*" artinya keterampilan yang dibutuhkan pada abad 21 ini adalah keterampilan berpikir kritis.(Fuad, Zubaidah, Mahanal, & Suarsini, 2017) Senada dengan pendapat Charlesworth dan Lind bahwa anak-anak tumbuh pada masa dunia teknologi sehingga mereka berinteraksi setiap hari dengan teknologi. Sangat mungkin bahwa gaya hidup dan peluang kerja dimasa depan dapat bergantung pada keterampilan yang berkaitan dengan bidang ilmu fisika atau *physical science*.(Rosalind Charlesworth Weber State University & Lind, 2010) Menyadari bahwa anak-anak tumbuh pada abad 21 atau masa dunia teknologi

sehingga sangat penting untuk mengenalkan sains sejak dini pada anak untuk menyiapkan keterampilan dimasa depan.

Proses pembelajaran tidak pernah luput dari berbagai macam metode, teknik, strategi, media, dan model pembelajaran yang variatif sesuai dengan tujuan dan kebutuhan. Model pembelajaran merupakan salah satu penunjang keberhasilan guru dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam mengajar yaitu model pembelajaran *quantum*. Pembelajaran *quantum* didasari atas keyakinan bahwa semua orang bisa belajar dengan efektif dengan interaksi yang menyenangkan, menarik, dan menantang.

Senada dengan hasil penelitian Susiani, Dantes, Tika tentang pengaruh model pembelajaran *quantum* terhadap kecerdasan sosio-emosional dan prestasi belajar IPA siswa kelas V di Banyuning bahwa terdapat pengaruh yang positif. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa guru di sekolah dapat menerapkan langkah-langkah strategi Tandur (tumbuhkan, alami, namai, ulangi, dan rayakan) dalam model pembelajaran *Quantum*. (Ketut Susiani, Nyoman Dantes, 2013). Penelitian yang dilakukan oleh Bahaddin dan Yusuf juga membuktikan bahwa terdapat pengaruh pendekatan *quantum* terhadap prestasi akademik sains serta pengembangan sikap terhadap akademik sains siswa sekolah dasar. (Bahaddin & Yusuf, 2014). Hasil penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang positif dalam mengembangkan sains anak sejak dini pada anak melalui model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu model pembelajaran *quantum*.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang relevan dan belum optimalnya penelitian yang mengkaji tentang

kemampuan sains fisika menggunakan model pembelajaran *quantum* serta fakta permasalahan yang ditemukan di lapangan, sehingga perlu dilakukan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis terhadap pemahaman *physical science* atau sains fisika.

Pemahaman merupakan kata benda dalam tahapan ranah kognitif taksonomi bloom yang lama kemudian dirivisi menjadi kata kerja yaitu memahami. Darmawan dan Sujoko dalam penelitiannya menyebutkan dalam revisi taksonomi bloom memahami berkaitan dengan aktivitas menafsirkan, memberi contoh, meringkas, menarik inferensi/ menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan. (Darmawan & Sujoko, 2013).

Sains merupakan salah satu aspek yang penting untuk dipelajari anak usia dini. Menurut Kaptan dan Korkmaz dalam penelitian Bahaddin dan Yusuf bahwa salah satu tujuan pendidikan sains juga untuk membantu anak mengakomodasikan perubahan dan perkembangan lingkungan. (Bahaddin & Yusuf, 2014) Sains untuk anak usia dini dapat dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan atau bermain.

Adapun salah satu ruang lingkup sains yang dipelajari menurut “*The National Science Education Standards*” yaitu *physical science*. (National Committee on Science Education Standards and Assessment, 1996) Menurut Jackman *Physical Science* atau ilmu fisika *physical science* adalah ilmu yang mempelajari materi tak hidup. (Hilda L Jackman, Nancy H. Beaver, 2015) Sama halnya dengan ilmu biologi, manusia juga dapat mempelajari sains fisika untuk diamati dan di analisis gejala dan reaksinya. Misalnya bagaimana benda bergerak dan berpindah, bagaimana benda berubah wujud, bagaimana sifat-sifat benda, dan lainnya. Charlesworth dan Lind

berpendapat bahwa dalam ilmu fisika diharapkan anak-anak dapat memahami sifat benda dan bahan, posisi dan gerak benda, cahaya, panas, listrik, dan magnet. (Rosalind Charlesworth Weber State University & Lind, 2010)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disintesis bahwa pemahaman *Physical Science* atau sains fisika untuk anak usia dini adalah kemampuan anak memahami konsep benda-benda mati di lingkungan sehari-hari meliputi materi dan gerak yang terdiri dari ciri-ciri dan sifat benda padat, cair dan gas, perubahan benda padat, cair dan gas, dan perubahan gerak benda dengan cara menafsirkan, memberi contoh, meringkas, menarik inferensi, membandingkan, dan menjelaskan.

Menurut Santrock berfikir adalah kegiatan yang melibatkan manipulasi dan transformasi dalam memori dengan tujuan membentuk konsep, alasan, pikiran kritis dan penyelesaian masalah. (Santrock, 2007) Orang yang cerdas akan melakukan tindakan melihat dan menilai dengan baik. Namun, jika mereka tidak melakukan penjelajahan atau mencari kebenaran maka yang dilakukan adalah praktik berpikir yang buruk. Hal ini lah yang memungkinkan perlunya mengembangkan keterampilan berpikir sehingga menciptakan kemampuan berfikir yang kritis.

Warker dalam penelitian Fuad, Zubaidah, Mahanal dan Suarsini menyatakan bahwa berpikir kritis adalah proses intelektual dalam menciptakan konsep, menerapkannya, menganalisisnya, mensintesisnya, dan mengevaluasi banyak hal informasi yang didapat dari hasil pengamatan, pengalaman, dan refleksi yang dimilikinya. (Fuad et al., 2017) Seseorang yang berpikir kritis bukanlah berarti berpikir keras melainkan berpikir lebih baik mengasah keingintahuan intelektualnya dengan mengajukan pertanyaan bagaimana

dan mengapa, mengumpulkan bukti-bukti kebenaran, berani berpendapat, memiliki ide-ide atau konsep baru dalam sebuah keputusan.

Menurut Deporter *quantum* adalah interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Model pembelajaran *quantum* mengubah bermacam-macam interaksi yang ada di sekitar lingkungan belajar. (DeporteR, Bobbi, 2010) Lingkungan pembelajaran merupakan salah satu unsur untuk menciptakan pemercepatan belajar yaitu dengan menata lingkungan belajar seperti mewarnai, menggunakan musik, menambah hiasan dinding, dan lainya sedangkan menyediakan fasilitas adalah salah satu cara menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Acat dan Ay berpendapat bahwa model pembelajaran *quantum* adalah model pembelajaran yang berbeda dengan model pembelajaran lainnya karena menggunakan musik, merayakan belajar, dan mengatur lingkungan belajar. (Bahaddin & Yusuf, 2014)

Model pembelajaran *quantum* dipilih karena bersandar pada konsep “Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita dan Antarkan Dunia Kita ke Dunia Mereka”. (DeporteR, Bobbi, 2010) Selain itu Deporter, Reardon, dan Singer juga menyatakan bahwa model pembelajaran *quantum* memiliki lima prinsip yaitu segalanya berbicara, segalanya bertujuan, pengalaman sebelum pemberian nama, akui setiap usaha, dan jika layak dipelajari, maka layak pula dirayakan. (DeporteR, Bobbi, 2010) Berdasarkan kelima prinsip tersebut, maka model pembelajaran *quantum* hendaknya diterapkan dikelas secara ringkas dan menyajikan manfaat atau membangkitkan motivasi bagi peserta didik. Aktivitas tersebut dikenal “AMBAK” yang merupakan singkatan “Apa Manfaatnya bagiKu”. Keunggulan lainnya yang dimiliki oleh model pembelajaran ini adalah

kerangka pembelajaran “TANDUR” yang dikenalkan oleh DePorter yaitu Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan.(Deporter, 2009)

Model pembelajaran *contextual teaching and learning* dikembangkan oleh Elainen B.Jhonson, Ph.D pada tahun 2002. Menurut Johnson model pembelajaran *contextual teaching and learning* adalah sebuah sistem belajar yang didasarkan pada filosofi bahwa anak mampu menyerap pelajaran apabila mereka menangkap makna dalam materi akademis yang mereka terima, dan mereka menangkap makna dalam tugas-tugas sekolah jika mereka bisa mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan dan pengalaman yang sudah mereka miliki sebelumnya.(Johnson, 2010) Merupakan suatu proses pendidikan yang mengkaitkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan anak sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural) sehingga anak memiliki pengetahuan /keterampilan baru dan mampu menghubungkan dengan pengetahuan yang telah dimilikinya. Model pembelajaran *contextual teaching and learning* berlandaskan filosofi konstruktivisme, yaitu filosofi belajar yang menekankan bahwa belajar tidak hanya sekedar menghafal. Anak harus mengkonstruksi pengetahuan di benak mereka sendiri. Anak akan belajar dengan baik jika apa yang dipelajari terkait dengan apa yang telah diketahui melalui kegiatan yang terjadi disekelilingnya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode ini melihat hubungan kausal antara faktor resiko dan suatu efek tertentu melalui perlakuan yang diberikan terhadap salah satu atau lebih kelompok yang terkendali. Desain yang digunakan pada

penelitian ini adalah rancangan desain treatment by level 2 x 2. Adapun desain penelitian ini terbagi atas tiga variabel dengan rincian variabel bebas dibentuk menjadi dua bagian yaitu variabel perlakuan menggunakan model pembelajaran *quantum* dan model pembelajaran *contextual teaching and learning*. (A), variabel bebas atribut yaitu kemampuan berfikir kritis yang terdiri dari berpikir kritis tinggi dan berpikir kritis rendah (B), sedangkan variabel terikatnya adalah pemahaman sains fisika.

Berpikir Kritis (B)	Model Pembelajaran	
	Model Pembelajaran an Quantum	Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning
Tinggi (B1)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
Rendah (B2)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa Taman Kanak-kanak kelompok B yang berada di kenagarian Maninjau dan Tanjung Sani Kecamatan Tanjung Raya, Kabupaten Agam. Adapun teknik pengambilan sampel adalah *stratified multistage cluster random sampling*. Taman Kanak-kanak Islam Rasuna Said sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 40 siswa dengan menggunakan model pembelajaran *quantum* dan Taman Kanak-kanak Listrina Antokan sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 40 siswa dengan menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan dua instrumen yaitu data hasil pemahaman sains fisika menggunakan tes perbuatan dan tes lisan

dan kemampuan berpikir kritis tinggi dan rendah. Untuk mendapatkan kelompok tinggi dan kelompok rendah dilakukan dengan menyusun urutan responden berdasarkan skor yang diperolehnya yaitu dari skor tertinggi hingga terendah mulai 25% sampai dengan 33%.(Swerdlik, 2009)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisa data yang dilakukan hasil temuan penelitian antara lain:

Pertama perbedaan pemahaman sains fisika pada kelompok anak yang diajar dengan model pembelajaran *quantum* lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok anak yang diajar dengan model pembelajaran *contextual teaching and learning*. Hasil perhitungan ANAVA di atas bahwa $F_{hitung} = 8.96 > F_{tabel} = 4.02$ pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$, dengan demikian H_0 ditolak dan hipotesis H_1 diterima, oleh karena itu pemahaman sains fisika yang menggunakan model pembelajaran *quantum* $\bar{X} = 58.28$ lebih baik secara nyata dibandingkan yang menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning* $\bar{X} = 56.28$. Hal ini membuktikan bahwa secara keseluruhan hipotesis penelitian adalah pemahaman sains fisika pada kelompok anak yang diajar dengan model pembelajaran *quantum* lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok anak yang diajar dengan model pembelajaran *contextual teaching and learning*.

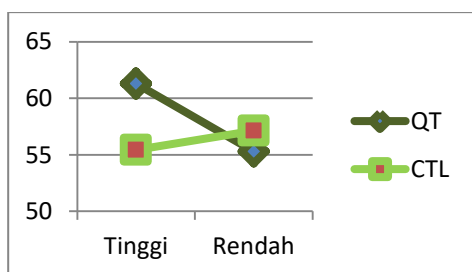
Temuan dari hasil penelitian ini dapat dibuktikan peneliti melihat anak sangat antusias mengikuti game sederhana “pesan berantai” pada kegiatan awal proses pembelajaran, sehingga perasaan senang dan nyaman anak-anak saat proses pembelajaran sudah dibangun sejak awal sampai akhir pembelajaran.

Sebenarnya model pembelajaran *contextual teaching and learning* juga merupakan model pembelajaran yang juga berpusat pada anak, akan tetapi perbedaan yang paling mendasar pada penelitian ini bahwa model pembelajaran *quantum teaching* memiliki interaksi-interaksi yang tercipta dari proses pembelajaran yang menyenangkan seperti penataan bangku yang berbeda-beda, musik yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga menarik minat anak untuk mengikuti pembelajaran. Peneliti juga menemukan ada beberapa anak yang menggerakkan kepalanya ke kiri dan ke kanan mengikuti alunan musik yang diputar saat kegiatan inti sambil bersenandung. Menggunakan musik merupakan salah satu penataan lingkungan belajar yang dapat menyibukkan otak kanan ketika sedang berkonsentrasi pada aktivitas otak kiri. Yayuk berpendapat dalam penelitiannya pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan alat bantu seperti penataan bangku yang berbeda-beda, musik yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga menarik minat anak untuk mengikuti pembelajaran.(Yayuk, 2015)

Model pembelajaran ini sama-sama memiliki pengaruh terhadap pemahaman sains fisika anak, namun model pembelajaran *quantum teaching* menunjukkan hasil yang lebih baik dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan dibandingkan dengan model pembelajaran *contextual teaching and learning*. Peneliti menemukan seorang anak pada perlakuan hari ke 3 sangat antusias bercerita kepada guru tentang benda cair yang ada di rumahnya. Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, maka dapat direkomendasikan model pembelajaran *quantum teaching* sebagai salah satu model pembelajaran

yang efektif digunakan untuk pemahaman sains fisika anak.

Kedua, Terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan kemampuan berpikir kritis terhadap pemahaman sains fisika (INT A x B). Hasil dari perhitungan ANAVA diketahui bahwa pengujian hipotesis kedua disajikan dalam tabel ANAVA pada baris interaksi A x B menunjukkan H_0 ditolak berdasarkan nilai $F_{hitung} = 33.37 > F_{tabel} (0.05) = 4.02$. Rangkuman hasil perhitungan data melalui ANAVA 2x2 dapat dilihat pada Gambar 1.1 dibawah ini :



Gambar 1.1 Interaksi Bentuk Model Pembelajaran Dengan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Pemahaman Sains Fisika

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata skor pemahaman sains fisika pada setiap perlakuan dari model pembelajaran *quantum* dengan kemampuan berpikir kritis anak saling berpotongan. Hal ini membuktikan adanya interaksi antara kedua variabel, yaitu model pembelajaran dengan kemampuan berpikir kritis terhadap pemahaman sains fisika.

Peneliti melihat bahwa model pembelajaran *quantum teaching* dan kemampuan berpikir kritis tinggi sama-sama memberikan kontribusi yang besar terhadap pemahaman sains fisika anak, dimana semakin tinggi kemampuan berpikir kritis anak maka semakin tinggi pula pemahaman anak terhadap sains fisika. Hal ini disebabkan karena berpikir kritis

yang ideal yaitu selalu mengajukan pertanyaan bagaimana dan mengapa atas masalah yang ditemukan, mengumpulkan bukti-bukti sebagai penguat pendapat yang diajukan, mempertimbangkan dan mengevaluasi sebuah hasil sebagai kebenaran. Sebaliknya, semakin rendah kemampuan berpikir kritis maka akan semakin sulit pula pemahaman sains pemahaman anak terhadap sains fisika.

Peneliti menemukan bahwa anak yang memiliki kemampuan berpikir kritis selalu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, selalu memberanikan diri untuk melakukan percobaan sains terlebih dahulu di depan teman-temannya. Bahkan ada anak yang mampu memahami contoh sifat air mengalir dari tempat yang tinggi ke tempat yang rendah yang di ceritakan guru tentang bencana longsor yang terjadi di sekitar kita

Hal ini menunjukkan bahwa karakteristik dan kemampuan berpikir kritis yang dimiliki setiap anak berbeda. Pentingnya pemilihan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat menunjang semua karakteristik anak yang berbeda-beda. Berdasarkan temuan yang diperoleh pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat interaksi antara model pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis terhadap pemahaman sains fisika anak.

Ketiga, Perbedaan pemahaman sains fisika kelompok anak yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi dan diajar dengan model pembelajaran *quantum* lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok anak diajar dengan model pembelajaran *contextual teaching and learning*.

Perhitungan analisis varians tahap lanjut dengan menggunakan uji *Tukey* adalah untuk membandingkan pemahaman sains fisika kelompok anak yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi yang diajar dengan model pembelajaran *quantum*

dan kelompok anak yang diajar dengan model pembelajaran *contextual teaching and learning* diperoleh nilai $Q_{hitung} = 13.02$ lebih besar daripada $Q_{tabel} = 4.11$ atau $Q_{hitung} > Q_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$, dengan demikian H_0 ditolak dan hipotesis alternatif H_1 diterima.

Selain itu skor rata-rata anak yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi yang diajar dengan model pembelajaran *quantum* $\bar{X} = 61.28$ lebih tinggi secara nyata dibandingkan anak yang diajar dengan model pembelajaran *contextual teaching and learning* $\bar{X} = 55.28$. Hal ini membuktikan bahwa pemahaman sains fisika kelompok anak yang diajar dengan model pembelajaran *quantum* dan memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi lebih tinggi dibandingkan kelompok anak yang diajar dengan model pembelajaran *contextual teaching and learning* dan memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi.

Berdasarkan hasil uji hipotesis kedua model pembelajaran ini memiliki tujuan yang sama mempengaruhi pemahaman sains fisika anak, akan tetapi memiliki perbedaan dalam proses pelaksanaannya. Maksudnya disini model pembelajaran *quantum* dapat menciptakan ikatan emosional dengan anak seperti menjalin rasa simpati dan saling pengertian, memahami karakteristik anak, mengetahui minat dan bakat mereka, serta berbagi pengalaman. Guru memberikan keteladanan bagi anak seperti berbicara jujur, menjadi pendengar yang baik dan selalu gembira atau murah tersenyum. Selain itu guru harus pandai memahami perasaan dan sikap anak-anak dengan cara mengajak bermain game sederhana, aktivitas kelompok untuk menambah kekompakan dan juga bisa menambahkan musik klasik ketika proses pembelajaran berlangsung.

Hasil temuan lainnya menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* mempengaruhi suasana belajar yaitu ketika di kelas anak belajar dengan bergairah dan sangat sedikit tampak anak yang cemas dan bosan. Saat berbagi cerita pengalaman di rumahnya anak-anak selalu rebutan untuk memberitahu apa yang pernah dialami dan diketahuinya. Bahkan ada salah satu anak yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi saat mengamati guru mencontohkan percobaan sains dia selalu mengomentari apa yang terjadi seolah-olah mengetahui, mengerti dan memahaminya serta meyakinkan teman-temannya bahwa yang di sebutkan itu benar dengan sangat percaya diri. Walaupun kegiatan percobaan sains ini selalu diulang-ulang pada hari itu tetapi anak tidak pernah menunjukkan rasa bosan untuk melakukannya lagi.

Menutup kegiatan pembelajaran guru selalu memberikan pujian dan mengajak anak bernyanyi bersama untuk merayakan keaktifan anak-anak dalam kegiatan pembelajaran hari ini, setelah itu anak selalu bertanya kepada guru besok kegiatan apa yang akan mereka lakukan, seolah-olah mereka tidak sabar untuk kembali ke sekolah. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pemahaman sains fisika anak yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi sebaiknya diajar dengan model pembelajaran *quantum teaching*.

Keempat, Perbedaan pemahaman sains fisika kelompok anak yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah dan diajar dengan model pembelajaran *quantum* lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok anak diajar dengan model pembelajaran *contextual teaching and learning*.

Perhitungan analisis varians tahap lanjut dengan menggunakan uji *Tukey* adalah untuk membandingkan pemahaman sains fisika kelompok anak yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah yang di

ajar dengan model pembelajaran *quantum* dan kelompok anak yang diajar dengan model pembelajaran *contextual teaching and learning* diperoleh nilai $Q_{hitung} = -4.13$ lebih kecil daripada $Q_{tabel} = 4.11$ atau $Q_{hitung} > Q_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$, dengan demikian H_0 ditolak dan hipotesis alternative H_1 diterima.

Oleh karena itu, kelompok anak yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah yang diajarkan dengan pembelajaran *quantum* $\bar{X} = 55.42$ lebih rendah secara nyata dibandingkan kelompok anak yang diajar dengan model pembelajaran *contextual teaching and learning* $\bar{X} = 57.14$. Hal ini membuktikan bahwa hipotesis penelitian kelompok anak yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah yang di ajar dengan model pembelajaran *contextual teaching and learning* lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok anak yang diajar dengan model pembelajaran *quantum*.

Secara alamiah anak memiliki perkembangan yang berbeda-beda baik perkembangan kognitif, afektif, psikomotor, kematangan emosi, kepribadian, dan sosial meosionalnya. Akan tetapi setiap anak memiliki kemampuan yang tak terbatas dalam belajar tergantung stimulasi dan usaha yang dilakukan orang tua, lingkungan maupun guru disekolah.

Begitu pula halnya kemampuan berpikir kritis merupakan ciri-ciri memiliki keingintahuan yang tinggi terhadap lingkungan sekitarnya. Seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kritis akan menanyakan bagaimana dan mengapa itu terjadi, bukan hanya menanyakan apa yang terjadi, mencari bukti-bukti yang mendukung “fakta” dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan berani berspekulasi untuk menciptakan ide-ide dan informasi-informasi baru. (Santrock, 2007)

Biasanya anak yang memiliki keingintahuan yang tinggi selalu mengajukan pertanyaan bagaimana dan mengapa atas masalah yang ditemukan serta mengumpulkan bukti-bukti yang dia temukan dalam menjawab keingintahuannya.

Berdasarkan hasil pengolahan data dan perhitungan data yang dilakukan bahwa terdapat perbedaan pemahaman sains fisika anak yang diajar dengan model pembelajaran *quantum teaching* yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah dengan kelompok anak yang diajar dengan model pembelajaran *contextual teaching and learning* yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa pemahaman sains fisika anak yang diajar dengan model pembelajaran *quantum teaching* yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah lebih rendah dibandingkan dengan kelompok anak yang diajar dengan model pembelajaran *contextual teaching and learning* yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah.

Anak usia dini sebenarnya sudah menunjukkan kemampuan berpikir kritis melalui rasa ingintahu yang tinggi ketika suka bertanya, mengamati sesuatu hal yang baru, mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Setiap anak memiliki kemampuan berpikir kritis yang berbeda-beda tergantung stimulasi orang tua serta interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Saat anak menunjukkan kebiasaan kurang peka terhadap hal baru yang ada di lingkungan sekitarnya, tidak tertarik untuk mengajukan pertanyaan apa dan mengapa atau mengungkapkan isi pikirannya maka ini merupakan salah satu ciri-ciri anak yang memiliki kemampuan berpikir kritis yang rendah. Hal ini sejalan dengan pendapat Ennis dalam penelitian Nilson, Fetherston, McMurray menggambarkan karakteristik pemikir kritis yang ideal yaitu seorang

pemikir kritis yang ideal dalam menentukan apa yang harus dipercaya dan apa yang harus dilakukan selalu bersifat terbuka dan berusaha untuk menjadi baik dan lebih baik, menilai suatu sumber dengan cara mengidentifikasi kebenaran melalui pertanyaan, memiliki bukti dan asumsi yang tepat dan mempertahankannya. merumuskan praduga yang masuk akal serta menarik kesimpulan secara hati-hati saat memutuskan apa yang harus dipercaya dan apa yang harus dilakukan. Artinya bahwa ciri-ciri orang yang memiliki kemampuan berpikir kritis yang ideal yaitu selalu mengajukan pertanyaan bagaimana dan mengapa atas masalah yang ditemukan, mengumpulkan bukti-bukti sebagai penguat pendapat yang diajukan, mempertimbangkan dan mengevaluasi sebuah hasil sebagai kebenaran, dan berani berspekulasi untuk menciptakan ide-ide dan informasi-informasi baru.

Pada penelitian ini peneliti menemukan bahwa kelompok anak berpikir kritis rendah ketika diajar dengan model pembelajaran *quantum teaching* ada 3 orang anak yang tidak mau ikut aktif dalam kegiatan, mereka hanya sekedar mengikuti langkah-langkah kegiatan tanpa menunjukkan ekspresi gembira dan keingintahuan untuk bertanya. Ketika teman-temannya rebutan untuk menceritakan benda-benda apa saja yang ada dirumahnya, mereka hanya melihat dan mendengarkan saja. Saat guru mengajukan pertanyaan kepada salah satu si anak dia hanya terdiam malu dan menjawabnya dengan suara yang lembut.

Dapat disimpulkan pada penelitian ini bahwa anak yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah jika di ajar dengan menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* yang menekankan keterlibatan aktif anak atau berpusat pada anak sejak awal kegiatan sampai akhir akan

kurang berpengaruh terhadap mereka. Karena memiliki rasa ketertarikan yang sedikit dan kebermanian terhadap kegiatan yang dilakukan. Pemahaman sains fisika anak akan lebih baik jika disertai dengan kemampuan berpikir kritis tinggi.

Hasil temuan yang sangat mengejutkan sebaliknya bahwa ternyata anak yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah diajar dengan model pembelajaran *contextual teaching and learning* tidak menjadi penghalang untuk menunjukkan hasil yang lebih baik. Karena salah satu kelebihan *contextual teaching and learning* menghadirkan dunia nyata pada anak sehingga anak bekerja, mengalami, mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dan mendorong anak untuk membuat hubungan dengan pengetahuan yang dimilikinya. Hal ini sejalan dengan yang dilakukan peneliti mengajak anak bermain percobaan sains fisika di lingkungan terbuka dengan memberikan kebebasan kepada anak untuk mengeksplorasi sendiri lingkungannya. Hal ini peneliti buktikan sendiri dari hasil pengamatan selama penelitian berlangsung, ada beberapa anak yang selalu diam saat masuk kelas sampai selesai kegiatan. Ketika guru bercerita dan berdiskusi dan saling tanya jawab dia hanya mendengarkan saja, ketika guru mengajaknya bicara dia diam saja. Anak tidak menunjukkan sikap yang antusias saat mengikuti pelajaran seperti teman lainnya. Selain itu peneliti juga merasakan hal yang aneh karena orang tua si anak selalu menemaninya di sekolah bahkan juga masuk ke dalam kelas.

Hal yang mengejutkan itu terjadi pada pertemuan ke-3 saat kegiatan percobaan sains mulai dilakukan di luar sekolah yaitu kegiatan membuat gelembung udara menggunakan daun kembang sepatu dan deterjen peneliti melihat si anak tersenyum dan bercerita dengan temannya

saat meniup balon. Si anak mulai berinteraksi dengan teman-temannya bahkan mulai ikut menceritakan bagaimana perasaannya hari ini dan kegiatan apa yang dilakukan hari ini. Sampai pertemuan terakhir terlihat sekali ada perubahan yang terjadi pada anak yaitu ia sudah mulai antusias untuk melakukan kegiatan dan ikut menjawab pertanyaan guru walaupun dengan suara yang lembut.

Memiliki kemampuan berpikir kritis rendah tidak menjadi penghalang untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran akan tetapi dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai dan tepat untuk diterapkan. Sama halnya model pembelajaran *quantum teaching* dan model pembelajaran *contextual teaching and learning* sama-sama memiliki keunggulan dan kelemahannya masing-masing.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, hasil pengujian hipotesis dan hasil pembahasan penelitian yang telah diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa: *pertama*, pemahaman sains fisika anak yang diajar dengan model pembelajaran *quantum* memiliki pengaruh yang lebih tinggi daripada anak yang diajar dengan model pembelajaran *contextual teaching and learning*; *kedua*, terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis terhadap pemahaman sains fisika anak sesuai dengan tinggi rendahnya kemampuan berpikir kritis anak; *ketiga*, pemahaman sains fisika anak yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi yang diajar dengan model pembelajaran *quantum* memiliki skor yang lebih tinggi daripada anak yang diajar dengan model pembelajaran *contextual teaching and learning*; *empat*, pemahaman sains fisika yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah yang diajar dengan model

pembelajaran *quantum* memiliki skor yang lebih rendah daripada anak yang diajar dengan model pembelajaran *contextual teaching and learning*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada reviewer, monev penelitian dan teman sejawat yang telah memberikan saran perbaikan artikel ini. Terkhusus kepada rekan yang membantu pengumpulan data

DAFTAR PUSTAKA

- Bahaddin, M., & Yusuf. (2014). An investigation the effect of quantum learning approach on primary school 7th grade students' science achievement, retention and attitude. *Educational Research Association The International Journal of Research in Teacher Education*, 5(2), 11–23.
- Darmawan, I. P. A., & Sujoko, E. (2013). *Revisi Taksonomi Pembelajaran Benyamin S. Bloom*. Satya Widya, 29(1), 30. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2013.v29.i1.p30-39>
- DeporteR, Bobbi, M. R. & S. S. N. (2010). *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning Di Ruang-Ruang Kelas*. Bandung: Kaifa.
- Deporter, B. A. M. H. (2009). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan*. (Alwiyah Abdurrahman, Ed.). Bandung: Kaifa.
- Fuad, N. M., Zubaidah, S., Mahanal, S., & Suarsini, E. (2017). *Improving Junior High Schools' Critical Thinking Skills Based on Test Three Different Models of Learning*. *International Journal of Instruction*, 10(1), 101–116. <https://doi.org/10.12973/iji.2017.101>

- 7a
 aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ137395&site=ehost-live
- Guo, Y., Piasta, S. B., & Bowles, R. P. (2015). *Exploring Preschool Children's Science Content Knowledge. Early Education and Development*, 26(1), 125–146. <https://doi.org/10.1080/10409289.2015.968240>
- Hilda L Jackman, Nancy H. Beaver, S. S. W. (2015). *Early Education Curriculum: A Child's Connection to The World* (Sixth).
- Johnson, E. B. P. . (2010). *Contextual Teaching Ang Learning : Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. (I. Setiawan, Ed.). California: Ka.
- Kato, T., & Meeteren, B. D. Van. (2008). *Physical Science in Constructivist Early Childhood Classrooms. Childhood Education*, 84(4), 234. <https://doi.org/10.1080/00094056.2008.10523015>
- Ketut Susiani, Nyoman Dantes, I. N. (2013). *Kecerdasan Sosio-Emosional Dan Prestasi Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Di Banyuning* Program Studi Pendidikan Dasar , Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja , Indonesia e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, 3(3).
- National Committee on Science Education Standards and Assessment, N. R. council. (1996). *National Science Education Standards National. Potentials*. Washington,Dc: N Ational Academy Press.<https://doi.org/10.1016/j.jmgm.2005.11.005>
- Olcer, S. (2017). *Science Content Knowledge of 5-6 Year Old Preschool Children. International Journal of Environmental and Science Education*, 12(2), 143–175. Retrieved from <http://ezproxy.lib.uconn.edu/login?url=https://search.ebscohost.com/login>
- Rosalind Charlesworth Weber State University, E., & Lind, K. K. (2010). *Math and science for young children*. (C. S. Development, Ed.) (SIXTH EDIT). America.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak,11h Edition*. Jakarta: erlangga.
- Swerdlik, C. (2009). *Psychology: Psychological Testing And Assessment: An Introducation To Test And Measurement 7th Edition*. United State Of America: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Yayuk, S. E. (2015). *Pengaruh Model Quantum Teaching Terhadap Pemahaman Konsep Ipa Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Smp*. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 8(1), 95–111.

Konsep Pendidikan Hafidz Qur'an pada Anak Usia Dini

Fajriyatul Islamiah^{1✉}, Lara Fridani², Asep Supena³
Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Abstract

This study aims to provide a new perspective and paradigm for the community about the concept of the Quranic hafidz education in early childhood. This study uses a case study qualitative method. Data collection techniques are carried out through interviews and observations. Interviews and observations were made to look more deeply at learning and experiences applied by parents and the life side of children who memorized the Qur'an early on. The subjects of this study were parents from Hilya Qonita, the first winner of the 2013 RCTI Indonesia Hafidz Program. The results showed that early childhood was able to memorize the Al-Qur'an 30 juz when stimulated by parents from infancy even in the womb. Parents' role and role models greatly determine the success of children in memorizing the Qur'an. The results of this study provide a new perspective that the Al-Qur'an provides blessings for parents and children. Children who take precedence with the Qur'an are easier to acquire other sciences.

Keywords: *quranic education, quran memorizing, early childhood*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan perspektif dan paradigma baru bagi masyarakat tentang konsep pendidikan hafidz Qur'an pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi. Wawancara dan observasi dilakukan untuk meninjau lebih dalam tentang pembelajaran dan pengalaman yang diterapkan oleh orangtua serta sisi kehidupan anak yang menghafal Al-Qur'an sejak dini. Subyek penelitian ini adalah orang tua dari Hilya Qonita, juara 1 program hafidz Indonesia RCTI 2013. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak usia dini mampu untuk menghafal Al-Qur'an 30 juz apabila diberikan stimulasi oleh orang tua sejak bayi bahkan sejak dalam kandungan. Peran dan teladan orang tua sangat menentukan keberhasilan anak dalam menghafal Al-Qur'an. Hasil penelitian ini memberikan perspektif baru bahwa Al-Qur'an memberikan keberkahan bagi orang tua dan anak. Anak yang didahulukan dengan ilmu Al-Qur'an lebih mudah untuk menguasai ilmu lainnya.

Kata Kunci: *pendidikan Al-Qur'an, hafidz Qur'an, anak usia dini*

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada tahap *golden age* periode kehidupan manusia. Pada tahap emas ini, para pendidik khususnya orang tua perlu memberikan stimulasi dan pendidikan terbaik untuk tumbuh kembang anak.

Pada umumnya, orang tua menyekolahkan anak mereka di lembaga pendidikan anak usia dini dengan tujuan optimalisasi diri dan bakat anak. (Yani & Indrawati, 2014). Namun, di sisi lain ada orang tua yang memutuskan untuk tidak menyekolahkan anak mereka di lembaga PAUD. (Eka Widi Susanti, Adelina Hasyim, 2016). Hal ini menjadi sebuah keunikan tersendiri, apalagi stimulasi dan pendidikan yang diberikan oleh orang tua tersebut berawal dari Al-Qur'an. Pendidikan Al-Qur'an yang ditanamkan oleh orang tua sejak usia dini menjadi sesuatu yang unik dalam isu pendidikan anak usia dini.

Al-Qur'an adalah pedoman umat muslim dalam menjalani kehidupan. Sebagaimana dalam hadits riwayat Bukhari nomor 4639, Manusia terbaik ialah yang belajar dan mengajarkan Al-Qur'an. (Nawawi, 2010). Hadits tersebut menjelaskan bahwa manusia dianjurkan untuk mempelajari Al-Qur'an kemudian mengajarkannya untuk bisa menjadi manusia terbaik di sisi Allah. Kegiatan mempelajari Al-Qur'an bukan hanya dilakukan oleh orang dewasa, akan tetapi oleh semua kalangan usia bahkan anak usia dini. Anak perlu dikenalkan dengan Al-Qur'an sejak dini, sebab Al-Qur'an adalah pedoman dasarnya kelak dalam menjalani kehidupan. Untuk menjaga kelestarian dan kemurnian Al-Qur'an, maka perlu dimunculkannya para penghafal Al-Qur'an.

Para penghafal Al-Qur'an mulai tersebar di seluruh penjuru dunia dengan usia yang beragam, mulai dari usia dini

hingga dewasa. Upaya untuk membiasakan menghafal Al-Qur'an sejak dini merupakan suatu tantangan sekaligus hal yang sangat mungkin dicapai. Hal ini diyakini karena anak usia dini sedang dalam masa eksplorasi ragam kemampuan dan potensi anak (Papalia, Olds, & Feldman, 2009). Orang tua dengan bangga mengunggah kemampuan anaknya dalam menghafalkan surat-surat Al-Qur'an di media sosial maupun ajang pencarian Hafidzh Cilik. Salah satunya ialah program pencarian hafidzh cilik di televisi nasional seperti Hafiz Indonesia RCTI

Salah satu contoh keluarga yang mengajarkan anak untuk menghafal Al-Qur'an adalah orang tua dari Hilya Qonita, juara 1 program Hafidz Indonesia RCTI 2013. Orang tua Hilya berperan sebagai guru utama yang mengajarkan langsung anaknya untuk menghafal Al-Qur'an sejak dini tanpa melibatkan lembaga lain penyedia pembelajaran menghafal Al-Qur'an. Pendidikan yang ditanamkan langsung oleh orang tua memberikan pengalaman yang berbeda pada anak. Pengalaman tersebut diperoleh di rumah yang merupakan sekolah utama anak untuk tumbuh dan berkembang sesuai pengasuhan orang tuanya.

Orang tua berperan dalam memfasilitasi pendidikan agama termasuk pengajaran Al-Qur'an pada anak. Anak merupakan amanah yang Allah berikan pada orang tua. Guru yang paling baik dan selalu diingat adalah ia yang paling banyak mempengaruhi anak. Dia mungkin tidak menggunakan papan tulis atau memiliki gelar sarjana, tetapi pengajarannya abadi dan perhatiannya tulus. Kenyataannya, setiap orang tua adalah seorang guru (Morisson, 2012).

Pendidikan agama khususnya Al-Qur'an menjadi urgensi yang perlu ditanamkan pada anak sejak dini. Orang tua harus mempersiapkan bekal dan fondasi

dasar kebaikan di tahap usia ini. Hal ini merupakan langkah cemerlang untuk membangun bangsa dan negara yang baik di kemudian hari. Nawaz dan Jahangir (2015) menjelaskan bahwa kurangnya fondasi utama di tahap usia dini dapat menghambat perkembangan emosional, sosial, dan intelektual anak di kemudian hari (Nawaz & Jahangir, 2015).

Anak pada masa usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk menanamkan nilai-nilai pada anak baik untuk perkembangan intelektual, sosial, emosional, bahasa, norma, dan agama. Usia dini adalah usia emas (*golden age*) dimana tahap ini efektif untuk menstimulasi anak dengan unsur kebaikan. Bellieni menyatakan bahwa 1.000 hari pertama yang dimulai dari konsepsi hingga akhir tahun kedua setelah kelahiran, sangat penting bagi masa depan setiap manusia dalam aspek kesehatan, perkembangan, dan pembelajaran (Bellieni, 2016). Nabi Muhammad Shalallahu 'Alayhi Wa Sallam dalam HR. Muslim: 4803, mengatakan setiap anak terlahir dalam keadaan fitrah (Nawawi, 2010). Hal ini diyakini bagi ummat muslim bahwa setiap anak dilahirkan dalam keadaan baik dan berpotensi pada kebaikan, kemudian orang tua dan lingkungan yang menjadikan anak tetap dalam kebaikan atau keluar dari fitrah kebaikan.

Orang tua memiliki pandangan yang beragam tentang pendidikan terbaik untuk anak. Hal ini didasari oleh pengetahuan dan pengalaman setiap orang tua yang berbeda-beda. Sebagian orang tua memandang bahwa penerapan stimulasi untuk anak usia dini dengan kegiatan menyenangkan seperti bermain, bernyanyi, menari, calistung, dan kegiatan lainnya adalah yang terbaik. Namun di sisi lain, terdapat orang tua yang lebih memfokuskan anak pada penerapan disiplin dan pencapaian tertentu. Dalam penelitian ini yang dilakukan oleh orangtua

Hilya yang memfokuskan anaknya melalui pembiasaan untuk menghafal Al-Qur'an sejak usia dini.

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif studi kasus dengan pendekatan deskriptif analisis. Pendekatan ini dipilih karena penelitian ini berusaha memaparkan dan menafsirkan gambaran suatu kejadian yang memusatkan perhatian pada masalah-masalah aktual sebagaimana adanya pada waktu penelitian dilakukan. Pendekatan ini peneliti menggunakan pembahasan yang berkaitan dengan 5w dan 1 h (apa, kenapa, kapan, siapa, dimana dan bagaimana), dalam penelitian ini data yang dikumpulkan berdasarkan interview guide (petunjuk wawancara) dan dokumen yang ada kaitannya dengan penelitian ini, penelitian ini hanya memberikan gambaran yang terjadi dalam lapangan penelitian, namun dengan tidak menguji hipotesisnya (Nazir, 2009).

Subyek penelitian ini adalah orang tua dari Hilya Qonita "Juara 1 Finalis Program Hafidz Indonesia RCTI 2013" yang telah menghafal Al-Qur'an 30 Juz di usia dini bersama orang tuanya. Tempat dan waktu penelitian ini dilakukan di kediaman subyek penelitian di Jakarta Barat sejak bulan September hingga November 2018.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Subyek merupakan seorang perempuan yang memiliki tiga orang anak, dua diantaranya penghafal Al-Qur'an. Satu dari dua anak penghafal Al-Qur'an tersebut bernama Hilya Qonita, juara 1 program Hafidz Indonesia RCTI 2013. Subyek dan keluarga memiliki tekad yang kuat untuk menjadikan keluarga mereka sebagai ahlu Qur'an yaitu orang-orang yang senantiasa dekat, cinta, ahli dalam Al-Qur'an. Subyek menerapkan kecintaannya terhadap Al-

Qur'an dimulai dari diri sendiri dan pasangannya yang memiliki latar belakang sebagai guru Al-Qur'an. Hal ini sebagaimana firman Allah dalam QS. Al-Furqon ayat 74 yang artinya "Wahai Rabb kami, karuniakanlah pada kami dan keturunan kami serta istri-istri kami penyejuk mata kami. Jadikanlah pula kami sebagai imam bagi orang-orang yang bertakwa" (Agama, 2007). Hal ini memberikan gambaran bahwa penyejuk hati dimulai dari pasangan kemudian keturunan. Subyek dan pasangan memang memiliki kesamaan latar belakang dalam memandang pentingnya Al-Qur'an dan ingin menjadikan keturunannya paham dan dekat dengan Al-Qur'an.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, pola pendidikan yang diterapkan oleh subyek adalah meneladani pola pendidikan Rasulullah SAW dan para ulama terdahulu. Mereka mengajarkan Al-Qur'an terlebih dahulu sebelum mengajarkan ilmu lain lainnya. Bagi subyek dan keluarga, pendidikan Al-Qur'an harus didahulukan sebelum memperoleh pendidikan lainnya. Mereka meyakini bahwa Al-Qur'an sudah mencakup segala ilmu yang ada. Dan mereka meyakini bahwa dengan mempelajari Al-Qur'an di awal usia anak-anaknya, maka keberkahan Al-Qur'an akan mempengaruhi anak untuk mudah dalam mempelajari ilmu lain. Hal ini dibuktikan bahwa Hilya tidak diajarkan calistung secara khusus oleh subyek, namun Hilya dengan mudah bisa membaca dan berhitung dengan cepat, bahkan membaca menjadi salah satu dari hobi Hilya hingga saat ini. Hilya pun memiliki perilaku yang sopan, santun, lembut, dan pintar walau sedikit pemalu. Sifat-sifat positif ini diyakini oleh subyek dan keluarga sebagai keberkahan Al-Qur'an. Ilmu Al-Qur'an yang menuntun Hilya dan anak-anak subyek lainnya memiliki sifat dan perilaku positif. Berdasarkan penelitian

Nawaz & Jahangir (2015) menjelaskan bahwa kurangnya fondasi utama di tahap usia dini dapat menghambat perkembangan emosional, sosial, dan intelektual anak di kemudian hari (Nawaz & Jahangir, 2015). Subyek meyakini bahwa pondasi utama anak adalah pendidikan agama melalui Al-Qur'an. Pondasi utama ini yang menuntun anak untuk cakap dalam emosional, sosial, dan intelektual anak di masa depan.

Mereka mendalami dan meyakini perkataan Rasulullah bahwa Al-Qur'an yang ditanamkan ke bayi itu mengalir ke dalam darah daging mereka, dan memastikan mereka bisa tumbuh terus dalam kebaikan. Hal tersebut menjadi alasan kuat bagi subyek dan keluarga untuk menerapkan pendidikan Al-Qur'an untuk anak di usia dini.

Usia dini merupakan masa yang tepat bagi subyek untuk memberikan stimulasi terbaik melalui Al-Qur'an. Bellieni menyatakan bahwa 1.000 hari pertama yang dimulai dari konsepsi hingga akhir tahun kedua setelah kelahiran sangat penting bagi masa depan setiap manusia dalam aspek kesehatan, perkembangan, dan pembelajaran (Bellieni, 2016). Urgensi usia dini ini menjadi motivasi subyek untuk membangun pondasi yang kuat dalam menanamkan kecintaan Al-Qur'an pada anak-anaknya. Penerapan pendidikan hafidz Qur'an ini dilakukan murni di rumah subyek, tanpa lembaga dan sekolah maupun guru bantuan lain yang berkontribusi di dalamnya. Hanya suami subyek yang membantu dalam mengulang (muroja'ah) kembali hafalan Al-Qur'an Hilya ketika subyek sedang melakukan aktifitas domestik di rumahnya.

Tujuan utama subyek menerapkan pendidikan hafidz Qur'an pada anak sejak dini diawali dengan inspirasi dari suami. Suami subyek memberikan motivasi bahwa orang tua harus mengajarkan Al-Qur'an pada anak, sebab itu adalah kewajiban bagi

orang tua menurut sudut pandang agama Islam. Motivasi lainnya ialah subyek ingin menginspirasi banyak orang sehingga para orang tua lain mengikuti jejaknya dengan mencetak generasi-generasi penghafal Al-Qur'an.

Strategi Pendidikan Hafidz Qur'an pada Anak Usia Dini

Pendidikan Al-Qur'an dalam Kandungan

Pendidikan Al-Qur'an dimulai sejak subyek positif hamil. Semenjak itu, subyek terus membacakan Al-Qur'an pada janin yang ada dalam kandungannya satu hari satu juz, sehingga setiap bulannya subyek khatam Al-Qur'an dan janin mendengar keseluruhan Al-Qur'an.

Subyek meyakini bahwa hal ini memberikan pengaruh yang positif pada janin. Penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa wanita hamil yang membaca atau mendengarkan Al-Qur'an dapat memberikan dampak baik pada janin atau bayi di rahim mereka yaitu mempengaruhi Intellegent Quotient (IQ), Emosional Quotient (EQ), dan Spiritual Quotient (SQ) pada bayi (Suciati, 2015). Menurut penelitian ilmiah terbaru, anak-anak dapat dididik sejak dalam kandungan, sebab otak dan indera pendengaran anak sudah mulai berkembang, mereka dapat merasakan apa yang terjadi di luar kehidupan mereka, sementara yang mempengaruhi otak dan indera pendengaran bayi di dalam kandungan antara lain emosi dan jiwa ibu, serta rangsangan suara yang terjadi di sekitar ibu.

Stimulasi Al-Qur'an Pada Masa Bayi

Subyek memperdengarkan murottal Al-Qur'an pada bayi secara konsisten. Hal itu dilakukan ketika subyek memberikan ASI, memakaikan pakaian, dan aktifitas lainnya bersama bayi. Hal tersebut dilakukan dengan harapan mendapatkan keberkahan Al-Qur'an untuk optimalisasi

tumbuh kembang otak anak. Hal ini sebagaimana berdasarkan penelitian otak, ahli pendidikan anak usia dini memiliki keyakinan bahwa perkembangan intelektual yang paling cepat terjadi ialah sebelum usia lima tahun. Gagasan untuk meningkatkan perkembangan kognitif dengan menjadikan lingkungan rumah dan keluarga berkualitas dan bermanfaat (Morisson, 2012). Upaya mendengarkan Al-Qur'an setiap saat ini menjadi pendidikan yang berkualitas dan bermanfaat bagi keluarga subyek.

Di usia 6 bulan, subyek sudah memperkenalkan huruf hijaiyah dengan membuat sendiri kumpulan huruf hijaiyah menggunakan kardus bekas dan kertas origami yang ditempel dengan ukuran besar agar mudah dilihat oleh anak. Setiap hari subyek selalu membunyikan huruf hijaiyah tersebut dengan acak guna menstimulasi indera. Penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa bayi yang memiliki respon pasif pada otak dan pendengaran meningkat dengan adanya rangsangan visual simultan (Hyde, Jones, Porter, & Flom, 2010). Hal ini membuktikan bahwa stimulasi visual memberikan pengaruh pada otak dan pendengaran bayi.

Stimulasi tersebut memberikan dampak efektif pada Hilya di usia 1 tahun ketika belum bisa bicara, anak dengan mudah mengingat kembali huruf hijaiyah dengan menunjuk bentuk huruf hijaiyah dengan benar. Pada saat anak berusia 2 tahun dan sudah bisa bicara, anak sudah bisa menebak huruf hijaiyah secara acak dengan membunyikannya. Hal ini dilakukan subyek untuk menstimulasi anak dan menuntun anak agar dapat membaca Al-Qur'an sejak dini. Ini merupakan langkah awal dalam menghafal Al-Qur'an yaitu mengenal huruf hijaiyah kemudian mampu membacanya dengan baik dan benar.

Stimulasi Al-Qur'an pada usia 1 – 5 tahun

Saat anak usia 1 tahun dan belum bisa bicara, anak sudah bisa menunjuk huruf hijaiyah. Ketika subyek bertanya “sya mana sya? Shod mana shod?” anak menunjuk hurufnya dengan benar. Setelah usia 1 tahun dan anak sudah bisa berbicara, anak sudah bisa membunyikan huruf hijaiyah ketika subyek menunjuk tanda. Subyek menunjuk huruf “ini apa?” anak menjawab “Ba ba”. Hilya mampu mengenal dan menghafalkan huruf hijaiyah selama 1 hingga 2 tahun dan menyelesaikan iqro' di usia 3 tahun. Setelah iqro' selesai, subyek melanjutkan targetnya dalam melancarkan bacaan Al-Qur'an anak dengan metode talaqqi bin nadzhor dimulai dari juz 30.

Talaqqi bin nadzhor adalah pembacaan Al-Qur'an oleh Hilya dengan melihat mushaf Al-Qur'an yang disimak oleh subyek maupun suami subyek guna memperbaiki apabila terdapat bacaan yang kurang tepat. Hilya mampu menyelesaikan talaqqi ini dalam kurun waktu satu tahun. Setelah menyelesaikan talaqqi bin nadzhor, Hilya mulai menghafalkan Al-Qur'an pada usia 4 tahun dimulai dari juz belakang. Hilya sudah menghafal juz 30 karena sering di talqin (diperdengarkan) sejak bayi. Maka, Hilya mengawali hafalannya dari juz 29 ke depan.

Untuk pertama kali, Hilya hanya menghafal 3 baris ayat Al-Qur'an, kemudian meningkat menjadi setengah halaman, dan satu halaman per hafalan. Sebelum menghafalkan, Hilya membaca ayat yang hendak dihafal terlebih dahulu didepan subyek agar subyek dapat memastikan bacaan yang dihafalkan Hilya benar. Setelah itu, Hilya menghafalnya dalam aktifitas yang disenanginya. Terkadang, menghafalkan sambil bersepeda, bermain masak-masakan, dan kegiatan menyenangkan lainnya.

Setelah hafal, Hilya menyetorkan hafalannya pada subyek. Pada usia di bawah 5 tahun, kegiatan setor hafalan dilakukan oleh subyek sesuai keinginan Hilya. Terkadang, subyek harus mengikuti Hilya berlari, bersepeda, dan permainan lainnya untuk mendengarkan hafalan Hilya. Hilya termasuk anak yang memiliki kecerdasan dominan kinestetik. Hal ini dilakukan subyek karena tidak ingin merampas waktu bermain dan kesenangan anak namun tetap memasukkan pendidikan Al-Qur'an didalamnya.

Subyek tidak memberikan metode khusus dalam menghafal. Metode yang dilakukan subyek ialah mengajarkan anak untuk bisa membaca Al-Qur'an dengan benar terlebih dahulu agar anak mampu membaca Al-Qur'an mandiri, kemudian memulai menghafal diawali dari juz 30, mengkonsistenkan dengan 3 baris per hari tergantung dari mood anak atau tingkat kemudahan ayat. Berbagai metode yang digunakan dalam pembelajaran Al Quran membawa dampak akan kemudahan dalam mempelajarinya (Saifuddin & Amalia, 2018).

Di usia 7 tahun, Hilya sudah konsisten menghafal 1 hari 1 halaman. Hal ini dikarenakan Hilya sudah terbiasa untuk menghafal setiap harinya. Hilya selesai mensetorkan 30 juz di usia 8 tahun 7 bulan dengan lama menghafal kurang lebih 4 tahun.

Menggunakan Satu Mushaf Al-Qur'an

Subyek memfasilitasi Al-Qur'an per juz agar anak bisa membawa Al-Qur'an kemana dan kapan saja tanpa merasa berat. Hal ini dikarenakan bentuk Al-Qur'an per juz tipis dan mudah untuk dibawa. Subyek memberikan mushaf tersebut dikarenakan paham dengan kinestetik anaknya yang senang menghafal dan memuroja'ah sambil bermain, berlari, dan aktifitas lain yang disenanginya.

Ketika konsisten menggunakan satu jenis mushaf, penghafal Al-Qur'an mampu mengingat berbagai halaman dari mushaf yang ia gunakan, baik ayat-ayat tertentu, juz, atau awal dan akhir surat dalam Al-Qur'an. Dengan hanya menggunakan satu jenis mushaf, akan memantapkan hafalan anak dan menjadikannya lebih mampu untuk menyambung, menggabungkan, dan menyelesaikan halaman dengan baik, cepat, dan kuat (Qomariyah & Irsyad, 2016).

Jadwal Sehari-hari yang Diterapkan pada Anak

Jadwal untuk Hilya sudah diberikan sejak usia 3 tahun, namun masih belum konsisten karena anak masih mengalami moody. Pada usia 5 tahun, subyek sudah mulai menerapkan jadwal yang disiplin tepatnya setelah mengikuti program Hafidz Indonesia RCTI tahun 2013. Subyek memberikan pembimbingan sesuai dengan fase usia anak, ketika usia masih dibawah 5 tahun, subyek masih mentoleransi keinginan anak, namun di usia 5 tahun subyek sudah mendisiplinkan dengan jadwal yang ditetapkan namun tetap penuh kelembutan dan kasih sayang. Ketika anak memasuki usia di atas 5 tahun dan hafalan sudah mulai banyak, jadwal muroja'ah pun lebih banyak diterapkan pada hari-hari anak dan subyek pun semakin tegas dalam memberikan pendidikan untuk disiplin.

Di usia 4 tahun, Hilya sudah dibiasakan bangun malam untuk shalat tahajjud sebelum subuh, minimal 2 rakaat tahajjud dan 1 rakaat witr, kemudian shalat subuh dilanjutkan ziyadah untuk menambah hafalan Al-Qur'an dimulai selesai shalat subuh, kurang lebih durasinya 1-2 jam. Ketika ziyadah selesai, anak kemudian memuroja'ah hafalan yang kemarin. Setelah itu istirahat di pagi hari untuk makan, mandi, dan waktu bebas dan dibiarkan tidur sebelum dzuhur mengikuti sunnah Rasulullah Shalallahu 'alayhi wa sallam.

Subyek tidak memberikan jadwal baku dengan berpaku waktu, namun hanya membuat target berapa banyak yang harus dihafal dan dimuroja'ah dalam sehari. Subyek bersifat fleksibel dalam mengatur waktu anak, yang terpenting adalah anak konsisten menghafal dan memuroja'ah dalam setiap waktunya dan anak senang melakukannya. Pola muroja'ahnya yang dilakukan Hilya ketika selesai ziyadah dilihat dari juz terjauh yang belum diulang. Subyek menggunakan pola muroja'ah FAMIBISYAUQIN. Pola muroja'ah ini mencakup surat surat Al-Qur'an yang dilakukan oleh salafushshalih. Hal ini dijalani supaya Hilya tahu awal dan akhir surat dalam Al-Qur'an.

Dampak psikologis anak dalam menghafal Al-Qur'an sejak dini

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, Hilya merasa senang dan menikmati dirinya dengan segala aktifitasnya sebagai penghafal Al-Qur'an. Ketika wawancara bersama Hilya, peneliti melihat keteguhan seorang Hilya yang memiliki cita-cita besar ingin memberikan mahkota untuk orang tuanya kelak di Akhirat dengan hafalan Al-Qur'annya. Hal ini sebagaimana hadits riwayat Hakim 1/756, "Siapa yang menghafalkan Al-Qur'an, mengkajinya dan mengamalkannya, maka Allah akan memberikan mahkota bagi kedua orang tuanya dari cahaya yang terangnya seperti matahari. Dan kedua orang tuanya akan diberi dua pakaian yang tidak bisa dinilai dengan dunia. Kemudian kedua orang tuanya bertanya, "Mengapa saya sampai diberi pakaian semacam ini?" Lalu disampaikan kepadanya, "Disebabkan anakmu telah mengamalkan Al-Qur'an." (Al-Kamil, 2009). Cita-cita ini menjadi motivasi bagi Hilya saat ini untuk terus menjaga Al-Qur'an dalam dirinya

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa konsep pendidikan hafidz Qur'an yang diterapkan untuk anak usia dini tidak diterapkan secara instan, perlu proses yang membutuhkan kesabaran dan motivasi yang kuat dari orang tua. Orang tua perlu menjadi teladan yang baik bagi anak dan lebih dahulu menguatkan niat dan motivasi yang kuat agar tetap konsisten menerapkan pendidikan ini. Kemudian orang tua perlu menempatkan diri dan keluarga di lingkungan yang mendukung untuk anak dapat menghafal Al-Qur'an. Penerapan pendidikan Al-Qur'an dimulai sejak anak masih dalam kandungan dan diteruskan hingga akhir hayat. Orang tua harus membiasakan diri untuk banyak berinteraksi dengan Al-Qur'an baik membaca, mendengar, maupun menghafalkan sejak hamil guna menstimulasi anak sejak dalam kandungan. Ketika anak sudah diberikan pembiasaan sejak dalam kandungan, bayi, dan usia di atasnya maka anak akan mudah dalam menghafal Al-Qur'an. Hal ini dikarenakan usia dini merupakan tahap emas dimana orang tua penting untuk memberikan banyak bekal kebaikan dan fondasi bagi anak. Pendidikan hafidz Qur'an ini tidak menyalahi fitrah anak untuk bermain jika orang tua memfasilitasi kegiatan bermain yang tepat dan memberikan ruang serta waktu bagi anak untuk bermain dan menjalankan aktifitas menyenangkan sesuai keinginan anak namun tetap dalam koridor kebaikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terima kasih kepada subyek penelitian dan keluarga, segenap civitas akademika Universitas Negeri Jakarta, dan seluruh tim jurnal obsesi Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

DAFTAR PUSTAKA

- Agama, D. (2007). *Al-Qur'an terjemah per kata*. Jakarta: Departemen Agama Republik Indonesia.
- Al-Kamil, A. A.-D. (2009). *Cara Baru Menghafal Al-Qur'an*. Klaten: Inas Media.
- Bellieni, C. V. (2016). The Golden 1,000 Days. *Journal General Practice*, 4(1–3).
<https://doi.org/https://doi.org/10.1002/dev.20417>
- Eka Widi Susanti, Adelina Hasyim, Y. N. (2016). Faktor-Faktor Penyebab Orang Tua Tidak Menyekolahkan Anaknya di PAUD Fajar Desa Sumber Baru Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah. *Universitas Lampung*. Lampung.
- Hyde, D. C., Jones, B. L., Porter, C. L., & Flom, R. (2010). Visual stimulation enhances auditory processing in 3-month-old infants and adults. *Developmental Psychobiology*, 52(2), 181–189.
<https://doi.org/10.1002/dev.20417>
- Morisson, G. S. (2012). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Nawawi, I. (2010). *Riyadhus Shalihin*. Bandung: Penerbit Jabal.
- Nawaz, N., & Jahangir, P. D. S. F. (2015). Effects of Memorizing Quran by Heart (Hifz) On Later Academic Achievement. *Journal of Islamic Studies and Culture*, 3(1), 58–64.
<https://doi.org/10.15640/jisc.v3n1a8>
- Nazir, M. (2009). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2009). *Human Development*. America: Mc Graw Hill.
- Qomariyah, N., & Irsyad, M. (2016). *Metode Cepat & Mudah Agar Anak Hafal Al-Qur'an*. Klaten: Semesta Hikmah.

- Saifuddin, & Amalia, I. . (2018).
Pengelolaan Pembelajaran Alqur'an
di RA. *AWLADY: Jurnal
Pendidikan Anak*, 4(1), 119–128.
- Suciati. (2015). the Impact of Prenatal
Education Through Stimulating
Quran ' S Recitation on Child ' S,
3(2).
- Yani, I. E., & Indrawati. (2014). Persepsi
orangtua tentang paud (studi
yayasan bina insan mandiri
kelurahan simpang baru kecamatan
tampan kota pekanbaru). *Jurnal
Online Mahasiswa Bidang Ilmu
Sosial Dan Ilmu Politik*, 1(1).

Pendidikan Karakter Anak Usia Dini melalui Sastra Klasik Fabel Versi Daring

Juanda✉

Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Sastra,
Universitas Negeri Makassar

Abstract

The purpose of this study is to find value in fables in online media in Indonesia. This research is a qualitative descriptive study. The source of the data comes from the web <http://repositori.kemdikbud.go.id>. collection of South Sulawesi fables. Data collection techniques use non-interactive techniques by conducting intensive readings on fables and recording actively using the fill method. Data validity to test the validity of this study using data triangulation and triangulation methods. Data analysis techniques use an interactive analysis model. Data analysis was performed using Miles and Huberman (1994) models, namely: (1) doing fable as research objects, (2) doing data reduction, (3) presenting data, (4) interpreting data obtained according to theory, and (5) produce conclusions. There are fourteen character education found: caring, respect, cooperation, helper, democracy, filial piety, humility, creativity, forgiveness, courage, discipline, hard work, honesty, and religion. Fable character education can be applied to the formation of early children's character with early child care and early childhood with children, namely: 1. Look at the child as a person; 2. Participation in empathy with children; 3. The interpretive attitude respects children the expressions and meanings of world life; 4. Guiding children in sensitive ways 5. Early care and education is a dialogical process between child and caregiver/teacher.

Keywords: *Fables, Character, Early Childhood*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengeksplorasi nilai-nilai karakter dalam fabel media daring di Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Sumber data berasal dari web <http://repositori.kemdikbud.go.id>. kumpulan fabel Sulawesi Selatan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik noninteraktif dengan melakukan pembacaan intensif pada fabel dan melakukan pencatatan secara aktif dengan metode analisis isi. Validitas data untuk menguji validitas penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data dan triangulasi metode. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif. Analisis data dilakukan dengan mengikuti model Miles dan Huberman (1994), yaitu: (1) melakukan identifikasi fabel sebagai objek penelitian, (2) melakukan reduksi data, (3) menyajikan data, (4) menginterpretasikan data yang diperoleh sesuai teori, dan (5) menyusun simpulan. Pendidikan karakter yang ditemukan ada empat belas yaitu: peduli, hormat, kerja sama, penolong, demokrasi, berbakti, rendah hati, kreatif, pemaaf, pemberani, disiplin, kerja keras, jujur, dan religius. Pendidikan karakter dalam fabel dapat diterapkan pada pembentukan karakter anak usia dini dengan pengasuhan anak usia dini (sejak bayi) dan pendidikan dini anak-anak dengan cara yang sejalan dengan orientasi perspektif anak, yaitu: 1. Melihat anak itu sebagai pribadi; 2. Keikutsertaan yang empati dengan anak; 3. Sikap interpretatif menghormati anak ungkapan-ungkapan dan arti kehidupan dunia; 4. Membimbing anak dengan cara yang sensitif 5. Perawatan dini dan pendidikan adalah proses dialogis antara anak dan pengasuh/guru.

Keywords: *Fabel, Karakter, Anak Usia Dini*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2019

✉ Corresponding author :

Address : Jl. Borong Raya, Delta Mas I Makassar

Email : juanda@unm.ac.id

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

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

PENDAHULUAN

Pembentukan karakter harus dimulai sejak usia dini. Ada berbagai media yang digunakan dalam membentuk karakter antara lain sastra. Sastra sebagai paradigma menciptakan kembali rasa kehidupan (Suryaman, 2010: 114). Kondisi kehidupan masyarakat dewasa ini sangat memprihatinkan, perkelahian, pembunuhan, kesenjangan sosial, ketidakadilan, perampokan, begal, korupsi, dan lain-lain (Marta, 2014). Sastra memiliki peran yang penting dalam perkembangan moral, sosial, dan psikologi (Wahyu, 2011: 176), menjadikan sastra khususnya fabel sangat relevan dalam pendidikan karakter anak (Wulandari, 2015: 67; Waryanti, 2015). Karya sastra yang baik berangkat dari kesadaran bahwa manusia adalah sosok yang kompleks yang dapat direduksi secara sederhana menjadi alegori moral (Budiman, 2012: 133). Oleh karena itu, bentuk sastra yang paling tepat digunakan dalam pembentukan karakter anak usia dini adalah sastra klasik jenis fabel yang dapat diakses secara daring. Penelitian mengenai karakter dalam fabel telah dilakukan oleh para ahli. Namun, kajian mereka tidak mengeksplorasi lebih jauh mengenai nilai edukasi khususnya pada fabel media daring. Pemilihan cerpen media daring jaman millennial, era 4.0. yang memprioritaskan digital dalam semua disiplin ilmu. Jadi, semua cerpen dalam penelitian ini dapat diakses secara daring atau online sehingga guru dan orang tua dapat dengan mudah mengaksesnya. Peneliti memfokuskan permasalahan penelitian ini pada nilai edukasi karakter yang terkandung dalam fabel media daring. Tujuan penelitian ini adalah mengeksplorasi nilai-nilai karakter dalam fabel media daring di Indonesia.

Penelitian karakter dalam sastra yang dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini telah dilakukan oleh pakar antara

lain; D'Anna, C. A., & Balsink Krieg, D, (2005) penelitian ini menguji model apresiasi dan pemahaman fabel pada anak TK. Hasil penelitian menunjukkan elemen cerita berkaitan dengan kualitas moral yang dihasilkan. Selanjutnya Khimji & Maunder, R. E. (2012) meneliti isi cerita anak-anak yang dapat memberikan wawasan budaya. Hasil penelitian menyarankan memasukkan kegiatan mendongeng ke kelas awal tahun sehingga memungkinkan pendidik mengembangkan pemahaman budaya siswa dan memberikan kepada peneliti sumber daya metodologis yang berharga dengan mempelajari perspektif sosiokultural. Irawati dan Neli Purwani (2013) meneliti pembentukan karakter melalui sastra anak terjemahan.

Hasil penelitian menunjukkan perlunya stimulasi pada anak-anak dengan memanfaatkan sastra anak mutlak diperlukan dalam setiap pendidikan pada jenjang usia. Penekanan bahasa pada anak telah diteliti Spencer, Petersen, D. B., Slocum, T. A., & Allen, M. M. (2014) tentang kemampuan pemahaman cerita anak prasekolah dan kaitannya dengan penguasaan bahasa. Sebuah desain penelitian kelompok quasi-eksperimental, pretest/post test diambil dari anak-anak prasekolah.

Perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok perlakuan dan pembandingan ditemukan pada retell dan langkah-langkah pemahaman cerita. Hasil penelitian ini merekomendasikan pendekatan penilaian dinamis secara budaya dan linguistik pada anak-anak diidentifikasi dengan intervensi secara intensif. Yono (2014) meneliti keragaman fabel yang terdapat pada suku Sentani dapat dijadikan sebagai sarana membangun karakter anak. Dari hasil analisis diketahui bahwa terdapat beberapa karakter universal yang dapat diambil dari fabel Sentani, di antaranya cinta terhadap Tuhan dan cinta

makhluk ciptaan-Nya, kerja keras, kejujuran, dan rendah hati. Stkip, N., Tuanku, P., Riau, T., Studi, P., Anak, P., & Dini, U. (2015) meneliti pantang larang, sastra lisan masyarakat Melayu Kampar. Ungkapan pantang larang memiliki relevansi pada pendidikan karakter; Surya (2017) menggunakan model pembelajaran pendidikan karakter pada abad ke-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.

Penelitian yang mengeksplorasi cerita dan merahasiakan sesuatu kepada anak-anak selama era Holocaust. Diteliti Gildersleeve & Batorowicz, B.(2017) di Roberto Benigni Hidup itu indah 'Life is Beautiful' (1997) dan Mark Herman The Boy in the Striped Piyama (2008) orang tua berusaha menyembunyikan informasi perang kepada anak-anak, guna mencegah kecemasan. Di kontraskan dengan dokumen sejarah Dongeng dari Auschwitz tidak menyangkal kenyataan hidup yang mengerikan di kamp, tetapi menggunakan genre dongeng peri sebagai jaminan moralitas dan kelangsungan hidup. Cremin, Flewitt, R., Swann, J., Faulkner, D., & Kucirkova, N. (2017) meneliti Pendekatan Vivian Gussin Paley untuk bercerita dan berakting. Dalam kasus ini diteliti anak usia 3 hingga 5 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan narasi anak dikonstruksi bersama selama interaksi antara orang dewasa dan anak dan teman sebaya model lisan, sebagaimana cerita mereka ditulis oleh orang dewasa kemudian didramatisasi oleh teman-teman mereka. Kajian ini berkontribusi secara

signifikan terhadap pengetahuan tentang bagaimana narasi anak-anak muda dikonstruksi bersama melalui beberapa mode di kelas.

Penelitian (Betawi, 2018:1) memberikan wawasan integritas moral anak-anak di sekolah Indonesia di Amman, Yordania. Penelitian ini mengukur efektivitas program pendidikan karakter yang diimplementasikan di satu sekolah swasta pada anak-anak. Pengukuran peningkatan integritas moral pada anak-anak dalam empat dimensi yang berbeda (empati, kejujuran, rasa hormat, dan keberanian). Hasilnya menunjukkan signifikansi skala integritas moral yang tidak meningkat dalam uji post mendukung kelompok eksperimen. Terakhir penelitian (Hodges, T. S., McTigue, E., Wright, K. L., Franks, A. D., & Matthews, S. D., 2018) penulis membingkai penelitian dalam teori membaca, tanggapan pembaca dan teori pengkodean ganda, serta teori perkembangan instruksi dengan mendesain ulang peta cerita, untuk mempertahankan manfaat instruksi struktur teks, juga memfasilitasi siswa mencapai tingkat pemahaman berdasarkan karakter yang lebih dalam. Dibingkai dalam teori tanggapan pembaca, teori pengkodean ganda, dan teori perkembangan pengambilan perspektif, anak-anak meningkatkan pengetahuan tentang teks sambil mengambil perspektif karakter yang ada di dalamnya.

Fabel merupakan cerita kehidupan hewan yang berperilaku manusia. Fabel ini dapat dijadikan sarana membentuk karakter anak dari segi kepribadian, mengasah emosi dan imajinasi. Karena ketertarikan anak kepada binatang tinggi, dongeng mengambil binatang sebagai tokohnya. Melalui cerita fabel kepada anak orang tua gampang menanamkan nilai kepribadian. Mengajarkan kepada anak

perilaku tidak sombong, rendah hati. Kerendahan hati menurut pakar Davis et al., (2011) dan karya Pirical, Davis et al., (2013) dalam (Van Tongeren, 2014:63) merupakan kebajikan yang ditandai down-regulation of egois-motif sebagai pendukung orientasi lainnya, serta pandangan akurat tentang diri sendiri yang dapat diungkapkan dengan berbagai cara (misalnya, pujian, peningkatan kesadaran diri tentang sifat-sifat negatif (Van Tongeren, Green, J. D., Hulsey, T. L., Legare, C. H., Bromley, D. G., & Houtman, A. M., 2014).

Fabel selain ditujukan kepada anak-anak, juga kepada orang dewasa. Karakter yang diperankan oleh binatang, tumbuhan, atau benda mati tersebut dapat dianalogikan dengan karakter manusia yang sesungguhnya (Yono, 2014: 103). Menurut Yono (2014: 105-105) Dalam sastra klasik ada unsur budaya, sejarah, bahkan unsur ideologi di samping aspek emosional, intelektual, sosial, dan moralitas. Adaptasi Cassell and McNeill's (1991:382–385) dalam (Lwin, 2017: 38-39). Tipologi, gerakan pendongeng diklasifikasikan antara lain ke dalam Isyarat mimik: gerakan tangan, lengan atau tubuh seperti pidato (misalnya saat memberlakukan atau meniru tindakan karakter tokoh. “Para pendongeng dari tradisi ini ada nilai kesenangan, kesombongan, dan prasangka manusia biasa. Kesenangan dalam hal-hal yang tak terbatas dan abadi. Cerita rakyat dan mitologi Celtic, Irlandia memiliki tradisi merayakan kehidupan pada masa-masa lampau (Dibattista, 2007).

Sejarah Asal usul Genre Fabel diidentikkan dengan Aesop, seorang tokoh dari zaman Yunani klasik. Dia pertama menyebutkan kisah moral Aesopian dibuat oleh Aristophanes, Plato, dan Aristoteles dalam 5–4 abad S.M. Namun, penulis hanya merujuk pada kisah-kisah ini

sebagai bentuk-bentuk retorik persuasif, dan tidak ada koleksi yang bertahan atau analisis kontemporer dari genre tersebut. Bukti sugesti bahwa Aesop menciptakan banyak cerita yang berisi nilai moral, dan diteruskan dalam tradisi lisan selama beberapa abad sebelum ditulis oleh Demetrius dari Phalerum sekitar 300 S.M. Jacobs (1970) dalam Jose, P. E., D’Anna, C. A., & Balsink Krieg, D. (2005). Terjemahan selanjutnya fabel dari Aesopian dibuat oleh orang Yunani dan Romawi, kemudian Perancis, Jerman, dan Penulis Inggris. Jadi, saat ini ada banyak variasi dongeng telah dicetak, dan tidak otentik.

Apa fabel itu? Contoh, "The Tortoise and the Hare", "Kura-kura dan Kelinci" dongeng ini dianggap sebagai genre khas karena sering dicetak ulang. Tetapi mengapa dianggap prototipikal? Perry, 1959 dalam (Jose, D’Anna, C. A., & Balsink Krieg, D., 2005). mendefinisikan fabel sebagai “Sebuah dongeng berhubungan suatu peristiwa fiktif di masa lalu untuk tujuan yang jelas serta menggambarkan suatu kebenaran; dan “pencerita sebuah dongeng, fabel, prihatin sebelum semuanya dengan makna metaforis dari ceritanya”. Karakteristik fabel adalah (a) panjang pendeknya, (b) fitur berbicara binatang sebagai metafora manusia, dan (c) melibatkan tindakan signifikan secara moral yang terstruktur dalam narasi untuk pembentukan moral. Fabel “Kura-kura dan Kelinci”, kelinci terlalu percaya diri, tukang tidur, dan kehilangan ras pada kura-kura yang terus-menerus lamban. Narasi ini tampaknya akan menanamkan pesan moral dalam domain tindakan manusia, ketekunan akan dihargai tetapi bukan kemalasan dan terlalu percaya diri. Fabel ini membatasi genre ke narasi sederhana. Keringkasannya memungkinkan mengingat dan menceritakan kisah-kisah dalam tradisi

lisan tempat fabel diciptakan. Selain itu, keringkasan ini dianggap sesuai dengan anak-anak (Jose, D'Anna, C. A., & Balsink Krieg, D., 2005).

Banyak definisi karakter yang bersifat kompleksitas. Wynne dan Walberg (1984) karakter didefinisikan sebagai perilaku atau kata-kata yang relevan secara moral. Definisi lainnya menggambarkan karakter sebagai seperangkat nilai moral di dalam pikiran, kasih sayang, dan perilaku seseorang secara konsisten (Licokona, 1999). Selain itu, karakter sering mengacu pada pendekatan umum individu terhadap tanggung jawab kehidupan sosial yang didukung oleh perolehan keterampilan pro-sosial, pengetahuan reaksi emosional pro-sosial terhadap kesulitan orang lain (Hay, Nash, & Pedersen, 1981) seperti kehidupan pinggiran kota telah menciptakan homogenisasi di lingkungan binaan, gaya hidup, sikap, dan nilai-nilai dari penduduk mereka. Pinggiran kota mewujudkan kekuatan ekonomi, politik, dan budaya yang besar di Amerika Utara (Onusko, 2015) subjek-subjek yang terpinggirkan, fenomena ekonomi (Lee, 2018). Berkowitz (1997) membuat perbedaan antara moral, kualitas karakter dan yang bukan. Kualitas moral tidak secara khusus bermoral, tetapi mendukung tindakan moral (misal keberanian, kreativitas, dan ketekunan). Jadi, karakter merupakan tingkah laku seseorang (Ainusyamsi dan Fadlil, 2010: 31).

Sastra menyajikan model kehidupan dengan tokoh-tokoh berkarakter yang pantas diteladani (Nurgiyantoro, 2010:36). Pembentukan karakter bangsa diupayakan melalui pendidikan nilai yang diperoleh melalui lingkungan, keluarga, teman, dan media massa yang dapat dilaksanakan sejak usia dini (Wening, 2012: 64). Sastra klasik merupakan sarana penemuan jati diri bangsa (Kosasih, 2013: 227). Sastra

merupakan inspirasi yang dapat dibentuk variannya (alur, karakter tokoh, dan setting) menurut (Hutchison, 2013: 45). Menurut Wyne kata karakter bersumber dari bahasa Yunani "Charassian" to mark. Karakter artinya sifat-sifat kejiwaan, ahlak atau budi pekerti (Anwar, 2013: 4). Pendidikan karakter dalam hubungannya dengan sesama berupa karakter peduli, santun, dan demokratis (Harsono, 2014). Pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Maryasa, Iqbal Hilal, dan Eka sofya Agustina, 2014:5).

Karakter adalah cara berpikir dan berperilaku setiap individu untuk hidup dan bekerja sama dalam lingkup, keluarga, masyarakat, bangsa, dan Negara (Setiawati, 2015: 66). Kesusatraan menanamkan kebenaran tentang kehidupan seperti tanggung jawab dalam kehidupan yang berkaitan dengan moral (Brower, 2015:65). Ruang lingkup orang terletak pada kekuatannya mempengaruhi orang-orang di sekitarnya, ruang lingkup tanggung jawab (Bracken, 2018:7).

Rekonseptualisasi masa kecil selalu muncul perbedaan aspek afektif (Sherbine, 2015: 785). Selanjutnya pendidikan karakter merupakan suatu proses membina budi pekerti peserta didik (Setiawati, 2015: 68). Karakter adalah sebuah akumulasi kebiasaan yang dilakukan hingga orang itu memiliki kesadaran diri (Waryanti, 2015: 163). Menurut Ernawati (2017: 120) pendidikan karakter adalah pendidikan yang bertujuan memberikan tuntunan kepada peserta didik untuk mengembangkan nilai-nilai dan karakter yang telah tertanam pada dirinya masing-masing secara sadar baik di sekolah ataupun di lingkungan sekitar.

Secara keseluruhan, definisi ini menyarankan pembentukan karakter di masa kecil bergantung pada

pengembangan dasar sosial emosional dan kemampuan kognitif, termasuk kemampuan membedakan antara benar dan salah, kemampuan membedakan perspektif orang lain, akuisisi sosial, manifesta-perilaku prososial, dan kemampuan memiliki dan menggunakan pengetahuan yang berharga untuk rasa sejahtera. Namun, masih belum jelas apakah proses ini berkembang selama masa kanak-kanak untuk membentuk struktur (Shoshani, 2018). Karakter dipadankan dengan akhlak, kebiasaan, perangai, dan tabiat (Widyawanti dan Ida, 2018: 3).

Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional (2011: 10) telah merumuskan pendidikan karakter yang mencakup aspek-aspek sebagai berikut: (1) religius; (2) jujur, (3) Toleran, (4) disiplin, (5) kerja keras, (6) kreatif, (7) mandiri, (8) demokratis, (9) rasa ingin tahu, (10) semangat kebangsaan, (11) cinta tanah air, (12) menghargai prestasi, (13) bersahabat atau komunikatif, (14) cinta damai, (15) gemar membaca, (16) peduli lingkungan, (17) Peduli Sosial, (18) tanggung Jawab.

Enam karakter ditekankan dalam Program Anak Usia Dini Kurikulum prasekolah nasional, yaitu "Nuri Kurikulum" adalah kurikulum umum untuk anak-anak usia 3 hingga 5 tahun di Korea Selatan dilaksanakan pada 2012 untuk anak usia 5 tahun, kemudian diperluas ke anak-anak usia 3 dan 4 pada tahun 2013. "Nuri Kurikulum" memastikan kualitas diberbagai pengaturan dan mempromosikan kontinuitas antara pendidikan anak usia dini dan sekolah dasar (Organisasi bidang Kerjasama dan Pengembangan Ekonomi, 2012). Ini menekankan pendidikan karakter yang mempertegas bahwa sikap dasar, kebiasaan, dan sifat-sifat karakter terbentuk pada anak usia dini memiliki

efek seumur hidup dan pendidikan prasekolah memiliki pengembangan efek yang kuat pada bidang-bidang ini (Lee, 2013). Pada tahun 2009, the Ministry of Education, Science, and Technology (MEST) membuat kebijakan baru tentang perlunya pendidikan karakter pada anak usia dini (Yang, Lee, MEST, 2012).

Penekanan enam karakter utama pada awal program masa kecil, sebagai berikut: 1. Peduli anak, peduli terhadap hak dan martabatnya sendiri, orang lain, semua makhluk hidup, dan lingkungan-berhubungan erat dengan eksistensi manusia. Anak-anak belajar bahwa orang harus melindungi lingkungan alam untuk memastikan keharmonisan koeksistensi manusia dan alam, dan mereka belajar kepedulian dan perhatian untuk teman, keluarga, tetangga, hewan, dan tumbuhan. 2. Menghormati anak-anak, mempertimbangkan tata cara menghormati diri sendiri dan orang lain serta menghargai hubungan dengan orang tua, saudara, tetangga, dan semua orang secara individual di dunia. Mereka belajar tidak sendirian; mereka tinggal bersama dengan orang lain dalam suatu Komunitas internasional. Anak-anak melihat, mendengar, merasakan, dan mengerti bahwa orang berbeda, dan belajar saling menerima dan kerja sama. Mereka belajar rasa hormat mengenai budaya dan tradisi sendiri, orang lain, dan kehidupan lingkungan sekitarnya.

3. Kerja sama, kerja sama adalah kesediaan berkontribusi pada kelompok yang bekerja bersama secara berurutan untuk mencapai tujuan dan tugas bersama. Kerja sama termasuk berbagi pendapat, informasi, dan sumber daya; membentuk ikatan; dan mengakui tanggung jawab pribadi dan usaha kelompok. Anak belajar bagaimana mempertahankan hubungan interpersonal yang positif dan interdependensi, pribadi tanggung jawab,

dan bekerja sama dengan orang lain dalam kelompok. 4. Berbagi, berbagi tidak hanya menggunakan material juga berarti terus menerus-bekerja untuk kebutuhan orang lain dari hati yang baik tanpa harapan menerima sesuatu kembali. Anak-anak belajar memahami artinya berbagi dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan. 5. Memesan -Order adalah nilai inti demokrasi dan kebajikan yang harus ditanamkan pada anak di order to live sebagai warga negara yang demokratis. Anak-anak belajar bagaimana mematuhi perintah dan mengikuti aturan hukum. 6. Berbakti, kesopanan, kesalehan. Berbakti adalah konsep dasar cinta dan hormat kepada orang tua dan leluhur. Ini adalah salah satu yang paling mendasar dan kebajikan-kebajikan penting yang ingin orang tua kembangkan pada anak-anak mereka (Lee, 2013).

METODOLOGI

Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Data yang digunakan berupa deskripsi kata-kata dan frasa kualitatif. Nilai karakter dideskripsikan berdasarkan kutipan yang ada dalam fabel. Penelitian ini menggunakan pendekatan objektif. Sumber data berasal dari URL: <http://www.dongenganakindonesia1.com/2014/06/cerita-si-kancil-kerbau-dan-buaya.html>; <http://ceritadongeng-indonesia.blogspot.com/2015/08/kisah-dongeng-bangau-dan-ker.html>; <http://kumbercer.blogspot.com/2016/02/cerita-rusa-dan-kura-kura.html>; dan <http://repository.kemdikbud.go.id/3096/1/Kumpulan%20Cerita%20Fabel%20Sulawesi%20Selatan.pdf>. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik noninteraktif dengan melakukan pembacaan intensif pada fabel dan melakukan pencatatan secara aktif dengan metode analisis isi. Validitas data

untuk menguji validitas penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data dan triangulasi metode. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif. Analisis data dilakukan dengan mengikuti model Miles dan Huberman (1994), yaitu: (1) melakukan identifikasi cerpen sebagai objek penelitian, (2) melakukan reduksi data, (3) menyajikan data, (4) menginterpretasikan data yang diperoleh sesuai teori, dan (5) menyusun simpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pendidikan karakter karakter yang ditemukan dalam kelima fable ini beragam. Judul fable tersebut adalah Kuda dengan Lintah, Burung Gagak dengan Siput, Si Kera dan Burung Bangau, Rusa dengan Kura-kura, dan Buaya dengan Kerbau.

Fable Kuda dengan Lintah (FKL). Menceritakan seekor kuda dan lintah yang sedang mencari makan. Bilamana mereka saling bertemu lintah di ejek oleh si kuda sehingga lintah mengajukan tantangan kepada si kuda yaitu mengadakan perlombaan lari. Tantangan itu membuat si kuda tersinggung dan menerima tantangan tersebut. Akhirnya mereka mengadakan perlombaan lari. Lintah menyerahkan aba-aba kepada si kuda. Setelah memberi aba-aba berlailah si kuda dengan sekuat tenaga kemudian lintah langsung melekatkan diri pada kaki si kuda. Ketika sampai di garis finis si lintah langsung melepaskan diri dari kaki si kuda dan menjadi pemenang dalam perlombaan lari tersebut dengan mengatakan telah lama ia menunggu si kuda di garis finis. Si kuda tidak percaya dengan kekalahannya kemudian mengadakan perlombaan ulang, tetapi si lintah tetap menjadi pemenang, kuda merasa malu karena telah mengejek si lintah. Akhirnya karena terlalu capek dan lapar si kuda mati.

Fabel Burung Gagak dengan Siput (FBGS). Menceritakan seekor burung gagak mengajak siput melakukan perlombaan lari. Awalnya siput menolak namun gagak mengejek dan mencela siput. Siput tersinggung dan sakit hati lalu menerima tantangan gagak. Pada hari perlombaan akhirnya siput menang dan gagak memohon kepada siput membersihkan badannya. Saat siput mengeluarkan badannya dari rumah siput, ia dimakan oleh gagak.

Fabel Si Kera dan Burung Bangau (FKB). Menceritakan keadaan di sebuah hutan seekor burung bangau dan kera yang bersahabat. Mereka bekerja sama membuat kebun. Sambil menjaga kebun yang telah mereka buat. Si bangau mencarikan kutu si kera. Setelah itu bergantian si kera yang mencarikan kutu si bangau namun si bangau tidak sengaja mencabut bulu bulu dari si bangau sampai ia tidak dapat terbang mencari makan. Setelah bulunya tumbuh kembali dan ia bisa terbang, ia pun dapat mencari ikan besar di tengah laut dan danau. Si kera yang menyaksikannya. Ia meminta diajari cara menangkap ikan besar. Namun, ia di tipu oleh si bangau bahwa jika ada ikan yang menghempaskan dirinya ke pinggir sungai segeralah memeluknya padahal itu adalah ombak besar tanpa ikan yang kemudian menenggelamkannya.

Fabel Rusa dengan Kura-kura (FRK). Menceritakan seekor rusa sedang berjalan mencari makanan di tengah padang. Di tengah perjalanan ia bertemu seekor kura-kura yang juga sedang mencari makanan dan berjalan sangat lambat. Melihat pergerakan kura-kura yang berjalan lambat, rusa dengan sombongnya mencelanya. Rusa kemudian mengajak kura-kura beradu lomba lari. Keesokan harinya mereka bertemu di tempat yang telah disetujui melaksanakan lomba lari. Di tengah perlombaan rusa yang mengira akan

memenangkan perlombaan justru heran melihat kura-kura dapat mengalahkannya. Setelah peristiwa tersebut, rusa sadar bahwa ia tidak boleh menyombongkan diri dan meremehkan keahlian siapapun.

Fabel Buaya dengan Kerbau (FBK). Menceritakan kampung yang dilanda banjir dahsyat dan seekor buaya hanyut. Setelah banjir surut buaya menyadari sebatang kayu menimpa pangkal ekornya. Tiba-tiba seekor kerbau muncul di sungai. Buaya meminta tolong kepada kerbau. Buaya mengatakan bahwa jika dia bersedia menolongnya dia berjanji tidak akan memakan kerbau lagi dan itu berlaku pada keturunannya. Alangkah terkejutnya kerbau ternyata buaya ingkar janji dan berniat memakannya. Kerbau langsung berunding kepada buaya bahwa sebelum dia dimakan harus ada keterangan dari tiga orang (sesuatu) yang hanyut ditempat itu. Setelah masing-masing menyampaikan pendapatnya dua orang yaitu tikar tua dan nyiru tua berpendapat sama yaitu setelah seseorang berbuat baik pasti akan dibalas dengan kejahatan. Namun berbeda dengan pelanduk yang justru malah mengelabui buaya dan berhasil menyelamatkan kerbau.

Kelima fable di atas memiliki berbagai jenis pendidikan karakter, yaitu: peduli, hormat, kerja sama, penolong, demokrasi, berbakti, rendah hati, kreatif, pemaaf, pemberani, disiplin, kerja keras, jujur, dan religius. Secara lengkap dapat dilihat dalam table 1.1. di bawah ini.

Tabel 1.1 Pendidikan Karakter Fabel

No	Judul	Singkatan	Karakter
1.	Kuda dengan Lintah	FKL	Sopan, kreatif, pemaaf, pemberani
2.	Burung Gagak dengan Siput	FBGS	Kerja sama, kreatif, pemberani, disiplin
3.	Si Kera dan Burung Bangau	FKB	Kerja sama, demokrasi, kerja keras

No	Judul	Singkatan	Karakter
4.	Rusa dengan Kura-Kura	FRK	Hormat, demokrasi, kreatif, pemaaf, pemberani, kerja keras, jujur, religious
5.	Buaya dengan Kerbau	FBK	Peduli, penolong, demokrasi, kreatif, kerja keras, religus

Selanjutnya uraian secara lengkap dapat dilihat di bawah ini.

Peduli

Peduli terhadap hak dan martabatnya sendiri, orang lain, semua makhluk hidup, dan lingkungan berhubungan erat dengan eksistensi manusia. Anak-anak belajar bahwa orang harus melindungi lingkungan alam untuk memastikan keharmonisan ekosistensi manusia dan alam, dan mereka belajar kepedulian dan perhatian untuk teman, keluarga, tetangga, hewan, dan tumbuhan. Fabel Kerbau dan Buaya memperlihatkan tokoh Pelanduk yang peduli kepada Kerbau yang teraniaya. Kutipan dapat dilihat pada data (1) di bawah ini.

(1). “Pelanduk peduli pada kerbau yang dimangsa buaya dengan berteriak agar kerbau melompat setelah sampai di air dangkal sehingga terhindar dari tipuan buaya.” (FBK).

Menghormati

Hormat mempertimbangkan tata cara menghormati diri sendiri dan orang lain serta menghargai hubungan dengan orang tua, saudara, tetangga, dan semua orang secara individual di dunia. Mereka belajar tidak sendirian; mereka tinggal bersama dengan orang lain dalam suatu komunitas internasional. Anak-anak melihat, mendengar, merasakan, dan mengerti bahwa orang berbeda, dan belajar saling menerima dan kerja sama. Mereka belajar

rasa hormat mengenai budaya dan tradisi sendiri, orang lain, dan kehidupan lingkungan sekitarnya. Rasa hormat sebagai sikap saling menghormati satu sama lain, hormat kepada yang lebih tua, menyayangi yang muda. Pada kalangan masyarakat Indonesia dua hal tersebut sudah langka terjadi karena tidak ada kesadaran di dalam diri masing-masing. Data (2) memperlihatkan tokoh Rusa yang menghormati kura-kura karena telah memperoleh kemenangan.

(2) Menghormati kura-kura atas prestasi, “rusa mengakui kemenangan kura-kura yang telah mengalahkannya dalam perlombaan lari.” (FRK)

Kerja Sama

Kerja sama adalah kesediaan berkontribusi pada kelompok yang bekerja bersama secara berurutan untuk mencapai tujuan dan tugas bersama. Kerja sama termasuk berbagi pendapat, informasi, dan sumber daya; membentuk ikatan; dan mengakui tanggung jawab pribadi dan usaha kelompok. Anak belajar bagaimana mempertahankan hubungan interpersonal yang positif dan interdependensi, pribadi tanggung jawab, dan bekerja sama dengan orang lain dalam kelompok ditunjukkan pada kutipan.

(3). “Siput bekerja sama dengan teman-temannya untuk mempersiapkan perlombaan” (FBGS).

(4). “Untuk perintang waktu, sambil menjaga kebun mereka memutuskan untuk saling mencari kutu” (FKB)

Berbagi, Penolong

Berbagi tidak hanya menggunakan material juga berarti terus menerus bekerja untuk kebutuhan orang lain dari hati yang baik tanpa harapan menerima sesuatu kembali. Anak-anak belajar memahami artinya berbagi dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan.

(5) “Buaya hanyut di sungai dan tertindih kayu sehingga susah untuk bergerak, maka kerbau menolong dengan menaikkan keatas pinggang dan membawanya kesungai.” (FBK).

Demokrasi

Demokrasi adalah nilai inti demokrasi dan kebajikan yang harus ditanamkan pada anak diorder to live sebagai warga negara yang demokratis. Anak-anak belajar bagaimana mematuhi perintah dan mengikuti aturan hukum. Menyelesaikan sesuatu berdasarkan kesepakatan. (6) “Sambil berbincang akhirnya mereka sepakat untuk membuat kebun bersama” (FKB).

(7).“Sesudah keduanya mufakat lalu terbanglah burung bangau itu melayang-melayang di atas permukaan laut” (FKB).

(8).“Akhirnya kura-kura dan rusa sepakat untuk melakukan lomba lari.” (FRK).

(9).“Sebelum kerbau dimangsa buaya, mereka sepakat mendengarkan dahulu pendapat tiga orang (Pelanduk, tikar, dan nyiru) yang hanyut di sungai itu tentang adakah suatu perbuatan yang baik dibalas dengan kejahatan?”. (FBK).

Berbakti,

Berbakti, kesopanan, kesalehan. Berbakti adalah konsep dasar cinta dan hormat kepada orang tua dan leluhur. Berkata baik merupakan sikap berbicara yang penuh dengan kesopanan dan mampu menempatkan bahasa yang pantas sesuai dengan situasi dan kondisi kepada siapa kita bicara. Rendah hati ini adalah salah satu yang paling mendasar dan kebajikan-kebajikan penting yang ingin orang tua kembangkan pada anak-anak mereka (Lee, 2013). Tokoh lintah menunjukkan kesopanan dalam berbicara kepada kuda, seperti dalam data (10) di bawah ini.

(10) “ Secara sopan lintah menyerahkan kepada si kuda untuk memberi aba-aba” (FKL)

Kreatif

Kreatif merupakan daya cipta, mempunyai kemampuan untuk mampu menciptakan yang baru. Kereatif merupakan usaha yang dilakukan oleh para tokoh agar lepas dari kesulitan atau berhasil meraih sesuatu seperti juara dalam lomba lari. Data (11), (12), (13), dan (14) menunjukkan secara jelas usaha kereatif yang dilakukan oleh lintah, siput, kura-kura, dan pelanduk.

(11) “Lintah menempelkan dirinya kepada si kuda yang telah berlari dan melepaskan diri di garis finis dan menjadi pemenang” (FKL)

(12) “Liput berusaha untuk selalu mencari jalan keluar agar menang dari gagak” (FBGS)

(13) Kura-kura mencari cara agar dia menang dalam perlombaan lari dengan rusa. Dan akhirnya menang (FRK)

(14) “Pelanduk berusaha melepaskan kerbau dari cengkraman buaya dengan berpura-pura tuli agar kerbau pergi ke pinggir sugai sehingga buaya tak dapat lagi mengikuti kerbau”. (FBK).

Pemaaf

Pemaaf merupakan unsur pengakuan kekeliruan, keteledoran, kesalahan yang telah dilakukan seseorang kepada sesamanya tanpa adanya rasa benci dan dendam. Salah satu wujudnya yaitu meminta maaf. Kutipan dapat dilihat dalam data (15) dan (16) di bawah ini.

(15) “Kuda mengakui kesalahan dan menyesal telah mengejek si lintah dan meminta maaf kepada si lintah” (FKL)

(16) “Akhirnya rusa memutuskan berdamai dan minta maaf kepada kura-kura dan tidak lagi memandang rendah si kura-kura.” (FRK).

Pemberani

Pemberani, merupakan sifat pantang menyerah. Seseorang yang pantang menyerah. Seseorang pernah mengalami kegagalan dia selalau mencari cara agar terhindar dari kegagalan tersebut untuk kedua kalinya.

(17). “Si lintah mengajukan tantangan untuk berlomba lari karena telah di ejek oleh si kuda” (FKL)

(18). Burung gagak mengajak siput untuk melakukan perlombaan lari. Awalnya siput menolak namun gagak kemudian mengejek dan mencela siput. Siput tersinggung dan sakit hati lalu menerima tantangan gagak. (FBGS).

(19). Keesokan harinya mereka bertemu di tempat yang telah disetujui untuk melaksanakan lomba lari.(FRK)

Disiplin

Disiplin merupakan perasaan taat dan patuh terhadap nilai-nilai yang dipercaya merupakan tanggung jawabnya. Disiplin merupakan kebiasaan melaksanakan sesuatu sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, seperti dalam data (20) di bawah ini.

(20) Yaitu ditunjukkan pada kutipan “Keduanjayadatang tepat waktu dihari perlombaan yang telah disepakati. (FBGS)

Kerja keras

Kerja keras merupakan sebuah perbuatan yang mulia. Seseorang yang melaksanakan sesuatu secara sungguh-sungguh untuk bisa mendapatkan apa yang dia inginkan seperti yang diperlihatkan dalam tokoh kera, burung bangau dan rusa dalam data (21), (22), dan (23) di bawah ini.

(21)“Pada hari yang ditentukan mereka pergi menebas rumput di lereng gunung untuk dijadikan kebun lalu ditanami jagung” (FKB)

(22).“Pagi hari di sebuah padang seekor kura-kura sedang mencari makanan dengan menyusuri hutan belantara.” (FRK).

(23). “Setelah burung bangau tidak dapat terbang lagi.Setiap pagi ia hanya mencari belalang di pinggir sawah dekat lereng gunung itu. Ia hanya melompat-lompat mengejar belalang karena tidak dapat terbang”. (FBK)

Jujur

Jujur merupakan perilaku yang mencerminkan adanya kesesuaian anatar hati, perkataan, dan perbuatan. Jujur merupakan salah satu sifat manusia yang sulit diterapkan. Sifat jujur biasanya diterapkan oleh orang-orang yang sudah terlatih sejak kecil. Tokoh kura-kura jujur kepada rusa bahwa dia lamban berjalan, data (24) di bawah ini.

(24). Kura-kura mengakui kekurangannya yaitu sangat lambat dalam berjalan dan merasa tidak mampu mengalahkan rusa.” (FRK).

Religius

Religius adalah sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya. Tokoh Kura-kura menyerahkan sepenuhnya kepada Tuhan apa yang akan terjadi. Begitu pula tokoh Kerbau, seperti dalam data (25) dan (26) di bawah ini.

(25) Kita belum tahu apa yang akan kejadian nanti, bagaimana kehendak Tuhan. Mungkin saya tidak dapat berlari karena terlalu banyak makan (FRK)

(26).“Kerbau berdoa di dalam hatinya, meminta perlindungan dari tuhan yang maha adil agar ia dapat terhindar dari buaya.” (FBK).

PEMBAHASAN

Fabel yang diangkat dari masyarakat Sulawesi Selatan pada penelitian ini menonjolkan karakter pemberani, kreatif dan kerja sama. Berbeda dengan penelitian (Yono, 2014) fabel Sentani, di antaranya cinta terhadap Tuhan dan cinta makhluk ciptaan-Nya, kerja keras, kejujuran, dan rendah hati. Penelitian ini menemukan berbagai karakter yang dapat digunakan untuk anak usia dini dalam peningkatan kualitas moral yang sejalan dengan penelitian Jose, D'Anna, C. A., & Balsink Krieg, D, (2005) dan Brower (2015). Fable rusa dengan kura-kura dan Buaya dengan Kerbau memiliki unsur karakter religi. Religi merupakan salah satu unsur budaya yang harus ditanamkan sejak usia dini sesuai penelitian Khimji & Maunder, R. E. (2012) isi cerita anak-anak yang dapat memberikan wawasan budaya. Surya (2017) menggunakan model pembelajaran pendidikan karakter pada abad ke-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 yang mendukung penelitian ini. Penelitian (Betawi, 2018) memberikan wawasan integritas moral anak-anak di sekolah.

Sastra anak dapat dimanfaatkan pada pendidikan setiap jenjang usia (Irawati dan Neli Purwani, 2013). Fable Kuda dengan Lintah memperlihatkan kesantunan tokoh lintah terhadap kuda. Hal ini membuktikan perlunya penekanan penggunaan bahasa yang sopan pada anak (Harsono, 2014). Penelitian ini mendukung penelitian Spencer, Petersen, D. B., Slocum, T. A., & Allen, M. M. (2014) tentang kemampuan pemahaman cerita anak parasekolah dan kaitannya dengan penguasaan bahasa.

Ada berbagai tokoh yang pantas diteladani (Nurgiyantoro, 2010) dalam fable karena kecerdikannya seperti kancil. Tokoh yang memiliki kemampuan mempengaruhi orang di sekitarnya dan memiliki tanggung jawab (Bracken, 2018). Tokoh ini mengalami varian (Hutchison, 2013).

Hasil penelitian ini mengungkapkan adanya berbagai hal yang pantang dilakukan yaitu meninggalkan seseorang bilamana tidak dibutuhkan atau menolong orang karena ada maunya seperti dalam fable Buaya dengan Kerbau, orang menganyutkan nyiru dan tikar tua di sungai karena tidak digunakannya lagi. Hal ini sesuai penelitian Nurmarlina (2015) tentang ungkapan pantang larang memiliki relevansi pada pendidikan karakter. Penelitian yang mengeksplorasi cerita dan merahasiakan sesuatu kepada anak-anak dengan cara penyampaian sesuatu secara tidak langsung yaitu melalui perantara binatang sebagai alegori hal ini sesuai penelitian Gildersleeve & Batorowicz, B.(2017) orang tua berusaha menyembunyikan informasi perang kepada anak-anak, guna mencegah kecemasan.

Anak usia dini perlu didongengkan melalui orang tua di rumah dan guru di sekolah. Hal ini mendukung penelitian (Hodges, T. S., McTigue, E., Wright, K. L., Franks, A. D., & Matthews, S. D., 2018) perlunya pendalaman karakter melalui membaca, menulis, dan berbicara dan mendengarkan dan perlunya anak memiliki keterampilan berbahasa (Maryasa, Iqbal Hilal, dan Eka Sofyan Agustina, 2014). Pendidikan karakter dimulai di lingkungan keluarga (Wenning, 2012) untuk mempertahankan jati diri bangsa (Kosasih, 2013). Pedongeng perlu menyertainya dengan akting agar anak dengan mudah mentransfer nilai karakter dongeng tersebut sebagaimana dikemukakan Cremin, Flewitt, R., Swann,

J., Faulkner, D., & Kucirkova, N. (2017) yang menegaskan perlunya bercerita sambil berakting.

Ada empat belas (14) jenis karakter yang ditemukan dalam penelitian ini, yaitu peduli, hormat, kerja sama, penolong, demokrasi, berbakti, rendah hati, kreatif, pemaaf, pemberani, disiplin, kerja keras, jujur, dan religius. Penelitian ini memiliki nilai karakter yang kurang dibandingkan dengan Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional (2011) telah merumuskan delapan belas pendidikan karakter, yaitu: mandiri, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, dan gemar membaca. Selanjutnya bila dibandingkan dengan karakter dalam kurikulum Nuri di Korea Selatan dalam penelitian ini tidak ditemukan karakter berbagi, berbagi tidak hanya menggunakan material juga berarti terus menerus bekerja untuk kebutuhan orang lain dari hati yang baik tanpa harapan menerima sesuatu kembali. Anak-anak belajar memahami artinya berbagi dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan (Lee, 2013) padahal karakter ini dapat menjadikan anak lebih mandiri dan sukses terhindar dari problem sosial, pengemis.

Berdasarkan nilai karakter yang ditemuan dalam fabel maka perlu memperhatikan lima kriteria atau asumsi, mendekati pengasuhan anak usia dini (sejak bayi) dan pendidikan dini anak-anak dengan cara yang sejalan dengan orientasi perspektif anak yaitu: 1. Melihat anak itu sebagai pribadi. Sebuah prasyarat untuk perspektif berorientasi anak bahwa anak dilihat sebagai seseorang dengan kebutuhan yang sama dengan manusia lainnya untuk dilihat, dihormati, termasuk, dicintai, dan di dipengaruhi oleh orang lain sebab rekonseptualisasi masa kecil selalu muncul perbedaan aspek afektif (Sherbine, 2015); 2. Keikutsertaan dan empati terhadap anak. 3. Sikap interpretatif

menghormati anak, ungkapan-ungkapan dan arti kehidupan dunia. Ini melibatkan ucapan sebagai ekstensi yang berarti dari seorang anak cara memahami dan mengalami menjelajahi anak itu dunia dari artinya sebagai objek studi dalam dirinya sendiri, bukannya mengurangnya dengan mengupasnya dengan cara-cara pemahaman orang dewasa. 5. Perawatan dini dan pendidikan adalah proses dialogis antara anak dan pengasuh/guru, keduanya berkontribusi pada tujuan pembelajaran dan terkadang guru dominan. Melalui sinyal ekspresif dan banding, seorang anak mengundang pengasuh untuk merespon dengan cara tertentu.

Demikian baik si anak maupun pengasuh bertanggung jawab bersama dalam pendidikan yang diterima anak (Sommer, Pramling Samuelsson, I., & Hundeide, K., 2013). Pendidikan karakter merupakan suatu proses membina budi pekerti peserta didik (Setiawati, 2015).

Karakter sebagai akumulasi kebiasaan yang dilakukan hingga orang itu memiliki kesadaran diri (Waryanti, 2015). Ernawati (2017) menegaskan bahwa pendidikan karakter adalah pendidikan yang bertujuan memberikan tuntunan kepada peserta didik.

KESIMPULAN

Pendidikan karakter karakter yang ditemukan dalam kelima fabel ini beragam. Judul fabel tersebut adalah Kuda dengan Lintah, Burung Gagak dengan Siput, Si Kera dan Burung Bangau, Rusa dengan Kura-kura, dan Buaya dengan Kerbau. Pendidikan karakter yang ditemukan ada empat belas yaitu: peduli, hormat, kerja sama, penolong, demokrasi, berbakti, rendah hati, kreatif, pemaaf, pemberani, disiplin, kerja keras, jujur, dan religius.

Pendidikan karakter dalam fabel dapat diterapkan pada pembentukan

karakter anak usia dini dengan pengasuhan anak usia dini (sejak bayi) dan pendidikan dini anak-anak dengan cara yang sejalan dengan orientasi perspektif anak, yaitu: 1. Melihat anak itu sebagai pribadi; 2. Keikutsertaan yang empati dengan anak; 3. Sikap interpretatif menghormati anak ungkapan-ungkapan dan arti kehidupan dunia; 4. Membimbing anak dengan cara yang sensitif dengan menyesuaikan dan memperluas inisiatif mereka dan cara-cara pemahaman ke arah tujuan atau objek pendidikan, seperti mendukung dan mendorong minat dan keterlibatan emosional dan eksplorasi dalam tugas dan kegiatan yang penting untuk perkembangan mereka; dan 5. Perawatan dini dan pendidikan adalah proses dialogis antara anak dan pengasuh/guru, keduanya berkontribusi pada tujuan pembelajaran terkadang guru dominan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada reviewer, monev penelitian dan teman sejawat yang telah memberikan saran perbaikan artikel ini. Terkhusus kepada rekan yang membantu pengumpulan data.

DAFTAR PUSTAKA

Anwar, H. S. (2013). Membangun Karakter Bangsa.” *Jurnal At-Ta’dibe*. *Jurnal Al-Ta’dib*, 8(1), 1–17.

Betawi, A. (2018). Calling for character education: Promoting moral integrity in early childhood education in Jordan. *Early Child Development and Care*, 0(0), 1–12. <https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1489383>

Bower, C., Conan, A., Bernard, G., Archer, W., Bennett, A., Chesterton, G. K., ... Mase, J. (2015). *Against Moral*

Seriousness as a Literary Value: Casement, Conrad, and Leavis. <https://doi.org/10.1093/camqtly/bfu037>

- Budiman, M. (2012). Meninjau kembali hubungan antara sastra dan budi pekerti. *Jurnal Pendidikan Karakter*.
- Cremin, T., Flewitt, R., Swann, J., Faulkner, D., & Kucirkova, N. (2018). Storytelling and story-acting: Co-construction in action. *Journal of Early Childhood Research*, 16(1), 3–17. <https://doi.org/10.1177/1476718X17750205>
- Dibattista, M. (2007). Yeats as a Writer of Fiction, 9(1), 45–58. <https://doi.org/10.1093/litimag/imm011>
- E, K. (2013). Sastra Klasik sebagai Wahana Efektif dalam Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
- Endang, W. (2015). Pembelajaran Sastra Berbasis Karakter. *Jurnal Bhasa Dan Sastra*, 2(2), 157–164.
- Ernawati. (2017). Menumbuhkan nilai Pendidikan Karakter Anak Melalui Dongeng Fabel dalam Pembelajaran. *Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4, 120–133.
- Gildersleeve, J., & Batorowicz, B. (2018). ‘He is telling us fairy tales’: parental anxiety and wartime childhood in *Life is Beautiful*, *The Boy in the Striped Pajamas* and *Fairy Tales from Auschwitz*. *Holocaust Studies*, 24(1), 26–44. <https://doi.org/10.1080/17504902.2017.1340074>
- Hay, D. F., Nash, A., & Pedersen, J. (1981). Responses of Six-Month-Olds to The Distress of Their Peers. *Child Development*, 52(3), 1071–1075.
- Hodges, T. S., McTigue, E., Wright, K. L., Franks, A. D., & Matthews, S. D.

- (2018). Transacting With Characters: Teaching Children Perspective Taking With Authentic Literature. *Journal of Research in Childhood Education*, 32(3), 343–362.
- Hutchison, H. (2013). Just Literary: Henry James and “the Law School Experiment.” *Literary Imagination*, 15(1), 36–47. <https://doi.org/10.1093/litimag/imt025>
- Irawati, R. P. dan N. P. (2013). Nilai-Nilai Moralitas dan Budaya Asing Dalam Sastra Anak Terjemahan Melalui Pemaknaan Sastra Anak Oleh Anak. *Lingua*, 9(1), 46–53.
- Jose, P. E., D’Anna, C. A., & Balsink Krieg, D. (2005). Development of the Comprehension and Appreciation of Fables. *Genetic, Social, and General Psychology Monographs*, 131(1), 5–37.
- Khimji, F., & Maunder, R. E. (2012). Mediation Tools in Story Construction: An investigation of cultural influences on children’s narratives. *Journal of Early Childhood Research*, 10(3), 294–308.
- Lee, G.-L. (2013). Re-emphasizing Character Education in Early Childhood Programs: Korean Children’s Experiences. *Childhood Education*, 89(5), 315–322. <https://doi.org/10.1080/00094056.2013.830907>
- Lickona, T. (1999). Character Education: Seven Crucial Issues. *Action in Teacher Education*, 20(4), 77–84. <https://doi.org/10.1080/01626620.1999.10462937>
- Lwin, S. M. (2017). Narrativity and creativity in oral storytelling: Co-constructing a story with the audience. *Language and Literature*, 26(1), 34–53. <https://doi.org/10.1177/0963947016686602>
- Marta, R. A. (2014). Peran Sastra dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Anak Bangsa. *Wahana Didaktika*.
- Maryasa, Rizki, Iqbal Hilal, dan E. S. A. (2014). Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SMPN 1 Gunungsugih. *Jurnal Kata, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1–12.
- Nurgiyantoro, B. (2010). Sastra Anak dan Pembentukan Karakter. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 29, 25–36.
- One, S. T. (2005). No Title. *European Early Childhood Education Research Journal*, 13(2), 25–39.
- Setiawati, L. (2015). Pembentukan Karakter siswa Melalui Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 16(1), 65–73.
- Sherbine, K. (2016). Emerging childhoods and immanent becomings: considering difference in one child’s encounters with popular culture. *Discourse*, 37(5), 785–797. <https://doi.org/10.1080/01596306.2015.1075732>
- Shoshani, A. (2018). Young Children’s Character Strengths and Emotional Well-Being: Development of The Character Strengths Inventory for Early Childhood. *The Journal of Positive Psychology*, 1–17.
- Sommer, D., Pramling Samuelsson, I., & Hundeide, K. (2013). Early childhood care and education: A child perspective paradigm. *European Early Childhood Education Research Journal*, 21(4), 459–475. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2013.845436>
- Spencer, T. D., Petersen, D. B., Slocum, T. A., & Allen, M. M. (2015). Large group narrative intervention in Head Start preschools: Implications for response to intervention. *Journal of Early Childhood Research*.

<https://doi.org/10.1177/1476718X13515419>

- Suryaman, M. (2018). Pendidikan karakter Melalui Pembelajaran Sastra. *Cakrawala Pendidikan, Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 29(edisi Khusus), 112–126.
- Van Tongeren, D. R., Green, J. D., Hulsey, T. L., Legare, C. H., Bromley, D. G., & Houtman, A. M. (2014). A Meaning-Based Approach to Humility: Relationship Affirmation Reduces Worldview Defense. *Journal of Psychology and Theology*, 42(1), 62–69.
- Wahyu. (2011). Masalah dan Usaha Membangun Karakter Bangsa. *Jurnal Komunitas*, 3(1), 138–149.
- Wenning, S. (2012). Pembentukan Karakter Bangsa Melalui Pendidikan Nilai. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(1), 55–64.
- Yenni Fitra Surya. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Abad 21\ pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 1(2), 148–155.
- Yono, S. (2014). Nilai Edukasi dalam Fabel Sentani. *Jurnal Kandai*, 10(1), 102–115.

Pengembangan Media Grafis Untuk Meningkatkan Siaga Bencana Banjir

Annisa Purwani^{1✉}, Lara Fridani², Fahrurrozi³,

Program Studi Anak Usia Dini, Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

Abstract

Jakarta is one of the areas in Indonesia that often experiences floods. Therefore it is necessary to reduce the disaster risk. One of the efforts to reduce the risk of flooding is to provide the knowledge of flood disaster preparedness through the provision of media facilities. This can be used by teachers to facilitate teaching disaster preparedness for children at school. This study developed graphic media to improve flood disaster alertness. The population in this study were children aged 5-6 years in South Jakarta. This study used the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation), and data collection techniques were conducted through interviews, observation, pretest and post-test. The results of the sig. (2-tailed) effectiveness test showed that there were differences in children's preparedness before and after the use of graphic media. It can be concluded that, the use of graphics media are effective used to increase the flood disaster alert for 5-6 year olds in South Jakarta.

Keywords: graphic media, preparedness, flood disaster.

Abstrak

Jakarta adalah salah satu daerah di Indonesia yang sering terjadi bencana banjir sehingga adanya pengurangan resiko bencana. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memberikan bekal pengetahuan siaga bencana banjir melalui pemberian fasilitas berupa media yang dapat digunakan guru untuk mempermudah pembelajaran siaga bencana banjir kepada peserta didik di sekolah. Penelitian ini dilakukan terkait dengan pengembangan media grafis untuk meningkatkan siaga bencana banjir. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 5-6 tahun di wilayah Jakarta Selatan. Studi ini menggunakan metode model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, *Pretest* dan *post-test*. Hasil uji efektifitas *sig.(2-tailed)* menunjukkan adanya perbedaan kesiagaan pada anak sebelum dan sesudah penggunaan media grafis. Kesimpulan yang diperoleh adalah bahwa penggunaan media grafis efektif digunakan untuk meningkatkan siaga bencana banjir pada anak usia 5-6 tahun di Jakarta Selatan.

Kata Kunci: *media grafis, siaga, bencana banjir.*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2019

✉ Corresponding author :

Address : Purwakarta – Jawa Barat

Email : fasa.ap@gmail.com

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)

ISSN 2549-8959 (Media Online)

PENDAHULUAN

Bencana banjir khususnya setiap musim penghujan selalu melanda Indonesia terutama di daerah Jakarta. Faktor utama terjadinya banjir di Jakarta dipengaruhi oleh beberapa faktor alam diantaranya berupa curah hujan di atas normal dan adanya pasang naik air laut. Di samping itu faktor ulah manusia juga berperan penting, diantaranya penggunaan lahan yang tidak tepat, pemukiman di daerah bantaran sungai, di daerah resapan, penggundulan hutan, pembuangan sampah ke dalam sungai, pembangunan pemukiman di daerah dataran banjir, dan sebagainya (Soehatman, 2010). Salah satu kerugian akibat bencana banjir yang terjadi di Jakarta mengakibatkan kelumpuhan aktifitas warga Jakarta sehingga tidak bisa melakukan aktifitas seperti biasanya. Beberapa contoh dari dampak tersebut antara lain banyaknya rumah warga yang terendam banjir sehingga warga harus mengungsi ke tempat pengungsian. Hal tersebut menimbulkan dampak lanjutan dimana sekolah yang terkena banjir umumnya meliburkan proses pembelajaran sehingga mengakibatkan anak-anak tertinggal materi pembelajaran. Selain itu, bisa pula terjadi kerugian materi yang cukup besar seperti hilangnya dokumen-dokumen penting yang berkaitan dengan administrasi sekolah, sarana prasarana, media pembelajaran dan lain lain.—Dengan demikian diperlukan adanya upaya pengurangan resiko bencana untuk mengurangi dampak kerugian akibat bencana banjir yang sering terjadi di sekolah.

Penelitian yang dilakukan oleh (Mudavanhu, 2014) menunjukkan adanya peningkatan intensitas dan frekuensi banjir yang menjadi ancaman bagi infrastruktur masyarakat dan mempengaruhi kesejahteraan anak-anak dalam berbagai hal seperti akses makanan, kesehatan,

kehadiran di sekolah, akses air bersih dan sanitasi, keamanan fisik dan sosial. Penelitian ini menunjukkan bahwa banjir menyebabkan hilangnya waktu untuk kegiatan belajar, wabah penyakit yang ditularkan melalui air, sehingga frekuensi absensi anak tidak masuk sekolah sangat tinggi dan indeks prestasi akademik anak-anak menjadi rendah.

Salah satu upaya untuk mengurangi resiko bencana di Indonesia, yaitu dengan pendidikan siaga bencana termuat dalam Undang-undang No.24 Tahun 2007 tentang penanggulangan bencana (Soehatman, 2010). Dalam Undang-undang tersebut, pendidikan siaga bencana harus terintegrasi ke dalam program pembangunan termasuk dalam sektor pendidikan. Selain itu ditegaskan pula bahwa pendidikan menjadi salah satu faktor penentu dalam kegiatan pengurangan risiko bencana. Persoalan utama yang dihadapi dunia pendidikan adalah kurangnya kesadaran dan kemampuan dalam melakukan pendidikan siaga bencana di sekolah secara sistematis dan berkesinambungan. Terkait dengan hal ini, padatnya materi pembelajaran di sekolah menjadi tantangan tersendiri dalam melaksanakan pendidikan siaga bencana di sekolah. Untuk itu, upaya meningkatkan pengetahuan dan keterampilan kesiapsiagaan banjir melalui pendidikan siaga bencana di sekolah harus dilakukan.

Sejalan dengan hal tersebut penelitian yang dilakukan oleh Tipler, Tarrant, Johnson & Tuffin (2016) menunjukkan bahwa keselamatan sekolah merupakan prioritas dalam upaya pengurangan risiko bencana internasional. Partisipasi anak dalam pengurangan resiko bencana diperlukan agar mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang spesifikasi dari bencana alam pada anak-anak dan menemukan cara agar mereka dapat terlibat dalam proses pengurangan risiko bencana (PRB). Sekolah dapat

menyediakan lingkungan belajar yang aman untuk mengidentifikasi kegiatan kesiapan yang diharapkan sekolah agar memastikan keselamatan fisik dan emosional siswa peserta didik dalam keadaan darurat.

Bencana tidak dapat dihindari oleh siapapun, tetapi perencanaan menghadapi bencana perlu ditingkatkan untuk mengurangi resiko dampak terjadinya bencana. Siaga bencana merupakan sebuah kegiatan yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang aman, nyaman, melindungi anak dari ancaman bahaya, kekerasan, bencana dan lainnya. Siaga bencana hendaknya diberikan sedini mungkin kepada anak, karena anak merupakan bagian dari kelompok rentan yang harus mendapatkan perlindungan ketika terjadi bencana. Peserta didik perlu secara aktif didukung untuk mengembangkan potensi dirinya memiliki bekal pengetahuan dalam mengantisipasi bencana melalui pengorganisasian dan langkah-langkah guna mengurangi resiko bencana.

Tingginya kejadian bencana di Indonesia serta semakin banyak didirikannya institusi PAUD dan TK di seluruh wilayah Indonesia, menjadi sebuah kebutuhan akan perencanaan menghadapi bencana untuk anak usia dini. Oleh karena itu, diperlukan sebuah upaya sistematis dan berkesinambungan dalam pengurangan resiko bencana. Salah satu upaya dalam memberikan bekal pengetahuan siaga bencana banjir yaitu melalui pemberian fasilitas berupa media yang dapat digunakan guru untuk mempermudah dalam mengajarkan siaga bencana banjir kepada anak-anak sebagai peserta didik di sekolah.

Bersandar pada sejumlah permasalahan di atas dalam konteks pengoptimalan untuk mengurangi resiko bencana banjir, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media grafis sebagai sarana dalam rangka peningkatan

siaga bencana banjir untuk anak usia 5-6 tahun di kota Jakarta Selatan. Kegiatan yang dilakukan berisi tentang: (a) Tindakan yang harus dilakukan sebelum musim hujan datang; dan (b) Tindakan yang harus dilakukan saat terjadi banjir. Media ini akan dikembangkan menjadi sebuah media grafis (media visual) berbentuk poster yang didesain dengan tampilan yang *colorfull* untuk anak-anak. Selain itu, gambar yang digunakan mengilustrasikan aktifitas tertentu, dengan penyederhanaan kalimat, font, sesuai dengan kebutuhan anak dan tingkat perkembangan usia 5-6 tahun.

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, serta konseptual dalam rangka mengarahkan suatu program yang telah ada atau sedang dilaksanakan menjadi program yang lebih baik. Jika ditinjau berdasarkan pandangan secara umum, pengembangan dapat diartikan sebagai suatu proses mengembangkan suatu produk berdasarkan prinsip-prinsip tertentu. Hal ini sejalan dengan apa yang dijelaskan oleh Akker (1999) sebagai berikut:

“Development is depicted as a pragmatic process in which developers create their product by quickly building, testing, and revising several prototypes or early versions of the product. An important characteristic of this approach is that prototypes are often used to get a better understanding of the design problem and to create final product specifications. Prototyping is seen as a practical endeavor in which intended users are directly involved in test and analysis activities”.

Pandangan tersebut menjelaskan bahwa pengembangan merupakan suatu proses pragmatis dimana pengembang menciptakan produknya secara lebih cepat, mencobanya, dan merevisi beberapa *prototype* atau versi *trial* dari produk itu. Selanjutnya, *prototype* yang telah dirancang

digunakan untuk keperluan pengembangan lebih lanjut. Dengan kata lain, pengembangan dimaksudkan untuk mengembangkan dan menciptakan suatu produk dari produk yang sudah ada sebelumnya untuk memberikan nilai tambah dan nilai guna yang lebih produktif.

Peneliti mempertimbangkan tipe pengembangan menurut Richey (2007) sebagai berikut:

“There are two categories of developmental research, referred to as type 1 and type 2. They vary in terms of the extent to which the conclusions resulting from the research are generalizable or contextually specific. Type 1 developmental studies focus upon a given instructional product, program, process, or tool. They reflect an interest in identifying either general development principles or situation-specific recommendations. Typically Type 1 studies address not only product design and development, but evaluation as well. At times they may validate a particular design or development technique or tool. Type 2 studies, on the other hand, focus upon a given design, development, or evaluation model or process. They may involve constructing and validating unique design models and processes, as well as identifying those conditions that facilitate their successful use”.

Penelitian pengembangan sebagaimana dipaparkan Richey, dkk, akan bervariasi tergantung pada sejauh mana kesimpulan yang akan dihasilkan berdasarkan generalisasi atau kontekstual tertentu. Tipe 1 fokus pada produk, program, proses, atau alat instruksional yang akan dikembangkan. Sementara itu, tipe 2 fokus pada desain, pengembangan, atau proses yang akan dikembangkan. Singkatnya, melalui dua tipe tersebut diperoleh dua paradigma yang saling berkaitan yaitu terdapat tipe pengembangan

yang berfokus pada pendesainan, di sisi lain terdapat tipe pengembangan yang berfokus pada pengkajian media pengembangan yang telah dilakukan sebelumnya.

Berdasarkan kajian prosedur penelitian pengembangan di atas, dapat dikemukakan bahwa pengembangan sejatinya bersifat linier dimana dilakukan kajian terhadap program pengembangan sebelumnya guna mendapatkan gambaran kebutuhan tertentu. Selanjutnya berdasarkan kajian prosedur serta situasi dan kondisi yang mendukung maka dibuatlah rancangan untuk merespon kebutuhan yang telah dikaji sebelumnya, kemudian rancangan tersebut diuji cobakan di lapangan dan secara berdaur dilakukan evaluasi untuk mengetahui efektifitas rancangan atau desain yang telah disusun secara keseluruhan.

Media merupakan bagian yang tidak terlepas dari proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti ‘perantara’ atau ‘pengantar’, dalam bahasa arab kata media atau perantara disebut dengan kata bentuk jamak. Jadi secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan, secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali visual atau verbal (Arsyad, 2017).

Batasan lain dikemukakan oleh para ahli menurut Henich dalam Arsyad (2017) mengemukakan bahwa media sebagai perantara yang mengantar informasi dari sumber dan penerima. Sedangkan AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk

menyampaikan pesan atau informasi, sedangkan National Education Association (NEA) mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut (Sukiman, 2012).

Menurut (Suryani, Setiawan, & Putria, (2018) pengertian media ada 2 macam yaitu arti sempit dan luas. Arti sempit bahwa media itu berwujud : grafik, foto, elektronik yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyampaikan informasi. Adapun dalam arti luas, media diartikan sebagai kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, membangkitkan semangat, perhatian, dan minat serta kemauan penerima informasi. Dengan demikian proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan proses pemerolehan pengetahuan dapat memberikan perubahan sikap perilaku penerima pesan informasi.

Media grafis (media visual) sebagai media pembelajaran, dirancang untuk mengkomunikasikan fakta-fakta, gagasan-gagasan, pesan-pesan secara jelas dan kuat. Unsur-unsur yang terdapat dalam media grafis berupa gambar dan tulisan. Media grafis dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta atau gagasan melalui penggunaan kata-kata, angka serta bentuk simbol (lambang). Webster dalam (Sudjana & Rivai, 2015) mendefinisikan bahwa grafis sebagai seni atau ilmu menggambar terutama diartikan untuk menggambar mekanik. Asal kata dari “*graphikos*”

(Yunani) yang artinya melukiskan atau menggambarkan dengan garis-garis. Sebagai kata sifat, *graphics* diartikan sebagai penjelasan yang hidup, penjelasan yang kuat atau penyajian yang efektif.

Nilai media grafis terletak pada kemampuan dalam menarik perhatian, dan minat dalam menyampaikan jenis informasi tertentu secara cepat. Peran utamanya adalah untuk memvisualisasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan dalam bentuk yang ringkas dan padat. Kata-kata dan angka-angka dipergunakan sebagai judul dan penjelasan kepada grafik, sedangkan gambar dipergunakan media grafis untuk mengartikan fakta dan gagasan yang pada hakikatnya sebagai penyajian grafis. Dengan kata lain, media grafis dapat didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat dan terpadu melalui kombinasi pengungkapan kata-kata melalui gambar.

Media grafis yang baik hendaknya mengembangkan daya imajinasi atau citra anak didik. Daya imajinasi dapat ditimbulkan dengan menata dan menyusun unsur-unsur visual dalam materi pengajaran. Daya imajinasi dapat ditimbulkan dengan menata dan menyusun unsur-unsur visual dalam materi pengajaran, dalam merancang media pengajaran perlu memperhatikan kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan dan lain sebagainya. Penggunaan media grafis terkait dengan indera penglihatan, pesan yang disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual, secara khusus grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan (Sadiman, 2006).

Hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali dan menghubungkan fakta dan konsep. Stimulus verbal memberi hasil belajar yang lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan yang berurut-urutan (sekuensial). Belajar dengan menggunakan indera ganda, pandangan dan pendengaran.

Definisi tentang “bencana” (Nurjanah, Sugiharto, Kuswanda, BP, & Adiekoesoemo, 2013) pada umumnya merefleksikan karakteristik tentang gangguan terhadap pola manusia, dampak bencana bagi manusia, dampak terhadap struktur sosial, dan kerusakan lainnya yang diakibatkan oleh bencana. Bencana merupakan peristiwa atau kejadian yang sering kali memberikan dampak kerugian yang sangat besar bagi para korban. Menurut *International Strategy for Disaster Reduction* (ISDR) bencana adalah suatu fenomena, substansi, aktivitas manusia atau kondisi berbahaya yang bisa menyebabkan hilangnya nyawa, cedera, atau dampak kesehatan lain, kerusakan harta benda, hilangnya penghidupan dan layanan, gangguan sosial dan ekonomi, atau kerusakan lingkungan. Bencana sering kali juga dianggap suatu kejadian yang terjadi secara tiba-tiba sehingga menyebabkan terhentinya kegiatan-kegiatan sehari-hari pada masyarakat dimana kondisi tersebut terjadi (Suharyono & Widyastuti, 2012).

Menurut *United Nation Development Program* (Soehatman, 2010) bencana adalah suatu kejadian yang ekstrem dalam lingkungan alam atau manusia yang secara merugikan mempengaruhi kehidupan manusia, harta benda atau aktifitas sampai pada tingkat yang menimbulkan bencana. Definisi lain merupakan *international*

Strategy For Disaster Reduction (UNISDR) adalah :

“A serious disruption of the functioning of a community or a society causing widespread human, material, economic or environmental losses which exceed the ability of the affected community/society to cope using its own resources”.

“Suatu gagasan serius terhadap keberfungsian suatu masyarakat, sehingga menyebabkan kerugian yang meluas pada kehidupan manusia dari segi materi, ekonomi atau lingkungan dan yang melampaui kemampuan masyarakat yang bersangkutan untuk mengatasi dengan menggunakan sumber daya mereka sendiri” (Nurjanah et al., 2013).

Sedangkan dalam Rencana Penanggulangan Bencana (Badan Nasional Penanggulangan Bencana, 2008) bencana diartikan sebagai peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan oleh faktor alam, non alam ataupun dari manusia yang mengakibatkan timbulnya korban jiwa, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan dampak psikologis. Kesimpulan penjelasan di atas bahwa bencana merupakan rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu masyarakat dalam melakukan aktifitasnya, oleh karena itu kesiapsiagaan bencana dilakukan untuk mengantisipasi bencana melalui pengorganisasian serta langkah yang tepat guna dan berdaya guna melalui rangkaian kegiatan berupa tahapan yang paling strategis karena sangat menentukan ketahanan anggota masyarakat dalam menghadapi datangnya suatu bencana.

Bencana seringkali juga dianggap suatu kejadian yang terjadi secara tiba-tiba sehingga menyebabkan terhentinya kegiatan-kegiatan sehari-hari pada masyarakat dimana kondisi tersebut terjadi.

Penelitian Kevin Ronan, et all, menjelaskan bahwa anak-anak dalam pengurangan resiko bencana memiliki peran yang sangat penting. Anak-anak selalu terlibat dalam bencana baik bencana alam (kebakaran, banjir, gempa bumi, tsunami) maupun bencana buatan manusia. Anak-anak dapat bekerjasama dengan guru dalam menangani bencana dengan cara yang bermanfaat dan proaktif untuk mengurangi dampak resiko bencana tersebut.

Pada saat ini kegiatan untuk mengurangi dampak resiko bencana dianggap sangat penting karena bencana seringkali memiliki dampak yang luas pada kerusakan infrastruktur, ekonomi, kondisi kejiwaan, kesehatan, serta kebutuhan untuk rehabilitasi dan rekonstruksi setelahnya. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan, kesadaran akan adanya kemungkinan untuk meminimalisir dampak yang ditimbulkan akibat bencana. Kegiatan tersebut dapat diorganisir dan direncanakan dalam Pengurangan Resiko Bencana (PRB). Banjir merupakan jenis bencana yang sering terjadi pada musim penghujan. Bencana banjir disebabkan tingginya air yang masuk ke dalam saluran air, sementara saluran air sungai tidak dapat menampung air sehingga meluap dan menggenangi daerah sekitar.

Kesiapsiagaan adalah tindakan penyusunan rencana penanggulangan bencana, pemeliharaan sumberdaya dan pelatihan personil (Ariantoni, 2009), kesiapsiagaan menurut (UNESCO, 2007) yaitu kegiatan yang memungkinkan sekolah untuk bertindak dengan cepat dan efektif ketika terjadi banjir. Hal ini membantu dalam membentuk dan merencanakan tindakan apa saja yang perlu dilakukan ketika banjir, kesuksesan dalam penanganan dan evakuasi ketika banjir sangat bergantung dari kesiapsiagaannya dalam menghadapi banjir.

Penelitian Delicado (2017) membuktikan bahwa anak dapat berpartisipasi positif pada saat terjadi bencana. Partisipasi ini dapat dikembangkan dengan meningkatkan komponen perhatian anak pada saat kegiatan DRR (*Disaster Risk Reduction*). Kegiatan DRR dilakukan dengan beragam kegiatan ringan yang mampu melibatkan orangtua dengan tujuan melindungi anak, mampu merestruksi sikap dan interaksi sosial dalam komunitas di lingkungan anak. Sosialisasi yang dilakukan dengan tepat pada tahap kesiapsiagaan akan memberikan hasil yang positif ketika bencana terjadi atau akan terjadi terutama pada anak-anak. Bahan pembelajaran dan sosialisasi kesiapsiagaan juga mampu merestruksiasi sikap dan hubungan sosial ada suatu komunitas.

Menurut Jean Piaget perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam (Jamaris, 2013) pada fase praoperasional 2-7 tahun dalam kehidupan anak terjadi peningkatan kualitas kognitif yang disebut dengan fase praoperasional. Fase ini adalah fase kedua dalam perkembangan kognitif anak, ciri utama dari fase ini berfikir simbolik dan berfikir intuitif, egosentris, serta suka mendengarkan. Tepat pada usia 5-6 tahun anak ada pada tahap berpikir intuitif yaitu pada masa ini rasa ingin tahu anak terhadap sesuatu sangat besar dan anak sering mengajukan berbagai pertanyaan untuk memenuhi rasa ingin tahunya.

Piaget menyebut fase ini sebagai fase berpikir intuitif artinya anak memiliki berbagai pengetahuan akan tetapi anak tidak tahu bagaimana ia mengetahui hal tersebut. Selain itu, Piaget juga menjelaskan bahwa pada masa ini anak belajar melalui contoh-contoh yang dilihat seperti kegiatan yang memberikan kesempatan pada anak untuk mengungkapkan imajinasi yang dimilikinya, imajinasi tersebut merupakan

internalisasi dari berbagai pengalaman yang diperolehnya dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Jamaris, 2013).

METODOLOGI

Penelitian dan pengembangan media grafis untuk meningkatkan siaga bencana banjir pada anak usia 5-6 tahun di Jakarta Selatan ini menggunakan *Instructional Design: The ADDIE Approach* Robert Maribe Branch yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluation* (Branch, 2010). Model ADDIE dipilih karena memiliki keunggulan karena model ADDIE karena memiliki tujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk berupa media grafis untuk meningkatkan siaga bencana banjir lebih sederhana dan spesifikasi untuk anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen, penelitian kuasi eksperimen adalah penelitian yang menyerupai penelitian eksperimen tetapi bukan penelitian eksperimen yang sebenarnya. Penelitian kuasi eksperimen dilakukan pada sampel yang sama dan memberikan manipulasi terhadap variabel yang diukur. Pada penelitian ini desain yang digunakan yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan sebelum dilakukan treatment atau uji coba, sedangkan *post-test* dilakukan setelah treatment untuk mengetahui perbedaan hasil.

Analisis data dilakukan setelah dilaksanakan *pre-test* dan *post test*. Hasil *pre-test* dan *post-test* bertujuan merumuskan kesimpulan akhir dari pengembangan media grafis untuk meningkatkan siaga bencana banjir. Data kuantitatif diperoleh diperoleh melalui test yang diukur menggunakan *rating scale* untuk melihat adanya perubahan atau peningkatan nilai dari penerimaan informasi siaga bencana banjir sebelum dan sesudah mendapat pembelajaran dari media grafis.

Data yang sudah diperoleh dari hasil tes tersebut dianalisis dengan membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test* anak. Tes ini dilakukan untuk melihat perbedaan tentang siaga bencana banjir. dalam hal perhitungan statistik yang digunakan dengan menggunakan rumus uji *t paired* atau uji *t berpasangan*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

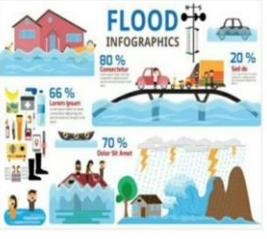
Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan (*research and development*) dalam pendidikan merupakan sebuah metode penelitian yang menggabungkan antara metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kualitatif atau dikenal dengan istilah *mix method* yang dikemas dalam tahapan-tahapan tertentu dalam rangka uji efektivitas sebuah inovasi pengembangan produk yang sudah ada maupun produk baru/original yang berhubungan dengan bidang pendidikan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media grafis untuk meningkatkan siaga bencana banjir untuk anak usia 5-6 tahun di Jakarta Selatan.

Media grafis (media visual) yang digunakan dalam penelitian ini merupakan kombinasi dari berbagai jenis media grafis berupa media gambar, media chart, media kartun, dan media poster yang dihasilkan melalui pengembangan dan inovasi dari berbagai media poster atau media siaga bencana banjir lainnya yang sudah tersedia di khalayak. Pengembangan media grafis yaitu modifikasi dengan mempertimbangkan segi artistik seperti kesederhanaan, keterpaduan, komposisi, penekanan, keseimbangan, ilustrasi gambar yang menunjukkan aktifitas tertentu, berbagai unsur visual bersatu padu seperti desain dalam tata letak (*lay out*) khusus untuk anak usia 5-6 tahun, menggunakan warna yang *colorfull*, tekstur, bentuk, guna

mempertinggi daya tarik serta motivasi belajar sehingga mempermudah anak dalam menerima informasi tentang siaga bencana banjir.

Hasil Studi Literratur

No.	Media Siaga Bencana	Kekurangan
1.		Bagi anak usia dini media tersebut tidak dapat mewakili inti gagasan tindakan tiap gambar sehingga anak membutuhkan gambar yang bersifat aktivitas.
2.		Anak usia dini harus disajikan dalam bentuk gambar pengalaman yang dialami oleh anak sehingga mudah untuk memahami isi gagasan dalam gambar.
3.		Media menyajikan gambar yang sulit difahami oleh anak tidak mengandung tindakan apa saja yang harus dilakukan oleh anak dalam siaga bencana banjir.
4.		Gambar dalam media ini sulit dimengerti oleh anak karena gambar tidak menunjukkan aktivitas tertentu yang sesuai dengan pengalaman anak.
5.		Gambar yang disajikan dalam media ini sudah ada tahapan menggunakan huruf-huruf tetapi gambar terlalu berdekatan sehingga bagi anak usia 5-6 tahun masih sulit untuk memahami gambar yang disajikan dalam media tersebut.

Hasil Wawancara

Hasil wawancara dari 3 Lembaga PAUD yang berada di Jakarta Selatan memberikan keterangan bahwa media siaga bencana banjir untuk anak usia 5-6 tahun masih belum ada, guru mengajarkan siaga bencana hanya pengenalan tentang bencana banjir saja dalam tema tertentu. Guru pada lembaga PAUD yang diwawancarai merupakan salah satu lembaga yang sering terkena banjir, guru tersebut menceritakan bahwa lembaga PAUD nya sering terkena banjir tetapi lembaga PAUD pun belum memiliki media sebagai fasilitas penunjang pembelajaran siaga bencana banjir, siaga bencana banjir banyak diberikan hanya kepada masyarakat/ orang dewasa saja pemerintah belum pernah memberikan fasilitas media apapun untuk lembaga PAUD agar mempermudah guru dalam memberikan konsep siaga bencana banjir di sekolah sehingga anak-anak tidak pernah mendapatkan pengetahuan tentang siaga bencana banjir.

Hasil wawancara dari 3 kepala sekolah lembaga PAUD memberikan keterangan bahwa siaga bencana banjir hanya diperkenalkan melalui tema gejala alam walaupun Lembaga PAUD sering terkena banjir tetapi belum pernah ada pelatihan/seminar untuk guru-guru sebagai pemberian bekal pengetahuan agar dapat mengajarkan kepada anak tentang siaga bencana banjir, bahkan media/fasilitas lainnya untuk mengajarkan siaga bencana banjir pada peserta didik pun belum ada. Lembaga PAUD memang sangat membutuhkan media untuk mempermudah guru dalam memberikan konsep siaga bencana banjir pada peserta didik di sekolah.

Kesimpulan dari hasil wawancara dari beberapa guru dan kepala sekolah menyebutkan bahwa media yang dibutuhkan adalah media yang mudah dipakai saat terjadi bencana, dan medianya

yang mudah untuk digunakan oleh guru sehingga guru tidak sulit untuk mempelajari terlebih dahulu sebelum media tersebut digunakan oleh peserta didik, media tersebut menarik untuk anak, mudah dipajang tidak mempersulit guru dalam penyimpanannya dan harapannya media tersebut dapat dipakai dan digunakan dalam jangka waktu yang lama

Penelitian ini menggunakan quasi eksperimen yang diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test*. Uji efektivitas dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui perbedaan skor siaga bencana banjir sebelum dan sesudah penggunaan media grafis. Skor *pre-test* diperoleh setelah menggunakan media grafis untuk meningkatkan siaga bencana banjir. dari hasil uji efektivitas yang dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* diperoleh hasil sebagai berikut :

No	Kode Siswa	Nilai		Kesimpulan
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	
1	AB	22	52	Ada Peningkatan
2	BC	23	56	Ada Peningkatan
3	CD	23	56	Ada Peningkatan
4	DE	20	56	Ada Peningkatan
5	EF	23	52	Ada Peningkatan
6	FG	20	55	Ada Peningkatan
7	GH	26	54	Ada Peningkatan
8	HI	20	58	Ada Peningkatan
9	IJ	23	52	Ada Peningkatan
10	JK	20	56	Ada Peningkatan
11	KL	24	51	Ada Peningkatan
12	LM	19	50	Ada Peningkatan
13	MN	20	49	Ada Peningkatan
14	NO	22	47	Ada Peningkatan
15	OP	20	50	Ada Peningkatan
16	PQ	20	52	Ada Peningkatan
17	QR	21	51	Ada Peningkatan
18	RS	24	49	Ada Peningkatan
19	ST	20	52	Ada Peningkatan
20	TU	24	52	Ada Peningkatan
21	UV	17	54	Ada Peningkatan
22	VW	21	48	Ada Peningkatan
23	WX	21	50	Ada Peningkatan
24	XY	23	50	Ada Peningkatan
25	YZ	21	54	Ada Peningkatan

Uji efektivitas media dalam penelitian ini menggunakan uji t-test yang membandingkan rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test*. Pengolahan data menggunakan SPSS 22 dengan rumus *paired sample t-test* yang merupakan uji beda dua sampel yang sama namun mendapatkan perlakuan yang berbeda.

Langkah yang dilakukan untuk pengolahan data t-test sebelum pengolahan data yaitu menyusun hipotesis. Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

H0: Tidak ada perbedaan rata-rata hasil *pre-test* dan hasil *post-test*

H1: Terdapat perbedaan rata-rata hasil *pre-test* dan hasil *post-test*

Hasil analisis data t-test berpasangan menggunakan SPSS 22 sebagai berikut :

Tabel 4.1
Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRE TEST	21,4800	25	2,00250	,40050
POST TEST	52,2400	25	2,86182	,57236

Tabel 4.2
Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sign.
Pair 1 PRE TEST & POST TEST	25	-,101	,631

Tabel 4.3
Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pai PRE TEST - r 1 POST TEST	-30,76000	3,65468	,73094	-32,26858	-29,25142	-42,083	24	,000

Nilai hasil perhitungan *paired test* dengan menggunakan SPSS 22 diperoleh hasil *t* hitung sebesar -42,083 dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000 sehingga $0,000 < 0,05$, karena nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media grafis efektif digunakan untuk meningkatkan siaga bencana banjir pada anak usia 5-6 tahun.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk utama berupa media grafis berisi tindakan sebelum banjir, saat banjir, serta produk penunjang berupa buku panduan penggunaan media grafis. Hal ini sesuai dengan penelitian dan pengembangan yang termasuk penelitian terapan yaitu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Hasil validasi pakar didapatkan kesimpulan bahwa media grafis layak digunakan sebagai media pembelajaran pada anak usia 5-6 tahun untuk meningkatkan siaga bencana banjir.

Uji coba penelitian ini diawali dengan uji coba *one to one*, uji coba *small group*, media grafis untuk meningkatkan siaga bencana banjir dengan mengenal tindakan sebelum banjir, dan saat banjir dengan menggunakan media grafis pada anak usia 5-6 tahun di Jakarta Selatan menunjukkan bahwa anak mudah mengingat tindakan

siaga bencana banjir melalui media tersebut, kemudian uji efektivitas media grafis dalam penelitian ini menggunakan quasi eksperimen melalui *pre-test* dan *post-test* pada 25 responden di dua lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yaitu TK Kelompok B Sekolah Citra Alam sebanyak 10 anak dan TK Kelompok B Hangtuh 5 sebanyak 15 anak. *Pre-test* dan *post-test* yang dirancang telah disusun berdasarkan instrumen dan diuji validasi melalui pakar/ahli. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal dari responden mengenai siaga bencana banjir sebelum menggunakan media grafis kemudian *post-test* dilakukan setelah peneliti menggunakan media grafis dalam proses pembelajaran. Hasil uji efektivitas ini membuktikan bahwa melalui media grafis yang dikembangkan dapat meningkatkan siaga bencana banjir pada anak usia 5-6 tahun sehingga terjadi peningkatan yang signifikan saat *pre-test* dan *post-test*.

Hasil uji efektivitas media melalui perhitungan *paired test* dengan menggunakan SPSS 22 diperoleh hasil *t* hitung sebesar -42,083 dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000 sehingga $0,000 < 0,05$, karena nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media grafis efektif digunakan untuk meningkatkan siaga bencana banjir pada anak usia 5-6 tahun.

Siaga bencana banjir yang akan dipelajari oleh anak hendaknya membutuhkan media sebagai fasilitator dalam menyampaikan pesan kepada anak. Alat bantu visual adalah perangkat yang digunakan di ruang kelas untuk mendorong proses belajar siswa dan membuatnya lebih mudah dan menarik. Alat bantu visual adalah alat yang terbaik untuk membuat pengajaran menjadi efektif dan penyebaran pengetahuan menjadi lebih baik maka penggunaan media grafis dapat meningkatkan siaga bencana banjir bagi anak karena mudah difahami oleh anak, dan memudahkan guru dalam mengajarkan siaga bencana banjir pada anak usia 5-6 tahun.

Media grafis (media visual) yang dihasilkan dalam penelitian ini merupakan kombinasi dari berbagai jenis media grafis berupa media gambar, media chart, media kartun, dan media poster. Pengembangan media grafis yaitu modifikasi dengan mempertimbangkan segi artistik seperti kesederhanaan, keterpaduan, komposisi, penekanan, keseimbangan, ilustrasi gambar yang menunjukkan aktifitas tertentu, berbagai unsur visual bersatu padu seperti desain dalam tata letak (*lay out*) khusus untuk anak usia 5-6 tahun, menggunakan warna yang *colorfull*, tekstur, bentuk, guna mempertinggi daya tarik serta motivasi belajar sehingga mempermudah anak dalam menerima informasi tentang siaga bencana banjir.

Media grafis ini berisi pengetahuan tentang tindakan apa saja yang harus dilakukan sebelum musim hujan (sebelum banjir) dan tindakan apa saja yang harus dilakukan saat terjadi banjir. Materi siaga bencana banjir disajikan dalam media ini agar sejak dini anak memiliki bekal pengetahuan tentang kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana sehingga dimasa depan anak lebih peka untuk menjaga lingkungan sekitar, lebih siaga dalam perencanaan menghadapi bencana, tidak

panik jika terjadi bencana, dan dapat membantu orang lain ketika terjadi bencana.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media grafis untuk meningkatkan siaga bencana banjir pada anak usia 5-6 tahun di Jakarta Selatan. Siaga bencana banjir yang dimaksud meliputi tindakan sebelum banjir, tindakan saat banjir, dan larangan yang harus dihindari saat terjadi banjir yang dikenalkan melalui media grafis. Berdasarkan hasil uji kelayakan melalui proses uji pakar/ahli dibidang pendidikan anak usia dini, kebencanaan, dan media pembelajaran. Uji coba *one to one*, uji coba *small group*, maka media grafis untuk meningkatkan siaga bencana banjir dengan mengenal tindakan sebelum banjir, saat banjir, dan larangan saat banjir pada anak usia 5-6 tahun menunjukkan bahwa anak mudah mengingat tindakan siaga bencana banjir melalui media grafis. Berdasarkan hasil uji efektivitas media grafis untuk meningkatkan siaga bencana banjir hasilnya efektif untuk digunakan guru sebagai media yang dapat membantu mengajarkan tindakan siaga bencana banjir pada anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan kegiatan *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa seluruh anak memiliki skor *post-test* lebih tinggi daripada hasil *pre-test*. Dapat disimpulkan bahwa pengetahuan anak tentang siaga bencana banjir meningkat setelah menggunakan media grafis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dalam proses penelitian ini. Peneliti juga mengucapkan banyak terima kasih kepada: dosen pembimbing Ibu Lara Firidani Ph.D dan Bapak Dr. Fahrurrozi, M.Pd; Kepala

sekolah dan guru TK di Jakarta Selatan; dan semua pihak yang membantu pembuatan artikel ini

DAFTAR PUSTAKA

- Ariantoni. (2009). *Pengintegrasian Pengurangan Resiko Bencana Dalam Sistem Pendidikan*. Jakarta: Kemendiknas.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Badan Nasional Penanggulangan Bencana. Peraturan Kepala Badan Nasional Penanggulangan Bencana No 4 Tahun 2008 (2008).
- Branch, R. M. (2010). *Instructional design: The ADDIE approach. Instructional Design: The ADDIE Approach*. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Delicado, A., Rowland, J., Fonseca, S., de Almeida, A. N., Schmidt, L., & Ribeiro, A. S. (2017). Children in Disaster Risk Reduction in Portugal: Policies, Education, and (Non) Participation. *International Journal of Disaster Risk Science*. <https://doi.org/10.1007/s13753-017-0138-5>
- Jamaris, M. (2013). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mudavanhu, C. (2014). The impact of flood disasters on child education in Muzarabani District, Zimbabwe. *Jàmá: Journal of Disaster Risk Studies*. <https://doi.org/10.4102/jamba.v6i1.138>
- Nurjanah, Sugiharto, R., Kuswanda, D., BP, S., & Adiekoesoemo. (2013). *Manajemen Bencana*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S. (2006). *Media Pendidikan : Pengertian Pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Soehatman, R. (2010). *Manajemen Bencana*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suharyono, A., & Widyastuti, L. (2012). *Dampak Pertumbuhan Penduduk terhadap Daya Mitigasi dan Adapasi Bencana*. Direktorat Analisis Dampak Kependudukan BKBN.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- UNESCO. (2007). *Partisipasi Masyarakat Dalam Penanggulangan Banjir*. Jakarta: Bappeda.

Upaya Meningkatkan Keterampilan Mengajar Baca Tulis Al-Qur`An bagi Guru

Nadri Taja^{1✉}, Dinar Nur Inten², Arif Hakim³
Universitas Islam Bandung, Jawa Barat

Abstract

This study aims to determine the improvement of teacher teaching skills madrasah diniyyah takmiliyyah through listening, playing and storytelling techniques abbreviated as MATA techniques. The research was conducted in October using Participatory Rural Appraisal (PRA) method with a quantitative analysis model. The subjects of this study were madrasa teachers who were in 18 diniyyah takmiliyyah located in the Bandung regency region precisely in the Pangalengan sub-district of Lamajang village. The results of the study showed an increase in teacher understanding after using the MATA technique, which increased by an average of 78.9%, an increase of 23.3% from the initial ability on average at 49%. As for the constraints faced, for example teachers find it difficult to condition their children to stay focused, look for strategies so that children remain enthusiastic and enthusiastic in participating in the lesson, and mastery and application of MATA techniques is still not optimal. While the positive impact of the application of MATA techniques increases the activeness and creativity of teachers and is able to involve all students in learning. The advice recommended in this study is that other trainings should be held for teachers, then given examples of more learning practices in the form of books and training CDs so that they can be expanded again.

Keywords: *Al-Qur'an Study, Listen, Play, and Tell Stories*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan mengajar guru *madrasah diniyyah takmiliyyah* melalui teknik menyimak, bermain, dan bercerita yang disingkat dengan teknik MATA. Penelitian dilaksanakan pada bulan oktober dengan menggunakan metode *Participatory Rural Appraisal* (PRA) dengan model analisis kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah guru madrasah yang berada di 18 *diniyyah takmiliyyah* yang berlokasi di wilayah kabupaten Bandung tepatnya di kecamatan Pangalengan desa Lamajang. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru setelah menggunakan teknik MATA, yakni meningkat rata-rata sampai pada angka 78,9 %, mengalami peningkatan sejumlah 23,3% dari kemampuan awal rata-rata berada pada 49%. Adapun kendala yang dihadapi, misalnya guru sulit mengkondisikan anak untuk tetap fokus, mencari strategi agar anak tetap semangat dan antusias dalam mengikuti pelajaran, dan penguasaan dan penerapan teknik MATA masih belum maksimal. Sedangkan dampak positif penerapan teknik MATA ini meningkatkan keaktifan dan kreatifitas guru dan mampu melibatkan seluruh siswa dalam pembelajaran. Adapun saran yang direkomendasikan dalam penelitian ini adalah hendaknya diadakan pelatihan-pelatihan lainnya bagi guru, kemudian diberikan contoh-contoh praktek pembelajaran yang lebih banyak dalam bentuk buku dan CD pelatihan agar diperluas kembali jangkauannya.

Kata Kunci: *Baca Tulis Al-Qur`an, Menyimak, Bermain, dan Bercerita*

PENDAHULUAN

Usia dini merupakan fase pembentukan kepribadian yang tepat untuk ditanamkan nilai-nilai kebaikan ke dalam jiwa setiap anak. Sosok guru memiliki peran sentral dalam membimbing, mendidik, dan mengarahkan segenap potensi yang dimiliki peserta. Dengan asumsi bahwa fase ini sering disebut sebagai periode keemasan (*golden age*) dan memiliki kemampuan menerima rangsangan dari luar lebih cepat, sehingga perlu diarahkan kepada hal-hal yang bersifat positif (Muhadi, 2016). Wajar apabila kita membaca sejarah bahwa Imam Syafii telah hafal al-Qur`an pada usia 7 tahun, hafal kitab *Al-Muwaththa`* Imam Malik pada usia 9 tahun, dan pada usia 10 tahun telah menguasai tafsir al-Qur`an (Adhim, 2013). Kemampuan hafalan dan pemahaman terhadap al-Qur`an yang masih tergolong langka di usianya yang cenderung kebanyakan anak-anak lebih senang bermain daripada menghabiskan waktunya untuk belajar.

Hal di atas sangat relevan bila dikaitkan dengan sebuah hasil riset yang dilakukan oleh Gardner (Cahyaningrum, Sudaryanti, & Nurtanio, 2017) menunjukkan bahwa perkembangan otak manusia mengalami lompatan dan berkembang sangat pesat, yaitu mencapai 80%. Ketika dilahirkan ke dunia seorang anak telah mencapai perkembangan otak 25%, sampai usia 4 tahun perkembangannya mencapai 50 %, dan sampai 8 tahun mencapai 80%, selebihnya berkembang sampai usia 18 tahun. Oleh karenanya, mendidik anak pada fase usia dini menjadi kebutuhan yang paling fundamental dan kelak menjadi bekal untuk mengisi jiwa mereka senantiasa hidup di bawah naungan al-Qur`an (*fī dhilālil qur`an*)

Atas dasar itu pula pelaksanaan pembelajaran al-Qur`an sangat diperlukan untuk dilakukan sejak dini sebagai bentuk habituasi nilai-nilai kebaikan, yakni untuk memaksimalkan kemampuan kognitif, psikomotorik dan afektif yang termasuk ke dalam dimensi tujuan pembelajaran dan dinamika pembelajaran yang bersifat internal. Sedangkan dinamisasi dari luar (eksternal) berasal dari guru atau pendidik, dimana pendinamisasian belajar tersebut berkenaan dengan kesiapan anak didik menghadapi bahan ajar, penciptaan suasana belajar yang menyenangkan, optimalisasi media, sumber belajar, dan mengoptimalkan peran sebagai pembelajar. Dua aspek penting dalam kegiatan pembelajaran, yakni aspek pertama berkaitan dengan aspek hasil belajar yang berupa perubahan tingkah laku, dan aspek kedua berkaitan dengan aspek proses belajar yang berupa sejumlah pengalaman intelektual, emosional, dan fisik pada diri anak didik (Hadi, 2017)

Faktor keberhasilan pendidikan ditunjang oleh kompetensi guru dalam layanan pembelajaran yang menunjukkan profesionalitas di dalam kepribadiannya. Tugas yang digambarkan itu adalah 1) penyelenggaraan proses pembelajaran yang menuntut guru untuk menguasai materi dan mengemasnya sesuai *scope*, *sequence*, dan tujuan pendidikan, 2) tugas yang berhubungan dengan murid dalam mengatasi masalah belajar, 3) guru harus memahami bagaimana kegiatan pembelajaran di sekolah itu dikelola (Rusman, 2013). Atas dasar inilah, seorang guru dituntut lebih kreatif serta inovatif dalam mengemas kegiatan pembelajaran agar mampu memberikan pemahaman yang utuh dan dapat dipahami oleh siswa dengan baik.

Terdapat 18 diniyah binaan yang dijadikan subjek pengabdian yaitu *Diniyyah Takmiliyyah* (DT) *Al-*

Muqoddasah, DT *Baitul Jannah*, DT *Balai Iqro*; DT *Al-Islamiyah*, DT *Al-Huda*, DT *Al-Istiqomah*, DT *Al-Hikmah*, DT *Nurul Iman*, DT *Al-Ikhlash*, DT *At-Tana'im*, DT *Al-Hidayah*, DT *Al-Jihad*, DT *Al-Mujahidin*, DT *Assalam*, DT *Mekarsari*, DT *Al-Muhajirin*, DT *Al-Barokah*, dan DT *Al-Hudayah* di wilayah kabupaten Bandung tepatnya di desa Lamajang yang sudah lama menjalankan kegiatan pembelajaran al-Qur`an dengan karakteristik yang beragam, dimana peneliti merasa tertarik untuk mengamati lebih jauh. Pemilihan dampingan didasarkan kepada: 1) Sejak pertamakali dibentuknya Forum Komunikasi *Diniyyah Takmiliyyah* (FKDT) di Kecamatan Pangalengan, para guru belum pernah mendapatkan sekalipun pendidikan dan pelatihan keterampilan bagi guru, guna meningkatkan kompetensi para Guru *Diniyyah Takmiliyyah*, 2) Latar belakang Pendidikan Guru *Diniyyah Takmiliyyah* yang sebagian besar masih belum relevan dengan profesionalitas, mengingat idealnya bagi seorang guru *Diniyyah Takmiliyyah* haruslah lulusan yang memiliki linearitas dengan bidang Pendidikan Agama Islam, 3) Kondisi di lapangan menunjukkan tingkat keterampilan anak di dalam membaca dengan *tartil* kemudian diiringi pemahaman tentang kandungan al-Qur`an secara sederhana, masih jauh dari target capaian. Anak usia 10-11 tahun masih ditemukan banyak yang belum bisa membaca bacaan dengan *tartil*.

Melalui kegiatan menyimak, bermain, dan bercerita menjadi salah satu alternatif diantara teknik mengajar al-Qur`an yang ditawarkan oleh penulis dan solusi untuk menangani permasalahan yang terjadi di atas, disamping terdapat beragam metode mengajar al-Qur`an lainnya seperti metode *ummi*, metode *Baghdad*, metode *iqro*, dan metode *an-Nahdiyah* yang tentunya memiliki

karakteristik tersendiri yang khas dari setiap metode. Akan tetapi pada intinya memiliki satu tujuan sama yakni memberikan pemahaman yang baik terhadap cara membaca al-Qur`an dan mampu mempraktikkan bacaan al-Qur`an sesuai dengan kaidah tajwid. Kegiatan menyimak menurut Sabarti (Dhieni, et.al., 2008) merupakan suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi nilai, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya. Dalam hal ini seputar materi tajwid untuk membaca al-Qur`an yang dijadikan fokus penelitian.

Sedangkan permainan merupakan sarana aktivitas fisik dan nalar yang dapat memberikan kenikmatan dan kebahagiaan bagi seorang anak, yang dilakukan secara kelompok dapat memberikan dampak pada anak, berupa perilaku positif, kemampuan dan pemahaman yang baru (Musthafa, 2004). Pada aspek bermain, seorang guru hendaknya menggunakan *instrument* atau alat peraga sebagai bentuk kegiatan pembelajaran yang menyenangkan agar pembelajaran dirasa tidak menjemukan dan untuk melatih motorik kasar peserta didik agar. Pada kegiatan bercerita merupakan tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal, peristiwa, kejadian atau lakon yang diwujudkan atau dipertunjukkan dan digambar hidup seperti sandiwara dan wayang (Musfiroh, 2005). Muatan materi cerita yang diberikan tentang kisah atau dongeng yang menjelaskan tentang kandungan ayat yang bermuatan nilai-nilai pendidikan serta memiliki relevansi ajaran moral yang menyentuh perasaan.

Teknik mengajar yang terdiri dari menyimak, bercerita, dan bermain yang disingkat dengan MATA muncul dari fenomena tentang kemampuan membaca al-Qur`an yang tergolong rendah serta terlalu monotonnya teknik mengajar yang

digunakan guru sehingga mengakibatkan kegiatan pembelajaran menjemukan dan kurang bermakna, siswa menjadi malas belajar dan cenderung pasif. Inti dari adanya teknik MATA ini sebenarnya untuk meningkatkan kemampuan membaca al-Qur`an agar pendidikan memiliki alternatif teknik mengajar yang lebih bermakna dan akhirnya siswa terhindar dari membaca al-Qur`an dengan “apal cangkem” (hafal dimulut tetapi tidak memahaminya dan tidak mampu mengaplikasikannya).

Sedemikian vitalnya pendidikan al-Qur`an untuk anak usia dini mengingat tahap yang paling fundamental bagi perkembangan individu anak. Tidak semata-mata hanya untuk formalitas dalam menyelesaikan tahapan belajar, melainkan kualitas mereka di kemudian hari kelak dalam membaca sesuai kaidah tajwid, memahami makna al-Qur`an, dan menginternalisasikan nilai-nilai al-Quran ke dalam jiwanya. Karena pada hakikatnya seorang anak dibekali potensi bawaan (Q.S. An-Nahl (16): 78), yaitu potensi indrawi (psikomotrik), IQ, *Emotional Question*, dan *Spiritual Question* dengan tujuan untuk mengaktualisasikannya menjadi kompetensi (Madyawati, 2016). Dengan kata lain teknik MATA menjadi gerakan dalam memberantas buta huruf baca al-Qur`an. Dalam segi tahapan pembelajaran agar bisa membaca dengan benar bersesuaian dengan teori Cochrane Efal (Kurniawan, Khomsiyatun, & Samiaji, 2018) tentang tahapan perkembangan membaca, yakni pertama, *magical stage* atau tahap fantasi. Tahap ini anak menjadikan buku iqro atau al-Qur`an yang dilengkapi dengan animasi/ilustrasi sebagai media yang menyenangkan. Kedua, *self concept stage* atau tahap pembentukan konsep diri. Anak mulai terlibat dalam kegiatan membaca buku dan memahami gambar berdasarkan pengalaman yang diperoleh. Ketiga,

bridging reading stage atau tahap membaca gambar. Tahap ini anak mulai tumbuh kesadaran untuk menemukan huruf hijaiyyah atau huruf sambung melalui ilustrasi gambar yang kemudian disusun gambar tersebut menjadi cerita yang menyenangkan dan dipahami oleh anak. Keempat, *take off reader stage* atau tahap mengenal bacaan. Tahap ini anak mulai tertarik pada bacaan, mengenal huruf yang bertanda harakat. Disini guru menggunakan mendampinginya dengan kegiatan bermain dan bercerita sehingga membangkitkan penasaran dan tertarik untuk senantiasa membaca. Dan kelima, *independent reader stage* atau tahap lancar membaca. Pada tahap ini anak sudah dapat membaca tulisan dengan lancar tanpa ada dampingan dari orang terdekat.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan *Participatory Rural Appraisal (PRA)* atau Pemahaman Partisipatif Kondisi Pedesaan. PRA merupakan pendekatan dan metode yang melibatkan seluruh komponen masyarakat secara bersama-sama untuk menganalisis masalah kehidupan dalam rangka merumuskan perencanaan dan kebijakan secara nyata dan tindakan nyata (Chambers, 1996). Dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara mendalam, *pre test* dan *post test* dalam bentuk angket untuk mengetahui kemampuan mengajar sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan MATA. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan model kuantitatif.

Subjek penelitian ini berlokasi di desa Lamajang kecamatan Pangalengan Kabupaten Bandung yang terdiri dari 18 *diniyyah takmiliyyah* yakni *Diniyyah Takmiliyyah* (DT) *Al-Muqoddash*, DT *Baitul Jannah*, DT *Balai Iqro*; DT *Al-Islamiyah*, DT *Al-Huda*, DT *Al-Istiqomah*, DT *Al-Hikmah*, DT *Nurul Iman*, DT *Al-*

Ikhlas, DT *At-Tana'im*, DT *Al-Hidayah*, DT *Al-Jihad*, DT *Al-Mujahidin*, DT *As-Salam*, DT *Mekarsari*, DT *Al-Muhajirin*, DT *Al-Barokah*, dan DT *Al-Hudayah*. Dipilihnya *diniyyah takmiliyyah* tersebut karena para guru disana telah memiliki pengetahuan, pemahaman dan pengalaman yang mumpuni sehingga dapat diterapkan sesuai dengan materi yang diajarkan dalam pelatihan MATA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pelatihan teknik MATA dilaksanakan selama tiga minggu berturut-turut setiap hari senin, tanggal 15, 22, dan 29 Oktober 2018. Tujuan dilakukan dari kegiatan pelatihan ini adalah sebagai upaya memberikan pemahaman dan pendalaman materi yang disampaikan kepada para guru agar kualitas pembelajaran meningkat dengan baik. Antusias guru sangatlah besar, tampak dari tingkat kehadiran di setiap pertemuan mencapai 97%. Kegiatan pelatihan teknik MATA bagi guru *diniyyah takmiliyyah* bertempat di *Madrasah Al-Muqodasah Jalan Raya Banjaran-Pangalengan*.

Rangkaian kegiatan selama tiga pekan berturut-turut diawali pembuka kegiatan dengan melakukan *pre test* seputar teknik MATA. Misalnya, pada tanggal 15 Oktober 2018 materi yang diberikan adalah teknik menyimak, maka soal *pre test* yang diberikan khusus terkait pemahaman awal guru tentang menyimak. Tanggal 22 Oktober 2018 materi yang disampaikan adalah tentang teknik bermain, dan dilakukan *pre test* tentang konsep bermain. Puncak tahap pelaksanaan kegiatan pada tanggal 29 Oktober 2018, materi yang disampaikan adalah bercerita, maka soal *pre test* nya pun tentang bermain.

Pasca *pre test* dilakukan maka masuk kepada kegiatan inti yakni pemaparan

materi teknik MATA. Dengan pemetaan substansi kegiatan sebagai berikut:

Tabel 1. Pemetaan Materi dan Tujuan Teknik Menyimak, Bermain, dan Bercerita

Pembicara	Materi	Tujuan
Nadri Taja, S.Pd., M.Pd.	a. Tujuan kegiatan penelitian berbasis pengabdian; b. Pengertian menyimak; c. Tahapan menyimak melalui teknik MATA; d. Simulasi menyimak melalui teknik MATA.	a. Guru <i>Madrasah Diniyyah Takmiliyah</i> (MDT) memiliki sikap <i>awareness</i> tentang masalah membaca al-Qur`an dengan <i>tartil</i> masih cukup bermasalah; b. Guru memahami tentang tujuan pelatihan, yaitu sebagai alternatif pemecahan masalah anak dalam kesulitan anak membaca al-Qur`an dengan <i>tartil</i> ; c. Memahami konsep menyimak dan tahapannya; d. Guru mampu mempraktekkan kegiatan menyimak di kelas.
Arif Hakim, M.Pd.	a. Pengertian bermain; b. Manfaat bermain bagi anak; c. Praktik bermain mengenalkan huruf hijaiyah untuk <i>madrasah diniyyah</i> kelas 1-2 MD; d. Pengembangan bermain mengenalkan huruf hijaiyah dengan	a. Guru memahami tujuan bermain sebagai bagian dari upaya alternatif metode bagi pembelajaran di kelas MD; b. Guru mengetahui contoh macam-macam permainan dalam pembelajaran di MD; c. Guru mempraktekkan

Pembicara	Materi	Tujuan
	melibatkan para peserta guru MD; e. Simulasi bermain.	salah satu permainan mengenal huruf hijaiyah pada anak kelas 1-2 MD; d. Kegiatan pelatihan dikembangkan kepada pelibatan guru didalam mengembangkan permainan mengenal huruf hijaiyah berbasis contoh praktik yang sudah diberikan; e. Hasil pengembangan para guru ditampilkan secara bergiliran pada setiap peserta; f. Menjadikan kesadaran bagi para guru pentingnya pengembangan metode pembelajaran, pun guru secara individual maupun kelompok mampu membuat pengembangan secara mandiri dan inovatif.
Dinar Nur Inten, S.Pd., M.Pd	a. Pengertian bercerita; b. Materi bercerita; c. Tahapan bercerita; d. Praktek bercerita.	a. Guru memahami hubungan antara menyimak dan bercerita diikat oleh kegiatan bermain dalam belajar al-Qur`an; b. Guru mengetahui materi-materi cerita yang dapat diadopsi dari al-

Pembicara	Materi	Tujuan
		Qur`an; c. Guru mengetahui bagaimana tahapan didalam menyampaikan cerita agar memiliki kebermaknaan tentang isi al-Qur`an; d. Guru belajar cara mempraktekkan bercerita di kelas dengan simulasi.

Secara garis besar, tujuan dari tiga rangkaian teknik ini memiliki irisan dengan teori Taksonomi Bloom dimana teknik menyimak sebagai upaya pencapaian pemahaman konsep (kognitif), teknik bermain untuk melatih motorik kasar (psikomotorik), dan teknik bercerita sebagai upaya internalisasi nilai-nilai positif yang menyentuh jiwa sehingga mampu menggugah kesadaran untuk berperilaku baik sesuai dengan materi yang dikaji (afektif). Penjabaran ketiga teknik MATA ini dapat dipahami sebagai berikut:

Pertama, pada kegiatan menyimak agar dapat sampai pada pemahaman yang komprehensif maka terdapat serangkaian tahapan yang perlu dilakukan, diantaranya: 1) Menyimak berkala, yang terjadi pada saat-saat anak merasakan keterlibatan langsung dalam pembicaraan mengenai dirinya; 2) Menyimak dengan perhatian dangkal, karena sering mendapat gangguan dengan adanya selingan-selingan perhatian kepada hal-hal di luar pembicaraan; 3) Setengah menyimak karena terganggu oleh kegiatan menunggu kesempatan untuk mengekspresikan isi hati serta mengutarakan apa yang terpendam dalam hati sang anak; 4) Menyimak serapan karena sang anak keasyikan menyerap atau mengabsorpsi hal-hal yang kurang penting,

hal ini merupakan penjarangan pasif yang sesungguhnya; 5) Menyimak sekali-sekali, menyimpan sebentar-sebentar apa yang disimak; perhatian secara seksama berganti dengan keasyikan lain; hanya memperhatikan kata-kata sang pembicara yang menarik hatinya saja; 6) Menyimak asosiatif, hanya mengingat pengalaman-pengalaman pribadi secara konstan yang mengakibatkan sang penyimak benar-benar tidak memberikan reaksi terhadap pesan yang disampaikan sang pembicara; 7) Menyimak dengan reaksi berkala terhadap pembicara dengan membuat komentar ataupun mengajukan pertanyaan; 8) Menyimak secara saksama, dengan sungguh-sungguh mengikuti jalan pikiran sang pembicara; 9) Menyimak secara aktif untuk mendapatkan serta menemukan pikiran, pendapat, dan gagasan sang pembicara (Strickland dalam Dhieni, 2008). Manfaat dari kegiatan menyimak adalah terlibatnya panca indera untuk terlatih memahami susunan kata, pelafalan kalimat, dan intonasi dengan benar.

Implementasi dalam materi al-Qur`an, misalnya tentang hukum bacaan *tajwīd* nun mati dan *tanwin* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Pokok Materi; Diawali dengan penjelasan materi tentang kedudukan nun mati dan tanwin, seperti *idzhar*, *idgham*, *ikhfa*, dan *iqlab*. Siswa diminta untuk menyimak materi dengan seksama; kemudian Guru membacakan contoh ayat dalam al-Qur`an dari nun mati dan *tanwin*, kemudian diikuti oleh siswa untuk membacakannya. Selanjutnya memberikan kesempatan pada siswa apabila terdapat pertanyaan seputar materi; selanjutnya setelah siswa mempraktikannya, guru kemudian memilih salah satu ayat dalam al-Qur`an, yaitu surat *at-Takwir* sebagai bentuk latihan dan pemahaman tentang materi hukum nun mati dan *tanwin*; pada tahap berikutnya Guru menyimak setiap

bacaan dari setiap siswanya, untuk kemudian dievaluasi baik dari pelafalan setiap hurufnya maupun pelafalan hukum tajwid nun mati dan *tanwin*; pada akhir pembelajaran guru memberikan kesimpulan terhadap materi dan membacakan kembali surat *at-Takwir* secara klasikal.

Kedua, pada teknik bermain dipandang sebagai suatu aktivitas yang paling menyenangkan karena seluruh anggota tubuh terlibat untuk menyelami konsep dengan tanpa ada paksaan dan tekanan. Sehingga kegiatan pembelajaran lebih bermakna, beberapa nilai yang dapat diambil dari kegiatan bermain, diantaranya: a) Nilai fisik: Bermain adalah suatu aktifitas yang terpenting dalam perkembangan fisik motorik anak; b) Nilai pendidikan: Melalui bermain anak akan mendapatkan banyak pengetahuan, melalui alat-alat permainan ataupun metode permainan yang beragama diantaranya, bentuk sebuah benda, warna, dan huruf hijaiyah; c) Nilai sosial: Dengan bermain akan menumbuhkan jiwa sosial, empati dengan teman-temannya; d) Nilai akhlak: Bermain akan mengajarkan anak tentang mana yang baik dan tidak, mana yang boleh dan tidak, mereka akan mengenal tentang akhlak setiap orang, misalnya: adil, jujur, amanat, kepercayaan diri dan jiwa sportif; e) Nilai kreatifitas: Media permainan merupakan wahana yang tepat dalam pengembangan karakter anak yaitu rasa ingin tahu yang tinggi (*curiosity*) yang dapat menstimulasi daya kreatifitas anak kedepannya; f) Nilai pribadi: Melalui bermain anak akan dapat mengetahui potensi diri, seperti mengetahui kemampuan dan keterampilan. Bermain pula sebagai arahan anak untuk mengembangkan kepercayaan dirinya melalui belajar memecahkan masalah; g) Nilai pengobatan: Dari Bermain sang anak dapat melepaskan diri dari

keterkungkungan, sehingga seringkali kita menjumpai anak yang di rumah penuh dengan peraturan, perintah dan larangan, akan terlihat banyak bermain di luar rumah daripada di dalam rumah. Bermain merupakan terapi bagi diri anak sendiri didalam menghilangkan rasa rendah diri. Mereka akan merasakan adanya penerimaan dari pihak luar (teman bermain) karena adanya penghargaan yang sama bagi dirinya (Mursi, 2003).

Adapun tahapan mengenalkan huruf hijaiyah pada teknik MATA salah satunya dengan metode jari Qur'an, terdapat relevansi yang berfungsi untuk mengikat konsep pengetahuan huruf hijaiyah dengan bermain sebagai upaya mengasah kemampuan motorik anak dan mudah untuk dihafal karena diiringi dengan konsep bernyanyi, sehingga pengetahuan anak bertambah luas. Adapun langkah dalam metode jari Qur'an dapat disajikan dalam langkah berikut ini: (1) Ulangi secara terus menerus gerakan jari sambil mengucapkan huruf hijaiyah sesuai dengan pembagian huruf di tangan kanan dan kiri; (2) Perkuat pemahaman anak dengan huruf-huruf di tangan kanan terlebih dahulu baru huruf-huruf di tangan kiri; (3) Buatlah anak memahami gerakan jari dan huruf hijaiyahnya dengan berbagai macam permainan dan lagu sehingga menyenangkan; (4) Kalau anak sudah hafal posisi masing-masing huruf hijaiyah di tangan kanan dan kiri, buatlah permainan acak jari. Jadi gerakan jari secara acak kanan dan kiri, biarkan anak menjawab dengan benar; (5) Tulislah tiap-tiap huruf di atas kertas ukuran 2x5 cm, biarkan anak mengambil kartu huruf hijaiyah sesuai dengan gerakan jari yang diminta; (6) Berilah pujian setiap anak berhasil dengan tepuk "anak hebat". Atau siapkan toples "anak hebat" buatlah bintang warna-warni dengan kertas. Berilah anak sebuah bintang apabila anak berhasil menjawab

pertanyaan yang diajukan oleh Anda. Kemudian di akhir bulan anak-anak bisa menukarkan bintang tersebut dengan hadiah yang sudah anda siapkan terlebih dahulu; (7) Setelah anak-anak dirasakan menikmati belajar huruf hijaiyah dengan permainan. Tahap berikutnya anak-anak mulai dilatih motorik halusnya untuk menulis huruf hijaiyah, dimulai dengan menulis bentuk dasarnya dahulu (Wulandari, 2011).

Berikut disajikan cara mengenal huruf hijaiyah dengan media jari tangan, ada tiga hal yang dilakukan didalam pengembangan metode jari Qur'an yaitu dengan dongeng, permainan, dan hadiah. Maka di metode jari Qur'an ini penyampaian dengan ketiga pendekatan diatas ditambah dengan gerak dan lagu.

**Tabel 2. Metode Jari Qur'an
(Wulandari, 2011)**

Kanan	Huruf Hijaiyah	Huruf Hijaiyah	Kiri
	ا	ء	
	هـ, م, ك	ك, هـ	
	ق, ف, و	ل, ش, س	
	ر, ذ, د, ز	ص, ض, ظ	
	ت, ث, ي	ح, خ, غ, ع, ج	

Ketiga bercerita, Melalui teknik mata, cerita mengandung makna membelajarkan anak baca tulis al-Qur`an melalui cerita. Artinya bercerita mengandung pengertian bahwa bagi anak, menyimak cerita merupakan suatu bentuk pengalaman (1) pengalaman menyimak pesan, informasi dalam dialog antar tokoh, (2) pengalaman mengamati gerak dan perilaku tokoh melalui cerita, (3) pengalaman mencerna dan merefleksikan apa yang telah disimak dan diamati dalam cerita (Musfiroh, 2005).

Dalam bercerita pada teknik MATA ada beberapa tahapan yang perlu disiapkan dan diikuti oleh para pendidik, diantaranya: Pertama, mempersiapkan cerita yang akan disampaikan. Kedua, menyiapkan media, untuk media dibuat dari bahan yang murah ataupun memanfaatkan barang bekas sehingga dapat menggali kreatifitas anak, utamanya media dapat menjadikan cerita menarik dan bermakna bagi anak. Ketiga, mengekspresikan karakter tokoh, baik dengan suara maupun dengan mimik (*body language*). Keempat, selalu sisipkan kegiatan menulis dan membaca huruf hijaiyah ataupun kata dalam bahasa Arab yang berkaitan dengan cerita yang disampaikan, hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan baca tulis al-Qur`an anak. dan untuk kelas 4-6 bisa pula disiapkan ayat-ayat tertentu yang berkaitan dengan cerita, jadi di tengah bercerita mintalah anak untuk membacakan ayatnya dengan benar. Kelima, evaluasi, pada tahapan ini guru menyiapkan lembar observasi yang berisikan kemampuan yang diharapkan guru dari siswa berdasarkan indikator capaian pada kegiatan bercerita dengan teknik MATA. Bentuk observasinya dapat dalam bentuk ceklist untuk kolom isian tabel, bentuk narasi ataupun menggunakan keduanya.

Salah satu contoh narasi dalam bentuk dongeng pada teknik bercerita untuk kelas bawah adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Teknik Bercerita untuk Kelas Bawah

Judul	Raja Abrahah
Jenjang	Kelas 1-3 <i>Diniyyah Takmiliyyah</i>
Materi	Surat <i>al-Fil</i> dan kosakata bahasa Arab (gajah, burung, raja Abrahah, Ababil)
Pokok cerita	Bermula dari Abrahah al-Habsy yang melihat bangsa Arab berbondong-bondong ke Mekah untuk menunaikan ibadah haji. Lalu Abrahah membangun gereja yang besar di Shan'a. Dia bermaksud untuk mengalihkan perhatian bangsa Arab, yang tadinya pergi ke Mekkah jadi pergi ke Shan'a gereja, tetapi rencananya gagal. Akhirnya raja Abrahah marah dan menghimpun pasukan sejumlah enam puluh ribu orang dan sembilan ekor gajah yang tangguh. Kala itu Abrahah menunggangi gajah yang paling besar dan paling kuat. Pasukan itu hendak menyerang dan menghancurkan Ka'bah, namun ditengah perjalanan gajah-gajah yang ditunggangi tak mau melanjutkan perjalanan, mereka tak mau diarahkan menuju Ka'bah. Mereka malah bertolak melawan arah. Saat itulah Allah mengirimkan serombongan burung Ababil yang melempari pasukan Abrahah dengan batu yang berasal dari

	tanah yang dibakar. Setiap burung membawa tiga butir batu dan melemparkannya pada pasukan yang dipimpin Abrahah itu. Batu-batu yang dilemparkan burung-burung Ababil menjadikan pasukan gajah mati bagai daun-daun yang dimakan ulat. Tubuh mereka hancur lebur tak berwujud lagi. Itulah kuasa Allah ‘azza wajalla.
--	--

Kemudian contoh narasi dalam bentuk dongeng pada teknik bercerita untuk kelas atas adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Teknik Bercerita untuk Kelas Bawah

Strategi	Melibatkan Anak
Judul	Asal Muasal Terjadinya Awan
Jenjang	Kelas 4-6 <i>Diniyyah Takmiliyyah</i>
Materi	Surat <i>Ad-Dzariyat</i> : 2
Media	Media kertas, buku gambar, suara yang bervariasi, kartun/cerita pendek bergambar
Pokok cerita	Siang hari, sepulang dari berolahraga, Zahra duduk santai di serambi depan rumahnya. Saat liburan seperti ini biasanya Zahra menghabiskan waktu untuk membaca buku. Dia memang gemar membaca, rasa ingin tahunya yang tinggi memicu ia untuk terus semangat mencari ilmu lewat buku. Sesekali Zahra melihat langit. Mendung bisiknya dalam hati. Langit memang terlihat gelap. Sinar matahari tak lagi panas menyengat. Perlahan sinarnya mulai tertutup awan.

	“Eeh, kok awan bentuknya beda-beda” ucapnya dalam hati. “ada yang mirip orang sujud, menyerupai ikan. Nah kalau yang ujung sana mirip apa? Tanya bunda yang tiba-tiba telah berdiri di belakang Zahra. Seperti membentuk tulisan Allah bun. Subhanallah cantik sekali ya, semua ciptaan Alloh memang luar biasa, disanalah tersimpan bukti-bukti kekuasaan Allah.” Sahut bunda. Kemudian zahra bertanya, bunda sebenarnya awan itu dari mana? Awan adalah sekumpulan tetesan air atau kristal es di dalam atmosfer. Kemudian setelah melalui titik jenuh, terjadilah pengembunan atau pepadatan uap air di dalam udara. Makanya terlihat menggumpal, “Kata Bunda. Lihatlah di al-Qur`an surat <i>ad-Dzariyat</i>, ayat 2 (anak-anak diminta untuk membacakan ayat tersebut). Apakah awan-awan itu semuanya berwarna putih bunda?” tanya Zahra. Ooh tidak sebenarnya awan mempunyai banyak sekali warna, ada yang merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila dan ungu. Nah saat warna-warna itu bergabung menjadi satu, maka warna yang muncul adalah warna putih.” Ooh gitu ya bun, tapi kenapa ada awan yang berwarna keabu-abuan? Semakin tebal awan semakin sedikit cahaya yang diteruskan akibatnya awan berwarna ke abu-abuan.....
--	--

Kisah ini bisa dilanjutkan dengan jenis awan dan awan yang datang dan menjadi tanda adzab bagi kaum 'Ad.

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat efektivitas teknik Menyimak Bermain dan Bercerita menggunakan beberapa tahapan pengujian, diantaranya yaitu:

Uji Normalitas

Hasil Uji Normalitas menggunakan Uji Shairo-Wilk

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Menggunakan Uji Shairo-Wilk

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.107	50	.200*	.981	50	.579
Posttest	.130	50	.034	.970	50	.241

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Shapiro-Wilk
Jika Sig. > 0,05, maka distribusi normal
Jika Sig. < 0,05, maka distribusi tidak normal.

Hasil pada uji distribusi data *pre test*, sebaran data menunjukkan data sig. 0,579 > 0,05, artinya data terdistribusi normal. Adapun hasil pada uji distribusi *post test*, sebaran data menunjukkan sig. 0.241 > 0,05, yang mana hasil sebaran datanya terdistribusi normal.

Uji Berpasangan

Setelah data dapat dibuktikan terdistribusi normal, maka pengujian efektivitas tentang Workshop terhadap peningkatan pemahaman peserta dapat dilakukan dengan Uji T Berpasangan. Adapun hasilnya berikut dibawah ini:

Tabel 6. Hasil Uji T Berpasangan

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-8.8000	2.49604	.35299	-9.58937	-8.17063	-25.156	49	.000

Dasar pengambilan keputusan dalam Uji T Paired

Jika Sig. < 0,05, maka terdapat perbedaan

Jika Sig. > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan

Hasil menunjukkan, diketahui hasil Sig. (2 Tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ hasilnya lebih kecil, maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pelatihan teknik MATA terdapat perbedaan sebelum dan sesudah atau dapat disimpulkan pelatihan ini mampu meningkatkan pemahaman guru *Madrasah Diniyyah Takmiliyah*.

Hasil efektifitas pada pelatihan teknik MATA, untuk mengetahuinya dilakukan uji *pre test* dan *post test*. Butir soal yang diberikan sejumlah 30 soal yang berkaitan dengan tiga aspek yakni, materi menyimak, bermain dan bercerita. Hasil analisis deskriptif peningkatan disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 7. Statistik Deskriptif Tentang Hasil Pre Test Dan Post Test

Descriptive Statistics					
	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Pretest	50	14.7800	2.67483	8.00	21.00
Posttest	50	23.6600	1.92311	19.00	28.00

Hasil menunjukkan pada saat uji *pre test* presentase pemahaman peserta pelatihan rata-rata berada pada poin 14,7, hasil tersebut merupakan data dari 50

orang peserta. Setelah dilakukan pelatihan teknik MATA maka di akhir sesi kegiatan dilaksanakan uji *post test* dengan soal yang sama, hasil menunjukkan rata-rata peningkatan pemahaman peserta pelatihan meningkat menjadi 23,3 pada poin maksimal 30. Secara presentase peningkatan pemahaman pada *pre test* kemampuan awal berada pada angka 49% dan setelah dilakukan pelatihan meningkat menjadi 78,9%. Dapat disimpulkan bahwa pelatihan teknik MATA mampu meningkatkan pemahaman guru *Madrasah Diniyyah Takmiliyyah* sejumlah 8.6 point atau sejumlah 29,9%.

Hasil diatas menunjukkan guru MDT di Kecamatan Pangalengan sudah mendapatkan tambahan pengetahuan khususnya dalam metode pembelajaran baca tulis al-Qur`an pada siswa. Hasil ini sesuai dengan hasil wawancara dengan angket, disebutkan bahwasannya guru-guru MDT di Kecamatan Pangalengan belum pernah mendapatkan pelatihan jenis apapun, terutama pelatihan dalam pendekatan dan metode pembelajaran.

Teknik menyimak yang telah dipahami oleh guru dengan baik tatkala dipraktekkan dalam kegiatan pembelajaran akan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengikuti instruksi tugas yang diberikan guru, bertanya apabila kurang dipahami materinya, dan menumbuhkan sikap ingin tahu (*curiosty*) lebih dalam (Imam, 2014). Pada teknik bermain, mengembangkan kreativitas, maka berarti kreativitas itu bisa tampil dini dalam kehidupan anak dan terlihat pada saat ia bermain, karena ketika bermain anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuan yang dia miliki tentang dunia dan kemudian juga sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru, dan semua dilakukan dengan cara menggembirakan hatinya (Amiran, 2016).

Sedangkan pada teknik bercerita juga dapat melatih daya serap atau daya tangkap anak, melatih daya pikir anak, melatih daya konsentrasi untuk mengambil hikmah dari materi yang telah disampaikan (Arinoviani, Pudjawan, & Antara, 2016)

Implementasi dari pelatihan teknik MATA bagi guru setelah meningkatnya pemahaman mereka terhadap materi baca tulis al-Qur`an adalah dengan memperhatikan tiga aspek. Pertama, isi adalah input (peserta didik) sebagai objek dalam pendidikan, kedua, proses/transformasi merupakan mesin yang akan mencetak anak didik sesuai yang diharapkan, dan tujuan merupakan hasil akhir yang hendak dicapai atau output. Perlu ditegaskan bahwa proses/transformasi dalam kerjanya dipengaruhi beragam faktor, seperti fasilitas, waktu, lingkungan, sumber daya, dan pendidik, dimana faktor tersebut menjadi penentu *output* (Munirah, 2015).

Dengan demikian, jelas terdapat korelasi yang signifikan antara input yang didapatkan oleh seorang pendidik dengan *output* yang akan diperoleh. Seorang pendidik hendaknya menambah kapasitas dirinya dalam hal cara mengajar yang relevan sesuai usia perkembangan anak, mampu mengelola pembelajaran dengan sebaik-baiknya, melibatkan seluruh perangkat pendidikan agar tercapai tujuan sesuai yang dicita-citakan, khususnya dalam hal ini pembelajaran baca tulis al-Qur`an.

KESIMPULAN

Permasalahan di lapangan tentang kesulitan guru *Madrasah Diniyyah Takmiliyyah* di Kecamatan Pangalengan dalam mencari inovasi pembelajaran materi Baca Tulis al-Qur`an dapat ditingkatkan melalui teknik Menyimak, Bermain dan Bercerita (MATA). Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman guru

pada teknik MATA meningkat rata-rata sampai pada 78,9%, meningkat sejumlah 23,3% dari kemampuan awal rata-rata berada pada 49%. Adapun penerapan teknik MATA memiliki beberapa kendala, misalnya guru sulit mengkondisikan anak untuk tetap fokus, mencari strategi agar anak tetap semangat dan antusias dalam mengikuti pelajaran, dan penguasaan dan penerapan teknik MATA masih belum maksimal. Sedangkan dampak positif penerapan teknik MATA ini meningkatkan keaktifan dan kreatifitas guru dan mampu melibatkan seluruh siswa dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis haturkan ucapan terimakasih kepada pengelola Jurnal Obsesi Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Dinar Nur Inten, M.Pd. dan Arif Hakim, M.Pd. selaku tim penulis, dan civitas akademika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Bandung. Semoga Karya Tulis ini bermanfaat untuk sesama.

DAFTAR PUSTAKA

Adhim, M. (2013). *Segenggam Iman untuk Anak Kita*. Yogyakarta: Pro-U Media.

Amiran, S. (2016). Efektifitas Penggunaan Metode Bermain di PAUD Nazareth Oesapa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 710–716. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/12367>

Arinoviani, K.D., Pudjawan, K., & Antara, P. . (2016). Penerapan Metode Ber cerita untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris Anak Kelompok A1 dalam Kegiatan Ekstrakurikuler. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1–10. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/viewFile/7751/5>

290

Cahyaningrum, E. S., Sudaryanti, & Nurtanio, A. P. (2017). Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan dan Keteladanan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 203–213.

Chambers, R. (1996). *PRA (Participatory Rural Appraisal) Memahami Desa Secara Partisipatif*. Yogyakarta: Kanisuis.

Dhieni, N., et. al. (2008). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Hadi, S. (2017). Story-telling: Upaya Meningkatkan Daya Simak dalam Keterampilan Menyimak Interaktif Berbahasa. *Brilliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 2(2), 163–177. Retrieved from <https://jurnal.unublitar.ac.id/index.php/briliant/article/view/42/pdf>

Imam. (2014). Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Kelas 1 Melalui Teknik Permainan Pesan Berantai Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pedagogia*, 3(2), 111–118. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/309470945_Meningkatkan_Kemampuan_Menyimak_Siswa_Kelas_I_Melalui_Teknik_Permainan_Pesan_Berantai_Pada_Pembalajaran_Bahasa_Indonesia

Kurniawan, H., Khomsiyatun, U., & Samiaji, M. H. (2018). *Literasi Parenting*. Jakarta: Gramedia.

Madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Muhadi, Y. (2016). *Sudah Benarkah Cara Kita Mendidik Anak*. Yogyakarta: Diva Press.

Munirah. (2015). Sistem Pendidikan Indonesia: Antara Keinginan dan Realita. *Jurnal Auladuna*, 2(2), 233–245. Retrieved from [http://journal.uin-](http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/auladuna/ar)

ticle/view/879

- Mursi, M. (2003). *Seni Mendidik Anak terj. Tarbiyatul Aulad Fil Islam*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.
- Musfiroh. T. (2005). *Cerita Untuk Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Navila Idea.
- Musthafa, F. (2004). *Manhaj Pendidikan Anak Muslim (terjemahan dari: Manhajuth-Thiflil Muslim; Dalilul Mua'alimin Wal Aba'allat-Tarbiyati Abna' Fi Riyadhil Athfal Wal Madrasatil Ibtidaiyah)*. Jakarta: Mustaqim.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Wulandari, S. (2011). *Jari-jari Qur'an: Metode Cepat Lancar Menulis dan Membaca Al-Qur'an dengan Jari Tangan*. Jakarta: PT. Kawan Pustaka.

Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Anak Usia Dini

Sri Watini^{1✉}

Dosen PG-AUD STKIP Panca Sakti Bekasi

Abstract

The purpose of this study is to improve learning outcomes using a contextual approach. By using a contextual approach it is expected that the results of learning sciences in early childhood will increase and be more meaningful. The population in this study were children aged 5-6 years in PAUD Cempaka Pekayon with a total of 18 children. The study was conducted in October-December 2015. The research method used is Classroom Action Research. This method has four stages. 1) planning stage, 2). implementation stage, 3). observation stage and 4) reflection stage. The implementation of this activity was carried out in three cycles. The results of the study are indicated by an increase in science learning outcomes. Percentage of cognitive cycle I of 58.5%, affective domain 47.1%, psychomotor domain 56.1%. Percentage of cognitive cycle II cycle 66.7%, affective domain 59%, psychomotor domain 65.7%. Percentage in the third cycle of cognitive domain 78.9%, affective domain 84.1%, psychomotor domain 84.3%.

Keywords: *contextual approach, sains competence, early childhood education*

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar sains dengan menggunakan pendekatan kontekstual. Dengan menerapkan pendekatan ini diharapkan hasil belajar sains pada anak akan meningkat dan lebih bermakna. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di PAUD Cempaka Pekayon dengan jumlah 18 anak. Penelitian dilaksanakan pada Bulan Oktober- Desember 2015. Metode penelitian adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Adapun dalam metode ini terdiri dari empat tahapan yaitu 1) tahap perencanaan, 2). tahap pelaksanaan, 3). tahap pengamatan dan 4) tahap refleksi. Pelaksanaan dalam kegiatan ini dilakukan dalam tiga siklus. Hasil penelitian ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar sains dengan prosentase perolehan pada siklus I ranah kognitif 58,5%, ranah afektif 47,1%, ranah psikomotorik 56,1%, siklus II ranah kognitif 66,7%, ranah afektif 59%, ranah psikomotorik 65,7% dan pada siklus III ranah kognitif 78,9%, ranah afektif 84,1%, ranah psikomotorik 84,3%.

Kata Kunci : Pendekatan Kontekstual, Hasil Belajar Sains, Anak Usia Dini 5-6 Tahun

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2019

✉ Corresponding author :

Address : Jalan Patuha Utara Kayuringinjaya Bekasi

Email : srie.watini@gmail.com

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

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

PENDAHULUAN

Hakikat pendidikan merupakan upaya mengembangkan potensi anak agar dapat berkembang secara optimal. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu proses pemberian rangsangan agar potensi yang ada pada anak dapat berkembang secara optimal. Pada saat inilah anak sedang mengalami masa *golden ages* atau masa keemasan di mana sel syaraf otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal inilah yang akan mempengaruhi seluruh aspek perkembangan anak. Pentingnya menciptakan proses pembelajaran yang baik wajib dilakukan oleh pendidik agar hasil belajar anak menjadi bermakna (*meaningfull*) sehingga hasil belajar dapat difungsikan dalam kehidupan anak sehari-hari secara nyata. Perkembangan sains dan teknologi yang sangat pesat saat ini memiliki efek yang sangat luar biasa bagi kehidupan anak, untuk itulah maka guru harus benar-benar memfasilitasi anak dalam proses pendidikannya sehingga setelahnya anak memiliki beradaptasi dengan baik dengan segala perubahan yang ada serta mampu mengambil sikap kreatif dan inovatif dalam langkah tindakannya. Guru dituntut harus mampu menciptakan situasi dan kondisi pembelajaran di mana anak akan dapat mengkonstruksi pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai serta dapat merefleksikan dalam berpikir dan tindakan. Oleh sebab itulah maka guru harus memilih dan menetapkan strategi pembelajaran yang tepat baik dalam pemilihan model, metode, pendekatan, teknik dan taktik yang tepat. Dengan strategi yang tepat inilah maka proses pembelajaran akan berjalan secara efektif, efisien dan relevan. Relevan di sini baik dalam sisi kebutuhan belajar anak, perkembangan zaman serta sesuai dengan berbagai unsur-unsur penting lainnya. Oleh sebab itu pembelajaran anak terhadap ilmu

sains atau lingkugan alam adalah pilihan tepat dalam mengenalkan anak tentang kebermaknaan lingkungan sebagai inspirasi dalam kehidupan. Pendekatan kontekstual (*Contextual learning Approach*) dalam pembelajaran *sains* dalam penelitian ini sebagai suatu pilihan penelitian dalam *action* guru melakukan perbaikan pendidikan khususnya dalam perbaikan hasil belajar. Pengenalan alam sekitar merupakan salah satu aspek pengembangan potensi anak dalam mengenal sains permulaan. Melalui pengenalan sains permulaan anak dapat mulai mengenal konsep-konsep sains secara sederhana. Dalam pembelajaran ini anak akan membangun pengetahuan, keterampilan, sikap dan pengalaman melalui pola pikir ilmiah, sistematis dan obyektif melalui keterampilan proses sains sederhana. Namun dalam kenyataannya selama ini dalam pembelajaran sains permulaan belum optimal. Pembelajaran sains masih dilakukan di dalam kelas, monoton dan bersifat verbalistik atau hafalan. Ditambah dengan keadaan ruang-ruang kelas yang sempit serta minimnya penguasaan guru terhadap sains. Media konkrit yang ada di alam sekitarnya belum dijadikan sebagai media efektif dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang inilah maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang bagaimana pembelajaran sains permulaan pada anak usia dini khususnya kelompok B usia 5-6 tahun dengan menerapkan pendekatan kontekstual. Melalui Penelitian Tindakan Kelas (*Action Research*) diharapkan akan meningkatkan hasil belajar sains secara optimal.

Belajar merupakan keharusan bagi manusia yang hidup di dunia. Hal ini bertujuan agar manusia mampu menghadapi kehidupannya. Dalam proses belajar tidak ada batasan usia. Dari manusia itu lahir

sampai akhir hayatnya harus tetap terus belajar dalam rangka untuk memperoleh ilmu yang bermanfaat. Dalam kesepakatan UNESCO belajar adalah sepanjang hayat atau “*life long education*” Menurut (Slameto 2003, 2) “Belajar merupakan suatu proses untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.” Peaget dalam (Dimiyati and Mudjiono 2006, 13) berpendapat bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu dengan cara melakukan interaksi secara terus menerus dengan lingkungannya di mana lingkungan tersebut selalu mengalami perubahan. Melalui interaksi itulah maka fungsi intelek semakin berkembang. Menurut Peaget dalam (Sujiono 2006, 34-35) “Proses belajar disesuaikan dengan tahapan berpikir atau tahapan perkembangan intelektual yang dimiliki oleh seseorang. Adapun tahapan berpikir tersebut adalah: 1) Tahap sensorimotorik (usia 0-2 tahun), 2) Tahap Praoperasional (usia 2-7) tahun), 3) Tahap Operasional Konkrit (7-11 tahun), 4), Tahap Operasional Formal (11 tahun sampai dewasa). Dari penjelasan tersebut berarti anak usia taman kanak-kanak adalah dalam tahap praoperasional dalam hal ini berkisar 5-6 tahun. Untuk itu maka diharapkan dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Hasil belajar merupakan sebuah umpan balik setelah seseorang melakukan proses belajar. Oleh sebab itu dengan belajar sungguh-sungguh maka akan memperoleh hasil belajar yang optimal. Hal ini didukung oleh kajian teori yang dinyatakan oleh (Sujana 2005) bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut (Usman 1989, 29)

bahwa tujuan hasil belajar memiliki tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil dari kategori tersebut dapat diukur baik sendiri-sendiri maupun secara bersamaan. Sementara (Hapidin and Gunarti 1997, 68) mengklasifikasikan tiga ranah atau tiga domain hasil belajar tersebut antara lain: 1) Ranah Kognitif berkaitan dengan perhatian pengembangan kapabilitas dan keterampilan intelektual, 2) Ranah Afektif berkaitan dengan pengembangan perasaan, sikap, nilai dan emosi dan 3) Ranah Psikomotorik berkaitan dengan kegiatan-kegiatan atau keterampilan-keterampilan motorik atau gerakan.

Nash dalam (Darmojo and Kaligis 1991, 3) mengatakan bahwa “*Sciences is a way of looking at the word.*” Sains disini merupakan suatu cara atau metode untuk memperoleh berbagai ragam pengetahuan alam melalui aktivitas yang analitis, lengkap dan sistematis serta obyektif sehingga dapat menghubungkan antara fenomena alam yang satu dengan fenomena alam yang lainnya pada akhirnya akan memperoleh atau membentuk perspektif baru yang lebih kompleks tentang obyek yang diamati. Adapun menurut Webster’s “*New Lollegiete Dictionary* dalam (Iskandar and Hidayat 1997, 2) menyatakan “*Natural Sains knowledge concerned with the physical word and its’s phenomena*” yang artinya bahwa sains merupakan pengetahuan tentang alam dan gejala-gejalanya. Menurut Einstein dalam (Darmojo and Kaligis 1999, 5-13), “Sains merupakan suatu bentuk upaya yang membuat berbagai pengalaman menjadi sistem pola pikir yang logis yaitu dengan metode ilmiah. Artinya bahwa sains merupakan pengetahuan tentang alam dan gejala-gejalanya. Sedangkan menurut dalam (Darmojo and Kaligis 1991, 3) menyatakan bahwa “Sains merupakan suatu sistem

untuk mengetahui alam sekitar dan sains juga merupakan suatu sekumpulan pengetahuan yang berfungsi untuk menjelaskan apa yang telah diperoleh. Sains merupakan ilmu yang mempelajari tentang suatu fenomena yang spesifik serta sains adalah suatu proses kegiatan atau tindakan dalam rangka memecahkan masalah.

Sains permulaan untuk anak usia dini khususnya anak usia kelompok B (5-6 tahun) disajikan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, bermanfaat serta terarah dalam rangka mereka memahami dunia sekitarnya. Sains pada anak usia ini harus melibatkan anak secara aktif sesuai dengan kajian teori belajar dan tahapan perkembangannya sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih bermakna dalam kehidupannya. (Rogers and Sawyers 1995, 3) "Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan anak dapat belajar tentang sebab akibat atau perubahan. Dari pernyataan ini terkandung makna bahwa dengan melalui kegiatan bermain sesungguhnya anak melakukan proses belajar dalam rangka untuk memperoleh berbagai informasi ilmu pengetahuan dengan cara yang menyenangkan, menikmati sukarela tanpa adanya unsure keterpaksaan. Pada hakikatnya tujuan hasil belajar sains permulaan dalam rangka mengembangkan sikap positif anak terhadap alam semesta. Menurut Wynne Harlen dalam (Darmojo and Kaligis 1999, 5-13) bahwa tujuan hasil belajar sains permulaan memiliki sembilan aspek sikap ilmiah yang terdiri dari , a) Sikap ingin tahu (*curiosity*), b) Sikap ingin mendapatkan sesuatu yang baru (*originality*), c) Kerjasama (*co operation*), d) Sikap tidak putus asa (*perseverance*), e) Sikap tidak berprasangka, f) Sikap mawas diri (*self critism*), g) Sikap bertanggung jawab (*responsibility*), h) Sikap berpikir bebas

(*independence in thinking*) dan i) Sikap Kedisiplinan diri(*Self discipline*.

Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun (Anak kelompok B) berada dalam tahapan praoperasional konkrit (Suyanto 2005, 53-56). Tahapan praoperasional konkrit ini memiliki beberapa karakteristik dalam kemampuan kognitif hubungannya dengan kemampuan berpikir atau bernalar yang bisa diidentifikasi. Karakteristik dalam dilihat dari keingintahuan yang tinggi, egosentris, berpikir statis, pikiran dan perbuatannya dipengaruhi dari luar, berpikir selalu kedepan, dan mulai dapat mengenal penambahan, pengurangan, dan klasifikasi atas dasar bentuk lainnya.

Early Childhood Education Preschool Through Primary Grades, University of Maddachusetts Lowell: Pearson (Brewer 2007, 386), "Dalam proses pembelajaran sains pada anak usia dini terdapat beberapa kriteria yang sesuai bagaimana anak-anak usia dini dalam belajar sains antara lain : a) Anak berpartisipasi secara aktif, b) Memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan berbagai tindakan sesuai dengan keinginannya dan bertanggungjawab. c) Bercermin dari pertanyaan guru serta berbagai fokus permasalahan sehingga anak melakukan berbagai aktifitas kegiatan , mengamati, mencari tahu tentang suatu fenomena, d) Melakukan kegiatan penyelidikan mengenai berbagai konsep dasar sains, d) Memberikan berbagai variasi pengalaman dan kesempatan secara spontan pada anak yang direncanakan, e) Mengeksplorasi berbagai materi pengetahuan tentang sains seperti makhluk hidup dan bumi, f) Pengetahuan dan Keterampilan anak dinilai dengan berbagai cara.

Dalam setiap kegiatan proses pembelajaran tentulah menggunakan berbagai media dan sumber belajar dalam rangka mendukung tercapainya tujuan

pendidikan yang sudah ditentukan. Begitu pula dalam pembelajaran sains juga tidak terlepas dari media dan sumber belajar yang akan digunakan sesuai dengan tujuan (Arsyad 1997, 20). Dalam pembelajaran sains ini media yang digunakan untuk sarana belajar para siswa dapat menggunakan bahan-bahan yang tersedia di dunia nyata dalam kehidupan sehari-hari di dekatnya. Menurut uraian di atas maka dapat dijelaskan bahwa apa saja yang ada di lingkungan kehidupan anak dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

Pendekatan belajar kontekstual adalah konsep belajar yang mendorong guru untuk memberikan materi yang diajarkan sesuai dengan situasi dunia nyata (Mulyadi 2007, 133). Dengan menerapkan pendekatan ini diharapkan anak akan lebih mudah dalam belajar. Menurut (Departemen Pendidikan Nasional 2003, 3) Pendekatan belajar kontekstual adalah suatu proses pendekatan pembelajaran yang meliputi *relating, experiencing, applying, cooperating dan transferring*. Menurut (Nurhadi 2004, 107) adapun ciri-ciri dari pendekatan belajar kontekstual ini adalah sebagai berikut: 1) Memberikan pengalaman nyata bagi anak, 2) Kerjasama, 3) Saling menunjang, 4) *Fun dan Enjoy* dalam belajar, 5) Belajar dengan bergairah, 6) *Sharing* dengan sesama, 7) Guru harus kreatif.

Pada proses pembelajaran sains permulaan dengan pendekatan belajar kontekstual adalah dengan cara anak membangun pengetahuan melalui berbagai kegiatan yang mengaktifkan anak mulai dari pengamatan atau observasi, membuat dugaan sementara atau hipotesis sederhana, mengkomunikasikan sampai pada membuat kesimpulan dan laporan sederhana. Dalam proses pembelajarannya guru hanya sebagai pengarah dan pembimbing kegiatan, baik sebagai fasilitator maupun

mediator. Dalam rangka mengaktifkan anak agar lebih optimal dalam proses kegiatan belajar maka kegiatannya tidak harus ada dalam ruang kelas akan tetapi bisa dilakukan diluar kelas.

Dalam prosesnya guru hendaklah meminimalisir kegiatan ceramah. Di sini guru harus banyak memberikan peluang atau kesempatan agar anak beraktivitas. Menurut (Mulyasa 2003, 186) Guru yang berhasil dalam membelajarkan siswa adalah : 1) Guru yang selalu melakukan observasi terhadap semua kegiatan dalam situasi dan kondisi apapun, 2) Selalu menyediakan dan meluangkan waktu untuk berdiskusi dengan anak-anak, 3) Selalu memberikan evaluasi yang konstruktif, 4) Mencatat semua aspek perkembangan yang ada pada anak selama proses pembelajaran berlangsung 6). Membuat latihan-latihan,

Evaluasi atau penilaian dalam belajar sains merupakan kemajuan atau peningkatan anak dalam memperoleh prestasi hasil belajar. Menurut Menhens dan Lehman (Nasution 1996, 7) menyatakan bahwa evaluasi atau penilaian merupakan suatu pertimbangan yang profesional atau suatu proses yang memungkinkan seseorang membuat suatu pertimbangan mengenai nilai sesuatu. Pengambilan keputusan berdasarkan pada kenyataan yang sesungguhnya atau obyektif

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Hal ini berdasar pada latar belakang dan tujuan penelitian. Menurut Hopkins dalam (Widiaatmadja 2008, 11), "Metode Penelitian Tindakan Kelas adalah Penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif yaitu suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri atau suatu

usaha seseorang untuk memahami perbaikan dan perubahan”.

Penelitian tindakan kelas merupakan sebuah penelitian tindakan dalam bentuk inkuiri reflektif yang dilakukan secara kemitraan mengenai situasi sosial tertentu termasuk dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari a) kegiatan praktek social atau pendidikan, b) pemahaman mereka mengenai kegiatan-kegiatan praktek pendidikan dan c) situasi yang memungkinkan terlaksananya kegiatan praktek. Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan dalam rangka untuk meningkatkan profesioalitas guru dalam meningkatkan hasil belajar atau prestasi peserta didik dengan melalui kegiatan refleksi diri dari masing-masing guru atau pendidik yang bersangkutan. Melalui refleksi diri ini diharapkan guru atau pendidik mampu merenungkan serta merencanakan berbagai tindakan-tindakan lanjutan guna meningkatkan dan memperoleh hasil belajar atau prestasi anak agar lebih maksimal.

Desain Intervensi Tindakan dalam penelitian ini menggunakan Model Kemmis dan Mc.Taggart. Ada tiga tahapan dalam Model Kemmis dan Mc. Taggart dalam (Suharsimi 2006, 97) antara lain: a).Tahap Perencanaan (*Planning*), b).Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Action*), dan. Pengamatan (*Observing*), c).Tahap Refleksi (*Reflection*) dan seterusnya sampai terselesaikannya refleksi dan tindakan selanjutnya”. Pada tahap awal yaitu menyusun rancangan tindakan yang dikenal dengan perencanaan. Pada saat menyusun sebuah rancangan, peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus mengenai fokus yang diamati. Pada kotak tindakan (*action*) di mulai dengan kegiatan-kegiatan seperti pengajuan pertanyaan-pertanyaan kepada peserta didik dalam rangka

memancing berbagai tanggapan, kritik, usulan, dari apa yang telah mereka pahami serta minat mereka.

Dalam kegiatan pengamatan (*observe*), segala bentuk respek dari peserta didik baik verbal maupun non verbal semuanya di catat dan direkam. Kotak refleksi (*Reflect*) berisi perenungan, evaluasi diri dari hasil yang telah dicapai mengenai efektifitas kegiatan atau tindakan yang sudah dilakukan. Model proses dalam penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Taggart terdiri dari a).Perencanaan (*Planning*), b).Tindakan (*Action*), c). Pengamatan (*Observing*), d). Refleksi (*Reflecting*). Adapun Sasaran dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun PAUD Cempaka Pekayon. Penelitian dilaksanakan pada Bulan Oktober-Desember 2015 dengan jumlah siswa 18 anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi hasil penelitian berupa data-data mentah yang diperoleh dari hasil penelitian tindakan kelas di PAUD Cempaka Pekayon Bekasi dengan jumlah siswa sebanyak 18 anak. Hasil ini diperoleh setelah menerapkan suatu pendekatan proses pembelajaran belajar kontekstual dalam rangka untuk meningkatkan hasil belajar sains permulaan. Hasil berupa data ini diperoleh setelah melakukan tindakan dari siklus I sampai pada siklus III. Pada tindakan siklus I membahas materi tentang “Klasifikasi dan Identifikasi Makhluk Hidup (binatang). Pada pelaksanaan tindakan siklus I belum menampakkan hasil belajar sains permulaan secara maksimal setelah dilaksanakan evaluasi. Pada perlakuan siklus II terjadi adanya peningkatan hasil belajar sains permulaan dengan materi atau pokok bahasan “Manfaat Hewan atau Binatang (Binatang yang menguntungkan dan binatang yang

merugikan) di mana dalam materi ini akan menerapkan konsep sains sederhana dalam kehidupan sehari-hari berhubungan dengan kehidupan binatang. Dalam bahasan ini diharapkan anak mampu menganalisis kejadian atau peristiwa sederhana dari hasil pengamatan atau observasi serta kegiatan yang sudah dilakukan. Pada siklus II ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sains permulaan dibandingkan saat pada perlakuan siklus I. Adapun pada saat siklus III penelitian tindakan membahas materi tentang “Membuat laporan sederhana hasil pengamatan tentang Hewan Liar dan Hewan Peliharaan serta Perkembangbiakan Hewan”, di mana mengharapakan anak mampu melakukan aktivitas atau kegiatan serta berpikir sintesis dan evaluasi serta kreatif” berkaitan dengan makhluk hidup (binatang). Pada siklus III diperoleh adanya peningkatan hasil belajar sains yang sangat signifikan. Namun pada penelitian ini hanya dibatasi pada III siklus saja. Kemudian penelitian ini berakhir.

Perencanaan Siklus I peneliti mengawali dengan membuat SKH atau Lesson Plan dengan membahas materi tentang “Klasifikasi dan Identifikasi Makhluk Hidup (Binatang)”. Pelaksanaan Tindakan Siklus I peneliti melakukan semua kegiatan yang telah direncanakan pada SKH atau Lesson yang sudah dibuat sebelumnya. Pada awal kegiatan tindakan siklus I mengambil topik atau bahasan tentang “Klasifikasi dan Identifikasi Makhluk Hidup (Binatang). Kegiatan ini diawali dengan kegiatan *Story Telling* serta kegiatan Tanya jawab. Observasi Tindakan Siklus I peneliti bertindak sebagai observer serta pemeran utama dalam kegiatan walaupun ada guru pamong yang membantu dalam pelaksanaan kegiatan. Refleksi Tindakan Siklus I peneliti melakukan tindakan siklus I serta sudah melakukan kegiatan monitoring maka

peneliti melakukan kajian ulang berupa renungan atau refleksi kegiatan. Hasil Tindakan Siklus I.

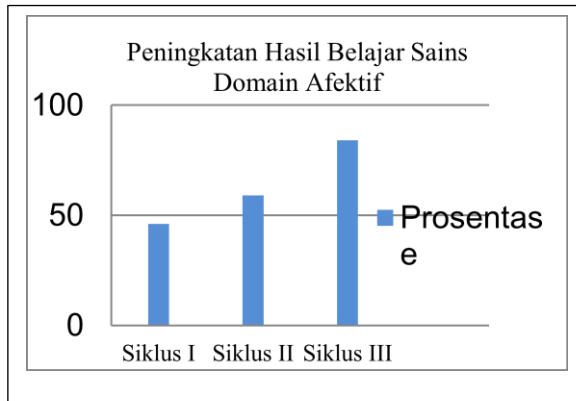
Data yang sudah diperoleh dari penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di PAUD Cempaka Pekayon Bekasi Bekasi Selatan dengan jumlah siswa 18 anak. Pada tindakan siklus I ini diperoleh data mentah hasil belajar sains permulaan hasil belajar kognitif 58,5%, afektif 47,1 %, psikomotorik 56,1%. hasil belajar Siklus II kognitif 66,7%, afektif 59%, psikomotorik 65,7%. Pada Siklus III Hasil belajar sains tersebut adalah kognitif 78,9%, afektif 84,1%, psikomotorik 84,3%. Keterangan dari hasil yang di dapat dalam melakukan tindakan kelas dari pra siklus sampai siklus 3 adalah terjadinya peningkatan yang signifikan dalam anak belajar sains dengan menerapkan pendekatan kontekstual ini. Perubahan yang terjadi baik kognitif, afektif maupun psikomotorik. Adapun anak-anak dalam belajar sains dengan menerapkan pendekatan ini menjadi lebih aktif, kreatif, antusias, lebih percaya diri dalam memperoleh kebenaran, meningkatkan motivasi dalam keinginan yang tinggi dalam belajar alam lingkungan sehingga hasil belajar sains lebih efektif, efisien, serta bermakna.

Hasil Belajar Sains Permulaan di PAUD Cempaka Pekayon Bekasi Selatan dengan Pendekatan Belajar Kontekstual Domain Kognitif.



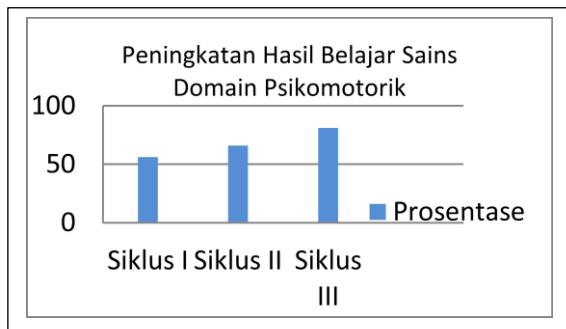
Grafik 1. Hasil Belajar Sains Domain Kognitif

Hasil Belajar Sains Permulaan di PAUD Cempaka Pekayon Bekasi Selatan dengan Pendekatan Belajar Kontekstual Domain Afektif.



Grafik 2. Hasil Belajar Sains Domain Afektif

Hasil Belajar Sains Permulaan di PAUD Cempaka Pekayon Bekasi Selatan dengan Pendekatan Belajar Kontekstual Domain Psikomotorik.



Grafik 3. Hasil Belajar Sains Domain Psikomotorik

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materiil sehingga hasil penelitian ini dapat terpublikasi dengan baik dari mulai pihak publikasi Jurnal Obsesi Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Riau, Lembaga PAUD Pekayon Bekasi, dan Pihak Kampus STKIP Panca Sakti Bekasi.

KESIMPULAN

Hasil Penelitian dari Penerapan Pendekatan Kontekstual dalam pembelajaran sains Permulaan dengan menggunakan Metode Action Research atau Penelitian Tindakan Kelas harapannya Hasil Belajar Sains pada anak usia dini kelompok B usia 5-6 tahun meningkat, hasil pembelajaran sains menjadi lebih bermakna (*meaningfull*) dan anak mulai dari sejak dini tertanam sikap-sikap positif dan peka terhadap lingkungan di mana mereka hidup dan berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. "Media Pembelajaran." 20. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997.
- Brewer, Ann. "Early Childhood Education Preschool Through Primary Grades." 386. University of Massachusetts Lowell Pearson, 2007.
- Darmojo, Hendro, and Jenny Kaligis. "Pendidikan IPA I." 5-13. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1999.
- Darmojo, Hendro, and Jenny Kaligis. "Pendidikan IPA II." 3. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1991.
- Departemen Pendidikan Nasional. "Contextual Teaching and Learning (CTL)." 3. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah, 2003.
- Dimiyati, and Mudjiono. "Belajar & Pembelajaran ." 13. Jakarta: Rieneka Cipta, 2006.
- Hapidin, and Winda Gunarti. "Perencanaan Pengelolaan dan Evaluasi Pengajaran di Taman Kanak-Kanak." 68. Bekasi: Ghyats Alfian Press, 1997.
- Iskandar, Sрни, and Edy Hidayat. "Pendidikan Ilmu Pengetahuan

- Alam." 2. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1997.
- Mulyadi, Seto. "Homeschooling Kak Seto." 133. Bandung: Mizan Pustaka, 2007.
- Mulyasa, Endang. "Kurikulum Berbasis Kompetensi." 186. Bandung: Rosdakarya, 2003.
- Nasution, Noehi. "Evaluasi Pengajaran." 7. Jakarta: Direktorat Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, 1996.
- Nurhadi. "Kurikulum 2004 Pertanyaan & Jawaban." 107. Jakarta: Grasindo, 2004.
- Rogers, Cosby, and Jamet Sawyers. "Play in The Lives of Children." 3. Washington DC: NAEYC, 1995.
- Slameto. "Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya." 2. Jakarta: Rieneka Cipta, 2003.
- Suharsimi, Arikunto. "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek." 97. Jakarta: Rieneka Cipta, 2006.
- Sujana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya, 2005.
- Sujiono, Yuliani Nurani. "Metode Perkembangan Kognitif." 34-35. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2006.
- Suyanto, Slamet. "Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini." 53-56. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2005.
- Usman, User. "Menjadi Guru yang Profesional." 29. Bandung: Rosda Karya, 1989.
- Widiaatmadja. "Metodologi Penelitian Tindakan Kelas." 11. Bandung: Rosdakarya, 2008.

The Impact of Academic Press and Student Teacher Relationship on Children's Emotional Adjustment

Fadilla Ayuningtyas^{1✉}, Sofia Hartati², Tjipto Sumadi³
Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta

Abstract

The purpose of this study is to examine the impact of the academic press and student teacher relations on emotional adjustment in children aged 7-8 years. This study used a survey method with 132 respondents in East Jakarta, selected using stratified multistage cluster random sampling. Data collection uses three research instruments in the form of scales 1-3 which is adapted and developed from research indicators using student academic survey press with reliability values ($\alpha = .465$), short version Student Teacher Relationship Scale ($\alpha = .599$), and School Liking and Avoidance Questionnaire ($\alpha = .715$). The results showed that 1) academic press did not had a direct negative effect on emotional adjustment, 2) teacher-student relations had a direct positive effect on emotional adjustment, and 3) academic press and teacher relations simultaneously had a positive effect on emotional adjustment which explained indirect effect of the academic press on emotional adjustment through student teacher relations as a mediator. This indirect influence illustrates that in a state of high positive relations, the academic press's role that the teacher seeks is understood by students as a way for teachers to improve achievement and emotional adjustment. In addition, the positive effect was increasing greater when academic press related together with the teacher-student relationship compared to the partial effect of student relations on emotional adjustment. This greater effect requires a ranking of the partial correlation of the teacher-student relation which is above or greater than the ranking of the partial academic press only.

Keyword: *academic press, emotional adjustment, student-teacher relationship, academic achievement.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh academic press dan relasi guru siswa terhadap *emotional adjustment* pada anak usia 7-8 tahun. Penelitian ini menggunakan metode survei dengan jumlah responden 132 anak di Jakarta Timur yang dipilih menggunakan *stratified multistage cluster random sampling*. Pengumpulan data menggunakan tiga instrumen penelitian berbentuk skala 1-3 yang diadaptasi dan dikembangkan dari indikator penelitian yang menggunakan *student survey academic press* dengan nilai reliabilitas ($\alpha = .465$), *Student Teacher Relationship Scale* versi pendek ($\alpha = .599$), dan *School Liking and Avoidance Questionnaire* ($\alpha = .715$). Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) *academic press* tidak berpengaruh negatif secara langsung terhadap *emotional adjustment*, 2) relasi guru-siswa berpengaruh positif terhadap *emotional adjustment*, serta 3) *academic press* dan relasi guru-siswa secara simultan berpengaruh positif terhadap *emotional adjustment* yang dijelaskan bahwa ada pengaruh tidak langsung *academic press* terhadap *emotional adjustment* melalui relasi guru siswa. Pengaruh tidak langsung ini menggambarkan dalam keadaan relasi positif yang tinggi, peran *academic press* yang diupayakan guru diterima siswa sebagai cara guru meningkatkan prestasi dan kesejahteraan emosi. Pengaruh positif ini mensyaratkan peringkat korelasi parsial relasi guru-siswa lebih tinggi dari peringkat korelasi parsial *academic press*.

Kata Kunci: *academic press, emotional adjustment, relasi guru siswa, prestasi akademik.*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2019

✉ Corresponding author :

Address : Jl. Porselen Raya No.19, Jakarta Timur
Email : fadillaayuningtyas@gmail.com

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

PENDAHULUAN

Pandangan dunia mengenai pendidikan telah berubah. Sebelumnya, *Millennium Development Goals* yang berfokus meningkatkan akses pendidikan dasar bagi masyarakat, dilaporkan mampu meningkatkan 83% pendaftar pendidikan dasar dan menurunkan 57 juta siswa putus sekolah di usia Sekolah Dasar (United Nations, 2015). Setelah MDGs berakhir, tujuan pendidikan seluruh dunia dalam *Sustainable Development Goals* diprioritaskan pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang mempromosikan pembangunan berkelanjutan lewat hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan (UNESCO, 2016). Tujuan ini memberikan gambaran, saat ini dunia menyadari bahwa potensi kesejahteraan dan penciptaan peradaban manusia yang lebih baik dapat didukung dengan peningkatan kualitas pendidikan.

Kualitas pendidikan juga sedang menjadi perhatian pemerintah Indonesia. Saat ini, implementasi sistem zonasi dalam penerimaan siswa baru ditujukan untuk pemeratakan kualitas pendidikan di Indonesia (Kemendikbud, 2017) agar tidak ada lagi favoritisme disebagian sekolah oleh masyarakat. Pada prinsipnya, kualitas pendidikan tidak semata diukur dengan kesuksesan akademik sisi kognitif, melainkan juga seimbang dengan sisi sosial emosinya. Oleh karena itu, pada tataran penyelenggaraan, kurangnya perhatian pada sisi sosial emosi siswa mengakibatkan pincangnya proses pendidikan dilembaga sekolah.

Para peneliti menyebut ada perubahan besar yang terjadi pada Taman Kanak-kanak di dunia dalam kurun waktu seabad. Perubahan tersebut ditandai dengan kelas yang menjalankan intruksi akademis lebih serius dan mempercepat pengajaran akademis formal pada anak-anak (Russell,

2011). Pendidikan anak usia dini telah menghilangkan banyak kesempatan untuk bermain dan menggantinya dengan kegiatan pembelajaran terstruktur (Nicolopoulou, 2010), serta meningkatnya penekanan pada prestasi akademik membuat waktu bermain anak diisi dengan aktivitas mengerjakan lembar kerja, latihan matematika, dan mengisi tes-tes berstandar (Hemphill, 2006). Upaya peningkatan prestasi akademik semacam ini dikenal dengan istilah *academic press*.

Istilah *academic press* disebut sebagai upaya sekolah dalam menciptakan iklim akademik yang berfokus pada pencapaian prestasi terbaik dari para siswanya (Lee *et al.*, 1999). Hal ini yang membedakannya dengan *academic stress*. *Academic press* sebagai upaya dari lingkungan eksternal siswa yang menekankan pencapaian prestasi akademik tinggi melalui upaya pengajaran dan pembelajaran, sedangkan *academic stress* merupakan istilah psikologis yang termanifestasi dalam keadaan diri anak yang tertekan, seperti khawatir dan depresi yang disadari sebagai permasalahan (Prabu, 2015). Namun bagi masyarakat, *academic press* dipandang sebagai tekanan yang bersifat negatif bukan sebagai upaya normatif sekolah yang bertujuan pada terciptanya *academic success*.

Academic success adalah tujuan utama berbagai kebijakan sekolah efektif yang menerapkan *academic press* dalam iklim belajarnya, yang disisi lain juga mengusahakan pembangunan iklim sosial-emosional lewat hubungan yang hangat antara siswa dengan teman sebaya dan orang dewasa disekolah. Pianta (2001) menyebut relasi anak dengan orang dewasa berperan penting dalam pengembangan kompetensi akademik, sosial dan emosional anak selama mengikuti proses pendidikan disemua jenjang. Salah satu orang dewasa

yang banyak melakukan interaksi dengan anak adalah guru.

Keberadaan guru di sekolah memiliki pengaruh yang besar bagi siswa, apalagi bagi yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun atau periode usia dini (UNESCO, 2015). Guru berperan penting sebagai model yang istimewa dalam pandangan siswa. Namun, konflik dengan guru tidak dapat dielakkan dalam interaksi di sekolah yang mengakibatkan timbulnya rasa tidak aman dan ketidaksukaan terhadap sekolah. Sebagai contoh, pada awal tahun 2018, seorang siswa dihukum oleh gurunya dengan menjilati WC (*water closet*) karena tidak membawa tugas sekolah (Damanik, 2018). Konflik dengan guru semacam ini menjadi penyebab siswa trauma dengan sekolah (Garmabrata, 2018).

Meskipun tidak merepresentasikan usia anak usia dini (0-8 tahun), data Ikhtisar Eksekutif Strategi Nasional Penghapusan Kekerasan Terhadap Anak 2016-2020 yang dibuat Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak menyebut sebanyak 84% siswa pernah mengalami kekerasan atau konflik di sekolah dan sebagian diantaranya (45%) siswa laki-laki mengatakan bahwa pihak lain yang terlibat dalam kekerasan atau konflik tersebut adalah guru atau petugas sekolah lain (Nadlir, 2018). Hal ini berelasi dengan banyaknya pengaduan yang diterima Komisi Perlindungan Anak Indonesia terkait konflik yang melibatkan siswa dan guru di sekolah, yang menciptakan persepsi bahwa sekolah seringkali menjadi tempat yang tidak aman bagi siswa (Awaliyah, 2018). Fakta-fakta ini menjadi alasan bahwa masih banyak permasalahan pendidikan yang terjadi pada lingkup sekolah. Keberadaan *academic press* dan konflik pada relasi-guru siswa diduga memiliki hubungan sekaligus berpengaruh pada *emotional adjustment* siswa terhadap sekolah.

Penelitian sebelumnya menyebut *emotional adjustment* sebagai perasaan terhadap sekolah semisal menghargai dan merasa memiliki sekolah (*school belonging*) dan sejauh mana penghargaan pada keberhasilan akademis (Smith, 2011). *Emotional adjustment* berperan penting dalam memprediksi keterlibatan anak dalam sekolah, karena *emotional adjustment* diketahui sebagai ukuran keinginan anak menghadiri ataupun mengabaikan dan menghindari sekolah (Ladd, Buhs and Seid, 2000; Honma and Uchiyama, 2014).

Emotional adjustment juga berpengaruh pada keadaan emosi, perilaku, dan performa belajar siswa (Valiente, Lemery-Chalfant and Castro, 2007), berkorelasi dengan konsep diri yang positif terhadap performa akademik dan pengajaran sejumlah mata pelajaran (Ireson and Hallam, 2005), berkorelasi dengan *role-taking ability* (Honma and Uchiyama, 2016) dan memoderatori persepsi tentang keamanan sekolah pada perkembangan kepercayaan diri siswa (Zhang *et al.*, 2016). Hal ini memperlihatkan bahwa *emotional adjustment* dapat berkaitan dengan berbagai faktor yang melibatkan siswa dalam interaksi atau pengalamannya di sekolah (Murray, Murray and Waas, 2008).

Adapun relasi guru siswa disebut sebagai persepsi atas rasa hangat, kepercayaan, komunikasi yang terbuka serta konflik dalam sebuah hubungan (Murray, Murray and Waas, 2008). Pianta (Pianta, 2001) merinci ada tiga dimensi didalamnya yaitu kedekatan, konflik, dan kebergantungan. Oleh karena itu, ada dua kelompok sifat relasi yang diidentifikasi peneliti yakni relasi yang bersifat positif, dan bersifat negatif. Relasi bersifat positif dijelaskan sebagai relasi yang diwarnai dengan kehangatan dan komunikasi terbuka antara guru dan siswa, sebaliknya relasi penuh konflik (negatif) diwarnai dengan

tingginya ketegangan, permusuhan, dan perselisihan serta adanya tingkat kebergantungan tinggi dari siswa.

Secara bersamaan, relasi positif memprediksikan hal-hal yang terkait dengan hasil positif (*positif outcomes*) siswa di sekolah begitu pula relasi bersifat penuh konflik memprediksi hasil yang negatif pula (Hamre and Pianta, 2001; Hamre *et al.*, 2008; Arbeau, Coplan and Weeks, 2010; Roorda *et al.*, 2011). Sebagai contoh, relasi yang positif membuat siswa merasa aman dilingkungan sekolah, meningkatnya efikasi diri akademiknya, membuat hubungan yang positif dengan teman sebaya, dan mendapatkan keuntungan akademis yang lebih besar dibandingkan siswa yang berelasi penuh konflik (Hamre and Pianta, 2006). Persepsi inilah yang menjadi landasan dugaan bahwa ada hubungan yang kuat antara relasi guru-siswa dengan sejumlah kompetensi sosial dan penyesuaian diri siswa di sekolah.

Sedangkan *academic press* didefinisikan sebagai pendekatan dalam pengaturan sekolah dalam rangka peningkatan prestasi akademik yang meliputi penambahan waktu untuk pengajaran, pekerjaan rumah yang lebih banyak, target capaian prestasi yang spesifik, dan harapan berprestasi tinggi (Deasyanti, 2015). Survei *academic press* biasanya dilakukan pada siswa untuk menggali persepsi anak pada berbagai hal seperti tuntutan memiliki performa belajar yang tinggi, menyelesaikan PR setiap malam, mendapat hasil terbaik setiap saat, dan dorongan melakukan tambahan tugas apabila tidak memahami konten yang diajarkan (Lee *et al.*, 1999).

Academic press diidentifikasi memiliki hubungan signifikan pada prestasi akademik. Shouse (1996) menemukan hubungan paling kuat terjadi pada siswa dengan status sosial-ekonomi (SES) rendah, sedangkan hubungan sosial yang kuat

dengan komunitas memiliki dampak negatif pada prestasi belajar pada siswa dengan SES dan *academic press* rendah, serta pada siswa dengan SES rendah-menengah, prestasi terbaik berasal dari kombinasi kuat antara *academic press* dengan hubungan sosial dalam komunitas. Penelitian Shouse yang menyatakan adanya variasi hubungan signifikan *academic press* dengan prestasi akademik ini menjadi salah satu dasar pendugaan bahwa pada anak usia dini *academic press* memiliki pengaruh negatif sedangkan relasi guru-siswa berpengaruh positif terhadap *emotional adjustment* anak.

Sedikitnya penelitian di Indonesia khususnya pada anak usia dini yang dapat dirujuk untuk menjelaskan hubungan ketiga variabel ini membuat penelitian ini dirasa penting dilakukan. Penelitian ini bertujuan menjawab bagaimana pengaruh *academic press* dan relasi guru siswa terhadap *emotional adjustment* baik secara parsial maupun simultan. Jawaban dari penelitian ini diharapkan menjadi masukan penting dalam pembangunan konsep pendidikan anak usia dini dan masa peralihannya menuju pendidikan formal yang seringkali memiliki perbedaan pandangan ditataran praktis, khususnya pada perhatian dimensi emosi dan sosial anak serta tantangan prestasi akademik. Selain itu, sebagai promosi pada isu psikologi positif yang menginginkan peningkatan pemahaman praktisi pendidikan pada *quality of school life* yang juga menjadi fokus pembangunan berkelanjutan.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode survei dengan jumlah responden 132 anak usia 7-8 tahun di Jakarta Timur. Populasi penelitian ini adalah anak-anak yang bersekolah di institusi terakreditasi A di Jakarta Timur, sedangkan pemilihan sampel

menggunakan *stratified multistage cluster random sampling*.

Survei dilakukan dengan membacakan butir-butir pertanyaan kuisioner berbentuk skala dengan skor jawaban 1-3 pada responden. Instrumen survei yang digunakan diadaptasi dari *School Liking and Avoidance Questionnaire* (Smith, 2011) dengan nilai Chronbach's Alpha 0,715 untuk mengukur *emotional adjustment*. Selain itu instrumen *academic press* dikembangkan menggunakan indikator-indikator yang digunakan Lee et al (Lee et al., 1999) dan Shouse (Shouse, 1996) dengan reliabilitas 0,465, serta instrumen untuk mengukur kedekatan relasi guru-siswa diadaptasi dari *Teacher-Student Relationship Scale Short Version* (Pianta, 2001) dengan nilai reliabilitas 0,599.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menemukan tidak terdapat pengaruh negatif secara langsung *academic press* terhadap *emotional adjustment* namun menemukan pengaruh positif secara langsung pada *emotional adjustment* atas relasi guru-siswa serta secara bersama (simultan) *academic press* dan relasi guru-siswa berpengaruh positif terhadap *emotional adjustment* yang kemudian hasil ketiga ini mengarah pada temuan baru bahwa pengaruh yang diberikan oleh *academic press* berupa pengaruh tidak langsung.

Analisis statistik menunjukkan beberapa hasil, diantaranya tidak ada pengaruh negatif *academic press* terhadap *emotional adjustment* dimana $t_h (-1,101) < t_t (-1,645)$ diuji pada sisi kiri kurva didaerah penolakan H_0 . Selain itu pengujian juga menyimpulkan bahwa ada pengaruh positif secara langsung relasi guru-siswa terhadap *emotional adjustment* ($t_h = 3,044 < 1,645 = t_t$).

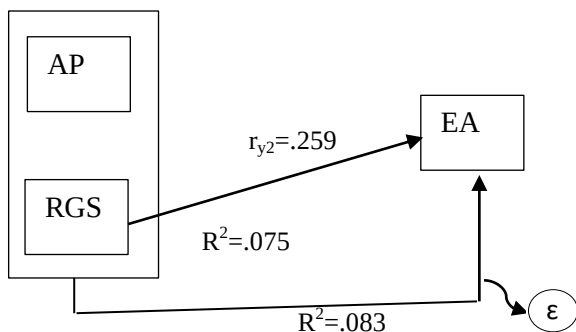
Selanjutnya, koefisien korelasi parsial *academic press* atas *emotional adjustment* dengan mengontrol relasi guru-siswa tidak signifikan atau tidak bernilai. Sedangkan korelasi parsial $r_{y2.1}$ dianggap bermakna, atau koefisien korelasi relasi guru-siswa dan *emotional adjustment* dengan mengontrol *academic press* adalah signifikan.

Selanjutnya diketahui koefisien korelasi simultan bernilai signifikan atau terdapat pengaruh secara bersama-sama *academic press* dan relasi guru siswa terhadap *emotional adjustment* dengan nilai pengaruh yang ditunjukkan oleh R square sebesar 0,083 atau 8,3%. Hal ini bermakna sebanyak 8,3% variabilitas *emotional adjustment* dapat dijelaskan oleh *academic press* dan relasi guru-siswa. Namun, seperti yang ditunjukkan pada pembuktian hipotesis pertama, tidak terdapat hubungan negatif secara langsung *academic press* atas *emotional adjustment*. Kemudian dengan mempertimbangkan hasil analisis R Square (0,83) yang meningkat ketika *academic press* dan relasi guru-siswa dikorelasikan bersamaan dibanding ketika relasi guru-siswa berkorelasi secara parsial dengan *emotional adjustment* (0,75), maka diasumsikan ada pengaruh tidak langsung yang disumbangkan oleh *academic press* melalui relasi guru-siswa.

Pengaruh tidak langsung dari *academic press* terhadap *emotional adjustment* berdasarkan data empiris didukung dengan analisis statistik yang memperlihatkan adanya korelasi *academic press* atas relasi guru siswa. Setelah pengujian dilakukan, diketahui pengaruh langsung *academic press* terhadap relasi guru-siswa bersifat negatif (-0,145) dengan pengaruh tidak langsung melalui variabel intervening relasi guru-siswa sebesar 0,04.

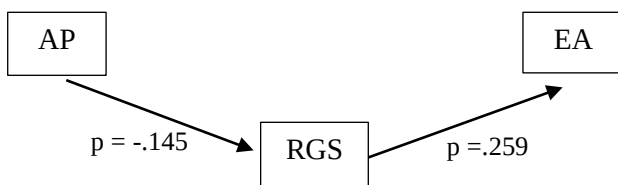
Tabel 1. Signifikansi Koefisien Korelasi Ganda

		Model
		1
R		.288
R Square		.083
Adjusted R Square		.69
Std. error of the Estimate		3.793
Change statistics	R Square Change	.083
	F Change	5.850
	df1	2
	df2	129
	Sig. F Change	.004



Gambar : Model hipotetik pengujian hipotesis

Identifikasi keberadaan pengaruh tidak langsung yang diperoleh lewat data empiris membentuk model hipotetik baru yang memosisikan relasi guru siswa sebagai mediator pengaruh *academic press* terhadap *emotional adjustment*



Gambar : Model hipotetik analisis jalur

Berdasarkan analisis yang dilakukan, usaha peningkatan prestasi akademik tidak berpengaruh negatif secara langsung pada *emotional adjustment* anak terhadap

sekolah dan aktivitas bersekolah. Artinya semakin bertambah pemberian bentuk-bentuk normatif seperti pekerjaan rumah, jumlah kelas pengajaran, tantangan akademik dan standar spesifik pencapaian siswa serta program asesmen performa pencapaian dan belajar (Lee *et al.*, 1999) secara langsung tidak berpengaruh pada semakin rendahnya tingkat *emotional adjustment* anak pada sekolah.

Emotional adjustment anak terhadap sekolah terdiri dari dua bentuk persepsi, yakni rasa suka pada sekolah (*school liking*) dan penghindaran atau penolakan terhadap sekolah (*school avoidance*) (Honma and Uchiyama, 2014). Keberadaan pengaruh tidak langsung dari *academic press* dimediasi oleh relasi guru siswa, akan berpotensi meningkatkan rasa suka anak terhadap sekolah dan kegiatan bersekolah, tetapi dapat juga meningkatkan kadar penolakan anak pada sekolah. Temuan ini dapat menjelaskan temuan sebelumnya yang mengatakan bahwa sikap yang diperlihatkan anak pada sekolah berkorelasi dengan partisipasinya dikelas dan prestasi akademiknya (Ladd, Buhs and Seid, 2000). Pada anak, semakin rendah rasa sukanya terhadap sekolah, semakin rendah pula partisipasi atau keterlibatannya pada kegiatan sekolah. Oleh karena itu, bagi siswa *emotional adjustment* disebut sebagai bagian dari *school engagement* atas perannya dilingkungan sekolah (Smith, 2011).

Adapun kecilnya nilai koefisien determinasi (ditunjukkan oleh R Square) *academic press* pada *emotional adjustment* diduga berhubungan dengan jumlah tambahan tugas atau materi belajar yang lebih sedikit pada anak usia dini dibandingkan pada usia yang lebih dewasa. Pada siswa kelas tinggi, diketahui *academic press* berkaitan erat dengan kepemilikan *chronic pain* (Zhang *et al.*, 2015) dan menjadi salah satu penyebab *academic*

stress. Penelitian menyebut kemunculan stres ini berhubungan dengan banyaknya tugas, kompetisi, dan konflik dalam hubungan sosial (Fairbrother and Warn, 2003). Bahkan kemunculan stres ini dapat diprediksi, seperti ketika belajar untuk ujian, kompetisi kelas, dan saat mempelajari sejumlah besar konten dalam waktu singkat (Abouserie, 1994).

Penjelasan tentang perbedaan tingkat *academic press* pada anak usia rendah dengan usia lebih dewasa beserta dampak yang terjadi menunjukkan sifat pengaruh yang sama (negatif) yang disumbangkan pada *emotional adjustment* anak (pada data statistik ditunjukkan dengan pengujian sisi kiri daerah penolakan). Namun konsep ini perlu diuji terlebih dahulu dengan data empiris di Indonesia dengan pengaruh budaya yang berbeda dari negara barat atau asal konsep ini diuji.

Selanjutnya mengenai pengaruh positif yang disumbangkan oleh relasi guru-siswa pada *emotional adjustment* memiliki kesesuaian dengan penjelasan teoritis dan hasil penemuan terdahulu. Penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa relasi yang positif membantu perpindahan siswa prasekolah ke jenjang pendidikan dasar dan meningkatkan kesehatan sosial-emosinya (Murray, Murray and Waas, 2008), mengurangi dampak konflik dengan teman sebaya (Troop-Gordon and Kuntz, 2013), dan membantu siswa lebih aktif dalam kegiatan di kelas, serta sebaliknya, lebih banyak konflik dengan guru memicu penghindaran anak terhadap aktivitas sekolah dan cenderung membuatnya mudah tersinggung di kelas (Yang and Lamb, 2014).

Keadaan ini dapat dijelaskan lewat konsep teori kelekatan yang dijelaskan Bowlby, bahwa seperti kelekatan anak pada ibu atau pengasuhnya, relasi guru-siswa pada dasarnya menyediakan nilai positif bagi siswa dengan memosisikan guru

sebagai sumber keamanan untuk mengaktualisasikan diri lewat eksplorasi kelas dan pengembangan potensi. Namun relasi ini pada praktiknya akan berbeda bentuk sesuai dimensi relasi yang terdiri atas *closeness*, *conflict*, dan *dependency*.

Kelekatan yang dibangun anak dengan pengasuhnya berperan penting dalam penyesuaian diri anak sepanjang hidup, termasuk pada aspek sosial emosi (Groh *et al.*, 2014). Sebagai contoh, kelekatan aman yang terbangun akan berpengaruh positif pada saat anak berada dalam kondisi terpuruk. Mekanisme seperti ini yang menjadi landasan pengkajian relasi yang dibangun anak dengan orang lain yang berkontribusi pada *emotional adjustment* anak sesuai konteks keberadaannya. Begitu pula, pola asuh orang tua (ibu) dapat berpengaruh pada kecerdasan sosial anak yang berguna dalam *emotional adjustment* di lingkungan (Robiyah, Ekasari and Witarsa, 2018). Oleh karena itu, temuan penelitian bahwa relasi guru-siswa berhubungan positif pada *emotional adjustment* sejalan dengan pendapat bahwa hubungan anak dengan orang dewasa berperan dalam pembentukan kompetensi sosial yang berguna bagi penyesuaian positif di kelas (Hamre & Pianta, 2001).

Penjelasan lain dapat dianalisa dari perspektif guru. Apabila relasi guru-siswa diterjemahkan sebagai hubungan interpersonal dua arah atau bersifat *bidirectional* (McCormick *et al.*, 2014), relasi hangat yang kuat mendorong guru menghabiskan banyak waktu dan energi untuk mengupayakan keberhasilan anak (Prasanti and Fitriani, 2018), berbeda dengan tingginya konflik dalam relasi menjadikan guru hanya berfokus pada pengendalian perilaku anak (Hamre and Pianta, 2001). Oleh karenanya, pada anak yang berelasi hangat dengan guru, *emotional adjustment* anak didukung dengan pencapaian prestasi akademik.

Adapun simpulan ketiga, bahwa secara bersama-sama *academic press* dan relasi guru siswa berpengaruh positif terhadap *emotional adjustment* atau bermakna bahwa apabila kedua variabel bebas meningkat pada tingkat yang seimbang, maka terjadi peningkatan *emotional adjustment* anak pada kondisi seimbang pula. Hipotesis alternatif pada kondisi simultan ini diterima, namun karena tidak ada pengaruh negatif langsung dari *academic press* terhadap *emotional adjustment* seperti pada pembuktian hipotesis pertama, maka pengaruh yang muncul diidentifikasi sebagai pengaruh tidak langsung yang dimediasi oleh variabel relasi guru-siswa.

Hal yang menarik yakni data pengaruh tidak langsung ini mendukung bahwa upaya guru dalam meningkatkan prestasi akademik siswa lewat pengajaran dan disiplin kelas ternyata secara langsung berpengaruh negatif pada relasi guru siswa sebesar 14,5%. Sedangkan, ketika dimediasi dengan relasi positif yang tinggi dengan guru, pengaruh bersifat positif sebesar 4%. Perubahan pengaruh ini dapat dijelaskan bahwa cara mereduksi dampak negatif akibat *academic press* dapat dilakukan dengan adanya dukungan sosial dan *positive reappraisal* (Murphy and Archer, 1996) yang berasal dari tingginya relasi positif guru-siswa. Sehingga, dalam keadaan relasi positif yang tinggi, peran *academic press* yang diupayakan guru dipahami siswa sebagai cara guru meningkatkan prestasi siswa yang melahirkan prestasi akademik dan kesejahteraan emosi. Penemuan inilah yang dianggap berelasi dengan saran Shouse (Shouse, 1996) dalam penelitiannya, bahwa *academic press* menjadi komponen tambahan yang penting pada sekolah-sekolah berbasis komunitas, di mana telah tercipta relasi yang kuat antara anak dengan komunitas yang selanjutnya dibutuhkan

untuk meningkatkan prestasi akademik anak.

Perbedaannya, sekolah yang disoroti oleh Shouse adalah sekolah berbasis komunitas, sehingga perlu didorong peningkatan prestasi akademik siswanya dengan tambahan *academic press*. Sedangkan dalam sampel penelitian ini, sekolah yang diteliti berbasis negeri (*public school*) dan swasta (*private school*) yang terstandarisasi tinggi (akreditasi A), sehingga fokus analisis peneliti lebih berkait pada konteks emosi siswanya. Hal ini dapat menjadi diskusi lebih lanjut, bahwa pada sekolah berbasis non-komunitas, *academic press* berpengaruh tidak langsung pada persepsi anak dalam memandang sekolah. Besaran pengaruh ini mungkin akan berbeda secara signifikan pada konteks sekolah yang lain, termasuk berbasis komunitas.

Adapun yang harus diperhatikan adalah konteks pengaruh yang ditemukan dalam penelitian ini. Pengaruh positif ini muncul dalam kondisi tertentu yang harus diciptakan sedemikian rupa agar memiliki pengaruh sama seperti yang didapatkan pada hasil penelitian, yakni kondisi di mana peringkat hubungan relasi guru-siswa harus lebih tinggi dibandingkan *academic press* atas *emotional adjustment*.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah 1) *academic press* tidak berpengaruh negatif secara langsung terhadap *emotional adjustment*, 2) relasi guru-siswa secara langsung berpengaruh positif terhadap *emotional adjustment*, serta 3) secara simultan *academic press* dan relasi guru-siswa berpengaruh positif pada *emotional adjustment* yang kemudian menjembatani pengetahuan adanya hubungan tidak langsung *academic press* terhadap *emotional adjustment* melalui relasi guru siswa sebagai mediator.

Academic press dapat meningkatkan prestasi akademik serta *emotional adjustment* siswa terhadap sekolah apabila diimbangi dengan tingginya relasi hangat (positif) guru-siswa. Pada kondisi ini, *academic press* berfungsi sebagai tantangan yang menggerakkan siswa untuk berusaha lebih besar dalam performa dan hasil belajar sedangkan relasi hangat dengan guru berfungsi menyediakan dukungan emosi yang positif bagi siswa untuk menguasai sejumlah beban belajar dan eksplorasi pembelajaran di kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada sekolah-sekolah di Jakarta Timur yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini, serta kepada pembimbing dan validator penelitian atas masukan dan umpan balik yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abouserie, R. (1994) 'Sources and Levels of Stress in Relation to Locus of Control and Self Esteem in University Students', 14(3), pp. 323–330. doi: 10.1080/0144341940140306.
- Arbeau, K. A., Coplan, R. J. and Weeks, M. (2010) 'Shyness, teacher-child relationships, and socio-emotional adjustment in grade 1', *International Journal of Behavioral Development*, 34(3), pp. 259–269. doi: 10.1177/0165025409350959.
- Awaliyah, G. (2018) *Aduan kekerasan fisik di dunia pendidikan capai 72 persen*, *republika.co.id*.
- Damanik, C. (2018) *Siswa SD dihukum guru menjilati WC gara-gara tak bawa tugas*, *kompas.com*.
- Deasyanti (2015) *School satisfaction and children's positive school adjusment*. Charles Darwin University.
- Fairbrother, K. and Warn, J. (2003) 'Workplace dimensions, stress and job satisfaction', *Journal of Managerial Pshychology*, 18(1), pp. 8–21. doi: 10.1108/02683940310459565.
- Garmabrata, G. (2018) *Guru pemberi hukuman jilat WC kepada siswanya dimutasi*, *liputan6.com*.
- Groh, A. M. et al. (2014) 'The significance of attachment security for children's social competence with peers: A meta-analytic study', *Attachment and Human Development*, 16(2), pp. 103–136. doi: 10.1080/14616734.2014.883636.
- Hamre, B. . and Pianta, R. C. (2006) 'Student-Teacher Relationships', *Children's needs III: Development, prevention, and intervention*. Edited by B. B.B and M. K.M. United States: National Association of School Psychologists, pp. 59–71.
- Hamre, B. K. et al. (2008) 'Teachers' perceptions of conflict with young students: Looking beyond problem behaviors', *Social Development*, 17(1), pp. 115–136. doi: 10.1111/j.1467-9507.2007.00418.x.
- Hamre, B. K. and Pianta, R. C. (2001) 'Early teacher-child relationships and the trajectory of children's school outcomes through eighth grade', *Child Development*, 72(2), pp. 625–638.
- Hemphill, C. (2006) *In Kindergarten Playtime, a New Meaning for 'Play'*, *The Newyork Times*.
- Honma, Y. and Uchiyama, I. (2014) 'Emotional Engagement and School Adjustment in Late Childhood: The Relationship between School Liking and School Belonging in Japan', *Psychological Reports*, 114(2), pp. 496–508. doi: 10.2466/21.10.PR0.114k19w7.
- Honma, Y. and Uchiyama, I. (2016) 'The relationships between role-taking ability and school liking or school

- avoidance', *Comprehensive Psychology*, 5, pp. 1–11. doi: 10.1177/2165222816648079.
- Ireson, J. and Hallam, S. (2005) 'Pupils' liking for school: Ability grouping, self-concept and perceptions of teaching', *British Journal of Educational Psychology*, 75(2), pp. 297–311. doi: 10.1348/000709904X24762.
- Kemendikbud (2017) *Langkah Strategis Perbaikan Sekolah di Tahun Ajaran Baru*, kemendikbud.go.id.
- Ladd, G., Buhs, E. and Seid, M. (2000) 'Children's Initial Sentiments About Kindergarten: Is School Liking an Antecedent of Early Classroom Participation and Achievement?', *Merrill-Palmer Quartley*, 46(2), pp. 255–279.
- Lee, V. E. et al. (1999) *Social support, academic press, and student achievement: A view from the middle grades in Chicago. Improving Chicago's Schools. A report of the Chicago Annenberg Research Project*. Chicago: Consortium on Chicago School Research.
- Mccormick, M. P. et al. (2014) 'Journal of Educational Psychology Teacher – Child Relationship Quality and Academic Achievement in Elementary School: Does Gender Matter? Teacher – Child Relationship Quality and Academic Achievement in Elementary School: Does Gender Matter?'
- Murphy, M. C. and Archer, J. (1996) 'Stressors on the college campus: A comparison of 1985-1993', *Journal of College Student Development*, 37(1), pp. 20–28.
- Murray, C., Murray, K. M. and Waas, G. A. (2008) 'Child and teacher reports of teacher-student relationships: Concordance of perspectives and associations with school adjustment in urban kindergarten classrooms', *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29(1), pp. 49–61. doi: 10.1016/j.appdev.2007.10.006.
- Nadlir, M. (2018) *Awal 2018, Laporan ke KPAI Didominasi Kasus Kekerasan Guru ke Siswa*, *kompas.com*.
- Nicolopoulou, A. (2010) 'The alarming disappearance of play from early childhood education', *Human Development*, 53(1), pp. 1–4. doi: 10.1159/000268135.
- Pianta, R. C. (2001) 'Student-teacher relationship Scale (STRS): Professional manual'. Psychological Assessment Resources, pp. 1–58.
- Prabu, P. S. (2015) 'A study on academic stress among higher secondary students', *International Journal of Humanities and Social Science Invention*, 4(10), pp. 63–68.
- Prasanti, D. and Fitriani, D. R. (2018) 'Building Effective Communication Between Teachers and Early Children In PAUD Institutions', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), pp. 259–266. doi: 10.31004/obsesi.v2i2.96.
- Robiyah, R., Ekasari, D. and Witarsa, R. (2018) 'Pengaruh Pola Asuh Ibu terhadap Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini di TK Kenanga Kabupaten Bandung Barat', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), pp. 74–81.
- Roorda, D. L. et al. (2011) 'The influence of affective teacher-student relationships on students' school engagement and achievement: A meta-analytic approach', *Review of Educational Research*, 81(4), pp. 493–529. doi: 10.3102/0034654311421793.
- Russell, J. L. (2011) 'From child's garden to academic press: The role of shifting institutional logics in redefining kindergarten education', *American Educational Research Journal*, 48(2), pp. 236–267. doi: 10.3102/0002831210372135.

- Shouse, R. C. (1996) 'Academic press and sense of community: Conflict, congruence, and implications for student achievement', *Social Psychology of Education*, 1(1), pp. 47–68. doi: 10.1007/BF02333405.
- Smith, J. (2011) *Measuring school engagement: A longitudinal evaluation of the School Liking and Avoidance Questionnaire from kindergarten through sixth grade*. Arizona State University.
- Troop-Gordon, W. and Kuntz, K. J. (2013) 'The unique and interactive contributions of peer victimization and teacher-child relationships to children's school adjustment', *Journal of Abnormal Child Psychology*, 41(8), pp. 1191–1202. doi: 10.1007/s10802-013-9776-2.
- UNESCO (2015) *Early childhood care and education, United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*.
- UNESCO (2016) *Global Citizens for Sustainable Development: A Guide for Teacher*. France: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- United Nations (2015) 'The Millennium Development Goals Report', *United Nations*, p. 72. doi: 978-92-1-101320-7.
- Valiente, C., Lemery-Chalfant, K. and Castro, K. S. (2007) 'Children's effortful control and academic competence: Mediation through school liking', *Merrill-Palmer Quarterly*, 53(1), pp. 1–25.
- Yang, P. J. and Lamb, M. E. (2014) 'Factors influencing classroom behavioral engagement during the first year at school', *Applied Developmental Science*, 18(4), pp. 189–200. doi: 10.1080/10888691.2014.924710.
- Zhang, X. et al. (2016) 'The relationship among school safety, school liking, and students' self-esteem: Based on a multilevel mediation model', *Journal of School Health*, 86(3), pp. 164–172. doi: 10.1111/josh.12364.
- Zhang, Y. et al. (2015) 'A cross sectional study between the prevalence of chronic pain and academic pressure in adolescents in China (Shanghai)', *BMC Musculoskeletal Disorders*. BMC Musculoskeletal Disorders, 16(219). doi: 10.1186/s12891-015-0625-z.

Balinese Congklak Games, *Maciwa*, to Improve the Development of Symbolic Thinking in Early Childhood

Putu Indah Lestari¹ ✉ dan Elizabeth Prima²

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

Abstract

This study aimed to determine the implementation of the Balinese *congklak* game (*maciwa*) in improving the development of early childhood symbolic thinking. This research was carried out in B1 TK Alit Kirana children in the academic year 2018/2019. This research design was Classroom Action Research using the observation method. The subjects of this classroom action research were 18 students of Group B1 TK Alit Kirana consisting of 10 males and 8 females. The objective of this research was the implementation of the Balinese *congklak* (*maciwa*) game to improve the development of symbolic thinking in early childhood. The results obtained in Cycle I showed that, 66.67% had achieved mastery learning, in Cycle II showed that 88.89% had achieved learning completeness. There was an improvement in the development of child symbolic thinking by 22.22% from Cycle I to Cycle II. This means that the implementation of the Balinese *congklak* game (*maciwa*) could improve the development of children's symbolic thinking. The Balinese *congklak* game can be piloted in other areas of development skill in early childhood education.

Keywords: *Balinese congklak, symbolic thinking, early childhood*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan congklak bali (*maciwa*) dalam meningkatkan perkembangan berpikir simbolik anak usia dini. Penelitian ini dilaksanakan pada anak kelompok B1 TK Alit Kirana pada tahun pelajaran 2018/2019. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan metode observasi. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah 18 orang siswa Kelompok B1 TK Alit Kirana yang terdiri dari 10 putra dan 8 putri. Objek penelitian penerapan permainan congklak bali untuk meningkatkan perkembangan berpikir simbolik anak usia dini. Hasil yang diperoleh pada Siklus I mencapai ketuntasan belajar sebesar 66,67% pada Siklus II menunjukkan 88,89%. Terdapat peningkatan perkembangan berpikir simbolik anak sebesar 22,22% dari Siklus I ke Siklus II. Hal ini berarti penerapan permainan congklak bali (*maciwa*) dapat meningkatkan perkembangan berpikir simbolik anak.

Kata Kunci: *congklak bali, berpikir simbolik, anak usia dini*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2019

✉ Corresponding author :

Address : Universitas Dhyana Pura

Email : indahlestari@undhirabali.ac.id

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)

ISSN 2549-8959 (Media Online)

INTRODUCTION

The holder of an important role in realizing the generation of the nation is quality education, which starts from early childhood education. 0-6-year-old age is a golden period where stimulation plays an important role in children's development. In times of sensitivity, the growth speed of a child's brain is very high, reaching 50 percent of the overall development of a child's brain during his lifetime (Heryanti, 2014). The aim of early childhood education is to facilitate the growth and development of children as a whole which emphasizes the development of all aspects of the child's personality. Every child has a number of potentials, both physical, biological, cognitive, and social emotional potential (Desmita, 2009). Early childhood education in this case Kindergarten, should provide various activities that can develop various aspects of development including cognitive, language, social, and emotional aspects.

Early childhood education has a very important role in optimizing children's development, therefore all forms of activities developed in the learning system must be well planned in accordance with the level of achievement of children. According to Catron and Allen dalam (Sujiono, 2009), playing is the most important means for the development of social skills and expanding empathy for others and reducing the attitude of egocentrism. Through this play, children can learn to socialize. If children can not adapt their environmental friends, children will be ignored by their friends. That way the child will learn to adjust and the child will understand that he needs other people around him (Suryani & Haryono, 2018). Playing is conducted with pleasure so as to produce learning processes in children. Playing is an activity that is very important for the growth of children (Latif, 2014).

Playing while learning will increase the variety of potential and development of children (Mutiah, 2012). The level of achievement of child development is an integration of aspects of the development of religious and moral values, motoric, language, social-emotional, artistic, and cognitive (PAUD, 2014)

Cognitive development has an important role for the success of children in learning, because most learning activities are always related to thinking. Besides Cognitive aspect is a thinking process, namely the ability of individuals to connect, assess, and consider an event or event. The stages of Piaget's cognitive development in (Beaty, 2013) show that early age plays a very important role because the development of the human brain experiences increases and and develops very rapidly at that age, which reaches 80%. Piaget in (Beaty, 2013) divides the knowledge that children consist in 3 categories, namely: physical knowledge, mathematical logical knowledge, and social knowledge.

The cognitive development aspects of early childhood include learning and problem solving skills, logical thinking and the ability to think symbolically (PAUD, 2014). The stage of development of symbolic thinking that occurs is that children begin to use symbols when they use an object or action to present something that is not before them. The concept is learned so that children recognize an object but are not dependent on real objects. The concept is also very important to learn to be a provision in the lives of children in education and later life Children develop the ability to imagine mentally an object that does not exist. Such an ability to think symbolically is called symbolic function and that ability develops rapidly in a child's mental world. In the symbolic stage, children manipulate symbols or symbols of

certain objects. Children are able to use notations without depending on real objects. According to Runtukahu dalam (Yusuf, 2000) the symbolic stage is included in the learning phase of the concept. This requires the ability to formulate concepts that are packaged in the form of words and sentences (PAUD, 2014).

The development of symbolic thinking in early childhood includes the ability to recognize, mention, and use the concept of numbers, recognize letters, and be able to represent various objects and their imagination in the form (Trisnawaty, 2017) The developmental aspect of symbolic thinking in children is a very important part in shaping behavior in children. The most obvious sign of the development of symbolic thoughts in children aged four and six years is a significant encroachment in the use of their understanding of imaginary games, which become more detailed when they grow.

Based on the way of thinking, early childhood is still in the pre-operational stage, in the learning process there needs to be an introductory tool that can be used as a medium as well as a source of learning for children (Lestari & Prima, 2018). One form of play that can be used to improve the development of symbolic thinking is the game of Congklak Maciwa. The game of maciwa or congklak bali is a variety of traditional games that already exist in Bali. This is known through the story of Jaya Prana (Suwondo, 2013) Game of the Maciwa is like of Dakonan but different with the game of congklak in general. The Maciwa only uses four holes (Musdalifah, 2016) and an ulu or barn.

Balinese Congklak Maciwa game is a game that can develop mathematical concepts in children, namely recognizing the concept of numbers. The game provides an opportunity for children to carry out

game activities in accordance with the instructions of the teacher, the child is able to count by pointing to concrete objects so that the game activities will be more interesting and the learning goals are expected to be achieved optimally. Congklak game is one of the ways to improve children's cognitive abilities in recognizing the concept of numbers, among others, to mention the sequence of numbers 1-10, say by pointing objects up to 10, connecting / pairing numbers with objects up to 10 (Umayah, 2015). The reason for choosing the Balinese Congklak game is in its implementation there are fun and focused children's play activities. Rogers & Sawyer's (Iswinarti, 2010) suggests important values in playing for children, namely: improving problem solving skills in children, stimulating language development and verbal abilities, developing social skills.

TK Alit Kirana is a private school located in North Denpasar, Denpasar City, established in 2004. In the academic year 2018-2019 there were 36 children in group B class which were divided into two study groups, each of 18 children in Groups B1 and B2. The learning model used in Alit Kirana Kindergarten is still classical. The problems found when observing Group B1 with 18 children, children's symbolic thinking ability was still low at 44,44%. During the observation of the ability to think symbolic of children, there were still many children who were lack in the ability to match numbers with symbol numbers. Most children in Group B1 had only been educated in kindergarten. Teachers were still having trouble in forming the concept of numbers in group B1 because they taught more with the lecture method and giving assignments so that the atmosphere in the class becomes less active.

Based on observations at TK Alit Kirana, the purpose of this study was to determine the application of Balinese Congklak games in improving the development of symbolic thinking in group B children

METHOD

This study used classroom action research design which generally aims to improve the development of early symbolic thinking. This research was designed in two cycles. Each cycle consists of four stages, namely action planning, action implementation, observation / evaluation, and reflection.

The subjects of this study were 18 children in Group B1 of TK Alit Kirana Kerobokan consisting of 10 girls and 8 boys. The object of this class action research was conducted on research subjects at the Kindergarten education level was the application of congklak games in the process of early childhood learning to improve the development of children's symbolic thinking.

The data were collected by using observation technique. The process of collecting data through this observation technique used a rubric as a guide to record data about symbolic thinking that is shown by early childhood. Observations conducted by the researcher were structured observation and unstructured observation. The observation process was assisted by an instrument in the form of an observation questionnaire with research indicators, namely: a) Mention symbol of numbers 1-10; b) Using the number symbol to count; and c) Match numbers with symbol numbers. Whereas in carrying out unstructured observations observations did not provide a prior list of aspects that were observed. In this case the observer recorded all behaviors that were considered important in an observation period.

FINDINGS AND DISCUSSION

Findings

Cycle I

Cycle I with the theme of my scope is my family sub-themes, each meeting is carried out based on the learning scenario. The research process uses observation methods at each meeting to assess the development of children's symbolic thinking.

The score of the respondent's measurement results obtained the highest score is 10.00 from the highest possible score, namely 12 The lowest score for resoponden is 5.33 from the lowest possible score, namely 4. The results of children's symbolic thinking observations will be converted using the benchmark Reference Guidelines for conversion (PAP) on a scale of five. The results of the achievement of the development of symbolic thinking of children in Cycle I can be seen in Figure 1 as follows:



Figure 1. Result of Children Symbolic Thikning Development in Cycle I

From Figure 1 above, it can be observed that from 18 children, 3 children (16.67%) got very low categories, 3 children (16.67%) reached the low category, 9 children (50%) the achievement of the development of symbolic thinking got the moderate category, as many as 3 children (16.67%) reached the high category and none of the children whose level of development of symbolic thinking reached high and very high categories. Of

the 18 children, 12 children (66,67%) had achieved mastery learning, 6 children (33,33%) had not achieved mastery learning. In general, the level of results of the development of symbolic thinking of TK Alit Kirana children at the end of Cycle I reached completeness of 66,67%.

Cycle II

The implementation of Cycle II was not much different from the implementation in Cycle I. The things prepared in Cycle II included Weekly Activity Plans (RKM), Daily Activity Plans (RKH), learning scenarios, learning media, instruments for monitoring the development of children's symbolic thinking and rubric evaluating the development of symbolic thinking. Weekly Activity Plans (RKM), Daily Activity Plans (RKH), and learning scenarios were designed and arranged according to the theme used at TK Alit Kirana. Cycle II with the theme My Circle of School Sub-themes, each meeting was carried out based on the learning scenario. The score of the respondent's measurement results obtained the highest score was 11,00 from the highest possible score that is 12 The lowest score of the respondent is 6 of the lowest possible score that is achieved 4. The results of children's symbolic thinking observations were converted using conversion guidelines for five-point benchmark reference assessment (PAP). The results of the achievement of the development of symbolic thinking of children in Cycle II can be seen in Figure 2 as follows:



Figure 2. Result of Children Symbolic Thikning Development in Cycle II

From the figure 2 above, it can be observed that from 18 children, 2 children (11,11%) got a very low category, 4 children (22,22%) the achievement of number sense development got a moderate category, as many as 8 children (44,45%) reached a high category and 4 children (22,22%) whose level of development of symbolic thinking reached a very high category. Of the 18 children, 62 children (88,89%) had achieved mastery learning, 2 children (11,11%) had not yet achieved mastery learning.

In general, the level of development of symbolic thinking in TK Alit Kirana children has achieved average success with moderate, high and very high categories. This means that the application of traditional children's games is able to improve the development of children's symbolic thinking because at the end of Cycle II it reached 88.89% with most of the children getting high and very high categories.

DISCUSSION

The empirical findings obtained by researchers in the field of the developmental aspects of symbolic thinking in TK Alit Kirana children in Cycle I showed that of 18 children, 12 children (66.67%) had achieved mastery learning, 6 children (33.33%) had not achieved mastery learning. Children have difficulty using the number symbol to count. A total of 7

children have not been able to use the symbol of numbers to count. The efforts to overcome them are teachers doing a personal approach, providing motivation, strengthening in the initial activities and activities so that children are able to use the Balinese Congklak game well and orderly according to the teacher's rules. In learning activities, motivation can be said to be the overall driving force in students that gives rise to learning activities, which ensures continuity of learning activities and which gives direction to learning activities so that the objectives desired by the subject of learning can be achieved (Sardiman, 2010).

In addition to motivation, the use of media must pay attention to all its effects on children. If you don't pay attention to the impact on your child, your child will tend to get bored and won't play. This is according to Sudono's opinion in (Musdalifah, 2016), using the right media in learning can bridge between abstract concepts to be more concrete and children can understand the material presented by the teacher easily, for that the use of appropriate media in the learning process very necessary for the achievement of optimal learning goals.

The cognitive development stage of children aged 5-6 years in the pre-operational phase is concrete so that the selection of concrete objects or objects will actually motivate and encourage students to focus their attention on something they are learning. Children can use concrete media objects that are in the environment around the school and close to daily life activities (Fauziddin, 2015).

Empirical findings in Cycle II for the developmental aspects of symbolic thinking, in general, the level of development of symbolic thinking TK Alit Kirana has achieved the average success with moderate, high, and very high categories. This means that the application of Balinese Congklak children's games is

able to improve the development of children's symbolic thinking because at the end of Cycle II it reached 88.89% with the majority of children getting the medium, high and very high categories. The results of the social development of children in Cycle II have achieved minimal completeness of 80%. This result when compared to the completeness criteria for the development of symbolic thinking of children in Cycle I was 66.67% while in the second cycle completeness criteria were 88.89%, there was an increase in the development of children's symbolic thinking which was 22.22%. Every aspect in the development of symbolic thinking of children in Cycle II also increased compared to Cycle I.

Increasing the development of symbolic thinking that occurred, illustrated that of the 3 children who were in the very low category, 1 child increased to the medium category. A total of 3 children who received low categories, all of them increased to categories, There were 9 children in the medium category, 7 of them rose to the high category and 2 children rose to the very high category. There were 3 children in Cycle I who got a high category, a child remained in the high category and 2 children rose to a very high category in Cycle II. This shows that the research objectives have been fulfilled by achieving learning completeness criteria for each child with moderate, high and very high success categories.

Increased development of symbolic thinking in kindergarten children group B, through implementing the congklak game after 2 cycles. This is in line with the research conducted by Musdalifah (2016) which shows that the application of congklak game activities has a positive effect on the improvement of children's number concept ability.

This research shows that the ability to recognize the number concept of children who participate in congklak playing activities is significantly different from the ability to recognize the concept of number of children who do not participate in congklak playing activities. The game Congklak has advantages, namely: it can improve the ability of symbolic thinking and sharpen interpersonal and personal interpersonal skills in a way that is fun and effective for children through a series of group competitions that children do through playing congklak (Trisnawaty, 2017)

CONCLUSION

The implementation of Balinese congklak *Maciwa* games in early childhood approved that there was the development of symbolic thinking in the medium, high and very high categories, but there were still some children who had social emotional development with a very low category. The results obtained in Cycle I showed 66,67% of children had achieved mastery learning, in Cycle II showed 88.89% of children had achieved mastery learning. There was an improvement in the development of children's symbolic thinking by 22,22% after 2 cycles. This meant that the application of the Balinese Congklak *Maciwa* game could improve the development of children's symbolic thinking.

ACKNOWLEDGMENT

Thanks to the Dhyana Pura University c.q LP2M of Dhyana Pura University, Study Program of PG-PAUD Dhyana Pura University, TK Alit Kirana, and all parties involved in this research.

DAFTAR PUSTAKA

- Beaty, J. J. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Fauziddin, M. (2015). Peningkatan Kemampuan Klasifikasi melalui Media Benda Konkret pada Anak Kelompok A1 Di TK Cahaya Kembar Bangkinang Kampar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 94–107.
- Heryanti, M. et al. (2014). *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak)*. Doctoral dissertation: Universitas Bengkulu.
- Iswinarti. (2010). Nilai-nilai terapiutik permainan tradisional. *Psikologi, Fakultas Malang, Universitas Muhammadiyah*, 6(3), 1–16. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.27190.60489>
- Latif, M. et al. (2014). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup.
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2018). Permainan Congklak Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun, (November), 539–546.
- Musdalifah, M. et al. (2016). Pengaruh Permainan Congklak Bali Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B Di RA Baitul Mutaallim Tegalinggah Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(2).
- Mutiah, D. (2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup.

- PAUD, S. N. (2014). PERMENDIKBUD No. 137 Th. 2014 .
- Sardiman, A. M. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Suryani, N. A., & Haryono, M. (2018). Improvement of the Logical Intelligence Through Media Kolak (Collage Numbers) Based on Local Wisdom on Early Childhood. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 253. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.90>
- Suwondo, B. (2013). *Permainan Rakyat Daerah Bali*. Retrieved from <https://budaya-indonesia.org/Maciwa>
- Trisnawaty, I. K. A. P. & I. G. A. O. N. (2017). Bilangan Pada Anak Kelompok B Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 5 . No . 1 - Tahun 2017), 5(1).
- Umayah, U. et al. (2015). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Congklak Pada Kelompok A. *Paud Teratai*, 4(2).
- Yusuf, S. L. N. (2000). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Penanaman Pendidikan Karakter pada Model Pembelajaran BCCT (Beyond Centers and Circle Time)

Veny Iswantiningtyas^{1✉}, Widi Wulansari²

Prodi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan – Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstract

This study aims to determine the learning process of early childhood education through the learning model of BCCT (Beyond Centers and Circle Time) in instilling character education in Tauladan Kindergarten and Pare District, Kediri Regency. The type of research used is qualitative with an ethnographic approach. Selection of subjects using purposive sampling, followed by Snow Ball Sampling. Data collection in this study uses methods of observation, interviews and documentation. The success of planting character education through the BCCT (Beyond Centers and Circle Time) learning model can be seen by looking at the results of the assessment that has been done by the teacher.

Keywords: *character education planting, BCCT learning model*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran pendidikan anak usia dini melalui model pembelajaran BCCT (*Beyond Centers and Circle Time*) dalam menanamkan pendidikan karakter di Taman Kanak-Kanak Tauladan Kecamatan Pare Kabupaten Kediri. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan etnografi. Pemilihan subyek menggunakan *purposive sampling*, dilanjutkan dengan *Snow Ball Sampling*. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Keberhasilan penanaman pendidikan karakter melalui model pembelajaran BCCT (*Beyond Centers and Circle Time*) dapat diketahui dengan melihat hasil penilaian yang telah dilakukan oleh guru.

Kata Kunci: *penanaman pendidikan karakter, model pembelajaran BCCT*

PENDAHULUAN

Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta mengembangkan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Maha Esa, berakhlak mulia, sehat bermulia, cakap, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab. Menurut Wibowo, ruang lingkup kurikulum di Taman Kanak-kanak dan RA diarahkan pada aspek perkembangan anak usia dini diantaranya: 1) moral dan nilai-nilai agama, 2) sosial emosional dan kemandirian, 3) kemampuan berbahasa, 4) kognitif, 5) fisik dan motorik, 6) seni budaya (Wibowo, 2012). Berdasarkan Standar Kompetensi tersebut, maka menumbuhkan karakter anak usia sejak di PAUD adalah langkah yang tepat. Melalui langkah tersebut diharapkan karakter sudah menjadi bagian dari diri anak usia dini.

Ruqoyah menjelaskan bahwa untuk meningkatkan mutu pendidikan anak usia dini pemerintah menerapkan salah satu program yang dinamakan program pendidikan karakter. Program pendidikan karakter menerapkan beberapa aspek penanaman pengetahuan, kecintaan dan penanaman perilaku kebaikan menjadi sebuah pola/kebiasaan (Ruqoyah, 2016). Pandangan Ki Hajar Dewantara terkait pendidikan karakter antara lain: 1) pendidikan karakter merupakan salah satu bagian yang tidak terpisahkan dalam sistem pendidikan nasional yang diberikan sejak usia 4–21 tahun; 2) Pendidikan karakter membentuk mental atau sikap yang baik dan menghilangkan mental atau perilaku buruk (sikap jujur, disiplin, bertanggung jawab, demokratis, tidak mementingkan diri sendiri, berani, rela berkorban, tidak merusak, tidak menyakiti orang lain, hidup sehat dan bersih, hormat kepada orang tua,

toleran, empati, dan cinta tanah air; 3) pendidikan karakter bagi anak usia dini dapat dilakukan terutama oleh orang tua dan guru melalui pembiasaan atau percontohan dalam berbagai kegiatan pembelajaran bercerita, menggambar, bermain dengan alat permainan tradisional, menyulam, bernyanyi (Maspinal, 2013).

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Ruqoyah menyebutkan bahwa pada saat ini model pembelajaran pendidikan anak usia dini masih didominasi oleh pembelajaran yang berpusat pada guru. Untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran, pemerintah mengadopsi salah satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran BCCT (*Beyond Centers and Circle Time*) (Ruqoyah, 2016). Lebih lanjut, Palupi menjelaskan bahwa BCCT atau *Beyond Centers and Circle Time* merupakan metode pembelajaran yang sering disebut SELI atau Sentra dan Lingkaran. Metode ini merupakan pengembangan dari metode Montessori, High Scope dan Reggio Emilio yang dikembangkan oleh CCCRT atau *Creative Center for Childhood Research and Training*, Florida, USA dimana konsep belajarnya guru menghadirkan dunia nyata dalam kelas untuk mendorong murid-muridnya membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya di kehidupan sehari-hari (Samad & Alhadad, 2016). Lebih lanjut Sujiono menjelaskan bahwa model pembelajaran BCCT (*Beyond Centers and Circle Time*) adalah suatu metode atau pendekatan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang merupakan perpaduan antara teori dan praktik (Sujiono, 2009).

Tujuan pendekatan dari BBCT atau *Beyond Center and Circle Time* yaitu : 1) Melejitkan potensi kecerdasan anak : kecerdasan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah dan menciptakan

produk yang mempunyai nilai budaya; 2) Penanaman nilai-nilai dasar ; anak merupakan individu yang baru mengenal dunia dan belum mengetahui tata krama, sopan santun, aturan, norma dan sebagainya. Anak perlu dibimbing agar mampu memahami berbagai hal. Usia dini merupakan saat yang sangat berharga untuk menanamkan nilai-nilai dasar dalam kehidupan yang meliputi: nilai-nilai nasionalisme, nilai-nilai agama, nilai-nilai etika, nilai-nilai moral dan nilai-nilai sosial; 3) pengembangan kemampuan dasar (Samad & Alhadad, 2016).

Menurut Latif dkk, terdapat tujuh sentra yang dikembangkan oleh Dr. Pamela Phelps, yaitu 1) sentra persiapan, 2) sentra balok, 3) sentra peran besar, 4) sentra peran kecil, 5) sentra bahan alam, 6) sentra seni dan 7) sentra musik. Kemudian di Indonesia dikembangkan menjadi enam sentra yaitu: 1) sentra persiapan, 2) sentra balok, 3) sentra bahan alam, 4) sentra seni, 5) sentra main peran besar dan 6) sentra main peran kecil (Latif, Zulkhairina, Zubaidah, & Muhammad Afandi, 2013). Sedangkan menurut Kusumandari dan Istyarini, implementasi pendidikan karakter melalui pembelajaran *e-learning* dan berbagai kecerdasan dapat menggunakan 10 sentra, yaitu: 1) sentra pusat persiapan, 2) sentra persiapan, 3) sentra alam padat, 4) sentra alam cair, 5) sentra IMTAQ, 6) sentra balok, 7) sentra main peran, 8) sentra bahasa Inggris, 9) sentra seni, dan 10) sentra tubuh (Kusumandari & Istyarini, 2015).

Permasalahan pendidikan karakter di Indonesia, dilihat dari sudut pandang peneliti perlu adanya model pembelajaran yang mampu menanamkan pendidikan karakter pada anak usia dini. Di dalam penelitian ini, akan dibahas penggunaan metode pembelajaran BCCT untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter anak usia dini. Menurut Istiqomah, metode

BCCT ini diyakini mampu merangsang seluruh aspek kecerdasan anak melalui bermain yang terarah, setting pembelajaran yang mampu merangsang anak selalu aktif, kreatif, dan terus berpikir dengan menggali pengalamannya sendiri. Anak didorong untuk bermain di sentra-sentra kegiatan, sedangkan pendidik berfungsi sebagai perancang, pendukung, dan penilai kegiatan anak. Pembelajarannya bersifat individual, sehingga rancangan, dukungan, dan penilaiannya pun disesuaikan dengan tingkat perkembangan kebutuhan setiap anak (Ma'rifah & Muthmainnah, 2015). Oleh sebab itu, dilakukan penelitian untuk mendeskripsikan penggunaan model pembelajaran BCCT dalam menanamkan pendidikan karakter bagi anak usia dini.

METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan etnografi. Adapun tujuan yang hendak dicapai yaitu untuk menjelaskan dan menganalisis kondisi pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran sentra dalam menanamkan nilai-nilai karakter di Taman Kanak-kanak Tauladan Kecamatan Pare Kabupaten Kediri pada tahun pelajaran 2017/2018. Pemilihan subyek dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, dilanjutkan dengan menggunakan *Snow Ball Sampling* (Patilima, 2010), yaitu pemilihan sample dengan pertimbangan 1) subyek penelitian adalah anak usia dini yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran dengan metode sentra, 2) informan dalam penelitian ini merupakan pihak yang menguasai permasalahan berkenaan memberikan informasi dan data yaitu guru dan kepala sekolah TK Tauladana Pare.

Penggalan informasi pada penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Metode

observasi digunakan untuk mengamati proses belajar mengajar yang berlangsung dengan menerapkan metode sentra dalam menanamkan pendidikan sentra. Pada kegiatan ini, peneliti menggunakan panduan observasi dan catatan lapangan sesuai dengan kegiatan yang diteliti. Metode wawancara pada subyek penelitian untuk mengetahui bagaimana penerapan metode sentra dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter. Metode Dokumentasi yakni mengumpulkan dokumen-dokumen RPPM / Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan dan RPPH / Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian tentang nilai-nilai pendidikan karakter di Taman Kanak-kanak Tauladan Kecamatan Pare Kabupaten Kediri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada awal tahun ajaran baru sekolah selalu menyusun rencana pembelajaran berupa program tahunan, program semester, rencana program pembelajaran mingguan dan rencana program pembelajaran harian yang disesuaikan dengan tema, subtema, aspek-aspek kemampuan anak dan nilai-nilai pendidikan karakter. Hal ini sesuai dengan perencanaan yang dilakukan oleh Taman Kanak-kanak Tauladan Kecamatan Pare Kabupaten Kediri. Kegiatan pembelajaran di TK Tauladan ini menerapkan model pembelajaran BCCT atau sering disebut model pembelajaran sentra. Pada TK ini menggunakan tujuh (7) sentra, yang terdiri dari: 1) sentra persiapan, 2) sentra balok, 3) sentra main peran, 4) sentra seni kreativitas, 5) sentra masak, 6) sentra bahan alam, dan 7) sentra musik. Kegiatan pembelajaran terbagi menjadi tiga, yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Kegiatan awal merupakan rangkaian aktivitas yang menarik dan menyenangkan bagi anak dimulai dari anak datang ke

sekolah disambut guru, kemudian anak diajak guru untuk berbaris di halaman sekolah, salah seorang guru memimpin dan guru lain beserta peserta didik mengikuti gerakan mootik kasar dan bernyanyi, kegiatan ini berlangsung kurang lebih 25 menit. Setelah kegiatan awal selesai semua murid berbaris membentuk kereta-keretan mengikuti guru untuk masuk kelas sentra.

Kegiatan Inti merupakan kegiatan pembelajaran di sentra. Sebelum masuk di kegiatan inti guru dan peserta didik duduk melingkar, guru memberikan salam kepada semua peserta didik, guru mengabsen peserta didik, guru meminta peserta didik untuk memperhatikan siapa yang tidak hadir, berdoa bersama, guru menyampaikan tema kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan sesuai dengan kehidupan sehari-hari, guru mengenalkan semua alat permainan yang telah dipersiapkan dan menceritakan permainan yang akan dilakukan oleh peserta didik, guru menyampaikan aturan main, setelah peserta didik siap bermain, guru mempersilakan peserta didik untuk main. Guru berkeliling di antara peserta didik yang bermain yakni memberikan contoh cara bermain bagi peserta didik yang belum mampu dan memberikan pujian pada permainan yang telah dilakukan, selain itu guru juga mencatat hasil perkembangan peserta didik dan mengumpulkan hasil karya peserta didik selama satu semester dalam portofolio.

Kegiatan penutup merupakan kegiatan yang memberikan pengalaman dan mengingat kembali. Guru memberitahu kepada peserta didik 5 menit sebelum kegiatan berakhir, guru memberitahu saatnya membereskan semua alat main, apabila peserta didik sudah merapikan alat main, peserta didik dan guru duduk melingkar, guru menanyakan pada setiap peserta didik tentang kegiatan main yang

telah dilakukan / *recalling*, hal ini dilakukan untuk melatih daya ingat peserta didik dan pengalaman utamanya, selanjutnya guru mengajak peserta didik untuk cuci tangan, berdoa, makan siang dan pulang.

Dari hasil wawancara dan pengamatan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pada saat kegiatan pembelajaran diawali dengan guru mensetting lingkungan main dan mengajak anak untuk melakukan kegiatan sebelum bermain. Kegiatan pembelajaran diawali dengan sapaan, nyanyian, membahas tema, dan topik. Anak bermain di area-area main yang sudah disetting oleh guru. Kegiatan diakhiri dengan kegiatan *recalling*, memberikan kesempatan kepada semua anak untuk menceritakan pengalaman main secara bergiliran melalui tanya jawab atau bercerita. Anak menjadi pembelajar yang aktif selama proses pembelajaran. Kegiatan disetting oleh guru melalui area main di sentra-sentra dengan konsep tematik. Adapun nilai-nilai pendidikan karakter yang ditanamkan pada sentra yaitu :

Sentra persiapan fokus pada kesempatan anak untuk mengurutkan, mengklasifikasikan, membuat pola-pola dan mengorganisasikan alat-alat dan bahan kerja, termasuk persiapan membaca, menulis dan berhitung. Adapun nilai pendidikan karakter yang ditanamkan adalah Jujur, Gemar Membaca, Semangat Kebangsaan, Cinta Tanah Air,

Sentra balok membantu anak dalam meningkatkan kemampuan berkonstruksi mereka dari membuat susunan garis lurus ke atas ke representasi nyata dan dari bermain sendiri ke kemampuan bekerja dalam kelompok kecil, merencanakan dan membangun. Nilai pendidikan karakter yang ditanamkan yaitu disiplin dan tanggung jawab.

Sentra main peran dapat memupuk kerjasama yang baik dalam hubungan sosial, memberi kesempatan pada anak

untuk melahirkan daya kerasi masing-masing, mengembangkan emosi yang sehat bagi anak-anak, menghilangkan sifat malu, gugup, dan lain-lain, mengembangkan apresiasi dan sikap yang baik, menghargai pikiran dan pendapat orang lain, menanamkan kepercayaan diri sendiri, dan dapat mengurangi kejahatan dan kenakalan anak-anak. Pendidikan karakter yang ditanamkan yaitu Bersahabat/ Komunikatif, Cinta Damai dan Peduli Sosial.

Sentra seni kreativitas memberikan pengalaman proses kerja yang bermutu, bukan menghasilkan suatu karya seni, selain itu anak mendapatkan kesenangan dari eksplorasi warna, keterampilan motorik halus dan proses kreativitas serta membangun kemampuan dasar-dasar seni. Pendidikan karakter yang ditanamkan yaitu : Kerja Keras, Kreatif, Demokratis.

Sentra masak membantu anak untuk memiliki pengalaman yang unik dalam mengenal tentang berbagai bahan makanan. Pada sentra ini anak dapat belajar tentang berbagai konsep sanis, matematika dan sosial, sehingga dapat menunjang perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, motorik, agama dan seni. Adapun nilai pendidikan karakter yang ditanamkan religius dan rasa ingin tahu.

Sentra bahan alam memberikan kesempatan untuk membangun kemampuan dengan berbagai macam bahan atau dengan bahan-bahan yang berbeda. Selain itu juga memberikan kesempatan anak mendapatkan pengalaman sensori-motor yang kaya dan mampu membangun kontrol diri. Menurut Nurani (2014) sentra bahan alam memberi kesempatan untuk melakukan bermacam kegiatan belajar sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang bervariasi untuk mendukung proses pembelajaran. Nilai pendidikan karakter yang adalah mandiri dan peduli lingkungan.

Sentra yang terakhir adalah sentra musik. Pada sentra musik ini, anak-anak belajar mengeksplorasi berbagai alat musik maupun lagu. Musik dapat bermanfaat bagi anak untuk mengembangkan keterampilan fisik dan sosial, melatih kedisiplinan, kesabaran, rasa percaya diri dan mengenalkan pada budaya lain. Nilai pendidikan karakter yang ditanamkan menghargai prestasi dan toleransi.

Pelaksanaan pendidikan karakter dapat mengintegrasikan nilai karakter yang satu dengan nilai karakter yang lainnya. Misalnya, jika nilai kesabaran dapat diterapkan dengan baik maka nilai yang lain mengikutinya karena anak yang sabar pasti akan memiliki sikap toleransi, bersahabat, peduli pada teman, dan menghargai prestasi temannya. Pengembangan masing-masing nilai karakter adalah saling mendukung, yang selanjutnya diaplikasikan dalam tiap-tiap sentra. Penanaman nilai karakter dilakukan secara bertahap dengan menentukan pilihan nilai karakter yang sesuai dengan masing-masing sentra. Melalui sentra-sentra tersebut, guru juga dapat dengan mudah menanamkan dan mengamati nilai-nilai pendidikan karakter yang muncul maupun belum muncul pada anak didiknya.

Menurut hasil pengamatan yang dilakukan di TK Tauladan terlihat bahwa anak-anak sudah mampu melaksanakan pendidikan karakter dengan baik. Cara menilai dari hasil pelaksanaan pendidikan karakter yaitu melalui pengamatan yang dilakukan secara terus menerus. Terdapat beberapa kategori penilaian yang diberikan guru untuk menilai keberhasilan pendidikan karakter pada anak, antara lain: Belum Muncul, yaitu anak belum menunjukkan perilaku yang diharapkan; Mulai Muncul, yaitu anak mulai menunjukkan perilaku yang diharapkan dengan bantuan guru/orang lain; Muncul, yaitu anak menunjukkan perilaku yang diharapkan

tanpa perlu diingatkan; dan Sudah Muncul, yaitu anak menunjukkan perilaku yang diharapkan dan mampu menjadi contoh bagi orang lain.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa kedelapan belas nilai pendidikan karakter yang ditetapkan oleh Kemendikbud mampu ditanamkan dengan mudah pada anak usia dini khususnya di TK Tauladan melalui model pembelajaran sentra yang terbagi menjadi 7 sentra. Hasil penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian yang juga menggunakan model BCCT dalam menanamkan pendidikan karakter. Pertama, penelitian Ruqoyah menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil antara anak dengan kreativitas rendah dan kreativitas tinggi yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran BCCT dan non BCCT (Ruqoyah, 2016). Kedua, penelitian Samad dan Alhadad menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran sentra dalam penanaman nilai-nilai agama Islam di TK Khalifah Ternate membuat anak merasa lebih memiliki kesempatan untuk mengekspresikan bakat dan minat (Samad & Alhadad, 2016). Ketiga, penelitian Maimunah dkk menunjukkan bahwa guru di dalam model pembelajaran sentra mempunyai peranan penting untuk membangun karakter anak melalui komunikasi positif, perancah, pembiasaan, dan konsistensi dalam membangun aturan. Aturan yang dibuat harus disesuaikan berdasarkan aktivitas dan karakter yang dikembangkan oleh sekolah (Maimunah, Aslamiah, & Suriansyah, 2018).

KESIMPULAN

Model pembelajaran yang digunakan oleh Taman Kanak-kanak Tauladan menggunakan SELI (Metode Sentra dan Lingkaran) atau sering disebut model pembelajaran sentra. Kegiatan dimulai

dengan jurnal pagi yang menyenangkan kemudian masuk pada kegiatan inti yakni bermain di sentra. Tema dibahas oleh guru sebelum bermain kemudian kegiatan ditutup dengan melakukan *recalling*, dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter. Dengan menggunakan model pembelajaran Sentra, pendidikan karakter dapat ditanamkan pada anak usia dini dengan tepat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami selaku tim peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kemenristekdikti yang telah membiayai penelitian ini dan kepada TK Tauladan yang telah berkenan menjadi sumber data serta semua pihak yang telah membantu sehingga proses penelitian dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Kusumandari, R. B., & Istyarini, K. (2015). Character Education Development Model-based E-Learning and Multiple in Telegency in Childhood in Central Java, 15(3). Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/328852343_Character_Education_Development_Model-based_E-Learning_and_Multiple_Intelegency_in_Childhood_in_Central_Java
- Latif, M., Zulkhairina, Zubaidah, R., & Muhammad Afandi. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktek*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Ma'rifah, U., & Muthmainnah, A. (2015). Metode Pembelajaran BCCT dalam Mengembangkan Nilai Moral Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 2(2), 117–124. Retrieved from <http://journal.trunojoyo.ac.id/pgpauddtrunojoyo/article/view/2676>
- Maimunah, Aslamiah, & Suriansyah, A. (2018). The Integration of Sentra-Based Learning and Involvement of Family Program at Early Childhood in Developing Character Building (Multi Case at PAUD Mawaddah and PAUD Alam Berbasis Karakter Sayang Ibu Banjarmasin, Indonesia). *European Journal of Education Studies*, 5(7), 49–63. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1494207>
- Maspinal. (2013). *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Nurani, Y. (2014). *Kurikulum Anak Usia Dini. Program Studi PG-Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Pendidikan*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Patilima, H. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: UMM Press.
- Ruqoyah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Beyond Centers and Circle Times (BCCT) dan Kemandirian Terhadap Kreativitas. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(1), 81–98. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.101.05>
- Samad, F., & Alhadad, B. (2016). Implementasi Metode Beyond Center and Circle Time (BCCT) dalam Upaya Penanaman Nilai-Nilai Agama Islam di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Khalifah Kota Ternate. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 233–254. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.102.03>
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Wibowo, A. (2012). *Pendidikan Karakter Usia Dini (Strategi Membangun Karakter di Usia Emas)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Taman Layak Anak Usia Dini di Kota Kendari

La Ode Anhusadar^{1✉}, Islamiyah²
Prodi PIAUD IAIN Kendari¹
STIKes Mandala Waluya Kendari²

Abstarct

The porpoise of this reseach is to know the utilization of the park on children's growth to support and realize Kendari City as a child-opprtune city and qualitative research. The locations of this study were Kendari Mayor Park, Meohai Park and Kadia Park. This locationseected based on the number of visitors who visit the park. The techniques to collect data form of interviews to obtain data from informants ababout child-opprtune parks in Kendari City. The informants consisted of the Kendari City Government and the park user community. Observations to observ the facilities and infrastructure from the park that can support children's activities. Documentation of any activities that children do in the park. The results of this study illustrate that the park is in the city of Kendari, most people use the park as a place together with families, besides that parents are not worried when their children play in the park and children use Kendari park to fill children develompent, beside that some people use the mayor's park for socialization or parents meeting.

Keywords: *Parks, Utilization and Early Children*

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui peran taman terhadap pertumbuhan anak untuk mendukung dan mewujudkan Kota Kendari sebagai Kota layak anak. Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Lokasi penelitian ini adalah Taman Wali Kota Kendari, Taman Meohai dan taman kadia. Pemilihan lokasi ini diambil berdasarkan banyaknya pengunjung yang memanfaatkan taman. Teknik pengumpulan data dapat berupa Wawancara untuk memperoleh data dari informan mengenai taman yang layak anak yang ada di Kota Kendari. Informan terdiri dari Pemerintah Kota Kendari dan masyarakat pengguna taman. Observasi dilakukan untuk mengamati fasilitas sarana dan prasarana dari taman yang bisa menunjang kegiatan anak. Dokumentasi kegiatan-kegiatan apa saja yang di lakukan anak di dalam taman. Hasil penelitian ini menggambarkan bahwa taman yang ada di kota Kendari, kebanyakan masyarakat menggunakan taman sebagai sarana untuk berkumpul dengan keluarga, selain itu orang tua sama sekali tidak khawatir apabila anak-anak mereka bermain di taman dan anak menggunakan taman Kendari untuk bermain untuk memunuhi tumbuh kembang anak-anak, adapula yang menggunakan taman wali kota untuk tempat sosialisasi atau pertemuan orang tua.

Kata kunci: *Taman Kota Kendari, Taman Layak Anak; Anak Usia Dini*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2019

✉ Corresponding author :

Address : BTN Baruga Saranani Lestari Blok D2 No.15 Kendari

Email : sadar.wanchines@gmail.com

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

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

PENDAHULUAN

Ruang Terbuka Hijau dapat pula berfungsi sosial, budaya dan ekonomi. Dengan adanya Ruang Terbuka Hijau, masyarakat kota mempunyai wadah untuk saling berinteraksi, berekreasi ataupun berolahraga. Dengan penataan yang baik, Ruang Terbuka Hijau dapat menciptakan daya tarik kota. Penataan dapat melibatkan pihak swasta/investor dan masyarakat untuk pengembangan kawasan perkotaan yang berkelanjutan. Upaya ini dapat meningkatkan perekonomian masyarakat dan kota. Selain itu, upaya peningkatan kualitas lingkungan dan pelestarian alam dapat tercapai.

Penelitian yang dilakukan oleh Endy Hernowo dan Ardy Maulidy Navastara berjudul Karakteristik Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Bahari di Kecamatan Cilandak Jakarta Selatan (2017), temuan dalam penelitian ini adalah karakteristik RPTRA Bahari di Kecamatan Cilandak Jakarta Selatan: Terdapat berbagai macam fasilitas yang disediakan yaitu fasilitas bermain, fasilitas olahraga, fasilitas bersantai, dan berbagai fasilitas penunjang. Dari segi keamanan RPTRA dilengkapi pagar dan kamera CCTV pada pintu masuknya. Juga terdapat pengelola RPTRA yang bertugas mengawasi anak-anak ketika berada di RPTRA. Terdapat pepohonan yang merupakan bagian dari Program PKK, yang terdiri dari tanaman hias dan obat-obatan. Untuk kenyamanan, RPTRA merupakan area bebas asap rokok dan terdapat pepohonan untuk melindungi pengunjung dari sinar matahari. Terdapat berbagai macam kegiatan aktivitas yang diadakan di RPTRA Bahari yang sudah terjadwal setiap harinya. Dari segi aksesibilitas, RPTRA Bahari berada di tengah-tengah kawasan perumahan warga sehingga membuat anak-anak sekitar

merasa dekat dan cukup mudah untuk menuju ke RPTRA.

Pertumbuhan penduduk dan kebutuhan lahan di kota Kendari menyebabkan kawasan resapan air makin berkurang di perkotaan, seperti konversi lahan tambak dan pertanian, demikian juga dengan daerah sempadan sungai dan sempadan pantai yang seharusnya difungsikan sebagai jalur/area hijau telah berubah menjadi kawasan permukiman yang tidak tertata dan cenderung kumuh. Permasalahan tersebut merupakan faktor penyebab degradasi lingkungan hidup perkotaan, yaitu bencana banjir dan genangan, serta polusi udara, air dan tanah.

Jelaslah bahwa RTH tidak hanya mempunyai fungsi ekologis dan visual saja tetapi juga mengakomodasi kebutuhan masyarakat untuk saling bersosialisasi dan meningkatkan kesejahteraan ekonomi penduduknya. Melalui pengkajian pola penghijauan Kota Kendari diharapkan dapat diketahui kondisi dan permasalahan RTH sehingga dapat meningkatkan kesadaran semua pihak akan pentingnya RTH, yang dimulai dari lingkungan sekitarnya sehingga kota tempat tinggalnya menjadi asri, nyaman, produktif dan berkelanjutan.

Pemanfaatan lahan kota yang terus tumbuh yang bersifat percepatan untuk pembangunan berbagai fasilitas perkotaan, termasuk kemajuan teknologi, industri, dan transportasi, selain sering mengubah konfigurasi alami lahan perkotaan juga menyita lahan-lahan tersebut dan berbagai bentukan ruang terbuka lainnya. Ruang-ruang kota yang ditata saling berkesinambungan ini beraneka ragam pendekatan dalam perencanaan dan pembangunannya. Tata guna lahan, sistem transportasi dan sistem jaringan merupakan tiga faktor utama dalam menata ruang kota.

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuni yang berjudul Analisis Spasial

Kebutuhan Ruang Terbuka Hijau (RTH) Kota Kendari Sulawesi Tenggara tahun 2015. Temuan penelitian ini adalah Ruang Terbuka Hijau di wilayah Kota Kendari yang ada saat ini adalah seluas 690,89 Ha luasan tersebut tersebar di seluruh kecamatan yang ada di Kota Kendari. Kebutuhan Ruang Terbuka Hijau berdasarkan persentase luas wilayah adalah seluas 8.093,74 Ha dan kebutuhan berdasarkan jumlah penduduk tahun 20156 adalah seluas 10.077,57 Ha. Sedangkan kebutuhan Ruang Terbuka Hijau berdasarkan proyeksi jumlah penduduk yang dilakukan dari tahun 2015 hingga tahun 2035 secara keseluruhan adalah seluas 63.298,88 Ha (Wahyuni, 2015).

Kota kendari berhasil meraih predikat kota layak anak tahun 2017. Dalam mewujudkan hal tersebut perlu adanya keseimbangan antara kebijakan dan anggaran terhadap pengembangan Kota layak anak sebagai upaya pemerintah daerah dalam perlindungan anak itu sendiri. Keberhasilan Kota layak anak harus didukung secara sinergis, koordinasi dan terpadu oleh seluruh SKPD dan stakeholder. Hal ini sangat disadarkan karena perlindungan anak kewajiban yang harus di penuhi oleh pemerintah, masyarakat dan stakeholder lainnya.

Diantara sekian banyak perencanaan kota layak anak, penyediaan fasilitas taman bermain dan fasilitas bermain anak merupakan salah satu yang harus dilengkapi fasilitasnya. Secara universal, anak tumbuh dengan karakter budaya yang spesifik dalam lingkungan yang diciptakan oleh manusia dewasa. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang RTH Layak Anak di Kota Kendari yang dilakukan untuk mendata RTH yang sudah memiliki sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan anak serta anak-anak

merasa aman dalam bermain di RTH tersebut

Menurut Hanan yang menyatakan bahwa ruang publik adalah sebagai wadah untuk menampung berbagai macam aktivitas masyarakat dan hal ini juga menjadi salah satu kriteria sebagai ruang publik yang baik. Beberapa kriteria ruang publik yang baik, yaitu sebagai berikut: Lokasi yang mudah diakses, Informasi yang jelas tentang tempat tersebut bahwa tersedia untuk digunakan dan dimaksudkan untuk digunakan, Nampak indah baik dari luar maupun dalam, Memungkinkan untuk melakukan banyak kegiatan, Memberi rasa aman dan keselamatan bagi penggunaanya, Digunakan oleh semua kalangan, Lingkungan yang memberi kenyamanan psikologis, Tempat melakukan interaksi sosial, Tempat untuk mengekspresikan seni (Hanan, 2013).

Taman dalam skala lansekap memiliki elemen perancangan lebih beragam dan memiliki perbedaan dalam hal kemungkinan dirubah. Elemen tersebut kelompokkan menjadi, 1) Elemen mayor atau elemen yang sulit diubah seperti sungai, gunung, pantai, hujan, kabut, suhu, kelembaban udara, radiasi matahari, angin, petir dan sebagainya, dan 2) Elemen minor yang mudah diubah, seperti sungai kecil, bukit kecil, tanaman, dan sebagainya serta elemen buatan manusia.

Pada dasarnya lingkungan bermain anak-anak dapat dibagi dalam empat kategori yaitu lingkungan bermain formal (sekolah), lingkungan bermain dalam rumah, lingkungan bermain terstruktur (playground) dan lingkungan bermain yang informal. Lingkungan bermain yang informal itulah yang kadang kala tidak terduga oleh manusia dewasa. Hanya anak-anak itu sendiri yang mengetahui mengapa mereka menyukai lingkungan tersebut. Lingkungan bermain yang informal, walaupun tidak terdesain secara khusus,

hendaknya juga menjadi perhatian bagi manusia dewasa.

Menurut Irma Rumtiansih Pemerintah meluncurkan program pembentukan kota/kabupaten layak anak yang bebas dari pekerja dan kekerasan terhadap anak dan sebagai upaya melindungi hak-hak mereka (Rumtiansih, 2014). Terkait kota layak anak (KLA) seperti disebutkan dalam Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak no. 12 Tahun 2011, yaitu Kabupaten/Kota Layak Anak yang selanjutnya disingkat dengan KLA adalah Kabupaten/kota yang mempunyai system pembangunan berbasis hak anak melalui pengintegrasian komitmen dan sumber daya pemerintah, masyarakat dan dunia usaha yang terencana secara menyeluruh dan berkelanjutan dalam kebijakan, program dan kegiatan untuk menjamin terpenuhinya hak anak (Suparno, 2014).

Setidaknya terdapat lima hal yang menjadi prinsip dasar dalam pengembangan kota layak anak yaitu anak ditempatkan sebagai pusat pembangunan, menyuarakan hak anak dan mendengarkan suara anak mengutamakan kepentingan terbaik bagi anak, tidak melakukan diskriminasi dalam pemenuhan dan pemberian perlindungan hak anak, dan tersedianya peraturan daerah, infrastruktur dan lingkungan yang mendukung tumbuh kembang anak secara optimal (Rumtiansih, 2014).

Pendapat ini sejalan dengan yang menyebutkan bahwa salah satu kriteria ruang publik yang baik adalah memungkinkan untuk melakukan banyak aktivitas di dalamnya. Aktivitas yang bisa dilakukan seperti olahraga, rekreasi, bermain, kontemplasi, pertemuan dan kegiatan sosial. Aktivitas yang terjadi tidak hanya satu macam melainkan sangat beragam. Salah satu kriteria ruang publik yang baik adalah adanya keberagaman

aktivitas di dalamnya. Beragamnya aktivitas tersebut maka akan menyebabkan terjadinya interaksi di dalamnya, baik yang memiliki aktivitas sama maupun berbeda (Hanan, 2013).

Kecerdasan sosial menentukan kemampuan anak-anak usia dini untuk membina konsep diri dan mengendalikan emosi supaya dapat menyesuaikan diri dalam lingkungan agar dapat diterima dan dihargai. Perkembangan kecerdasan sosial sangat dipengaruhi oleh didikan dan dorongan ibu, sejauh mana keberhasilan didikan ibu adalah sejauh mana keterlibatan dan peran ibu dalam kehidupan anak-anaknya. Setiap ibu mempunyai cara tersendiri untuk membantu perkembangan anak-anaknya (Robiyah, Ekasari, & Witarso, 2018)

Dari penelitian yang berjudul Implementasi Kota Layak Anak Di Kabupaten Demak yang dilakukan oleh Moh. Rohmat Said, Murtono, dan Sri Utaminingsih Disimpulkan: implementasi KLA dalam bidang pendidikan belum optimal, dua dari delapan indikator sudah terpenuhi yaitu: kawasan tanpa rokok (no smoking area) dan sekolah ramah anak (child friendly school) sedangkan enam belum terpenuhi meliputi: keterlibatan dunia usaha (cooperate social responsibility), fasilitas informasi (information facility), pendidikan anak usia dini (PAUD), wajib belajar 12 tahun (compulsory education policy of 12 years), zona selamat sekolah (ZoSS) and facilities of creation and recreation. (2) implementasi KLA di sekolah dari tujuh indikator, dua indikator belum terpenuhi terpenuhi meliputi bantuan dunia usaha (Cooperate social responsibility) dan fasilitas informasi (information facility) dan lima indikator sudah terpenuhi yaitu: kawasan tanpa rokok (no smoking area), sekolah ramah anak (child friendly school), wajib belajar 12 tahun, zona

selamat sekolah (ZoSS) dan sarana kreasi dan rekreasi (facilities of creation and recreation)

METODOLOGI

Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Imam Gunawan Penelitian Kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang masalah-masalah manusia dan sosial, bukan mendiskripsikan bagian permukaan dari suatu realitas sebagaimana dilakukan penelitian kuantitatif dengan positivismenya (Gunawan, 2014). Peneliti menginterpretasikan bagaimana subyek memperoleh makna dari lingkungan sekeliling, dan bagaimana makna tersebut mempengaruhi perilaku mereka. Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan sebuah gambaran umum yang menjelaskan tentang pemetaan RTH kota kendari layak anak. Lokasi penelitian ini adalah Taman Wali Kota Kendari, Taman Meohai dan taman kadia. Pemilihan lokasi ini diambil berdasarkan banyaknya pengunjung yang memanfaatkan taman. Teknik yang dapat digunakan untuk pengumpulan data dapat berupa adalah:

Wawancara untuk memperoleh data dari informan mengenai RTH yang layak anak yang ada di Kota Kendari. Informan terdiri dari Pemerintah Kota Kendari dan masyarakat pengguna RTH. Observasi dilakukan untuk mengamati fasilitas sarana dan prasarana dari RTH yang bisa menunjang kegiatan anak. Dokumentasi kegiatan-kegiatan apa saja yang dilakukan anak di dalam RTH (Moh. Rohmat Said, Murtono., 2017).

Anak usia dini merupakan dasar awal yang menentukan kehidupan suatu bangsa dimasa yang akan datang, sehingga diperlukan persiapan generasi penerus

bangsa dengan mempersiapkan anak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal baik dalam perkembangan moral, fisik/motorik, kognitif, bahasa, maupun sosial emosional. Setiap anak berhak untuk mendapatkan penghidupan dan perlindungan yang layak, serta dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Dalam UU Nomor 23 Tahun 2002 pasal 4 mengenai Perlindungan Anak, yaitu setiap anak berhak untuk dapat hidup, tumbuh, berkembang dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi (La Ode Anhusadar, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Letak taman kota ini strategis, berdekatan dengan lapangan eks MTQ yang menjadi tempat jajanan, pedagang mengelilingi area taman dengan dagangannya, tidak hanya dagangan, yang menawarkan bermain untuk anak seperti jasa odong-odong juga mulai mangkal di taman kota saat hari sabtu dan minggu. Kebanyakan pengunjung yang kami wawancarai memanfaatkan taman kota sebagai sarana untuk berkumpul dengan keluarga seperti yang di kemukakan oleh ibu nita tamkot ini bisa dijadi tempat berliburan karena di tempat ini banyak permainan untuk anak saya serta saya bisa juga senam bersama teman-teman. Karena taman ini masih terjaga kebersihannya dan masih banyak pepohonannya serta ada tenda dan tempat duduk yang tersedia singga saya dan keluarga senang belibur di tamkot (Wawancara ibu Nita, tanggal 21 Juli 2018 (pengunjung taman kota)).

Ditambahkan oleh ibu Risna berlibur di tamkot sudah menjadi hari yang istimewa karena bisa berkumpul dengan keluarga dan bisa bermain di tempat ini hati merasa nyaman karena masih banyak

pepohonan serta sudah ada tendah tempat berteduh ada juga tempat bermain untuk anak-anak (Wawancara ibu Risna, tanggal 21 Juli 2018 (pengunjung taman kota)).

Selain untuk jogging pengunjung membawa anak-anak mereka juga menggunakan taman kota untuk menghabiskan waktu liburnya. Seperti yang dikemukakan ibu Anggi tamkot ini selain untuk tempat jogging bisa juga dijadikan sebagai tempat berlibur bersama anak saya karna di tamkot ini sudah disediakan tempat bermain yang nyaman dan aman untuk anak saya selain itu saya juga bisa menghabiskan waktu libur bersama keluarga (Wawancara ibu Anggi, tanggal 21 Juli 2018 (pengunjung taman kota)). Ditambahkan oleh Ibu Linda tamkot ini selain tempat untuk berolahraga bisa juga dijadikan sebagai tempat berlibur bersama keluarga, karena di tamkot ini juga sudah disediakan tempat bermain untuk anak-anak dan kebersihannya juga masih terjaga, jadi saya tidak ragu untuk membawa dengan anak saya (Wawancara ibu Linda, tanggal 21 Juli 2018 (pengunjung taman kota)). Menurut ibu Tiara tamkot ini bisa jadi tempat berliburan karena di tempat ini banyak permainan untuk anak saya serta saya bisa juga senam bersama teman-teman. Karena taman ini masih terjaga kebersihannya dan masih banyak pepohonannya serta ada tenda dan tempat duduk yang tersedia jadi kita yang pengunjung sangat senang (Wawancara ibu Tiara, tanggal 21 Juli 2018 (pengunjung taman kota)).

Dari hasil wawancara tersebut dapat digambarkan bahwa orang tua sama sekali tidak khawatir apabila anak-anak mereka bermain di taman kota dan memenuhi tumbuh kembang anak-anaknya. Karena Tujuan dari Kota Layak Anak adalah untuk memenuhi hak anak sesuai dengan indikator yang telah dibuat oleh pemerintah. Indikator tersebut berisi hak-hak anak yang harus terpenuhi oleh pemerintah dan

masyarakat. Pemerintah mempunyai harapan dengan adanya indikator Kota Layak Anak setiap anak mendapatkan kesejahteraannya untuk memenuhi kebutuhan mereka. Pemerintah mempunyai peranan penting dalam pelaksanaan Kota Layak Anak dalam memberikan kebijakan maupun program Kota Layak Anak. Program Kota Layak Anak dibuat untuk dapat mencapai tujuan Kota Layak Anak dalam memenuhi kebutuhan anak-anak. Setiap program dibuat berdasarkan indikator yang telah tersedia (Tri Susilowati:2015:26).

Informasi yang peneliti dapat dari salah satu petugas di Taman Kota Kendari, Lembaga PAUD yg pernah berkunjung salah satunya adalah TK Kuncup Pertiwi, TPA Kuncup Pertiwi, TK Islam Kemaraya Kendari, Namun yang paling sering adalah TK Islam Kemaraya Kendari (Wawancara Bapak Haris, 15 juli 2018 (petugas taman kota Kendari)). Informasi yang kami dapat dari TK Islam Kemaraya Kendari, mereka berkunjung di taman kota sesuai dengan tema, yaitu alam semesta. Dan kegiatan yang mereka lakukan guru-guru memperkenalkan saran dan prasarana yang ada di taman kota, seperti: kolam, pohon, tugu, tempat duduk,. Tujuannya yaitu agar anak mampu bersosialisasi dengan alam semesta dan dapat mengenal alam semesta yang mereka tidak jumpai di lingkungan sekolah dan lingkungan rumah mereka. Disitu guru-guru memperkenalkan bagaimana cara merawat kebersihan lingkungan dengan membuang sampah pada tempat ,tidak boleh merusak pohon-pohon yang ada di taman kota. Mereka melakukan kegiatan bermain dengan anak-anak di lapangan bermain ,permainan yang dilakukan seperti bermain bola, jungkitan, prosotan, dan bermain dengan alam (Wawancara guru TK Islam Kemaraya, 16 Juli 2018).

Bermain dan anak merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Aktivitas bermain dilakukan anak dan aktivitas anak selalu menunjukkan kegiatan bermain. Bermain dan anak sangat erat kaitannya. Pada usia anak-anak fungsi bermain berpengaruh besar sekali bagi perkembangan anak. Jika pada orang dewasa sebagian besar perbuatannya diarahkan pada pencapaian tujuan dan prestasi dalam bentuk kegiatan kerja, maka kegiatan anak sebagian besar dalam bentuk bermain (Damayanti, Ch, & Hapidin, 2018).

Seiring kemajuan zaman, orang tua mulai membatasi kegiatan anak diluar rumah. Hal ini dikarenakan oleh tingginya angka kriminalitas pada anak. Pembatasan inilah yang mengakibatkan pengalaman anak dalam bersosialisasi dan interaksi dengan alam menjadi berkurang. Taman bermain bisa menjadi pilihan yang tepat sebagai sarana bermain anak. Sebuah taman bermain adalah tempat yang khusus dimaksudkan untuk memberikan waktu bermain gembira untuk anak-anak dan untuk merangsang kemampuan fisik serta mental mereka. Taman bermain anak di Indonesia masih jauh dari standar minimal sebuah taman bermain bagi anak. Taman bermain yang tersedia bagi anak tidak memperhatikan aspek kesehatan dan keselamatan anak. Seperti yang dikemukakan oleh salah seorang anak yang bernama Dandi berusia 5 tahun ketika peneliti menanyakan perasaannya bermain di taman kota sebagai berikut ketika di ajak oleh orang tua untuk keluar bermain di taman kota, saya merasa senang ketika diajak oleh orang tuanya untuk jalan-jalan keluar. Apalagi terdapat beberapa fasilitas bermain untuk anak. Seperti jungkat-jungkit, ayunan dan lain sebagainya (Wawancara Dandi, 13 mei 2018, anak pengunjung taman kota Kendari). Hal senada dikemukakan oleh Muh. Agil Saputra bahwa dia merasa

senang ketika bermain di taman kota karena dapat bermain bebas di halaman yang luas dibandingkan dirumah hanya bisa bermain game dalam hp serta merasa senang karena dapat bersosialisasi dengan teman-teman barunya ketika bermain (Wawancara Muh. Agil Syaputra, 13 mei 2018, anak pengunjung taman kota Kendari).

Upaya untuk memenuhi kebutuhan ruang bermain sudah dilakukan oleh pemerintah kota kendari, salah satu di antaranya adalah dengan mengeluarkan standar atau peraturan tata kota yang mengatur tentang dimensi, jarak dan lokasi tertentu. Walaupun demikian, fakta memperlihatkan, tidak semua teritori kota, khususnya di kota kendari, mempunyai ruang bermain yang cukup untuk memenuhi kebutuhan bermain anak-anak.

Secara umum, bermain memiliki manfaat setidaknya manfaat fisik dan release. Secara fisik, bermain dipandang sebagai aktivitas menggerakkan badan. Sebagian orang dewasa bahkan memanfaatkan bermain sebagai kegiatan berolah raga, seperti tenis, tenis meja, bulu tangkis, dan golf. Anak bermain pada dasarnya agar ia memperoleh kesenangan, sehingga tidak akan merasa jenuh. Bermain tidak sekedar mengisi waktu tetapi merupakan kebutuhan anak seperti halnya makan, perawatan dan cinta kasih. Fungsi utama bermain adalah merangsang perkembangan sensoris motorik, perkembangan sosial, perkembangan kreativitas, perkembangan kesadaran diri (G, 2013). Sebelum memberikan berbagai jenis permainan pada anak, maka orang tua seharusnya mengetahui maksud dan tujuan permainan pada anak yang akan diberikan, agar diketahui perkembangan anak lebih lanjut, mengingat anak memiliki berbagai masa dalam tumbuh kembang yang membutuhkan stimulasi dalam mencapai puncaknya seperti masa kritis, optimal dan sensitif.

Berdasarkan isi, bermain ditekankan atau diutamakan pada aspek fisik, meskipun demikian hubungan sosial tidak dapat diabaikan. Bermain diawali dengan yang sederhana sampai yang lebih kompleks. Bermain berdasarkan isi, dapat dibedakan atas permainan yang berhubungan dengan orang lain (*social effective play*), permainan yang berhubungan dengan kesenangan (*sense pleasure play*), permainan dengan memperhatikan saja (*unocupied behavior*), dan permainan tentang ketrampilan (*skill play*).

Berdasarkan karakteristik sosial, bermain merupakan interaksi antara anak dan orang dewasa dan dipengaruhi oleh usia anak. Pada tahun-tahun pertama, anak lebih suka bermain sendiri. Tipe bermain berdasarkan karakteristik sosial di antaranya adalah permainan dengan mengamati teman-temannya bermain (*onlooker play*), permainan dengan bermain sendiri (*solitary play*), permainan bersama teman tanpa interaksi (*parallel play*), permainan dengan bermain bersama tanpa tujuan kelompok (*associative play*), permainan dengan bermain bersama yang diorganisir (*cooperative play*). Agar stimulasi dapat efektif, tentunya disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan anak.

Melihat kondisi fasilitas yang ada pada taman wali kota Kendari yang sudah mulai banyak rusak, orang tua merasa khawatir dengan keselamatan anak-anak mereka. Seperti yang di kemukakan oleh pak Haris yang melarang anaknya untuk bermain pada alat permainan yang sudah berkarat sebagai berikut : Iya dulunya sering dek, tapi sekarang saya sudah melarang dia untuk bermain karena kondisi permainan yang ada sudah banyak yang rusak. Ditambah lagi tempat bermain becek dan berair karena hujan. Sangat membantu pertumbuhan perkembangan motoriknya anak saya terutama motorik kasarnya.

Hanya kondisi permainan yang tidak baik lagi (Wawancara 13 mei 2018, Bapak Haris (Pengunjung taman Wali Kota). Senada dengan yang dikemukakan oleh Ibu Nisa, beliau melarang anaknya untuk menggunakan fasilitas permainan yang ada, Ibu Nisa menyampaikan bahwa Saya juga tidak bolehkan dia bermain permainan yang ada disini karena saya lihat mainannya sudah rusak-rusak dan lagi hujan (Wawancara 13 mei 2018, Ibu Nisa (Pengunjung taman Wali Kota)).

Kondisi alat permainan anak yang ada di taman kota kota yang tidak layak untuk di mainkan oleh anak:





Gambar Kondisi Alat Permainan Anak yang tidak layak di gunakan

Bermain pada anak-anak pun mengandung faktor-faktor risiko yang harus diperhatikan agar setiap kegiatan bermain mampu memberikan manfaat sebesar-besarnya bagi anak. Beberapa psikolog mengidentifikasi beberapa risiko bermain bahwa risiko mengajarkan anak bagaimana rasanya gagal dan mencoba lagi, menguji batas ketangguhan mereka sehingga mampu menguasai keterampilan tertentu. Risiko adalah bagian penting dari bermain. Meskipun demikian, anak-anak perlu dikondisikan dalam situasi yang minim risiko berbahaya. Proteksi berlebihan justru merugikan anak. Anak perlu mengetahui risiko apa saja yang mungkin muncul dari kegiatan bermain agar mereka tetap berhati-hati (G, 2013).

Dunia anak usia dini adalah bermain, hampir seluruh waktunya dihabiskan untuk bermain. Kegiatan bermain merupakan sebagian kegiatan untuk memacu kreativitas anak karena dari aktivitas ini akan muncul banyak perilaku kreatif yang bersifat membangun. Dalam

bermain anak membutuhkan sarana dan prasarana termasuk ruang bermain. Ruang bermain sebagai pusat aktivitas bagi anak harus dapat memberi kenyamanan dan keamanan baik dari segi fisik maupun psikis sehingga dapat menjadi stimulus bagi anak dalam mengembangkan kreativitasnya.

KESIMPULAN

Pemanfaatan dan peran Ruang Terbuka Hijau yang ada di kota Kendari, kebanyakan masyarakat menggunakan taman wali kota Kendari sebagai sarana untuk berkumpul dengan keluarga, selain itu orang tua sama sekali tidak khawatir apabila anak-anak mereka bermain di taman wali kota dan anak menggunakan taman wali kota Kendari untuk bermain untuk memunahi tumbuh kembang anak-anak, adapula yang menggunakan taman wali kota untuk tempat sosialisasi atau pertemuan orang tua. Taman wali kota Kendari dimanfaatkan juga oleh Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini seperti TK Kuncup Pertiwi, TPA Kuncup Pertiwi, TK Islam Kemaraya Kendari, Namun yang paling sering adalah TK Islam Kemaraya Kendari, dan kami langsung mencari informasi di TK Islam Kemaraya Kendari mengenai kunjungannya di Taman Kota Kendari. Informasi yang kami dapat dari TK Islam Kemaraya Kendari, mereka berkunjung di taman kota sesuai dengan tema, yaitu alam semesta. Dan kegiatan yang mereka lakukan guru-guru memperkenalkan saran dan prasarana yang ada di taman kota, seperti: kolam, pohon, tugu, tempat duduk,. Tujuannya yaitu agar anak mampu bersosialisasi dengan alam semesta dan dapat mengenal alam semesta yang mereka tidak jumpai di lingkungan sekolah dan lingkungan rumah mereka. Disitu guru-guru memperkenalkan bagaimana cara merawat kebersihan

lingkungan dengan membuang sampah pada tempat, tidak boleh merusak pohon-pohon yang ada di taman kota. Mereka melakukan kegiatan bermain dengan anak-anak di lapangan bermain, permainan yang dilakukan seperti bermain bola, jungkitan, prosotan, dan bermain dengan alam. Namun melihat kondisi fasilitas yang ada di taman wali kota Kendari yang sudah mulai banyak rusak, orang tua merasa khawatir dengan keselamatan anak-anak mereka. Bermain pada anak-anak pun mengandung faktor-faktor risiko yang harus diperhatikan agar setiap kegiatan bermain mampu memberikan manfaat sebesar-besarnya bagi anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami selaku tim peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terlaksananya penelitian ini dan reviewer yang telah memberikan masukan terhadap artikel jurnal sehingga artikel ini berhasil dipublikasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, R. R., Ch, M., & Hapidin, H. (2018). Pengaruh Bermain Peran Mikro terhadap Kecerdasan Interpersonal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(52), 34–43.
- G, S. dan R. (2013). *Tumbuh Kembang Anak. Edisi kedua*. Jakarta: ECG.
- Gunawan, I. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hanan, H. (2013). Open Space as Meaningful Place for Students in ITB Campus. *Procedia- Social and Behavioral Sciences*, 85, 308–317.
- La Ode Anhusadar, R. (2017). Fenomena Kekerasan Seksual Terhadap Anak. *Shautut Tarbiyah*, 35, 51–68.
- Moh. Rohmat Said, Murtono., S. U. (2017). Implementasi kota layak anak di kabupaten demak. *Refleksi Edukatika*, 8.
- Robiyah, R., Ekasari, D., & Witarsa, R. (2018). Pengaruh Pola Asuh Ibu terhadap Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini di TK Kenanga Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 74–81.
- Rumtianingsih, I. (2014). Kota Layak Anak Dalam Perlindungan Anak. Ponorogo: STAIN Ponorogo.
- Suparno. (2014). Hukum Perlindungan Anak: Kudus. Kudus: FKIP Universitas Muria Kudus.
- Wahyuni, S. (2015). Analisis Spasial Kebutuhan Ruang Terbuka Hijau (RTH) Kota Kendari Sulawesi Tenggara.

Literasi Awal pada Anak Usia Dini Suku Anak Dalam Dharmasraya

Dian Arsa ✉

Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Sastra,
Universitas Negeri Padang

Abstract

This study aims to see how the introduction of early stage literacy for early childhood in one of the Suku Anak Dalam groups in Dharmasraya. The introduction was carried out by a small community called Sahabat Belajar. This research is classified as qualitative research, with analysis of Miles and Huberman. After the results found in this study, the literacy in early childhood Suku Anak Dalam was in accordance with what was expected by the Friends of Learning. Various things can be explored from these children through literacy activities telling, about how they spend their days in the forest as children, how they obtain basic knowledge and learn from the people around them, and how they contact with the environment / nature around them.

Keywords: *Early Literacy, early childhood, Suku Anak Dalam.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pengenalan literasi tahap awal untuk anak usia dini di salah satu kelompok Suku Anak Dalam di Dharmasraya. Pengenalan tersebut dilakukan oleh komunitas kecil bernama Sahabat Belajar. Penelitian ini tergolong penelitian kualitatif, dengan analisis Miles dan Huberman. Setelah Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu, literasi awal pada anak usia dini Suku Anak Dalam telah sesuai dengan apa yang diharapkan oleh Sahabat Belajar. Berbagai hal dapat digali dari anak-anak ini melalui kegiatan literasi bercerita, tentang bagaimana mereka menghabiskan harinya di hutan sebagai anak-anak, bagaimana mereka memperoleh pengetahuan dasar dan belajar dari orang-orang di sekitarnya, dan bagaimana kontakannya dengan lingkungan/ alam sekitar mereka.

Kata Kunci: *Literasi Awal; Anak Usia Dini; Suku Anak Dalam*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2019

Corresponding author :

Address : Padang, Sumatera Barat

Email : dyanarsya70@gmail.com

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)

ISSN 2549-8959 (Media Online)

PENDAHULUAN

Literasi menjadi isu penting dalam dekade ini di Indonesia. Setelah *Program for International Students Assessment* (PISA) mengeluarkan hasil temuannya pada tahun 2010 (Kemendikbud, 2015), Indonesia berada pada posisi 57 dari 65 negara yang diteliti PISA, sebab itu pula muncul Gerakan Literasi Sekolah. Sekolah-sekolah bergiat agar siswa-siswanya rajin menyerap informasi, melalui kegiatan-kegiatan yang juga sudah disediakan panduannya oleh pemerintah melalui panduan menjalankan Gerakan Literasi Sekolah.

Begitu juga pada tingkat paling dasar dalam jenjang pendidikan, yaitu Pendidikan Anak Usia Dini. Rohde (Fajriyah, 2018), menyatakan sangat penting untuk memastikan anak-anak memperoleh keterampilan dan kesadaran dini yang mereka butuhkan untuk menjadi pembaca dan penulis yang sukses. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran literasi penting dan sangat tepat jika diajarkan pada anak usia dini. Perkembangan literasi pada anak prasekolah berada pada tahap literasi paling dasar.

Merujuk pada definisi dari Kemendikbud (2015), secara etimologi, literasi yang diserap dari bahasa Inggris *literacy* berasal dari bahasa Latin, *littera*, yang artinya huruf. Dalam artian luas yaitu kegiatan yang melibatkan penguasaan sistem-sistem tulisan dan konvensi-konvensi yang menyertainya. Namun demikian, literasi utamanya berhubungan dengan bahasa dan bagaimana bahasa itu digunakan. Adapun sistem bahasa tulis itu sifatnya sekunder. Manakala berbicara mengenai bahasa, tentunya tidak lepas dari pembicaraan mengenai budaya, karena bahasa itu sendiri merupakan bagian dari budaya. Sehingga pendefinisian istilah

literasi tentunya harus mencakup unsur yang melingkup bahasa itu sendiri, yakni situasi sosial budayanya.

Berikutnya, menurut (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016), literasi adalah kemampuan menulis dan membaca, atau pengetahuan/keterampilan dalam bidang atau aktivitas tertentu. Lebih lanjut, literasi adalah penggunaan praktik-praktik situasi sosial, historis, dan kultural dalam menciptakan dan menginterpretasikan makna melalui teks. Literasi memerlukan setidaknya sebuah kepekaan yang tak terucap tentang hubungan antara konvensi-konvensi tekstual dan konteks penggunaannya serta idealnya kemampuan untuk berefleksi secara kritis tentang hubungan-hubungan itu. Kepekaan yang bermuatan maksud/tujuan, literasi itu bersifat dinamis/ tidak statis, dan dapat bervariasi dalam kultur sebuah wacana.

Literasi memerlukan serangkaian kemampuan kognitif, pengetahuan bahasa tulis dan lisan, pengetahuan tentang genre, dan pengetahuan kultural, dalam artian dibutuhkan kemampuan yang kompleks dalam literasi.

Lebih spesifik, menurut Astuti (Fajriyah, 2018), literasi berarti kemampuan membaca dan menulis serta menggunakan bahasa lisan.

Dapat disimpulkan bahwa literasi merupakan penyerapan informasi berbentuk ilmu pengetahuan dari teks ataupun lisan, untuk menumbuhkembangkan kemampuan kognisi, melalui membaca dan menulis (secara spesifiknya).

Namun definisi tersebut terlalu kompleks jika diterapkan dalam penelitian ini. Penelitian ini berfokus pada subjek yang berumur di bawah 6 tahun atau dalam istilahnya Anak Usia Dini (AUD). Pengertian literasi di atas, dapat disederhanakan untuk tingkat anak usia

dini, yaitu penyerapan informasi melalui apa yang dirasakan lewat pancaindera anak, untuk kemudian dijadikan pengetahuan awal bagi mereka.

Nutbrown & Claugh (Wartomo, 2017) mengemukakan bahwa pengenalan literasi bagi anak-anak usia dini (AUD) mulai dikembangkan. Sebagai contoh di Inggris sejak tahun 1980-an karena para guru dan peneliti melihat jika pentingnya mengenalkan atau membelajarkan literasi membaca dan menulis bagi anak usia dini. Sependapat dengan itu Menurut Subiyantoro (Wartomo, 2017) pengenalan budaya literasi anak pada dasarnya ia akan menginternalisasikan sistem kaidah yang berhubungan dengan bunyi dan makna secara khusus dan anak memperoleh kemampuan literasi dengan cara yang sangat menakjubkan.

Selanjutnya, Morrison (Wartomo, 2017) mengemukakan bahwa, penguasaan bahasa adalah pembawaan lahir pada semua anak usia dini tanpa memandang budaya dan agamanya. Artinya bahwa sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun anak usia dini sudah mempunyai kemampuan dalam literasi, meskipun tidak belajar secara khusus tetapi anak belajar bahasa melalui interaksi dengan lingkungan di mana anak tinggal.

Justice, L.M. (Wartomo, 2017) menyatakan bahwa periode literasi anak mulai dari lahir sampai dengan usia enam tahun. Pada periode tersebut anak-anak usia dini memperoleh pengetahuan tentang membaca dan menulis tidak melalui pengajaran, tetapi melalui perilaku yang sederhana dengan mengamati dan berpartisipasi pada aktivitas yang berkaitan dengan literasi. Pengajaran formal tidak selalu diperlukan untuk mengembangkan literasi sederhana. Dengan mengamati orang yang melakukan aktivitas literasi dan berpartisipasi dengan aktivitas tersebut maka anak usia dini akan memperoleh

kemampuan yang merupakan prasyarat penting untuk mengembangkan membaca konvensional.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam tingkatan Anak Usia Dini (AUD) literasi itu tidak mesti dilalui dengan formal yang dalam hal ini anak-anak tidak harus memperolehnya lewat penyekolahan. Literasi sederhana berkaitan dengan apa yang didapatkan anak pada lingkungannya. Proses mereka berbicara, berinteraksi, dan mengamati aktivitas orang-orang di sekitarnya sudah termasuk dalam literasi sederhana pada AUD.

Berkaitan dengan penjabaran itu, penelitian ini mengulas tentang bagaimana literasi awal pada salah satu kelompok Suku Anak Dalam di Dharmasraya dan bagaimana pengembangan yang dilakukan pegiat sosial *Sahabat Belajar* (laman Belajar Bersama Sahabat) pada literasi awal untuk Anak Usia Dini Suku Anak Dalam.

Penelitian mendalam tentang Suku Anak Dalam belum banyak dilakukan. Salah satu yang ditemui penulis adalah disertasi Steven Sager pada tahun 2008 (Sager, 2008) yang memuat secara menyeluruh tentang Suku Anak Dalam atau dinamai juga dengan Suku Kubu. Fokus kajian Sager lebih pada adat dan religi Suku Anak Dalam (SAD) yang ada di Bukit Duabelas.

Menurut Sager (Sager, 2008), Suku Kubu atau juga dikenal dengan Suku Anak Dalam atau Orang Rimba adalah salah satu suku minoritas yang hidup di Pulau Sumatra, tepatnya di Provinsi Jambi dan Sumatera Selatan. Secara garis besar di Jambi Suku Anak Dalam hidup di 3 wilayah ekologis yang berbeda, yaitu Orang Kubu yang di utara Provinsi Jambi (sekitaran Taman Nasional Bukit 30), Taman Nasional Bukit 12, dan wilayah selatan Provinsi Jambi (sepanjang jalan lintas Sumatra). Mereka hidup secara

nomaden dan yang bergantung pada berburu dan meramu.

Menurut tradisi lisan suku Anak Dalam merupakan orang Maalau Sesat, yang lari ke hutan rimba di sekitar Air Hitam, Taman Nasional Bukit Duabelas. Mereka kemudian dinamakan *Moyang Segayo*. Tradisi lain menyebutkan mereka berasal dari wilayah Pagaruyung, yang mengungsi ke Jambi. Ini diperkuat kenyataan adat suku Anak Dalam punya kesamaan bahasa dan adat dengan suku Minangkabau, seperti sistem kekeluargaan matrilineal.

Secara garis besar di Jambi mereka hidup di 3 wilayah ekologis yang berbeda, yaitu Orang Kubu yang di utara Provinsi Jambi (sekitaran Taman Nasional Bukit 30), Taman Nasional Bukit 12, dan wilayah selatan Provinsi Jambi (sepanjang jalan lintas Sumatra). Mereka hidup secara nomaden dan mendasarkan hidupnya pada berburu dan meramu, walaupun banyak dari mereka sekarang telah memiliki lahan karet dan pertanian lainnya.

Sager menyimpulkan kehidupan Suku Anak Dalam ketika ia melakukan penelitian, sangat mengesankan seiring dengan hilangnya sumber daya hutan yang ada di Jambi dan Sumatera Selatan. Berdasarkan yang ditinjau di lapangan hutan-hutan yang dulunya ‘milik’ mereka (dalam artian tempat mereka membangun genah (nama tempat tinggal mereka) dan tempat mereka berpindah-pindah, sekarang telah menjadi lahan sawit. Kata ‘sekarang’ ini dimulai dari transmigrasi besar-besaran dari zaman Presiden Soeharto dulu. Namun, semakin lama lahan-lahan karet dan sawit memang jauh meluas dari sebelumnya, yang menyebabkan hutan-hutan di wilayah tempat tinggal Suku Anak Dalam berganti menjadi perkebunan.

Sekarang ini pun, banyak kelompok-kelompok Suku Anak Dalam di

Dharmasraya yang mendirikan genah-genah di perkebunan warga dan perusahaan swasta. Beberapa konflik pun telah banyak terjadi akibat ini. Berita-beritanya pun mudah diketahui di berbagai media Nasional. Namun upaya pemerintah dalam pemecahan persoalan tersebut juga telah lama dilakukan. Upaya itu, menurut Menteri Sosial, Khofifah (Henschke, 2017) misalnya dengan membangun rumah untuk Suku Anak Dalam, menyediakan sekolah (meskipun tidak terkhusus), dan berbagai fasilitas lainnya seperti sanitasi untuk mandi dan kebutuhan air bersih, yang semua itu ditujukan untuk menjadikan Suku Anak Dalam sama dengan masyarakat Indonesia lainnya, bukan ‘suku terisolasi’ sebagaimana yang dikatakan Sager.

Banyak perdebatan dari berbagai kalangan tentang upaya pemerintah tersebut. Berdasarkan reportase (Henschke, 2017), secara umum dari berbagai sisi, kehidupan Suku Anak Dalam dapat disimpulkan sangat memprihatinkan. Upaya-upaya yang dilakukan pemerintah itu tidak berhasil. Meskipun sebagian kecilnya telah memilih untuk menetap dan memiliki agama, namun sebagian besarnya belum mampu untuk tinggal menetap karena memang tidak sejalan dengan tradisi Suku Anak Dalam. Keinginan mereka adalah ketersediaan hutan untuk kehidupan mereka, yang semakin lama hutan-hutan itu semakin menipis.

Di sisi lain, Suku Anak Dalam juga telah banyak berinteraksi dengan masyarakat lainnya di sekitar mereka. Mereka telah berkebun dan menjual hasil kebunnya, membeli peralatan-peralatan dan bahkan motor, namun mereka tetap hidup semi-nomaden di hutan dan perkebunan.

Mereka yang sudah mulai keluar dan berinteraksi dengan masyarakat, sangat membutuhkan pengetahuan dasar seperti

kemampuan berhitung dan membaca. Untuk itulah, dalam skala permasalahan yang besar pada Suku Anak Dalam, penelitian ini membatasi dengan mengangkat persoalan pada bagaimana literasi awal pada anak-anak usia dini Suku Anak Dalam di salah satu kelompok Suku Anak Dalam yang ada di Dharmasraya.

METODOLOGI

Penelitian ini tergolong penelitian kualitatif. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak-anak Suku Anak Dalam dalam rentang Anak Usia Dini (usia 6 tahun ke bawah). Dalam penelitian ini, wilayah yang dilihat adalah wilayah Suku Anak Dalam yang ada di Dharmasraya, Provinsi Sumatera Barat yang berbatasan langsung dengan Provinsi Jambi di bagian selatan.

Suku Anak Dalam di Dharmasraya tersebar dalam beberapa kelompok. Salah satu kelompok yang besar adalah kelompok Marni. Marni dapat dikatakan tetua kelompok yang sekarang kelompoknya tersebar dalam kelompok-kelompok kecil, 10-15 orang, di sekitar hutan dan perkebunan sawit di wilayah Dharmasraya.

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan observasi partisipasi aktif, di mana peneliti datang ke tempat kegiatan orang yang diamati dan terlibat dalam beberapa kegiatan tersebut. Proses analisis data menggunakan model Miles dan Huberman, yaitu mengumpulkan data, mereduksi, menyajikan, dan menarik kesimpulan berdasarkan data tersebut.

Wawancara dilakukan dengan anggota Sahabat Belajar, terutama Eko sebagai orang yang telah lama bersama Suku Anak Dalam tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Suku Anak Dalam yang ada di Dharmasraya secara kultural sedikit-banyaknya telah keluar dari isolasi mereka di hutan karena mau tidak mau hutan mereka juga telah berganti dengan perkebunan sawit dan karet. Secara tidak langsung mereka bertemu dengan masyarakat sekitar lainnya. Andri, sebagai pemuda Dharmasraya mengatakan bahwa Suku Anak Dalam sekarang beberapa kelompoknya ada yang membangun genah di perkebunan-perkebunan karet. Kadang muncul berbagai masalah dengan pihak perkebunan yang umumnya dimiliki swasta. Masalah-masalah itu seperti ketika Suku Anak Dalam ini selesai berburu babi, sisa-sisa bagian organ babi yang tidak mereka makan mereka buang di sekitaran kebun, yang setelah beberapa hari mengeluarkan bau tidak sedap. Pengelola kebun di lapangan tentu risih dengan keadaan ini. Namun jika dilihat di sisi lain, Suku Anak Dalam sudah jauh sebelum perkebunan ini ada yang sebelumnya hutan rendah, telah mereka diami. Keterangan ini sesuai dengan reportase yang dilakukan (Henschke, 2017)

Hasil buruan dan hasil hutan seperti jerenang, yang Suku Anak Dalam dapatkan, selain untuk mereka gunakan, juga mereka jual pengepul yang mereka sudah ketahui. Di beberapa kelompok telah memiliki perkebunan sendiri di pinggir-pinggir hutan, seperti karet. Kelompok itu telah bisa menyadap dan menjual hasil kebun mereka. Namun kehidupan mereka tetap semi-nomaden. Anak-anak Suku Anak Dalam di Banai ini dapat dikatakan tidak ada yang di sekolah formal. Di bagian Bukit Duabelas Jambi pernah dulu dikelola pendidikan nonformal bernama 'Sokola Rimba oleh Butet Manurung.

Di salah satu kelompok Marni ini, tepatnya di Batang Bakur, Nagari Banai, Dharmasraya, Eko tinggal bersama Suku Anak Dalam selama kurang lebih 2 tahun. Kelompok ini memanggilnya Dokter Eko karena Eko hampir selalu mengecek kesehatan dan kebersihan Suku Anak Dalam. Memberikan bantuan pada persoalan pengurusan ke pelayanan kesehatan bagi Suku Anak Dalam.

Kelompok Suku Anak Dalam yang Eko masuki, berjumlah sekitar 16 orang, “Terkadang mereka silih berganti masuk, sebelum pindah bersama-sama dalam tradisi Malangun.” Secara geografis, hutan Banai masih asri, meskipun beberapa sudah ditanami pohon karet, namun bukan perkebunan permanen. Di area inilah salah satu kelompok Suku Anak Dalam ini bermukim.

Eko sebagai orang dari luar Suku Anak Dalam memberikan perhatian pada Suku Anak Dalam. Dia yang kemudian mengajak beberapa mahasiswa ataupun eks-mahasiswa Unand di Padang, untuk ikut serta memberikan kontribusi bagi Suku Anak Dalam. Selama beberapa kali, kelompok yang kemudian dinamai Sahabat Belajar ini mengunjungi Suku Anak Dalam. Mereka memberikan perhatian terutama pada persoalan literasi anak-anak Suku Anak Dalam.

Meskipun tidak didasarkan pada sistem kurikulum pengajaran yang sistematis, namun dalam hal ini, anggota Sahabat Belajar mencoba menggali pengetahuan sehari-hari anak-anak Suku Anak Dalam, tentang apa kegiatan mereka, kegiatan orang-orang di sekitar mereka. Mengasah kemampuan mereka untuk bercerita tentang apa saja yang mereka lakukan di hutan.

Fase awal, peneliti dan anggota Sahabat Belajar dapat bergabung dengan Suku Anak Dalam melalui Eko, yang sebelumnya sudah lama bersama Suku

Anak Dalam. Kegiatan awal, dilakukan dengan membiasakan Suku Anak Dalam dengan keberadaan peneliti dan anggota Sahabat Belajar.

Interaksi awal dimulai dari orang tua terlebih dahulu. Setelah itu baru melakukan beberapa interaksi kecil dengan anak-anak yang kemudian akan dijadikan subjek dalam penelitian ini. Pada awalnya, tentu anak-anak tersebut tidak terlalu mau diajak berinteraksi. Pola pendekatan yang dilakukan adalah dengan ikut serta melihat mereka bermain ataupun berkegiatan sehari-harinya.

Berdasarkan hasil observasi, kegiatan yang biasa dilakukan anak-anak Suku Anak Dalam (dalam rentang usia 4-6 tahun), mereka bermain di tepian anak sungai yang tidak jauh dari genah (pemukiman mereka). Mereka terkadang menangkap ikan ataupun binatang lainnya seperti kura-kura dan labi-labi dengan menggunakan alat seadanya atau dengan tangan kosong. Bagi anak laki-laki di bawah 6 tahun, biasanya mereka ikut dengan saudara-saudara mereka yang lebih tua berkeliling hutan, mencari kodok besar ataupun tanaman-tanaman tertentu.

Anak laki-laki Suku Anak Dalam yang berusia di atas 13 tahun biasanya telah ikut berburu dengan ayah mereka. Sedangkan fase sebelum itu mereka bebas bermain di hutan. Untuk yang perempuan mereka lebih sering dimintai bantuan oleh ibu mereka dibanding anak laki-laki.

Anak-anak yang tergolong Anak Usia Dini rentang usia 3-6 tahun dalam kelompok ini, sebanyak 8 orang, dan ada 2 orang lagi di bawah rentang usia tersebut. Anak-anak di umur 2 tahun itu terkadang diasuh saudara perempuan mereka yang lebih tua. Berikut tabel kegiatan yang biasa mereka lakukan.

Tabel 1. Kegiatan anak-anak Suku Anak Dalam berdasarkan rentang usia.

No	Jenis Kelamin	Rentang Usia (± tahun)	Kegiatan
1	Laki-laki	> 13	- Ikut berburu ringan di siang hari dengan laki-laki dewasa. - Ikut mencari tumbuh-tumbuhan dan buah-buahan untuk dimakan ataupun diramu. - Ikut memasang jerat ikan di malam hari.
2	Laki-laki	7-13	- Bermain - Berjalan-jalan di hutan di sekitaran genah - Belajar menangkap ikan di anak sungai di dalam hutan tersebut.
3	Laki-laki	3-6	- Bermain - Mencari binatang-binatang yang bisa dijadikan peliharaan layaknya mainan, binatang-binatang seperti kodok besar, kura-kura, dan sebagainya. - Ikut dengan teman-teman yang lebih tua, menangkap ikan di anak sungai di dalam hutan tersebut. - Rata-rata anak-anak Suku Anak Dalam di usia ini sudah punya peliharaan seperti kodok besar atau anak monyet.
4	Perempuan	>13	- Membantu ibu memasak dan merawat adik - Terkadang ikut ibu mencari tumbuhan untuk diramu
5	Perempuan	7-13	- Bermain - Mencari binatang-binatang yang bisa dijadikan peliharaan

No	Jenis Kelamin	Rentang Usia (± tahun)	Kegiatan
			layaknya mainan, binatang-binatang seperti kodok besar, kura-kura, dan sebagainya, seperti anak laki-laki di rentang usia tersebut. Sebagian sudah ikut membantu ibu memasak dan merawat adik
6	Perempuan	3-6	- Bermain - Mencari binatang-binatang yang bisa dijadikan peliharaan layaknya mainan, binatang-binatang seperti kodok besar, kura-kura, dan sebagainya.

Kegiatan anak-anak tersebut menjadi poin-poin penting dalam menggali literasi mereka melalui bercerita.

Beberapa hari bersama anak-anak Suku Anak Dalam dan mengikuti kegiatan mereka, memberi kedekatan sosial antara peneliti dan anggota Sahabat Belajar dengan anak-anak Suku Anak Dalam. Peluang ini dapat dimanfaatkan dengan memberikan dan menggali bagaimana literasi awal pada anak-anak Suku Anak Dalam.

Anggota Sahabat Belajar mengajak anak usia dini Suku Anak Dalam untuk menggambar. Kertas, pensil, dan pewarna diberikan kepada anak-anak tersebut. Pada tahap awal mereka diberikan kebebasan menggambar apa saja karena secara prinsipnya, menurut Fajriyah (Fajriyah, 2018), literasi awal dapat berupa menyediakan media seperti menggambar yang dapat meningkatkan literasi anak.

Semua anak-anak menggambar di hari pertama literasi itu. Anak-anak tersebut sangat antusias dan serius

menggambar. Malah mereka tidak menertawakan hasil gambar teman-temannya. Mereka sibuk mencoret-coretkan pensil dan pewarna. Mereka diberi kebebasan juga dalam cara memegang pensil dan mereka tidak diajarkan keseragaman dalam memegang pensil sebagaimana di sekolah pada umumnya. Menurut Eko, hal ini dapat memberi pengalaman bagi mereka. Mereka akan menemukan sendiri cara yang terefektif untuk persoalan memegang pensil ini.

Pola pembelajaran yang diberikan anggota Sahabat Belajar pada awal ini lebih kepada kebebasan berimajinasi dan menemukan pemecahan permasalahan sendiri (pembelajaran berbasis pemecahan masalah) seperti yang dilakukan pada tahapan di atas.

Hasil gambar tahap pertama ini, ada dari mereka menggambar wajah, menggambar pohon, dan menggambar rumah (genah), sebagian yang lain masih dalam coret-coretan warna-warni. Pada pertemuan berikutnya, anak-anak tersebut diminta menggambar dari sesuatu yang telah tersedia, seperti menggambar daun, dengan cara menjiplak. Caranya, dengan mengambil sehelai daun yang pinggirannya menarik/bergerigi, lalu daun itu diletakkan di atas kertas kosong, dan anak-anak mengikuti garis tepinya itu sampai terbentuk daun sempurna. Kemudian mereka diminta mewarnainya.

Setelah itu, anak-anak tersebut dengan sendirinya mencoba melakukan hal yang sama namun dengan objek yang berbeda. Mereka mencoba menjiplak tangan mereka sendiri, bahkan kodok besar; peliharaan mereka sendiri, mereka tempelkan pada kertas tersebut, untuk mereka jiplak.

Pertemuan ketiga, mereka diminta menceritakan apa yang telah mereka gambar. Seperti pada subjek penelitian

yang bernama Bujang Padek, yang menceritakan tentang gambar-gambarnya. Dua pertemuan berikutnya banyak dihabiskan dengan bercerita karena kondisi cuaca yang sering hujan, maka kurang kondusif melakukan aktifitas di luar.

Pola bercerita ini sesuai dengan teori literasi awal pada anak usia dini, yaitu dengan menggali pengetahuan anak lewat menceritakan pengalaman keseharian yang telah dilakukannya (Fajriyah, 2018). Misalnya, pada salah satu subjek penelitian bernama Bujang Cilalek, yang bercerita kodok peliharaannya. Ia dimintai bercerita tentang kodoknya tersebut, di mana ia mendapatkannya, makanannya, dan sebagainya. Pada percakapan-percakapan dengan subjek penelitian tersebut, disisipkan beberapa pengetahuan dasar kepada mereka, misalnya kodok itu bertelur, dan kodok yang masih bayi namanya kecebong. Kecebong lebih terlihat seperti ikan daripada kodok.

Cerita-cerita lainnya digali berdasarkan keseharian yang telah mereka lakukan, sesuai dengan tabel kegiatan anak-anak Suku Anak Dalam tersebut. Bagaimana mereka mendapat pengetahuan dari alam dan lingkungan sekitar mereka. Mengetahui cara-cara yang teman-teman dan orang-orang yang lebih tua lakukan. Seperti menangkap ikan dan berburu. Tahap ini menjadi literasi awal yang sangat berpengaruh bagi mereka.

Tahap selanjutnya, barulah mereka diperkenalkan dengan huruf dan angka. Pada penerapannya, anak-anak tidak dibebankan pada proses mengingat bentuk-bentuk huruf dan angka, namun mereka terlebih dahulu diajarkan berhitung dengan penjumlahan beberapa benda.

Terakhir, baru mereka diajarkan bentuk huruf dan angka, cara pengucapannya, dan mulai menuliskannya. Namun semua itu seharusnya dilakukan dengan berkesinambungan. Peneliti hanya

mengikuti sampai tahap pengenalan huruf tersebut, sedangkan anggota Sahabat Belajar terus melanjutkan, meskipun dengan jarak waktu yang lama. Itulah beberapa fase atau tahapan yang telah dilalui anak usia dini Suku Anak Dalam menunjukkan bagaimana proses literasi awal pada anak usia dini Suku Anak Dalam.

Berikut beberapa foto penelitian yang diambil oleh Sahabat Belajar (Sahabat Belajar, 2013).



Gambar 1. Anak-anak Suku Anak Dalam sedang menggambar dan belajar menuliskan huruf.



Gambar 2. Anak-anak Suku Anak Dalam membantu orangtua mereka, seperti membersihkan tong (ransel) berburu.



Gambar 3. Bujang Padek diminta menceritakan hasil gambarnya kepada teman-teman dan anggota Sahabat Belajar.



Gambar 4. Kodok besar menjadi mainan bagi anak-anak Suku Anak Dalam.



Gambar 5. Bujang menunjukkan jernang, hasil hutan biasa dicari Suku Anak Dalam, sebagiannya untuk mereka jual.

KESIMPULAN

Anak-anak usia dini Suku Anak Dalam telah melalui proses literasi awal. Meskipun belum sampai pada tahap membaca, namun mereka telah melatih kemampuan berpikir mereka, pada hal-hal yang ada di sekitar mereka, melalui menggambar, menceritakan pengalaman, menghitung, dan membaca sebagaimana hal yang telah dibahas di pada bagian pembahasan.

Tantangan bagi Suku Anak Dalam kedepannya sangat berat. (Rosana, 2015), memberitakan rentetan peristiwa konflik yang terjadi antara Suku Anak Dalam dan warga lainnya. Intinya konflik-konflik itu terjadi akibat ketimpangan dalam berbagai hal. Upaya pengenalan literasi awal pada anak-anak Suku Anak Dalam setidaknya merupakan gerakan awal dalam pemecahan masalah konflik ini ke depannya, meskipun di Dharmasraya konflik belum terjadi sejauh itu.

Selanjutnya, penelitian pada anak-anak Suku Anak Dalam sangat perlu dilakukan, mengingat penting dan mendesaknya kebutuhan mereka akan pendidikan dan pengetahuan. Namun bukan pengetahuan yang memusnahkan tradisi mereka, dan juga dibutuhkan upaya-upaya dari generasi muda yang bersedia melakukan gerakan-gerakan seperti yang dilakukan Sahabat Belajar, yang mau melakukan pendekatan dan membangun literasi bagi anak-anak Suku Anak Dalam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Eko Jibril sebagai orang yang memberikan data lapangan dan pendekatan dengan Suku Anak Dalam. Kemudian kepada *Sahabat Belajar* atas upaya literasi pada Suku Anak Dalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia V (Daring). In *Jakarta: Balai Pustaka*.
- Fajriyah, L. (2018). Pengembangan Literasi Emergen pada Anak Usia Dini. *Proceedings of The ICECRS*, 1(3).
- Henschke, R. (2017). Orang Rimba yang Bertahan di Tengah Hutan yang Semakin Habis. *BBC Indonesia, BBC*.
- Kemendikbud. (2015). Peringkat Capaian PISA Indonesia Mengalami Peningkatan.
- Rosana, F. C. (2015). Konflik Suku Anak Dalam Vs Warga Jambi Punya Riwayat Panjang. *Koran Tempo*.
- Sager, S. (2008). *The Sky is our Roof, the Earth our Floor: Orang Rimba Customs and Religion in the Bukit Duabelas region of Jambi, Sumatra*.
- Sahabat Belajar. (2013). *Mari Sahabat Mari Belajar*.
- Wartomo. (2017). Membangun Budaya Literasi sebagai Upaya Optimalisasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Universitas PGRI Yogyakarta.*, 1(2).

Pemerolehan Bahasa pada Anak Usia 3 Tahun

Yulia Eka Salnita^{1✉}, Atmazaki², Abdurrahman³

Pascasarjana Universitas Negeri Padang

Abstract

This study aims to describe the language acquisition of children aged 3 years. Language acquisition for children aged 3 years is studied at the level of phonology, syntax, and semantics. The data in this study is the speech of children after 3 years. This study uses a qualitative descriptive design. The data analysis phase in this study there are three, namely reduction, presentation, and conclusion. The results of this study indicate that at the phonological level, the research subjects have not been able to test phonemes /r/ and /s/ correctly. At the syntactic level, the subject of research has been able to test four types of sentences, namely declarative, imperative, interrogative, and exclamation sentences. Words that are controlled by children are words that are close to the child's environment. At the semantic level, all utterances of children contain denotative meaning.

Keywords: *language acquisition, early childhood, phonology, syntax, semantics*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemerolehan bahasa anak usia 3 tahun. Pemerolehan bahasa anak usia 3 tahun ini dikaji pada tataran fonologi, sintaksis, dan semantik. Data dalam penelitian ini adalah tuturan anak usai 3 tahun. Penelitian ini menggunakan rancangan deskriptif kualitatif. Tahap analisis data dalam penelitian ini ada tiga, yaitu reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada tataran fonologi, subjek penelitian belum bisa mengucapkan fonem /r/ dan /s/ dengan benar. Pada tataran sintaksis, subjek penelitian sudah mampu mengucapkan empat jenis kalimat, yaitu kalimat deklaratif, imperatif, interogatif, dan eksklamatif. Kata yang dikuasai anak adalah kata-kata yang dekat dengan lingkungan anak. Pada tataran semantik, semua ujaran anak mengandung makna denotatif.

Kata Kunci: *Pemerolehan Bahasa; Anak Usia Dini, Fonologi; Sintaksis; Semantik*

PENDAHULUAN

Manusia menggunakan bahasa sebagai alat berkomunikasi satu sama lain. Bahasa adalah bentuk aturan atau sistem lambang yang digunakan dalam berkomunikasi dan beradaptasi dengan lingkungannya yang dilakukan untuk bertukar gagasan, pikiran, dan emosi (Yogatama, 2011). Masa anak usia dini merupakan masa keemasan. Pada masa ini otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang hidup. Masa ini berlangsung dari usia nol sampai satu tahun (Fauziddin, 2018).

Pemerolehan bahasa merupakan proses yang berlangsung dalam otak anak ketika memperoleh bahasa pertama (Chaer, 2007). Senada dengan itu, menurut Dardjowidjojo (Dardjowidjojo, 2000) pemerolehan bahasa berkaitan dengan penguasaan bahasa yang dilakukan anak secara natural pada waktu belajar bahasa ibu. Pemerolehan bahasa akan terus berkembang seiring dengan bertambahnya usia anak.

Pemerolehan bahasa pertama sangat berkaitan dengan perkembangan sosial anak dan pembentukan identitas sosial. Mempelajari bahasa pertama merupakan salah satu perkembangan menyeluruh anak menjadi anggota suatu masyarakat (Yogatama, 2011). Pada masa pemerolehan bahasa anak, lebih mengarah kepada fungsi komunikasi daripada bentuk bahasa. Pemerolehan bahasa pada anak-anak mempunyai ciri-ciri berkesinambungan, merupakan suatu rangkaian kesatuan, dan dimulai dari ujaran satu kata yang sederhana hingga mencapai gabungan kata dan kalimat yang lebih rumit (Manurung, 2014). Perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh usia anak, kondisi lingkungan, kecerdasan anak, status sosial ekonomi keluarga, dan kondisi fisik anak (Yogatama, 2011).

Ada dua proses dalam pemerolehan bahasa pertama pada anak, yaitu proses kompetensi dan peformansi. Kompetensi adalah proses penguasaan tata bahasa yang berlangsung secara tidak disadari. Proses ini menjadi syarat untuk terjadinya proses peformansi yang terdiri dari dua proses yaitu proses pemahaman dan penerbitan kalimat yang didengar. Peformansi berkaitan dengan kemampuan memahami dan menerbitkan kalimat baru (Arsanti Meilan, 2014) (Wulandari, 2018).

Perkembangan bahasa anak merupakan kemampuan anak untuk memberikan respon terhadap suara, mengikuti perintah, dan berbicara sopan. Perkembangan bahasa berlangsung sangat cepat dan menjadi landasan dalam perkembangan selanjutnya pada masa balita. (Safitri, 2017). Perkembangan bahasa pada anak usia dini melalui pemerolehan bahasa merupakan salah satu tahap penting dalam rangka transmisi bahasa agar terhindar dari kepunahan (Mayasari, 2018).

Perkembangan bahasa pada anak usia dini merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak (Pebriana, 2017). Perkembangan bahasa anak berkembang dari tingkat sederhana menuju kompleks. Hal ini dipengaruhi oleh semakin tumbuh dan berkembangnya anak seiring dengan pemahaman yang baik terhadap lingkungan. Menurut Suhartono (Pebriana, 2017), peranan bahasa bagi anak usia dini adalah sebagai sarana untuk berpikir, mendengarkan, berbicara, dan mampu untuk membaca dan menulis.

Pada usia satu tahun, anak mulai bisa mengucapkan satu kata (Dardjowidjojo, 2000). Pada usia ini anak mulai mengucapkan kata-kata yang diketahuinya dari lingkungan sekitar. Kata yang diucapkan anak pada usia ini terkadang tidak jelas dan hanya mengucapkan suku kata terakhir yang diketahuinya dari sebuah kata. Oleh karena itu, orangtua harus lebih

memperhatikan apa yang diucapkan oleh anak mereka. Ucapan tersebut bisa saja bermakna lebih dari satu kata. Misalnya saja ketika anak mengatakan *cu*. Bisa saja anak mengatakan kalau dia ingin minta susu atau dia menunjukan pada orang tuanya di sana ada susu. Tugas orangtua untuk mendengarkan dan memahami apa yang diucapkan oleh anak.

Seorang anak bisa dikatakan telah menguasai kata pertamanya jika mereka dapat mengujarkan kata-kata yang telah diketahui secara luas dan kata-kata itu berhubungan dengan suatu objek atau kejadian di lingkungannya (Dardjowidjojo, 2000). Bentuk kata tersebut mungkin tidak sempurna, contohnya, *'pah'* untuk *'papah'*, dan makna yang dia maksudkan mungkin tidak sesuai, misalnya, semua orang dia panggil *'da'*, akan tetapi selama anak mampu menggunakan bentuk ucapan tersebut dengan acuan tertentu, dia dianggap telah memperoleh sedikit pengetahuan kata (Steinberg, dkk, 2001).

Pada usia 2 tahun, anak sudah mampu mengucapkan ujaran dua kata, merespon pembicaraan lawan bicara, dan masuk dalam percakapan singkat (Dardjowidjojo, 2000). Pada usia 3 tahun, anak mulai bisa melakukan percakapan lama dan bergiliran dengan lawan bicara (Yogatama, 2011). Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Darjowidjojo (Dardjowidjojo, 2000) yang meneliti perkembangan bahasa cucu perempuannya, Echa. Pada usia 2 tahun, Echa sudah mampu mengucapkan sesuatu dalam bentuk kalimat tunggal maupun majemuk. Pada usia tiga tahun, Echa sudah mampu mengucapkan kalimat deklaratif, imperatif, dan interogatif.

Anak usia 3-6 tahun telah memperoleh kosakata, yaitu kosakata dasar (kata benda, kata kerja, kata sifat, kata bilangan, kata ganti, kata yang berhubungan dengan kekerabatan, dan kata depan),

kosakata turunan (imbuhan prefiks, imbuhan sufiks, imbuhan infiks, dan imbuhan konfiks), dan kosakata ulang (Nurjamiaty, 2015). Dalam rentang usia 3;0-4;0 anak juga mampu menguasai ataupun mengujarkan beberapa jenis kalimat, di antaranya adalah kalimat deklaratif/berita, kalimat imperatif/perintah, kalimat interogatif/tanya, dan kadang-kadang kalimat eksklamatif/seru (Yuniarsih, 2013).

Penelitian mengenai pemerolehan bahasa anak usia 3 tahun sudah pernah diteliti sebelumnya. Penelitian yang dilakukan Nursalam dan Nurhikmah (Nursalam & Nurhikmah, 2018) menunjukkan bahwa anak usia 3,6 tahun sudah mampu menuturkan empat jenis kalimat, yaitu kalimat interogatif, deklaratif, imperatif, dan interjeksi. Subjek penelitian belum mampu mengucapkan kalimat secara sempurna karena unsur sintaksisnya belum lengkap dan kalimat-kalimat yang diucapkan masih terpengaruh oleh bahasa ibu. Penelitian lain yang dilakukan oleh Mushaitir (Mushaitir, 2016) menunjukkan bahwa anak usia 4-6 tahun sudah mampu menggunakan kalimat tunggal dengan klausa lengkap maupun tidak lengkap dan memiliki struktur runtut dan inversi. Selain itu, anak usia 4-6 tahun sudah mampu menggunakan kalimat majemuk koordinatif dan subordinatif dalam berkomunikasi.

Alwi (2003) menyatakan bahwa berdasarkan bentuk sintaksisnya, kalimat dibedakan menjadi; (1) kalimat deklaratif atau berita; (2) kalimat imperatif atau perintah; (3) kalimat interogatif atau tanya; dan (4) kalimat eksklamatif. Kalimat deklaratif adalah kalimat pernyataan yang ditujukan kepada orang lain dengan harapan orang tersebut akan menanggapinya dengan respon yang terlihat dari pandangan mata, mimik, dan kadang disertai dengan anggukan kepala atau ucapan *ya* (Tarmini,

2013). Kalimat imperatif merupakan kalimat yang perintah, suruhan, dan permintaan yang meminta mitra tutur melakukan sesuai dengan keinginan penutur. Kalimat imperatif ini dapat berupa kalimat perintah, kalimat himbauan, dan kalimat larangan. (Alwi, 2003;); (Manaf, 2010); (Rahardi, 2005); (Tarmini, 2013). Kalimat interogatif merupakan kalimat tanya yang bergantung dengan jenis jawaban yang dikehendaki atau diharapkan. Ada dua tipe jawaban. Pertama, jawaban yang menghendaki ya atau tidak. Kedua, jawaban yang menghendaki pemaparan berupa informasi yang ditanyakan (Tarmini, 2013). Kalimat eksklamatif merupakan kalimat yang menyatakan kekaguman atau takjub terhadap suatu hal (Alwi, 2003)

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis. Secara teoritis dapat bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan mengenai pemerolehan bahasa anak usia 3 tahun. Penelitian ini juga dapat bermanfaat bagi orang tua untuk bisa memahami apa yang diucapkan oleh anak mereka. Jika orang tua bisa memahami apa yang diucapkan oleh anak, maka anak akan menjadi senang. Komunikasi akan terjalin baik antara orang tua dan anak. Anak akan merasakan kedekatan batin dengan orangtua. Hal tersebut akan membantu psikologi anak tumbuh menjadi lebih baik.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode deskriptif adalah metode yang meneliti suatu kelompok manusia, suatu subjek, atau pemikiran pada masa sekarang (Nazir, 2011) Metode deskriptif ini digunakan untuk menggambarkan hasil dari pengumpulan data yang telah dilakukan oleh peneliti, melalui wawancara (orang

tua, anak) dan observasi secara langsung tentang ujaran yang diucapkan oleh subjek penelitian. Metode deskriptif dipilih oleh peneliti karena metode ini dapat memberikan gambaran secermat mungkin mengenai individu, keadaan, bahasa, gejala, atau kelompok,

Penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung anak yang menjadi subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik simak libat cakap. Peneliti menyimak kata-kata yang bisa diucapkan oleh anak. Peneliti juga ikut berinteraksi dan mendorong subjek penelitian untuk mengucapkan kata-kata. Data dikumpulkan dengan cara mengamati dan memahami bahasa yang diujarkan oleh subjek penelitian. Peneliti mencatat ujaran yang diujarkan oleh subjek penelitian. Penelitian ini dilakukan selama 3 minggu.

Tahap analisis data dalam penelitian ini terdiri atas tiga tahap, yaitu sebagai berikut. *Pertama*, reduksi. Reduksi dilakukan dengan empat cara, yaitu a. melakukan proses transkripsi data tuturan ke dalam bentuk tulisan; b. data yang telah ditranskripsikan kemudian diidentifikasi; c. melakukan proses pengklasifikasian; d. melakukan pemaknaan terhadap data yang sebelumnya sudah diklasifikasikan. *Kedua*, tahap penyajian. Pada tahap penyajian ini, data yang telah diklasifikasikan disajikan dalam bentuk tabel. *Ketiga*, tahap penarikan kesimpulan. Dalam tahap ketiga ini, dilakukan proses verifikasi ulang terhadap data awal yang sudah dikumpulkan (Miles dan Huberman, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek dalam penelitian ini adalah Muhamad Fattan. Subjek penelitian berusia 3 tahun. Subjek penelitian tinggal di Siteba kecamatan Nanggalo, kota Padang. Subjek penelitian ini merupakan anak pertama. Subjek penelitian merupakan tetangga

peneliti sehingga mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data. Bahasa pertama subjek penelitian adalah bahasa Indonesia. Dalam setiap peristiwa tutur yang diperlihatkan, terdapat singkatan P dan A yang digunakan. P adalah singkatan untuk peneliti dan A adalah singkatan untuk Attan (subjek penelitian).

Pemerolehan dalam Tatastran Fonologi

Dalam analisis fonologi, peneliti mentranskripsikan data dalam bentuk fonetis dan teks. Hasil analisis fonologis dapat dilihat dalam pembahasan di bawah ini.

Peristiwa Tutur 1

A: Ami, Attan main sepeda ya.

P: Ami, Attan main sepedanya sama iya.

A: kak ya, ayo main sepeda.

P: iya Attan, tunggu kakak. Di mana kita main sepedanya?

A: di luar aja.

P: ayo Tan, Attan jangan ngebut ya bawa sepedanya.

A: Attan balap kak.

P: hati-hati tan. Habis main sepeda kita duduk di teras ya,

A: kak ya, ayo duduk sini. Tutup pintu pagal.

P: ya dek. Ayo.

Pada peristiwa tutur 1 di atas, terdapat bunyi bahasa yang mengalami perubahan fonem. Ada satuan fonem yang lesap seperti pada kata sepeda, fonem /s/ berubah menjadi fonem /c/. Selain itu, untuk fonem /r/ berubah menjadi fonem /l/. Hal ini terjadi karena anak berusia 3 tahun belum bisa mengucapkan fonem /r/ dan /s/ dengan benar. Hal ini juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (Wulandari, 2018) yang menemukan bahwa anak usia 3 tahun mengalami perubahan bunyi /r/ berubah menjadi /l/, /s/ diucapkan menjadi /c/. Hal ini sesuai dengan pendapat Jacobson (Chaer, 2007) yang menyatakan bahwa pemerolehan kontras fonemik bersifat universal. Urutan pemerolehan

konsonan adalah bilabial-dental (alveolar)-palatal-velar. Artinya, apabila anak-anak sudah mampu mengucapkan konsonan frikatif, anak-anak juga sudah mampu mengucapkan bunyi hambat. Apabila anak-anak sudah mengucapkan konsonan belakang, itu artinya mereka sudah menguasai konsonan depan.

Pemerolehan dalam Tatastran Sintaksis

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, ditemukan empat jenis kalimat yang diujarkan oleh anak usia 3 tahun yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Keempat jenis kalimat tersebut adalah kalimat deklaratif, imperatif, interogatif, dan eksklamatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Alwi (Alwi, 2003) yang menyatakan bahwa kalimat dari segi sintaksis ada empat, yaitu kalimat deklaratif, imperatif, interogatif, dan eksklamatif.

Kalimat Deklaratif

Peristiwa tutur 2

P: Attan lagi ngapain dek?

A: main mobil

P: mobil siapa tu?

A: Attan. Dibeliin Ami.

P: ooo ya dek. Ada berapa mobil Attan ni?

A: dua. Biru sama hijau.

P: bagus mobilnya Attan ya

A: kak ini Tayo. Yang ada lagu nya di tipi. Yang hijau Logi (Rogi)

P: bisa Attan nyanyikan lagunya?

A: bisa. Attan cuka Tayo

P: ayo kita nyanyi bareng dek.

Peneliti dan Attan (subjek penelitian) menyanyikan lagu Tayo bersama.

Berdasarkan peristiwa tutur 2 di atas, kalimat yang termasuk kalimat deklaratif adalah tuturan (1) Attan. Dibeliin Ami; (2) kak ini Tayo. Yang ada lagunya di tipi. Yang hijau Logi (Rogi); dan (3) bisa. Attan

cuka Tayo. Kalimat tersebut tergolong deklaratif, karena subjek penelitian memberitahu atau memberitakan kepada mitra tutur mengenai benda yang dimilikinya. Subjek penelitian memberitahuk kalau dia mempunyai dua buah mobil seperti yang ada di film kartun dan dia bisa menyanyikan lagunya. Kalimat tersebut menunjukkan bahwa anak bisa mengujarkan kalimat deklaratif dengan baik karena mempunyai pengetahuan tentang apa yang ditanyakan oleh mitra tutur.

Dalam penelitian ini, kalimat yang paling banyak diucapkan oleh subjek penelitian adalah kalimat deklaratif. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nursalam (Nursalam & Nurhikmah, 2018) dan Yuniarsih (Yuniarsih, 2013). Anak usia 3 tahun sudah bisa mengucapkan kalimat deklaratif, interogatif, imperatif, dan ekslamatif. Kalimat yang paling sering diucapkan anak adalah deklaratif dan paling sedikit diucapkan adalah ekslamatif. Hal ini disebabkan oleh anak lebih sering mengucapkan apa yang dia alami dan dirasakan . Hal yang sama juga didapatkan dalam penelitian ini. Setiap kali bertemu dengan peneliti, subjek penelitian lebih banyak memberitahu apa yang dia rasakan, pengalaman yang dialami , dan mainan apa saja yang dia miliki.

Kalimat Imperatif

Peristiwa Tutur 3

A: kak jajana di situ aja
P: Mau jajan apa Attan?
A: kue, cokelat
P: iya, ayuk
A: Kakak cepat lah. Pulang kita lagi yuk.
P: tunggu kakak bayar dulu belanjanya
A: kita makan di telas ya, yuk kak
P: ya, ayuk. Bilang apa sama ibuk yang jualan?
A: maacih buk.

Berdasarkan peristiwa tutur 3 di atas, kalimat yang termasuk kalimat imperatif adalah tuturan (1) kakak jajana di situ aja ; (2) kakak cepatlah. Pulang kita lagi yuk; dan (3) kita makan di telas ya, yuk kak. Kalimat (1), (2), dan (3) tergolong kalimat imperatif, karena subjek penelitian menyuruh atau meminta mitra tutur untuk melakukan apa yang diinginkan. Kalimat tersebut diujarkan agar mitra tutur menuruti permintaan subjek penelitian untuk belanja di sebuah warung dan makan diteras.

Dalam penelitian ini, kalimat imperatif ini termasuk kalimat yang jarang diucapkan oleh subjek penelitian. Subjek penelitian hanya sesekali menggunakan kalimat imperatif ketika menemukan hal yang ingin minta orang lain untuk dilakukan. Subjek penelitian termasuk anak yang baik dan penurut. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nursalam (Nursalam & Nurhikmah, 2018) juga menemukan bahwa usia 3,6 tahun sudah bisa mengucapkan kalimat deklaratif, interogatif, dan imperatif.

Kalimat Interogatif

Peristiwa Tutur 4

A: uwoo. Mana kak ya wo?
U: kak ya dalam kamar. Masuklah
A: kak ya, pain (lagi ngapain)?
P: nonton
A: nonton apa kak ya?
P: nonton laptop
A: apa kak ya nonton?
P: nonton film
A: pilm apa kak ya?
P: film dek.
A: kak ya main kita kak ya
P: mau main apa Attan?
A: main cepeda kelual. Ayo kak ya
P: ndak ah
A: cepatlah kak ya
P: ya
A: kak ya tunggu sini, Attan mbil cepeda.
P: ya

Berdasarkan peristiwa tutur 4 di atas, kalimat yang termasuk kalimat interogatif adalah tuturan (1) uwoo. Mana kak ya wo?; (2) kak ya, pain (lagi ngapain)?; (3) apa kak ya nonton?; dan (4) pilm apa kak ya? Kalimat tersebut tergolong interogatif, karena kalimat (2), (3), dan (4) yang diujarkan subjek penelitian menanyakan sesuatu dan meminta mitra tutur untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Kalimat (1) yang diujarkan oleh subjek penelitian menanyakan tempat kepada mitra tutur. Kalimat tersebut diujarkan agar mitra tutur menjawab pertanyaan yang diajukan oleh subjek penelitian.

Dalam penelitian ini, kalimat interogatif ini termasuk kalimat nomor dua yang sering diucapkan oleh subjek penelitian. Subjek penelitian termasuk anak yang ingin tahu terhadap hal yang belum diketahui. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nursalam (Nursalam & Nurhikmah, 2018) juga menemukan bahwa usia 3,6 tahun sudah bisa mengucapkan kalimat deklaratif, interogatif, dan imperatif.

Kalimat Eksklamatif

Peristiwa Tutur 5

P: Attan, dari mana Attan dek? Kok g kelihatan Attan dari tadi dek?

A: Attan pelgi

P: Pergi ke mana Attan tadi dek?

A: taplau

P: Sini lah Attan dek, kakak mau dengar cerita Attan. Sama siapa Attan pergi tadi dek?

A: Ami, Abi

P: Ngapain aja Attan di sana tadi dek?

A: Attan tadi lihat ombak besal kak

P: iya?? Ndak takut Attan dek?

A: Attan belani kak

P: trus ngapain lagi Attan

A: Attan naik mobil-mobil kak. Seluu. Ngeeng ngeng

P: Habis tu ngapain Attan lagi dek?

A: Attan main pasil kak

P: habis tu dek?

A: ndak ada. Pulang lagi

P: besok ni ajak kakak pergi ya dek..

A: ya. Nanti bilang Ami

Berdasarkan peristiwa tutur 5 di atas, kalimat yang termasuk kalimat eksklamatif adalah tuturan (1) Attan tadi lihat ombak besal kak; dan (2) Attan naik mobil-mobil kak. Seluu. Ngeeng ngeng Kalimat tersebut tergolong eksklamatif, karena kalimat (1) dan (2) yang diujarkan subjek penelitian menyatakan kekaguman atau kalimat yang menunjukkan perasaan penutur. Kalimat tersebut diujarkan oleh subjek penelitian untuk menyatakan kekagumannya ketika melihat ombak di pantai. Subjek penelitian juga menyatakan pengalaman seru yang dialaminya.

Dalam penelitian ini, kalimat eksklamatif ini termasuk kalimat yang jarang diucapkan oleh subjek penelitian. Subjek penelitian hanya sesekali mengujarkan kalimat eksklamatif ketika menemukan hal yang membuat subjek penelitian kagum atau mengalami kejadian yang menyenangkan dan seru. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nursalam (Nursalam & Nurhikmah, 2018) juga menemukan bahwa usia 3,6 tahun sudah bisa mengucapkan kalimat deklaratif, interogatif, dan imperatif.

Pemerolehan dalam Tataran Semantik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam menentukan makna kata, anak-anak lebih mudah menentukan makna kata yang pernah dilihat dan dekat dengan anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Darjowidjojo (Dardjowidjojo, 2000) yang menyatakan bahwa kata-kata yang konkret lebih mudah daripada yang abstrak, karena lebih mudah dan lebih cepat diperoleh.

Peristiwa Tutur 6

P: eh si attan, sudah ganteng. Mau kemana Attan?

A: cekolah

P: sekolah si Attan, dimana Attan sekolah dek?

A: Paud halapan bangca

P: pinter Attan ya. Di sekolah nanti Attan ngapain?

A: belajar

P: wih, rajin-rajin belajarnya ya dek.

A: kak ya, Attan bisa hitung

P: wih, hebat Attan, coba berhitung dek

A: berhitung sampai sepuluh.

P: wiih,, tepuk tangan.. Pinter Attan ya dek

A: yeyeyeyye. Dadah kak ya

P: dadah Attan

Berdasarkan peristiwa tutur 6, dapat dilihat bahwa anak menguasai kata yang dekat dengan lingkungannya. Kata sekolah, belajar, dan berhitung merupakan kata yang dikuasai oleh anak karena dekat dan dialami oleh anak. Sebelumnya, jika anak tidak masuk dalam fase sekolah, anak tidak akan memahami makna kata sekolah, belajar, dan berhitung. Anak juga lebih banyak menggunakan makna denotatif. Makna denotatif merupakan makna asli, asal, atau sebenarnya yang dimiliki oleh leksem (Chaer, 2007). Hal ini juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (Wulandari, 2018) yang menemukan bahwa anak yang berumur 3-5 tahun banyak menggunakan makna denotatif pada jawaban yang dilontarkan sedangkan pada nyanyian bermakna konotatif, walaupun ada beberapa jawaban yang mengandung makna konotatif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan tiga hal dalam pemerolehan bahasa anak usia 3 tahun sebagai berikut. *Pertama*, pada tataran fonologi didapatkan hasil bahwa anak usia 3 tahun masih belum

bisa mengujarkan fonem /r/ dan /s/ dengan benar. Anak usia 3 tahun mengujarkan fonem /r/ menjadi /l/ dan fonem /s/ menjadi /c/. *Kedua*, pada tataran sintaksis didapatkan hasil bahwa anak usia 3 tahun sudah mampu mengujarkan empat jenis kalimat, yaitu kalimat deklaratif, interogatif, imperatif, dan eksklamatif. Kalimat yang paling sering diujarkan adalah kalimat deklaratif. *Ketiga*, pada tataran semantik semua ujaran anak mengandung makna denotatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada orang tua subjek yang telah memberi persetujuan dan membantu peneliti selama proses pengumpulan data. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pembimbing yang sudah membantu peneliti dalam menyempurnakan hasil penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada tim editor Jurnal Obsesi yang telah memberikan saran, kritik, dan rekomendasi untuk perbaikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi. (2003). *Tata bahasa baku bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arsanti Meilan. (2014). Pemerolehan bahasa pada anak (kajian psikolinguistik). *Jurnal PBSI*, 3(2).
- Chaer. (2007). *Linguistik umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dardjowidjojo. (2000). *Echa: kisah pemerolehan bahasa anak Indonesia*. Jakarta: Grasindo.
- Fauziddin. (2018). Useful of clap hand games for optimalize cognitive aspects in early childhood. *Jurnal Obsesi*, 2(2).
- Manaf. (2010). *Sintaksis: teori dan terapannya dalam bahasa Indonesia*. Padang: Sukabina Press.

- Manurung, R. (2014). Pemerolehan bahasa pada anak usia 4-5 tahun dengan stimulasi games edukasi. *Ranah*, 3(1).
- Mayasari. (2018). Publikasi bentuk fungsi dan kategori sintaksis tuturan masyarakat Manduro sebagai pendukung perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi*, 2(1).
- Miles dan Huberman. (2014). *Analisis data kualitatif: buku sumber tentang metode-metode baru (terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi)*. Jakarta: UI Press.
- Mushaitir. (2016). Pemerolehan sintaksis (B1) bahasa Sasak pada anak usia 4-6 tahun di Lombok Timur melalui permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 16(1).
- Nazir. (2011). *Metode penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nurjamiaty. (2015). Pemerolehan bahasa anak usia tiga tahun berdasarkan tontonan kesukaannya ditinjau dari konstruksi semantik. *Jurnal Edukasi Kultura*, 2(2).
- Nursalam & Nurhikmah. (2018). Representasi kalimat pada tuturan anak usia 3,6 tahun. *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 11(2).
- Pebriana. (2017). Analisis kemampuan berbahasa dan penanaman moral pada anak usia dini melalui metode mendongeng. *Jurnal Obsesi*, 1(2).
- Rahardi. (2005). *Pragmatik kesantunan imperatif bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Safitri, Y. (2017). Faktor-faktor yang berhubungan dengan perkembangan bahasa balita di UPTD kesehatan Baserah tahun 2016. *Jurnal Obsesi*, 1(1).
- Tarmini. (2013). *Sintaksis bahasa Indonesia*. Bandar Lampung: Universitas Lampung Press.
- Wulandari, D. I. (2018). Pemerolehan bahasa Indonesia anak usia 3-5 tahun di PAUD Lestari desa Blimbing kecamatan Paciran kabupaten Lamongan. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(1).
- Yogatama, A. (2011). Pemerolehan bahasa pada anak usia 3 tahun ditinjau dari sudut pandang morfosintaksis. *LENSA*, 1(1).
- Yuniarsih. (2013). Pemerolehan kalimat bahasa Indonesia pada anak usia 3;0-4;0 tahun (studi kasus pada Muhamad Ahsan Hafiz). *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 1(2).

Memahami Bahasa Anak Usia 14 Bulan melalui Unsur “Non-Linguistik”

Risanti Amelin^{1✉}, Syahrul Ramadan², Erizal Gani³

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Bahasa Seni, Universitas Negeri Padang

Abstract

Language is the most important means of communication in human life, with language, people are more easily conveying messages to other humans. both in written form, verbally, or only in the form of certain symbols. This research was conducted to understand the meaning of the words spoken by 14-month-old children through activities and non-linguistic elements. This study aims to describe the process of understanding children's language through activities and non-linguistic elements. The non-linguistic elements in question are such as gestures, expressions, and objects designated by the child. There are two causes, namely, First, children's language is still limited. Second, what the child says is something that most attracts his attention. The subject of this research was a boy named Riziq Alfath Agüero. Riziq is 14 months old. The researcher observed two video recordings that had been carried out on the child observed. The two videos were carried out at different times. The results of the study showed that with facial expressions and gestures helping people around to understand what the child meant.

Keywords: *Language; Understanding Language; Early Childhood; Non-linguistics*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses memahami bahasa anak melalui aktivitas dan unsur non-linguistik. Unsur non-linguistik yang dimaksud seperti gerak isyarat, ekspresi, dan benda yang ditunjuk si anak. Ada dua penyebab yakni, *Pertama*, bahasa anak masih terbatas. *Kedua*, yang diucapkan sang anak adalah sesuatu yang paling menarik perhatiannya. Subjek penelitian ini adalah seorang anak laki-laki bernama Riziq Alfath Agüero. Riziq berusia 14 bulan. Peneliti melakukan pengamatan terhadap dua rekaman video yang telah dilakukan terhadap anak yang di amati. Dua video tersebut dilakukan pada waktu yang berbeda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan ekspresi muka dan gerak tubuh membantu orang sekitar untuk memahami yang dimaksud sang anak.

Kata Kunci: *Bahasa; Memahami Bahasa Anak; Anak Usia Dini; Non-linguistik*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2017

✉ Corresponding author :

Address : Dusun Selatan Jorong Pasaman Baru

Email : risanti.amelin@yahoo.com

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

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

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana komunikasi terpenting dalam kehidupan manusia, dengan bahasa, manusia lebih mudah menyampaikan pesan kepada manusia lainnya. baik dalam bentuk tulisan, lisan, maupun hanya dalam bentuk symbol tertentu.

Bahasa adalah sebuah sistem yang didasarkan pada kata-kata dan tata bahasa yang memfasilitasi komunikasi, yang merupakan elemen mendasar dalam perkembangan kognitif anak (Urška Fekonja, 2014)

Menurut Arifuddin (Fatmawati, 2015), tahap pemerolehan bahasa dibagi menjadi empat tahap, yaitu praujaran, meraban, tahap satu kata, dan tahap penggabungan kata sebagai berikut:

Tahap Pralinguistik (Masa Meraba)

Pada tahap ini, bunyi-bunyi bahasa yang dihasilkan anak belumlah bermakna. Bunyi-bunyi itu memang telah menyerupai vokal atau konsonan tertentu. Tetapi, secara keseluruhan bunyi tersebut tidak mengacu pada kata dan makna tertentu. Fase ini berlangsung sejak anak lahir sampai berumur 12 bulan.

Pada umur 0-2 bulan, anak hanya mengeluarkan bunyi-bunyi refleksif untuk menyatakan rasa lapar, sakit, atau ketidaknyamanan. Sekalipun bunyi-bunyi itu tidak bermakna secara bahasa, tetapi bunyi-bunyi itu merupakan bahan untuk tuturan selanjutnya.

Pada umur 2-5 bulan, anak mulai mengeluarkan bunyi-bunyi vokal yang bercampur dengan bunyi-bunyi mirip konsonan. Bunyi ini biasanya muncul sebagai respon terhadap senyum atau ucapan ibunya atau orang lain.

Pada umur 4-7 bulan, anak mulai mengeluarkan bunyi agak utuh dengan durasi yang lebih lama. Bunyi mirip

konsonan atau mirip vokalnya lebih bervariasi.

Pada umur 6-12 bulan, anak mulai bercelotoh. Celotehannya merupakan pengulangan konsonan dan vokal yang sama seperti/ba ba ba/, ma ma ma/, da da da/.

Tahap satu – kata

Fase ini berlangsung ketika anak berusia 12-18 bulan. Pada masa ini, anak menggunakan satu kata yang memiliki arti yang mewakili keseluruhan idenya. Tegasnya, satu – kata mewakili satu atau bahkan lebih frase atau kalimat. Oleh karena itu, frase ini disebut juga *tahap holofrasis*.

Tahap dua – kata

Fase ini berlangsung sewaktu anak berusia sekitar 18-24 bulan. Pada masa ini, kosakata dan gramatika anak berkembang dengan cepat. Anak-anak mulai menggunakan dua kata dalam berbicara. Tuturannya mulai bersifat telegrafik. Artinya, apa yang dituturkan anak hanyalah kata-kata yang penting saja, seperti kata benda, kata sifat, dan kata kerja. Kata-kata yang tidak penting, seperti halnya kalau kita menulis telegram, dihilangkan.

Tahap banyak – kata

Fase ini berlangsung ketika anak berusia 3-5 tahun atau bahkan sampai mulai bersekolah. Pada usia 3-4 tahun, tuturan anak mulai lebih panjang dan tata bahasanya lebih teratur. Dia tidak lagi menggunakan hanya dua kata, tetapi tiga kata atau lebih. Pada umur 5-6 tahun, bahasa anak telah menyerupai bahasa orang dewasa.

Pengetahuan mengenai pemerolehan bahasa dan tahapnya yang paling pertama didapat dari buku-buku harian yang disimpan oleh orang tua yang juga peneliti ilmu psikolinguistik. Dalam studi-studi

yang lebih mutakhir, pengetahuan ini diperoleh melalui rekaman-rekaman dalam pita rekaman, rekaman video, dan eksperimen-eksperimen yang direncanakan. Tahap-tahap pemerolehan bahasa terdiri atas beberapa tahap, yaitu (a) tahap pengocehan (babbling); (b) tahap satu kata (holofrasis); (c) tahap dua kata; (d) tahap menyerupai telegram (*telegraphic speech*), (e) vokalisasi bunyi, (f) tahap satu kata atau holofrasis, (g) tahap dua kata, satu frase, dan (h) ujaran telegrafis (Tussolekha, 2015)

Menurut Soetjiningsih, anak-anak dilahirkan dengan mekanisme kemampuan untuk mengembangkan bicara dan keterampilan bahasa. Perkembangan bahasa adalah kemampuan anak untuk memberikan respon terhadap suara, mengikuti perintah dan berbicara sopan (Safitri, 2016).

Senada dengan pernyataan diatas, Fatmawati (2015), menyatakan bahwa terdapat tiga poin penting yang harus kita pahami terhadap mekanisme pemerolehan bahasa terhadap anak, yakni: **Imitasi**, dalam perolehan bahasa terjadi ketika anak menirukan pola bahasa maupun kosa kata dari orang-orang yang signifikan bagi mereka, biasanya orang tua atau pengasuh. **Pengkondisian**, mekanisme ini diajukan oleh B.F Skinner. Mekanisme pengkondisian atau pembiasaan terhadap ucapan yang didengar anak dan diasosiasikan dengan objek atau peristiwa yang terjadi. Oleh karena itu kosakata awal yang dimiliki oleh anak adalah kata benda. **Kognisi sosial**, anak memperoleh pemahaman terhadap kata (semantik) karena secara kognisi ia memahami tujuan seseorang memproduksi suatu fonem melalui mekanisme atensi bersama. Adapun produksi bahasa diperolehnya melalui mekanisme imitasi.

Bahasa pada anak-anak terkadang sulit kita artikan, karena anak pada umumnya masih menggunakan struktur bahasa yang masih kacau dan masih mengalami tahap transisi dalam berbicara, sehingga sulit untuk di pahami oleh mitra tuturnya. Untuk menjadi mitra tutur pada anak dan untuk dapat memahami maksud dari pembicaraan anak, mitra tutur harus menguasai kondisi atau lingkungan sekitarnya, maksudnya ketika anak kecil berbicara mereka menggunakan media di sekitar mereka untuk menjelaskan maksud yang ingin di ungkapkan kepada mitra tuturnya di dalam berbicara. Selain menggunakan struktur bahasa yang masih kacau, anak-anak juga cenderung masih menguasai keterbatasan dalam kosa kata dan pelafalan fonemnya secara tepat (Sebayang, 2018)

Pada penelitian ini, peneliti fokus pada usia anak 14 bulan. Pada tahapan perkembangan bahasa anak, umur ini tergolong pada **tahapan satu kata (12 bulan-18 bulan)**. Pada masa ini, anak sudah mulai belajar menggunakan satu kata yang memiliki arti yang mewakili keseluruhan idenya. Satu-kata mewakili satu atau bahkan lebih frase atau kalimat. Kata-kata pertama yang lazim diucapkan berhubungan dengan objek-objek nyata atau perbuatan. Kata-kata yang sering diucapkan orang tua sewaktu mengajak bayinya berbicara berpotensi lebih besar menjadi kata pertama yang diucapkan si bayi.

Memahami makna kata yang diucapkan anak pada masa ini tidaklah mudah. Untuk menafsirkan maksud tuturan anak harus diperhatikan aktivitas anak itu dan unsur-unsur non-linguistik lainnya seperti gerak isyarat, ekspresi, dan benda yang ditunjuk si anak. Menurut Tarigan (Tarigan, 2009) ada dua penyebab hal itu terjadi, yaitu sebagai berikut.

Pertama, bahasa anak masih terbatas sehingga belum memungkinkan mengekspresikan ide atau perasaannya secara lengkap. Keterbatasan berbahasanya diganti dengan ekspresi muka, gerak tubuh, atau unsur-unsur nonverbal lainnya.

Kedua, apa yang diucapkan anak adalah sesuatu yang paling menarik perhatiannya saja. Sehingga, tanpa mengerti konteks ucapan anak, kita akan kesulitan untuk memahami maksud tuturannya.

Walaupun memahami makna kata yang diucapkan anak pada masa ini tidaklah mudah, tetapi komunikasi aktif dengan si anak sangat penting dilakukan. Penelitian semacam ini juga pernah dilakukan oleh Hollysa Andini (Hollysa, 2018) dengan judul penelitian “Pemerolehan Bahasa Indonesia pada Anak Usia 0-2 Tahun: Kajian Psikolinguistik” data transkrip menunjukkan bahwa data pada usia 1-1,5 tahun sudah mulai mengucapkan kata-kata yang jelas. Produksi bunyi yang muncul berupa kata-kata, seperti unda (Bunda), anyah (Ayah), dapur (dapur), kamar (Kaman). Tetapi, sesuai dengan kesimpulan penelitian ini perkembangan bahasa anak bisa berbeda-beda pada setiap individunya, bisa berkembang cepat dan bisa juga lambat, tergantung pada tingkat atau jenjang usianya, kemampuan orang tuanya dan lingkungan yang aktif untuk mengembangkannya. Semakin tinggi usia seorang anak, semakin tinggi pula perkembangan kemampuan berbahasanya

Untuk dapat berbicara, anak perlu mengetahui perbendaharaan kata yang akan disimpan di otaknya dan ini bisa didapat ketika orang tua mengajak bicara. Selain itu, yang perlu diperhatikan dalam menghadapi anak yang memasuki usia ini adalah “jangan memakai bahasa bayi untuk anak-anak, melainkan dengan orang dewasa.” Maksudnya, ucapkanlah dengan

bahasa yang seharusnya di dengar sehingga si anak juga terpacu untuk berkomunikasi dengan baik.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Arikunto, metode deskriptif adalah metode yang menjelaskan data atau objek secara natural, objektif, dan faktual (apa adanya) (Tussolekha, 2015)

Metode deskriptif ini digunakan untuk menggambarkan hasil dari pengumpulan data yang telah dilakukan oleh peneliti, melalui metode simak dan rekam. Data yang diperoleh kemudian dikumpulkan dengan metode simak yang bertujuan untuk menyimak hasil ujaran anak secara baik. Setelah itu data lisan yang sudah diperoleh melalui hasil simakan dapat di bantu dengan teknik rekam yang bertujuan untuk merekam atau mengingat semua ujaran anak dalam penelitian bahasa yang sedang berlangsung dan observasi secara langsung tentang kemampuan bahasa anak.

Metode deskriptif dipilih oleh peneliti karena metode ini dapat memberikan gambaran secermat mungkin mengenai individu, keadaan, bahasa, gejala atau kelompok.

Menurut Margono (Margono, 2010) teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data yang objektif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara: observasi dan dokumentasi. Dokumentasi ini berfungsi untuk menjadi bukti mengenai adanya proses pengamatan, dan melalui dokumentasi ini juga dapat menjadi suatu cara mengantisipasi adanya kekeliruan atau kesalahan dalam proses penilaian. Rekaman yang diambil secara

tidak langsung dapat menjadi gambaran konkret mengenai bagaimana proses pengamatan terhadap anak

Penelitian ini dilakukan di rumah orang tua sang anak, yakni di Kecamatan Pasaman, dalam waktu yang berbeda. Sampel yang diambil hanya satu orang, anak laki-laki yang berusia 14 bulan yang bernama Riziq Alfath Afuero yang kebetulan anak dari kakak kandung penulis sendiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis mengamati seorang anak laki-laki yang bernama Riziq Alfath Aguero yang berusia 14 bulan. Penulis mengamati dari video-video rekaman yang telah penulis lakukan terhadap anak yang akan di amati. Pada pengamatan ini, penulis mengamati dua video. Berikut penjelasan pada dua tersebut.

Pada video pertama, video tersebut direkam pada saat Riziq baru memasuki umur 1 tahun atau 12 bulan. Pada video tersebut Riziq sedang latihan berjalan menuju ibunya tanpa bantuan dari siapapun, keadaan tersebut memaksanya harus mampu melangkahakan kakinya sendiri, tanpa ada pegangan. Dengan keadaan seperti itu, sang anak terlihat ketakutan, susah menyeimbangkan badannya, lalu dia merengek sambil berkata “tatatatata” sambil memekikkan suaranya menunjukkan bahwa dia takut, dan membutuhkan uluran tangan ibunya untuk berjalan menuju ibunya.

Pada video kedua, Riziq sudah memasuki usia 14 bulan. Pada video tersebut, dia sedang makan disuapi ibunya, dan ayahnya yang berada di dekatnya juga sedang makan dan memegang piring makannya tersebut. Pada saat ibunya menyuapi sang anak, anak malah menutupi mulutnya dan menggelengkan kepalanya. Hal ini menandakan bahwa sang anak tidak

mau makan, entah itu ia sedang tidak lapar atau makanannya tidak enak. Tapi yang paling jelas, dengan gerakan seperti itu menandakan bahwa ia menolak untuk makan. Pada tingkahnya yang lain, sang anak menunjuk-nunjuk piring sang ayah sambil berkata “ba...bah...tuh” walaupun bunyi-bunyi bahasa yang dihasilkan anak belumlah bermakna, bunyi itu berupa vokal atau konsonan tertentu tetapi tidak mengacu pada kata atau makna tertentu, tapi sang ayah mencoba memahami apa yang diinginkan sang anak. Sang ayah memberikan kerupuk yang ditunjuk-tunjuk sang anak tadi dan sang anak menerima kerupuk tersebut. Ternyata sang anak menginginkan kerupuk yang ada pada piring tersebut. Pada usia ini Riziq, motoriknya berkembang dengan cepat, misalnya gerakan tangannya untuk meminta sesuatu, atau gelengan terhadap sesuatu yang tidak ia suka.

Berdasarkan pengamatan dari peneliti, pada saat Riziq memasuki usia 15 bulan, Rizi sudah mampu mengucapkan kata “ba” yang berarti “ibu”, “yah” yang berarti “ayah”, dan “mak” yang berarti “mamak” (Paman).

Hal yang diamati peneliti sesuai dengan pendapat Tarigan (Kdk. Ary Kunti Putri, I Wayan Rasna¹, 2012) , untuk memahami makna kata yang diucapkan anak pada masa ini tidaklah mudah. Untuk menafsirkan maksud tuturan anak harus diperhatikan aktivitas anak itu dan unsur-unsur non-linguistik lainnya seperti gerak isyarat, ekspresi, dan benda yang ditunjuk si anak. Ada dua penyebab, yaitu:

Pertama, bahasa anak masih terbatas sehingga belum memungkinkan mengekspresikan ide atau perasaannya secara lengkap. Keterbatasan berbahasanya diganti dengan ekspresi muka, gerak tubuh, atau unsur-unsur nonverbal lainnya.

Kedua, apa yang diucapkan anak adalah sesuatu yang paling menarik perhatiannya saja. Sehingga, tanpa mengerti konteks ucapan anak, kita akan kesulitan untuk memahami maksud tuturannya.

Penyebab pertama di atas, sesuai dengan dua video yang telah diamati oleh pengamat. Bahwasanya bahasa anak masih terbatas. Maka dengan ekspresi muka dan gerak tubuh yang membantu orang sekitar untuk memahami yang dimaksudnya. Misalnya pada video pertama yang memperlihatkan ekspresi ketakutan. Pada video yang kedua, anak menunjuk-nunjuk apa yang ia inginkan tapi tidak mampu untuk mengucapkannya.

Sama halnya dengan penelitian tentang pemerolehan bahasa anak yang dilakukan oleh Hollysa Andini (Hollysa, 2018) yang mengungkapkan bahwa pemerolehan morfologi untuk anak usia 0-2 tahun setelah dilakukan transkripsi atas data hasil penelitian didapatkan fakta bahwa untuk anak usia 0-1 tahun tidak dapat diuraikan, karena bunyi bahasa yang diucapkannya masih belum dapat diidentifikasi. Hal ini menuntut kita lebih peka tentang kemauan atau keinginan sang anak dengan gerak-gerik dan aktivitasnya sehari-hari.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan penulis terhadap subjek, perkembangan bahasa subjek termasuk golongan lambat, karena jika dibandingkan dengan perkembangan anak-anak lainnya, pada saat umur 12-14 mereka sudah mampu mengucapkan kata yang mulai jelas, seperti penelitian yang dilakukan oleh Budhiono (Budhiono, 2011), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa subjek yang ia teliti pada saat usia 11 bulan, subjek sudah mulai mahir dan terampil berbahasa. Kata yang bisa ia katakan seperti mama, dedek (adik), eyan (eyang).

Anak-anak yang bicaranya tidak jelas atau sulit ditangkap dalam istilah psikologi/psikiatri disebut mengalami gangguan artikulasi atau fonologis. Namun, gangguan ini wajar terjadi karena tergolong gangguan perkembangan. Dengan bertambahnya usia, diharapkan gangguan ini bisa diatasi. Kendati begitu, gangguan ada yang ringan dan berat.

Golongan ringan misalnya, saat usia 3 tahun anak belum bisa menyebut [l], [r], dan [s]. sehingga kata mobil disebut “mobing” atau lari dibilang “lali”. Biasanya gangguan ini akan hilang dengan bertambah usia anak atau bila kita melatihnya dengan membiasakan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Hanya saja untuk anak yang tergolong “pemberontak” atau negativistiknya kuat, umumnya enggan dikoreksi. Sebaiknya kita tidak memaksa meski tetap memberi tahu yang benar dengan mengulang kata yang dia ucapkan. Misal, “Ma, yuk, kita lali-lali”, segera timpali, “Oh, maksud Adek, lari-lari” (Rina Devianty, 2016).

KESIMPULAN

Perkembangan bahasa pada anak usia dini sangat penting karena dengan bahasa sebagai dasar kemampuan seorang anak akan dapat meningkatkan kemampuan-kemampuan yang lain. Kemampuan berbahasa anak tidak diperoleh secara tiba-tiba atau sekaligus, tetapi bertahap.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua (Amril. R dan Guslinar, S. Pd) dan kedua pembimbing (Prof. Dr. Syahrul R, M. Pd. dan Dr. Erizal Gani, M. Pd.) telah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis sampai penelitian ini selesai. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada tim editor Jurnal Obsesi yang telah memberikan saran,

kritik, dan rekomendasi untuk perbaikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Budhiono, R. H. (2011). Pemerolehan fonologis pada anak usia 0—2 tahun. *Adabyyat*, 10(1).
- Fatmawati, S. R. (2015). Pemerolehan bahasa pertama anak menurut tinjauan psikolinguistik. *Lentera*, 18(1), 63–75.
- Hollysa, A. (2018). pemerolehan bahasa Indonesia pada anak usia 0-2 tahun: Kajian Psikolinguistik. *LINGUA*, 15(1), 45–52. <https://doi.org/DOI:10.30957>
- Kdk. Ary Kunti Putri, I Wayan Rasna¹, I. N. S. (2012). pemerolehan bahasa Indonesia pada anak usia dini di desa Beraban, kecamatan Kediri kabupaten Tabanan. *Program Studi Pendidikan Bahasa, Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia*. Retrieved from http://oldpasca.undiksha.ac.id/ejournal/index.php/jurnal_bahasa/article/view/1436/1109
- Margono, S. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rina Devianty. (2016). Pemerolehan bahasa dan gangguan bahasa pada anak usia batita. *Raudhah*, 4(1).
- Safitri, Y. (2016). Faktor-faktor yang berhubungan dengan perkembangan bahasa balita di UPTD kesehatan baserah tahun 2016. *Jurnal Obsesi*, 1(2), 148–155.
- Sebayang, S. K. H. (2018). Analisis pemerolehan bahasa pertama (bahasa melayu) pada anak usia 3 tahun. *Jurnal Pena Indonesia*, 4(1), 106–114.
- Tarigan, H. G. (2009). *Psikolinguistik*. Bandung: Angkasa.
- Tussolekha, R. (2015). Mekanisme pemerolehan bahasa pada anak usia satu dan lima tahun. *Jurnal Pesona*, 1(2), 59–70.
- Urška Fekonja, L. M. U. & S. K. (2014). Free play as a context for children’s language development. *University of Ljubljana, Faculty of Arts, Slovenia*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/267772762>
- Winda Rianti. (2016). Meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan tata angka pada anak usia dini. *Jurnal PAUD Tambusai*, 2(2), 36–42.

Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui Kegiatan Storytelling dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak pada Anak Usia Dini

Sandy Ramdhani^{1✉}, Nur Adiyah Yuliasri², Siti Diana Sari³, Siti Hasriah⁴
PG-PAUD FKIP Universitas Hamzanwadi^{1,2,3}, TK Ummi Adnyah⁴

Abstract

This study aims to analyze the application of Sasak folklore based storytelling methods to be able to instill character values in kindergarten children in Ummi Adnyah NW Sekarteja Kindergarten. The research used is qualitative research. Type of approach from qualitative research used is descriptive approach. Data collection techniques are observation, interviews, and documentation. Data collection instruments used are the researchers themselves, Observation Sheets, and interviews. . Test the validity of trust data credibility test, Test Transferability, dependability and confirmability. The data analysis process was carried out using the Miles & Huberman interactive analysis model: Data Collection, Data Display, Data Reduction, and Conclusion Drawing. The results of the study found that through storytelling activities using folklore is able to instill character values. Character values that emerge include the character of responsibility, independence, honesty, religion and cooperation. The characters that emerge are an accumulation that arises from the children's behavior after listening to the folklore that is used such as "Ielampaq Lendong Kaoq" and "Tegodek-Godek and Tetuntel-Tuntel".

Keywords: *Character Values; Storytelling; Sasak Folklore; Kindergarten; Local Wisdom*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode *storytelling* berbasis cerita rakyat sasak untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada anak Taman Kanak-Kanak di TK Ummi Adnyah NW Sekarteja. Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Jenis Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data adalah observasi, Wawancara, dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah peneliti, Lembar Observasi, dan wawancara. Uji keabsahan data dengan *uji credibility*, *Uji Transferability*, kebergantungan *dependability* dan kepastian *confirmability*. Proses analisis data dilakukan dengan menggunakan model analisis interaktif Miles & Huberman yaitu *Data Collection*, *Data Display*, *Data Reduction*, dan *Conclusion Drawing*. Hasil dari penelitian didapatkan kegiatan storytelling dengan menggunakan cerita rakyat mampu untuk menanamkan nilai-nilai karakter. Nilai-nilai karakter yang muncul diantaranya adalah karakter tanggung jawab, mandiri, jujur, religious, dan kerjasama. Karakter yang muncul merupakan sebuah akumulasi yang muncul dari perilaku anak-anak setelah mendengarkan cerita rakyat yang digunakan seperti "Ielampaq Lendong Kaoq" dan "Tegodek-godek dan Tetuntel-tuntel"

Kata Kunci : *Nilai-Nilai Karakter; Cerita Rakyat Sasak; Taman Kanak-Kanak; Kearifan Lokal*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2019

✉ Corresponding author : Sandy Ramdhani

Address : Universitas Hamzanwadi

Email : sandy160392@gmail.com

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

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

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu pendidikan yang mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak mulai dari aspek perkembangan fisik-motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan nilai agama dan moral serta perkembangan seni (Kunci, 2017). (Lee, 2016) menjelaskan Semua aspek perkembangan merupakan capaian dan tujuan dari kegiatan pembelajaran di PAUD. Proses pembelajaran di di PAUD menekankan semua aspek perkembangan berhasil dalam perkembangan anak usia dini

Salah satu aspek perkembangan terpenting adalah nilai agama dan moral. (Fitroh et al., 2015) menyatakan Nilai agama dan moral tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran anak usia dini dikarenakan dalam UU no 137 tahun 2014 tentang standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan bahwa pendidikan karakter diterapkan dalam pembelajaran di PAUD. Penanaman nilai-nilai karakter sejak dini merupakan syarat wajib dalam pembelajaran di PAUD selain aspek perkembangan lainnya. (Thomas Lickona.2010) menjelaskan bahwa pendidikan karakter merupakan kebutuhan pokok dalam menciptakan manusia yang memiliki kepribadian dan perilaku yang baik.

(Wardani & Widiyastuti, 2015) Proses penerapan pembelajaran pendidikan karakter di PAUD menjadi pusat dan tema utama dalam dunia pendidikan di Indonesia. Pemerintah Indonesia menekankan penanaman nilai-nilai karakter yang tidak hanya diterapkan di keluarga saja tetapi mulai diajarkan sejak awal dari taman kanak-kanak (kindergarten) hingga sekolah tinggi. Pendidikan karakter di sekolah semakin

ditekankan sehingga dalam proses kegiatan pembelajaran selalu ada diselipkan tentang penanaman nilai karakter. (Rasyad, 2015) menjelaskan bahwa pengembangan nilai karakter merupakan aspek yang terkait dengan tingkat pengendalian diri yang dapat diberikan seorang individu dengan menampilkan perilaku internal atau eksternal yang dikontrol secara eksternal mengenai nilai-nilai universal di dalam masyarakat. Sehingga dalam prosesnya penanaman nilai-nilai karakter melalui proses pendidikan karakter di usia dini menjadi target dalam pembelajaran di AUD dan sangat mempengaruhi perkembangan anak.

Proses penerapan penanaman pendidikan karakter di PAUD masih terbatas tentang pengaplikasiannya dalam proses pembelajaran. (Choirun Nisak Aulina & Aulina, 2013) Kebanyakan proses kegiatan pembelajaran di PAUD menekankan tentang aspek kognitif seperti kegiatan Calistung (Baca, Tulis, Hitung). Penekanan terhadap aspek kognitif di pembelajaran PAUD terutama di Taman Kanak-kanak menyebabkan aspek lainnya seperti aspek nilai agama dan moral, serta sosio-emosional tidak bisa berjalan dengan baik apalagi dalam penerapan pembelajaran ditekankan tentang pendidikan karakter dan proses pembelajarannya tidak berjalan dengan baik.

Penanaman nilai-nilai karakter menjadi sasaran penting di proses pembelajaran PAUD (Suyadi.2010). Anak sejak dini sudah diajarkan dan dilatih untuk menanamkan nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, jujur, mandiri dll. Penanaman nilai-nilai karakter dan moral sejak usia dini harus mengacu kepada aspek perkembangan anak. (Fitroh et al., 2015) Perkembangan anak usia dini terutama pada usia Taman kanak-kanak (TK) memiliki capaian-capaian

perkembangan yang harus dicapai proses kegiatan pembelajarannya.

(Fitroh et al., 2015) menjelaskan Penanaman nilai-nilai karakter anak di usia Taman Kanak-Kanak membutuhkan metode pembelajaran yang bisa mengarahkan menuju pengajaran nilai-nilai karakter dan moral anak. Kebanyakan metode yang digunakan adalah metode kelompok dan klasikal dalam proses kegiatan pembelajarannya. Kegiatan pembelajaran yang baik dalam penerapan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak adalah kegiatan pembelajaran yang merangsang rasa ingin tahu anak, motivasi anak, intelegensi anak, dan juga kesukaan anak. Salah satu kegiatan pembelajaran adalah dengan menggunakan metode *Storytelling* (Mendongeng) (Nur Azizah & Ali, n.d. (2017).

Storytelling adalah penyampaian cerita kepada yang mendengarkan yang memiliki sifat menyenangkan, tidak menggurui dan dapat mengembangkan imajinasi (Alkaaf, 2017). cerita yang disajikan melalui *storytelling* akan mengisi memori anak dengan informasi dan nilai-nilai kehidupan. Banyak sekali cerita-cerita yang sangat bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran di TK (Moezzi, Janda, & Rotmann, 2017). Cerita-cerita yang digunakan diantaranya adalah cerita dongeng, cerita rakyat, dan cerita pendek (cerpen).

Salah satu cerita yang digunakan dalam penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode *storytelling* adalah cerita rakyat sasak. Cerita rakyat sasak diantaranya seperti "*Cupak Gerantang*, *Lelampaq Lendong Kaoq*, dan *Rare Sigar*. Ketiga cerita rakyat sasak ini merupakan cerita yang dapat digunakan dalam penerapan metode *storytelling*. Meskipun begitu cerita rakyat sasak lainnya dapat juga digunakan sebagai obyek kegiatan pembelajaran. Penanaman nilai-nilai

karakter moral dengan metode *storytelling* menggunakan cerita rakyat suku sasak sebagai pengenalan nilai lokal kepada anak di Taman Kanak-Kanak Ummi Adniyah NW Sekarteja.

METODOLOGI

Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Jenis Pendekatan dari penelitian kualitatif yang digunakan adalah dengan pendekatan deskriptif. Sampel penelitian yang digunakan adalah di TK Ummi Adniyah NW Sekarteja dengan subjek anak kelompok A dan kelompok B. Teknik pengumpulan data adalah dengan menggunakan menggunakan observasi atau pengamatan, wawancara, dan Dokumentasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah human instrumen atau peneliti sendiri, pedoman wawancara dan juga lembar observasi. Uji keabsahan data untuk penelitian ini didasarkan dengan empat kriteria yaitu derajat kepercayaan (*uji credibility*), Keteralihan (*Uji Transferability*), kebergantungan (*dependability*) dan kepastian (*confirmability*). Proses analisis data dilakukan dengan menggunakan model analisis interaktif Miles & Huberman (1994:12) yang diantaranya adalah : (1) Pengoleksian Data (*Data Collection*), (2) Display Data (*Data Display*), (3) Reduksi Data (*Data Reduction*), dan (4) Penggambaran hasil (*Conclusion Drawing*) (Miles & Huberman, 2001).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

TK Ummi Adniyah merupakan salah satu Taman Kanak-Kanak yang berada di dusun Pancor Sanggeng dengan jumlah siswa adalah 78 orang yang dibagi menjadi 1 kelas kelompok B dan 2 kelas kelompok A. kegiatan penanaman moral melalui

kegiatan story telling dilakukan dengan menggunakan cerita rakyat sasak untuk menanamkan nilai-nilai karakter anak di TK Ummi Adniah NW Sekarteja. Dari proses penerapan metode storytelling dalam menanamkan nilai karakter di TK Ummi Adniah NW. proses kegiatan storytelling ini menggunakan cerita rakyat sasak yang mengajarkan dan menanamkan nilai karakter dan moral seperti tanggung jawab, religious, jujur, mandiri, dan lainnya.

Penanaman nilai karakter dan moral dilakukan dengan cara mengajarkan hal-hal baik dan buruk, proses kegiatan pembelajaran dalam menanamkan nilai karakter dan moral dengan cara mengajarkan sopan santun kepada anak dan melalui pemberian contoh-contoh sosok karakter tokoh yang diceritakan dalam kegiatan storytelling atau mendongeng tersebut misalkan saja dalam kisah “lelampak Lendong Kaoq” yang menjelaskan tokoh Sapi yang tidak puas terhadap apa yang didupakannya, atau kisah “tegodek-Godek dan Tetuntel-Tuntel” yang mengajarkan tentang keserakahan dan juga tidak ada rasa tanggung jawab memiliki serta egois. Dari kisah-kisah tersebut kemudian storytelling menjelaskan dampak yang didapatkan dari kegiatan bercerita. dengan mengedepankan , serta mengajarkan nilai-nilai karakter. Ketika cerita menjelaskan tentang sopan santun, sebaiknya mereka tak hanya memberikan sebatas narasi saja kepada anak, , tetapi juga contoh nyata. Kebiasaan mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia, karena ia menghemat banyak sekali kekuatan dan spontan agar kekuatan itu dapat dipergunakan untuk kegiatan-kegiatan di lapangan lain (Wardani & Widiyastuti, 2015) Penanaman nilai Karakter dan Moral moral pada anak diperkenalkan melalui contoh-contoh nyata dan ada yang ditiru. (Junaidi,

2017), menjelaskan penanaman nilai karakter dan moral moral pada anak usia dini diperkenalkan melalui proses pembiasaan pada tatanan kehidupan. Pernyataan tersebut cukup jelas bahwa sejak kecil anak harus dibiasakan berperilaku baik, sopan santun dan diperkenalkan nilai nilai kebaikan.

Hasil penelitian di TK Ummi Adniah NW Sekarteja didapatkan adalah (a) Bentuk kegiatan strategi penanaman dan pengembangan nilai-nilai karakter didapatkan kegiatan yang dilakukan oleh guru sebagai storytelling . (b) Bentuk Kegiatan penanaman dan Pengembangan Nilai nilai Agama karakter melalui kegiatan terintegrasi.. (c) proses kegiatan storytelling dengan mengedepankan nilai-nilai karakter melalui cerita rakyat membuat siswa antusias dalam melaksanakan proses kegiatan bercerita tersebut. Proses kegiatan storytelling tersebut membuat anak-anak menjadi lebih bersemangat dalam proses pembelajarannya. (d) nilai-nilai karakter yang terlihat setelah pelaksanaan kegiatan storytelling tersebut adalah karakter tanggung jawab, jujur, religious, kerjasama, dan karakter mandiri. Semua nilai karakter tersebut terintegrasi dalam proses kegiatan pembelajaran setelah proses storytelling yang dilaksanakan.

Pembahasan

Indonesia sebagai negara yang menjunjung tinggi karakter, tentu memiliki dasar-dasar dalam merumuskan nilai karakter. Kemendiknas (2010:9-10) merumuskan nilai karakter sebagai berikut: 1)Religius, 2) jujur, 3) toleransi, 4) disiplin, 5) kerja keras, 6) kreatif, 7) mandiri, 8) demokratis, 9) rasa ingin tahu, 10) semangat kebangsaan, 11) cinta tanah air, 12) menghargai prestasi, 13) bersahabat atau komunikatif, 14) cinta damai, 15) gemar membaca, 16) peduli

lingkungan, 17) peduli sosial, dan 18) tanggung jawab

Dongeng sendiri merupakan sebuah cerita yang tidak benar-benar terjadi atau sebuah cerita khayalan, dan Penanaman karakter adalah pemberian suatu pendidikan yang membentuk akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain Hasil dari penelitian yang didapat adalah dongeng sebagai media dalam penanaman karakter sangatlah efektif untuk diterapkan kepada anak usia dini dan perlunya pembiasaan serta contoh yang baik untuk menumbuhkan karakter dari anak.

Kegiatan *storytelling* penekanannya adalah kinerja, elisitasi, dan konstruksi cerita atau narasi daripada menempatkan cerita sebagai objek. (Alkaaf, 2017) *Storytelling* adalah menggunakan cerita sebagai alat komunikasi dalam bernbagi pengetahuan. Dengan bercerita atau menyampaikan narasi menjadikan sebagai alat penghibur, dan memperkuat kemungkinan pengetahuan.

Story telling memberikan pengalaman bagi anak dalam proses pembelajarannya. kegiatan *storytelling* mendukung pemahaman anak dan sangat penting dalam perkembangan bahasa anak. Selain itu juga dengan kegiatan story telling membantu siswa memahami berbagai perbedaan multikultural dan pembelajaran kelompok. menjelaskan ada empat aspek yang mendasari cerita pada anak diantaranya adalah (1) mengingat informasi penting lebih banyak dan lebih luas ketika guru berbicara tentang cerita yang sudah dibaca; (2) ambil peran yang mereka ketahui ketika menceritakan kisah; (3) tempatkan kegiatan bercerita dengan urutan yang benar; (4) gunkan bahwa bercerita ketika menceritakan kembali sebuah cerita.

Nur Azizah & Ali, (2017) metode Storytelling dilakukan dengan enam cara yaitu : (1) membaca langsung dari buku cerita; (2) menggunakan ilustrasi dari buku; (3) Mendongeng; (4) Menggunakan papan flanel; (5) menggunakan boneka; dan (6) memainkan jari-jari tangan. Cakra (2012) menjelaskan bahwa kriteria memilih cerita atau dongeng terdiri atas : (1) mengandung unsur-unsur alami pendidikan dan agama; (2) mengandung nasehat dan contoh suri tauladan dan akhlak yang mulia; (3) cerita tidak merusak kepribadian anak ; (4) berikan suasana yang menarik ketika menyampaikan dongeng (gembira, sedih atau marah dan sebagainya)

Dalam kegiatan *storytelling* dibagi atas dongeng, cerita, fiksi, dll. Cerita rakyat merupakan adalah cerita pada masa lampau yang melekat di lingkungan masyarakat . (Fitroh et al., 2015) menjelaskan cerita rakyat merupakan sarana pembelajaran budaya aik yang baik bagi anak karena mengandung ciri khas, dan kultur budaya yang beraneka ragam dan mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing daerah di indonesia. Cerita rakyat mampu mengembangkan potensi kognitif, afektif, dan psikomotor anak. menjelaskan bahwa dalam cerita rakyat mengandung pesan moral yang ingin disampaikan tidak saja terdapat dalam karakter tokoh, tetapi juga alur yang berisi gagasan tertentu yang berkaitan dengan kehidupan manusia.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan kegiatan storytelling dapat meningkatkan kemampuan belajar anak dan memberikan efek positif tidak hanya perubahan nilai karakter saja, akan tetapi memotivasi anak dalam berperilaku dan melakukan aktifitas kegiatan pembelajaran (Liu & Wang, 2010). (Varun, 2014) anak bermain secara terpadu dan menyeluruh sehingga mempengaruhi perkembangan

usia muda anak. Masa anak-anak merupakan masa untuk mengeksplorasi, mengembangkan dan bermain. Wardani&Widiastuti (2015) kegiatan storytelling berdampak pada Penerapan pembelajaran di TK dengan menggunakan pengenalan kearifan lokal dan potensi budaya daerah melalui cerita rakyat dapat memberikan sebuah hasil untuk perubahan perilaku anak dan pengenalan tentang keunggulan serta daerahnya itu sendiri.

Pembentukan karakter anak mulai sejak dini merupakan sebuah hal yang terpenting didalam proses kegiatan pembelajaran. Penanaman nilai karakter dengan mengedepankan nilai kearifan lokal mampu untuk membentuk nilai karakter anak. Hasil penelitian tentang kearifan lokal Wayang kancil yang dilakukan oleh (Wardani & Widiyastuti, 2015) menjelaskan bahwa nilai kearifan lokal yang dikemas melalui Wayang kancil mampu untuk membuat beberapa nilai karakter untuk anak. Nilai-nilai karakter diantaranya adalah kemandirian dalam menyampaikan gagasan, kemampuan untuk bekerja sama dalam kelompok, disiplin (dalam waktu), kejujuran (melakukan tugas seseorang), demokratis (kemampuan untuk menerima ide orang lain atau kelompok lain), tanggung jawab dalam melakukan tugas dan menyelesaikan tugas atau tidak menghadapi hambatan. (Lisenbee & Ford, 2018) pembelajaran di PAUD dengan menggunakan kegiatan storytelling digunakan untuk mengakomodasi pendidikan karakter dalam proses pembelajaran. perkembangan yang dibutuhkan untuk tetap untuk mengaplikasikan pembelajaran dan mengimprovisasi pendidikan karakter anak yang dipengaruhi oleh komitmen dan dukungan pihak sekolah, kesesuaian fasilitas, dan suasana yang ada di sekolah harus kondusif. Kearifan lokal merupakan aspek yang mendukung dalam pelaksanaan

pembelajaran di TK karena menggunakan pengukuran seperti pemilihan tema yang digunakan sesuai daerah dan dihubungkan dengan tema lainnya, pemilihan tema dan sub tema untuk mengidentifikasi dan mengenalkan anak dalam belajar dan struktur terpenting adalah indikator, kegiatan pembelajaran, sumber, pengetahuan untuk menstimulasi perkembangan anak (Nurmalina, 2016)

(Rukiyati & Purwastuti, 2016) dalam pembelajaran di sekolah proses kegiatan pembelajaran tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan saja, akan tetapi melalui kearifan lokal mampu untuk memberikan pembelajaran yang baik dan juga menghasilkan tentang nilai-nilai karakter yang didapatkan dengan menggunakan kearifan lokal nantinya karakter-karakter tersebut diantaranya adalah disiplin, tanggung jawab, kepedulian, religiusitas, semangat kebangsaan, mencintai tanah air, minat baca, berkorban, kreativitas, kejujuran, kemandirian dan kerja keras. (Lee, 2016) penanaman nilai karakter dengan musik sambil bermain sangat efektif dalam implementasi pembelajaran di pra-sekolah, dikarenakan penanaman memberikan aksi tentang system sekolah,tergabung dalam kelompok bermain, pusat kegiatan rekreasi dan kegiatan tambahan sekolah. Hasilnya adalah bahwa nilai karakter tanggung jawab, jujur, hormat mampu untuk terbentuk. Nilai karakter tanggung jawab haruslah dilakukan dengan berbagai cara salah satunya adalah dengan menggunakan langkah tradisional (Penderi&Rekalidou.2016). perkembangan tanggungjawab akan mempengaruhi perilaku anak. Aktivitas dengan penerapan musik dan instrument musik tradisional mempengaruhi perkembangan dari karakter anak tidak hanya tanggung jawab saja, tetapi jujur juga sangat terpengaruh

oleh aspek-aspek tradisional (Angela Lee .2014)

Penanaman nilai karakter dengan menggunakan nilai-nilai kearifan lokal yang tercermin dari sebuah kebudayaan daerah. Permainan tradisional merupakan bagian dari kearifan lokal dan juga kebudayaan suatu daerah yang harus dilestarikan. Dahlia&Soemarno (2015) menjelaskan bahwa kearifan lokal yang tercermin dari keunggulan suatu daerah yang tidak terkikis meski dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan budaya barat yang masuk kedalam kehidupan suatu masyarakat yang bisa mempengaruhi perubahan perilaku yang ada dilingkungan masyarakat tersebut. Ini juga termasuk ke dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran pada anak usia dini. Penerapan proses pembelajaran dengan mengedepankan keunggulan daerah sejak dini menjadikan keberhasilan dalam penerapan proses pembelajaran tersebut (Wardani & Widiyastuti, 2015),(Alkaaf, 2017).

(Pendidikan et al., 2018) Penerapan nilai-nilai kearifan lokal yang dikemas dalam permainan tradisional mampu untuk membentuk karakter anak. Pengemasan kearifan lokal melalui kegiatan storytelling tentu saja mampu untuk mengembangkan kemampuan tingkat pencapaian anak dapat membentuk karakter anak yang sudah tertuang dalam tujuan pendidikan bangsa Indonesia. Pembelajaran cerita rakyat sebagai penerapan kearifan lokal di PAUD dikarenakan bahwa dengan menceritakan keunggulan daerah maka mampu merangsang dan meningkatkan tingkat perkembangan anak (Nur Azizah & Ali, n.d.) Pelaksanaan kegiatan storytelling tersebut merupakan alat untuk menanamkan nilai kearifan lokal yang tertuang dalam cerita rakyat mampu mengembangkan tingkat kemampuan anak dan juga penanaman karakter.

Penanaman nilai karakter dengan kegiatan storytelling berbasis kearifan lokal dengan menggunakan cerita rakyat merupakan sebuah dasar dalam penanaman nilai karakter di PAUD. Nilai-nilai yang ada dalam sebuah cerita Karakter jujur dan tanggung jawab masuk kedalam nilai agama dan moral dalam STTPA yang sudah diatur dalam Kemendikbud no 146 tahun 2014 tentang proses kegiatan pembelajaran anak usia dini. Dasar dari penerapan yang diatur dalam undang-undang tersebut menjadi acuan dalam penerapan proses pembelajaran di PAUD dan ketercapaian target yang diinginkan dalam pembelajaran di PAUD tentunya.

SIMPULAN

Kegiatan tanam moral melalui kegiatan story telling dilakukan menggunakan cerita rakyat Sasak untuk menanamkan nilai-nilai karakter anak-anak di TK Umami Adnyah NW Sekarteja. Dari proses menerapkan metode mendongeng dalam menanamkan nilai-nilai karakter di TK Umami Adnyah NW Sekarteja Ber cerita memberikan pengalaman untuk anak-anak dalam proses pembelajaran. Kegiatan mendongeng mendukung pemahaman anak-anak dan sangat penting dalam perkembangan bahasa anak-anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima Kasih kepada Universitas Hamzanwadi, TK Umami Adnyah NW Sekarteja, Tim Peneliti yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan sejak proses penyusunan tulisan atau laporan sehingga memperoleh hasil riset yang bias digunakan sebagai kajian dalam proses Pendidikan pada Anak Usia Dini

DAFTAR PUSTAKA

- Alkaaf, F. (2017). Perspectives of learners and teachers on implementing the storytelling strategy as a way to develop story writing skills among middle school students. *Cogent Education*, 4(1), 1–23. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2017.1348315>
- Choirun Nisak Aulina, & Aulina, C. N. (2013). Penanaman Disiplin Pada Anak Usia Dini. *Pedagogia*, 2(1), 36–49. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v2i1.45>
- Fitroh, S. F., Dwi, E., Sari, N., Studi, P., Guru, P., Anak, P., ... Madura, U. T. (2015). Dongeng Sebagai Media Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini. *PG-PAUD Trunojoyo*, 2.
- Junaidi, F. (2017). the Value of Character Education in Andai-Andai Folklore and Its Use As Learning Material for, *III*(9), 501–509.
- Kunci, K. (2017). Jurnal obsesi. *Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perkembangan Bahasa Balita Di UPTD Kesehatan Baserah*, 1(2), 148–155.
- Lee, A. (2016). Implementing character education program through music and integrated activities in early childhood settings in Taiwan. *International Journal of Music Education*, 34(3), 340–351. <https://doi.org/10.1177/0255761414563195>
- Lisenbee, P. S., & Ford, C. M. (2018). Engaging Students in Traditional and Digital Storytelling to Make Connections Between Pedagogy and Children's Experiences. *Early Childhood Education Journal*, 46(1), 129–139. <https://doi.org/10.1007/s10643-017-0846-x>
- Liu, M. C., & Wang, J. Y. (2010). Investigating knowledge integration in web-based thematic learning using concept mapping assessment. *Educational Technology and Society*, 13(2), 25–39.
- Moezzi, M., Janda, K. B., & Rotmann, S. (2017). Using stories, narratives, and storytelling in energy and climate change research. *Energy Research and Social Science*, 31(August), 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.erss.2017.06.034>
- Nur Azizah, A., & Ali, M. (n.d.). Penanaman Nilai Moral Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun Di Tk Khodijah, 1–16.
- Nurmalina. (2016). Jurnal paud tambusai. *Jurnal Obsesi*, 2, 73–78.
- Pendidikan, J., Pendidikan, G., Usia, A., Volume, D., Tahun, N., Metode, P., ... Tahun, N. (2018). KARAKTER ANAK KELOMPOK B TK GUGUS MELATI KECAMATAN MARGA e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha, 6(1).
- Rasyad, A. (2015). Developing a Parenting Training Model of Character Education for Young Learners from Poor Families by Using Transformative Learning Approach. *International Education Studies*, 8(8), 50–56. <https://doi.org/10.5539/ies.v8n8p50>
- Rukiyati, & Purwastuti, L. A. (2016). Model pendidikan karakter berbasis kearifan lokal pada Sekolah Dasar di Bantul Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Karakter*, VI(1), 130–142.
- Varun, A. (2014). Thematic Approach for effective communication in ECCE, 3(3), 49–51.
- Wardani, N. E., & Widiyastuti, E. (2015). Integrated Thematic Learning Model Based on Wayang Kancil Which can be Used to Teach Character Education Values to Pupils of Elementary Schools in Surakarta , Indonesia. *Asian Journal of Management Sciences & Education*, 4(April), 36–42.

Perspektif Orang Tua pada Kesehatan Gigi Anak Usia Dini

Nuri Yuniar Wahyu Putri Abadi¹, Suparno²
Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta

Abstract

Health aspects of Early Childhood that need to be considered one of them is dental and oral health. This study involved 51 parents who had children aged 1-7 years in Lowokwaru Sub-District, Malang City. This study aims to look at parents' perspectives on children's dental and oral health. This study used an observational method by giving questionnaires to parents. Data collection using interviews and filling out questionnaires. The results of the study show that most parents have a good enough perspective and care enough about the health of their children's teeth and mouth. However, there are still many parents who do not understand about dental caries in children. Parents who have a good enough perspective and care enough about their children's dental and oral health are not related to the parents' work factors. This research was conducted with the aim of providing an overview of parental perspectives on dental and oral health of children who can improve health services for early childhood and improve efforts for early childhood education in creating dental and oral health care programs for early childhood.

Keywords: *Health, Dental, Early Childhood, Parents' Perspective*

Abstrak

Aspek kesehatan Anak Usia Dini yang perlu diperhatikan salah satunya adalah kesehatan gigi dan mulut. Penelitian ini melibatkan 51 orang tua yang memiliki anak berusia 1-7 tahun di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Penelitian ini bertujuan untuk melihat perspektif orang tua terhadap kesehatan gigi dan mulut anak. Penelitian ini menggunakan metode observasional dengan memberikan kuesioner kepada orang tua. Pengumpulan data dengan menggunakan wawancara dan pengisian kuisisioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua memiliki perspektif cukup baik dan cukup peduli terhadap kesehatan gigi dan mulut anak. Namun, masih banyak orangtua yang tidak memahami mengenai karies gigi pada anak. Orangtua yang memiliki perspektif cukup baik dan cukup peduli terhadap kesehatan gigi dan mulut anak tidak berhubungan dengan faktor pekerjaan orangtua. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan memberikan gambaran mengenai perspektif orangtua terhadap kesehatan gigi dan mulut anak yang dapat meningkatkan pelayanan kesehatan untuk anak usia dini dan meningkatkan upaya pendidikan anak usia dini dalam menciptakan program pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut untuk anak usia dini.

Kata Kunci : *Kesehatan Gig; Anak Usia Dini; Perspektif Orang Tua*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2019

✉ Corresponding author

Address : Jl. Colombo No.1, Karang Malang

Email : nuriyuniarputri@gmail.com

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

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

PENDAHULUAN

Orang tua memiliki peranan penting dalam memelihara kesehatan gigi anak usia dini. Hasil sebuah studi mengatakan bahwa faktor-faktor psikososial orang tua yang telah terbukti berdampak negatif terhadap kesehatan mulut anak termasuk depresi ibu, rendahnya koherensi, pengasuhan yang memanjakan dan orang tua yang stress (Dentistry et al., 2013). Kepedulian orang tua terhadap kesehatan gigi anak dapat dilihat melalui sikap dan perhatiannya terhadap kesehatan gigi anak. Kesehatan gigi pada anak usia dini merupakan salah satu tumbuh kembang anak yang perlu diperhatikan. Sebuah studi mengatakan bahwa selama dekade terakhir penekanan telah ditempatkan pada pencegahan daripada pengobatan penyakit. Oleh karena itu penting untuk menyadari bahwa pencegahan penyakit gigi memainkan peran penting dalam perawatan kesehatan pasien secara keseluruhan (Ferretti & Dent, 1982). Kerusakan gigi yang terjadi pada anak dapat menjadi salah satu penyebab terganggunya pertumbuhan gigi anak pada usia selanjutnya (Oktarina, Tumaji, & Roosierhermatie, 2016). Perawatan gigi preventif harus dimulai sejak awal masa bayi, selama tahun pertama kehidupan anak untuk memastikan hasil yang sukses (Shivaprakash et al, 2009). Perhatian utama pada kesehatan gigi adalah kerusakan pada gigi-geligi primer. Karies anak usia dini, gigi busuk pada anak di bawah usia 6 tahun, adalah penyakit anak multi-faktorial dengan penentu sosial-budaya dan sosial ekonomi (Naidu, Nunn, & Forde, 2012). Karies gigi merupakan masalah kesehatan gigi yang cukup tinggi dialami di Indonesia dengan prevalensi lebih dari 80% (Fatimatuazzahro, Prasetya, & Amilia, 2016). Karies gigi terbentuk karena ada sisa makanan yang menempel

pada gigi, yang pada akhirnya menyebabkan pengapuran gigi (Widayati, 2014). Masalah karies gigi pada anak usia dini membawa dampak yang cukup berbahaya yaitu gigi menjadi keropos, berlubang, bahkan patah sehingga membuat anak mengalami kehilangan daya kunyah dan mengganggu pencernaan (Widayati, 2014). Selain itu karies gigi dapat menyebabkan timbulnya rasa sakit pada gigi sehingga akan mengganggu penyerapan makanan dan mempengaruhi pertumbuhan anak hingga hilangnya waktu bermain anak karena sakit gigi (Fatimatuazzahro et al., 2016). Pada anak usia dini gigi yang tumbuh merupakan gigi susu yang akan lepas dan berganti dengan gigi yang baru. Namun dalam hal ini, menjaga kesehatan gigi sedini mungkin adalah hal yang dapat menjadi pembiasaan bagi anak hingga dewasa. Kesehatan gigi anak masih menjadi tanggungjawab dan perhatian orang tua, artinya anak masih bergantung kepada orang tua dalam menjaga dan merawat kesehatan giginya. Perilaku anak dalam menjaga kesehatan gigi biasanya ditunjukkan dengan cara menyikat gigi secara teratur. Namun terkadang hal tersebut tidak berbanding lurus dengan pola makan yang dijalani oleh anak. Anak usia dini masih sangat menggemari makanan dan minuman yang mengandung banyak gula. Kebiasaan anak yang mengkonsumsi makanan dan minuman yang banyak mengandung gula belum diimbangi dengan perawatan gigi yang baik dan benar. Karies gigi telah dianggap sebagai komponen penting dari beban penyakit mulut global. Fasilitas kesehatan dan penyuluhan pendidikan kesehatan gigi sudah dilakukan, namun pengetahuan masyarakat mengenai karies gigi masih rendah (Widayati, 2014).

Dampak yang ditimbulkan akibat karies gigi yang dialami anak-anak akan menghambat perkembangan anak sehingga

akan menurunkan tingkat kecerdasan anak, yang secara jangka panjang akan berdampak pada kualitas hidup masyarakat (Widayati, 2014). Peningkatan kesehatan gigi dan mulut harus dimulai sedini mungkin, karena pada balita dan anak-anak prasekolah merupakan faktor yang sangat penting untuk pengaturan pertumbuhan gigi lebih lanjut. Selain itu, ini juga memengaruhi kemampuan anak untuk berbicara dan penguasaannya (Gigi, Bramantoro, Prabandari, Ismail, & Tedjosasongko, 2015). Persepsi dan pengetahuan orang tua terhadap kesehatan gigi anak mempengaruhi sikap dan tindakan orang tua dalam menjaga kesehatan gigi anak serta menentukan status kesehatan gigi anak. Sebagai orang tua perlu mengajarkan kepada anak bagaimana cara menggosok gigi yang baik dan benar, kapan waktu yang tepat untuk menggosok gigi, dan rutin membawa anak untuk memeriksa status kesehatan giginya. Pengaruh tingkat keluarga ini dimediasi terutama melalui orang tua dan pengasuh dengan siapa anak-anak prasekolah menghabiskan sebagian besar waktu mereka (Naidu et al., 2012). Walaupun gigi yang tumbuh pada anak usia 1-7 tahun merupakan gigi susu, namun anak harus belajar menjaga dan merawat kesehatan gigi sedini mungkin. Beberapa faktor yang mempengaruhi status kesehatan gigi seseorang diantaranya adalah keturunan, lingkungan, perilaku, serta pelayanan kesehatan (Oktarina et al., 2016). Keterlambatan dalam perawatan gigi menciptakan sumbatan karena masalah gigi menjadi lebih rumit dan lebih mahal untuk dirawat (Clemencia & Cynthia, 2002).

Menjaga kesehatan anak termasuk kesehatan gigi dan mulut anak merupakan salah satu tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan

Kebudayaan mengenai pelaksanaan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) disebutkan pada beberapa tingkat pencapaian perkembangan anak yaitu menjaga kebersihan diri dan lingkungan dan melakukan kegiatan kebersihan diri. Hal tersebut berkaitan dengan perilaku anak di sekolah terkait sikap hidup sehat serta berkaitan dengan program-program sekolah yang mendukung perilaku anak yang mencerminkan hidup sehat dan mengajarkan cara hidup sehat (PAUD, 2014). Kesehatan gigi anak merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan tumbuh kembang anak. Kesehatan gigi anak usia dini memengaruhi kesejahteraan, keterampilan, kompetensinya, dan memengaruhi hasil kesehatan secara keseluruhan. Selain faktor kepedulian orang tua, kinerja sekolah juga memiliki hubungan dengan kesehatan mulut anak-anak yang baik. Kesehatan mulut anak-anak yang buruk menyebabkan jutaan hari sekolah yang terlewatkan setiap tahun (Fisher-owens et al., 2007). Hal tersebut dapat mempengaruhi aspek perkembangan anak yang lainnya. Salah satu hal yang penting bahwa anak pada usia prasekolah memiliki komunikasi yang baik dengan guru di sekolah. Dalam membangun komunikasi yang efektif antara guru dan murid, sebagai komunikator yang baik, guru harus memiliki karakteristik yang dapat menarik perhatian para muridnya (Prasanti & Fitriani, 2018). Hal tersebut juga berlaku ketika guru berkomunikasi dengan anak dalam menyampaikan hal-hal yang terkait dengan kebersihan gigi dan mulut anak, seperti mengajarkan cara menggosok gigi yang benar, menyampaikan kepada anak bahwa menjaga kesehatan gigi itu sangat penting, dan juga menyampaikan kepada orang tua bahwa sekolah telah mengajarkan cara menjaga kesehatan gigi kepada anak agar dapat digunakan sebagai kegiatan yang

dilakukan di rumah. Sehingga orang tua perlu bekerja sama dengan sekolah dalam meningkatkan perspektif dan kepedulian terhadap kesehatan gigi anak. Dalam penelitian ini, disajikan data faktual mengenai gambaran perspektif dan kepedulian orang tua terhadap kesehatan gigi anak yang dapat digunakan sebagai landasan atau acuan dalam menentukan solusi untuk meningkatkan perspektif dan kepedulian orang tua bersama layanan pendidikan anak usia dini terhadap kesehatan gigi anak.

METODOLOGI

Metode penelitian ini adalah deskriptif dengan menggunakan metode survei deskriptif. Survei deskriptif merupakan suatu metode dalam penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan secara rinci suatu fenomena yang terjadi di masyarakat. Populasi dalam penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak berusia 1-7 tahun yang berjumlah 51 orang. Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *total sampling* artinya seluruh sampel dijadikan sebagai sampel penelitian.

Teknik pengumpulan data terdiri dari menyiapkan instrument yang digunakan dalam pemeriksaan kesehatan gigi anak dan kuesioner yang diisi oleh orangtua. Untuk mendapatkan data perilaku dan kepedulian orang tua terhadap kesehatan gigi anak seperti kebiasaan memeriksa gigi ke dokter, usia pengenalan gosok gigi, frekuensi anak menggosok gigi dalam satu hari, waktu anak ketika menggosok gigi, mengajarkan cara menggosok gigi yang benar, pengetahuan orang tua tentang gigi karies dilakukan melalui pengisian kuisisioner oleh orang tua.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat bagaimana perspektif

orang tua yang bekerja di luar rumah dan orang tua yang di rumah terhadap kesehatan gigi anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengolahan kuisisioner ditampilkan pada tabel 1 bahwa sebanyak 56,9% orang tua berada di rumah. Dari 51 responden, sebanyak 64,7% orang tua memiliki anak berjenis kelamin laki-laki. Sebanyak 76,47% orang tua mengajarkan anak menggosok gigi pada usia 1-2 tahun. Dari 51 responden, 68,6% orang tua mendampingi anak untuk menggosok gigi 2 kali dalam sehari. Pengetahuan orang tua terhadap waktu yang tepat bagi anak untuk menggosok gigi masih minim berdasarkan data yang didapat, sebanyak 52,94% orang tua mengajarkan anak menggosok gigi pada waktu mandi pagi dan sore. Padahal yang paling tepat adalah menyikat gigi setiap kali selesai makan (sarapan, makan siang, dan makan malam) (Depkes, 2008).

Tabel 1. Pekerjaan Orang tua

Pekerjaan	N	%
Guru	11	21,58
Dosen	4	7,84
Wiraswasta	4	7,84
Pedagang	3	5,88
Ibu Rumah Tangga	29	56,86
Jumlah	51	100

Tabel 1 menunjukkan kriteria responden berdasarkan pekerjaannya. Mayoritas responden adalah ibu rumah tangga. Pekerjaan orang tua bukan menjadi satu-satunya pengaruh kesehatan gigi dan mulut anak.

Tabel 2 Jenis Kelamin Anak

Jenis Kelamin	n	%
Perempuan	18	35,3
Laki-laki	33	64,7
Jumlah	51	100

Tabel 3 Usia Anak Mulai Menggosok Gigi

Usia	N	%
1-2 tahun	39	76,47
2-3 tahun	10	19,61
3-4 tahun	2	3,92
4-5 tahun	0	0
5-6 tahun	0	0
6-7 tahun	0	0
Jumlah	51	100

Tabel 4 Frekuensi Anak Menggosok Gigi

Frekuensi Waktu	N	%
1 kali sehari	13	25,5%
2 kali sehari	35	68,6%
Lebih dari 2 kali sehari	2	3,9%
Kurang dari 1 kali sehari/jarang	1	2%
Jumlah	51	100

Tabel 5 Waktu Anak Menggosok Gigi

Waktu Menggosok Gigi	N	%
Ketika Mandi Pagi dan Sore	27	52,94
Setelah Makan dan Sebelum Tidur	11	21,57
Pagi dan sebelum tidur	13	25,49
Jumlah	51	100

Tabel 6 Pengetahuan Orang tua tentang Tujuan dari Menggosok Gigi

Pengetahuan Orang Tua	N	%
Agar gigi tidak berlubang	28	54,9
Agar gigi bersih dan mulut wangi	34	66,7
Agar nafas segar	6	11,8
Agar gigi putih	8	15,7
Jumlah	51	100

Tabel 7 Sikap Orang tua dalam Mencegah Gigi Karies pada Anak

Sikap Orang tua	N	%
Rutin periksa ke dokter gigi	7	13,73
Rajin Menggosok gigi	33	64,71
Mengurangi makanan dan minuman manis	11	21,57
Jumlah	51	100

Tabel 8 Frekuensi Pemeriksaan Gigi ke Dokter Gigi

Frekuensi	N	%
1 kali dalam 6 bulan	7	13,73
1 kali dalam 1 tahun	10	19,61
1 kali dalam 2 tahun	20	39,22
Tidak pernah	14	27,45
Jumlah	51	100

Tabel 9 Pengetahuan tentang Gigi Karies

Orang tua memahami tentang gigi karies	N	%
Ya	23	45,10
Tidak	28	54,90
Jumlah	51	100

Disajikan pada tabel 6 bahwa sebanyak 66,7% orang tua beranggapan bahwa tujuan dari menggosok gigi adalah agar gigi bersih dan mulut wangi. Hal tersebut menandakan bahwa orang tua belum memahami tujuan dari menggosok

gigi bagi kesehatan gigi anak. Kepedulian orang tua terhadap pentingnya melakukan kunjungan ke dokter gigi juga masih rendah. Disajikan pada tabel 7 dan 8 bahwa orang tua lebih banyak memilih rajin menggosok gigi dan mengurangi makanan serta minuman manis daripada melakukan kunjungan ke dokter gigi. Sebanyak 13,73% saja orang tua yang rutin memeriksakan gigi anak kepada dokter gigi. Sebuah studi yang relevan juga menunjukkan bahwa anak TK yang karies dengan tingkat perilaku orang tua dalam pemeriksaan gigi dan mulut anak kurang lebih banyak dibandingkan dengan anak yang karies dengan tingkat perilaku orang tua dalam pemeriksaan gigi dan mulut anak baik (Widayati, 2014).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 56,86% orang tua yang berada di rumah tidak semuanya memahami bahwa anak dianjurkan untuk menggosok gigi sebanyak 3 kali sehari yaitu setelah makan pagi, makan siang, dan makan malam. Hal tersebut dibuktikan pada tabel 4 dan 5 yaitu hanya 3,9% orang tua yang mengajarkan anak untuk menggosok gigi sebanyak lebih dari 2 kali sehari dan hanya sebanyak 21,57% orang tua yang membiasakan anak menggosok gigi pada saat setelah makan dan sebelum tidur.

Sedangkan untuk pengetahuan orang tua terhadap gangguan kesehatan gigi pada anak yaitu karies gigi, dari 56,86% orang tua yang berada di rumah sebanyak 13,73% orang tua yang melakukan tindakan kunjungan ke dokter gigi dalam upaya mencegah gigi karies sedangkan mayoritas sebanyak 64,71% orang tua melakukan upaya pencegahan karies gigi dengan cara membiasakan anak untuk rajin menggosok gigi dan sisanya sebanyak 21,57% orang tua melakukan upaya mengurangi memberi makanan dan minuman manis kepada anak untuk

mencegah karies gigi anak selain itu tidur dengan botol yang berisi cairan manis, durasi penggunaan botol, menyikat gigi yang tidak mencukupi, dan sering mengonsumsi karbohidrat adalah faktor risiko karies anak usia dini (Fisher-owens et al., 2007). Penggunaan botol untuk minum tidak dianjurkan pada anak usia lebih dari 2 tahun. Pada anak usia 0-2 tahun seharusnya masih mendapatkan ASI eksklusif dari ibunya, akan tetapi sebuah penelitian mengatakan bahwa sebanyak 72 ibu dari 120 ibu tidak memberikan asi eksklusif untuk anaknya (Lestari, 2017) sehingga cara yang dapat dilakukan dalam memberikan nutrisi kepada anaknya menggunakan botol.

Dari 56,86% orang tua yang berada di rumah, sebanyak 19,61% melakukan kunjungan pemeriksaan gigi anak kepada dokter gigi sebanyak 1 kali dalam 1 tahun. Mayoritas sebanyak 39,22% orang tua melakukan kunjungan ke dokter gigi 1 kali dalam 2 tahun. Dari 51 orang tua mayoritas sebanyak 54,90% tidak memahami tentang karies gigi pada anak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa baim orang tua yang bekerja maupun orang tua yang di rumah dalam penelitian yang telah dilakukan memiliki perspektif yang cukup baik terhadap kesehatan gigi anak dilihat melalui data yang didapat meliputi kesadaran orang tua dalam mengajarkan anak menggosok gigi, upaya-upaya yang dilakukan orang tua dalam menjaga kesehatan gigi anak, membiasakan anak menggosok gigi sejak usia 1-2 tahun. Hal tersebut sesuai dengan rekomendasi American Academy of Pediatric Dentistry (AAPD) bahwa bayi harus berkonsultasi dengan dokter gigi dalam waktu 6 bulan untuk mendapatkan gigi pertama mereka atau pada ulang tahun pertama mereka (Alshehri, 2015). Akan tetapi orang tua belum cukup baik dalam memahami karies gigi pada anak. Hal tersebut dibuktikan

melalui data hasil penelitian yang menunjukkan bahwa mayoritas orang tua mengakui tidak memahami tentang karies gigi pada anak dan masih banyak orang tua yang membiasakan anak menggosok gigi dengan tujuan agar gigi putih dan bersih.

Pembahasan

Pada dasarnya orang tua harus memiliki pengetahuan dan kesadaran yang baik dalam menjaga kesehatan gigi pada anak. Anak-anak yang orang tuanya memiliki pengetahuan orang tua yang rendah tentang kebersihan mulut yang benar memiliki peningkatan jumlah karies gigi dibandingkan anak-anak yang orang tuanya memiliki pengetahuan lebih (Mahat & Bowen, 2017). Hubungan antara perilaku kesehatan mulut orang tua dan status kesehatan mulut dan perilaku anak-anak prasekolah mereka, dan menemukan hubungan yang signifikan antara frekuensi orang tua menyikat gigi dan frekuensi anak menyikat gigi (Mahat & Bowen, 2017). Selain itu efikasi diri orang tua yang lebih tinggi dikaitkan dengan lebih sering menyikat gigi (oleh orang tua dan anak) dan lebih sering mengunjungi dokter gigi (Mahat & Bowen, 2017).

Menurut American Dental Association dan American Academy of Pediatrics, setiap anak harus dibawa ke dokter gigi sebelum berusia satu tahun atau pada saat erupsi gigi sulung pertama (Abbas et al., 2017). Penyakit mulut pada anak-anak lebih tinggi di antara kelompok populasi miskin dan kurang beruntung (Mahmoud, Kowash, Hussein, Hassan, & Al Halabi, 2017). Sejumlah faktor yang terkait dengan anak-anak, ibu atau dokter gigi dapat menyebabkan kolaborasi yang buruk selama perawatan gigi (Fazli & Reza, 2015). Menentukan kesehatan mulut anak-anak sangat dipengaruhi oleh ibu mereka; sebagai pengasuh utama.

Kurangnya pengetahuan sebagian dikombinasikan dengan perilaku dan keyakinan yang mengarah pada praktik pemberian makan yang buruk, pemeliharaan kebersihan mulut yang buruk, dan kegagalan untuk mencari perawatan gigi profesional tampaknya menempatkan anak tertentu pada risiko lebih tinggi terkena karies daripada anak-anak lain dengan perawatan lebih (Mahmoud et al., 2017).

Banyak faktor yang menjadi pengaruh perhatian orang tua terhadap kesehatan anak. Beberapa faktor orang tua lain mungkin termasuk tingkat pendidikan ibu, pekerjaannya, usia, pengetahuan saat ini, sikap, dan perilaku terhadap kesehatan. Faktor-faktor ini menentukan keputusan yang diambil ibu tentang kesehatan anaknya (Mahmoud et al., 2017). Sebuah studi menunjukkan bahwa kecerdasan emosional ibu berkorelasi positif dengan perilaku anak dalam pengaturan gigi dan dapat menjadi prediktor perilaku anak. Ini berarti anak-anak yang memiliki ibu yang lebih cerdas secara emosional, memiliki perilaku yang lebih adaptif selama perawatan (Fazli & Reza, 2015). Sehingga dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi kesehatan gigi anak, akan tetapi perspektif orang tua terhadap kesehatan gigi anak penting untuk meningkatkan kepedulian orang tua terhadap kesehatan gigi anak.

Peningkatan pengetahuan orang tua mengenai kesehatan mulut melalui intervensi seperti wawancara motivasi dan bimbingan antisipatif memiliki potensi untuk meningkatkan kesehatan mulut anak melalui perubahan perilaku (Manton, 2018). Untuk menentukan langkah yang dapat diambil dalam upaya meningkatkan perspektif dan kepedulian orang tua terhadap kesehatan gigi anak, hal yang perlu dilakukan antara lain mengidentifikasi peran yang sangat

diperlukan orang tua tentang perawatan kesehatan untuk anak-anak mereka, menilai pengetahuan dan sikap orang tua tentang kesehatan mulut bayi, memberi edukasi kepada orang tua tentang kebersihan mulut adalah langkah penting selanjutnya karena orang tua adalah pemberi perawatan primer (Alshehri, 2015). Edukasi untuk orang tua mengenai pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut anak dapat dilakukan oleh layanan pendidikan anak usia dini dengan cara mengadakan sosialisasi kesehatan anak.

Upaya-upaya sosialisasi yang dapat dilakukan oleh layanan pendidikan anak usia dini kepada orang tua dalam meningkatkan perspektif dan kepedulian terhadap kesehatan gigi dan gangguan kesehatan gigi pada anak dapat dilakukan melalui banyak hal, salah satunya memanfaatkan media sosial sebagai wadah edukasi yang tentunya harus diberikan oleh pihak yang berwenang seperti dokter gigi ataupun perawat gigi.

KESIMPULAN

Perspektif orang tua terhadap kesehatan gigi anak mempengaruhi sikap dan perilaku orang tua dalam menjaga kesehatan gigi anak. Orang tua yang memiliki perspektif baik terhadap kesehatan gigi anak berbanding lurus dengan kesehatan gigi anak. Pemeriksaan kesehatan gigi pada anak dan pemberian penyuluhan kepada orang tua tentang cara menjaga kesehatan gigi anak perlu ditingkatkan agar semakin baik kesehatan gigi anak-anak Indonesia

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua dan kedua pembimbing penelitian yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis sampai penelitian ini

selesai. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada tim editor Jurnal Obsesi yang telah memberikan saran, kritik, dan rekomendasi untuk perbaikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alshehri, A. (2015). Infant oral health care knowledge and awareness among parents in Abha city of Aseer Region , Saudi Arabia. *The Saudi Journal for Dental Research*, 6(2), 98–101. <https://doi.org/10.1016/j.sjdr.2015.01.001>
- Clemencia, M., & Cynthia, R. (2002). Relationship between children ' s dental needs and dental care utilization : United States , 1988-1994.
- Dentistry, C., Duijster, D., Centrum, A., Amsterdam, T., Centrum, A., Amsterdam, T., ... Amsterdam, T. (2013). The role of family functioning in childhood dental caries, (August 2018). <https://doi.org/10.1111/cdoe.12079>
- Depkes. (2008). Psikososial. *Www.Depkes.Go.Id*.
- Fatimatuzzahro, N., Prasetya, R. C., & Amilia, W. (2016). Gambaran Perilaku Kesehatan Gigi Anak Sekolah Dasar di Desa Bangalsari Kabupaten Bantaeng. *Jurnal IKESMA*, 12(2), 85.
- Fazli, M., & Reza, M. (2015). Parents ' s Anxiety on Children Cooperation at Dental Visit. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 205(May), 117–121. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.09.035>
- Ferretti, G. A., & Dent, M. (1982). Maintaining Oral Health. *Symposium on Oral Health*, 29(3), 653–668. [https://doi.org/10.1016/S0031-3955\(16\)34185-2](https://doi.org/10.1016/S0031-3955(16)34185-2)
- Fisher-owens, S. A., Fisher-owens, S. A., Gansky, S. A., Platt, L. J., Weintraub,

- J. A., Bramlett, M. D., & Newacheck, P. W. (2007). Influences on Children ' s Oral Health : A Conceptual Model Influences on Children ' s Oral Health : A Conceptual Model The online version of this article , along with updated information and services , is located on the World Wide Web at :, (October). <https://doi.org/10.1542/peds.2006-3084>
- Gigi, M. K., Bramantoro, T., Prabandari, Y. S., Ismail, D., & Tedjosongko, U. (2015). The development of early childhood caries impact on quality of life - Indonesia instrument as assessment instrument of dental caries impact on quality of life of children aged 3-5 years based on Indonesian community characteristics, 197(56), 197–203. <https://doi.org/10.20473/j.djmkkg.v48.i4.p197-203>
- Lestari, R. R. (2017). Jurnal obsesi, 1(2), 97–104.
- Mahat, G., & Bowen, F. (2017). Parental Knowledge about Urban Preschool Children ' s Oral Health Risk, 43(1).
- Mahmoud, N., Kowash, M., Hussein, I., Hassan, A., & Al Halabi, M. (2017). Oral health knowledge, attitude, and practices of Sharjah mothers of preschool children, United Arab Emirates. *Journal of International Society of Preventive and Community Dentistry*. https://doi.org/10.4103/jispcd.JISPCD_310_17
- Manton, D. J. (2018). EClinicalMedicine Child Dental Caries – A Global Problem of Inequality. *EClinicalMedicine*, 1, 3–4. <https://doi.org/10.1016/j.eclinm.2018.06.006>
- Naidu, R., Nunn, J., & Forde, M. (2012). Oral healthcare of preschool children in Trinidad : a qualitative study of parents and caregivers. *BMC Oral Health*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.1186/1472-6831-12-27>
- Oktarina, Tumaji, & Roosihermiatie, B. (2016). Korelasi Faktor Ibu Dengan Status Kesehatan Gigi Dan Mulut Taman Kanak-Kanak di Kelurahan Kemayoran Kecamatan Krembangan, Kota Surabaya. *Pusat Penelitian Dan Pengembangan Humaniora Dan Manajemen Kesehatan*, 19(17), 226–235.
- PAUD, S. N. (2014). PERMENDIKBUD No. 137 Th. 2014 .
- Prasanti, D., & Fitriani, D. R. (2018). Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Building Effective Communication Between Teachers and Early Children In PAUD Institutions, 2(2), 259–266. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.96>
- Widayati, N. (2014). Factors associated with dental caries in children aged 4-6 years old. *Jurnal Berkala Epidemiologi*, 2(2), 196. <https://doi.org/10.20473/jbe.V2I22014.196-205>

The Implementation of Nature-based Learning Models to Improve Children's Motor Skills

Aulia Annisa^{1✉}, Panggung Sutapa²

Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta

Abstract

The balance between fine and gross motor skills of children is important to be optimally stimulated. The purpose of this study was to determine the effectiveness of nature-based learning models in improving children's motor skills. This study used a quantitative method with a subject of 45 children aged 4-5 years in 3 kindergartens in Sleman Regency. The study design used one group pretest posttest with 3 treatments each. Data collection techniques using observations and interviews were analyzed using descriptive quantitative and the effectiveness was analyzed using the T test. The results showed that nature-based learning effectively increases motor skills because by using the five senses, children have learning experiences through play, according to age needs, using objects concrete, up to challenging activities. Nature-based learning model can be an innovation that can be used as material for further research related to cognitive, language, art, and social emotional in children.

Keywords: *Learning Model; Nature Based Learning; Motor Skills*

Abstrak

Keseimbangan antara keterampilan motorik halus dan kasar anak penting untuk distimulasi secara optimal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran berbasis alam dalam meningkatkan keterampilan motorik anak. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan subjek sebanyak 45 anak usia 4-5 tahun di 3 TK yang berada di Kabupaten Sleman. Desain penelitian menggunakan *one group pretest posttest* dengan masing-masing 3 kali perlakuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara yang dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif dan efektivitas dianalisis menggunakan uji T. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis alam efektif meningkatkan keterampilan motorik karena dengan menggunakan panca inderanya, anak memiliki pengalaman belajar melalui bermain, sesuai dengan kebutuhan usia, menggunakan benda konkrit, hingga kegiatan yang menantang. Model pembelajaran berbasis alam dapat merupakan inovasi yang dapat menjadi bahan penelitian selanjutnya terkait kognitif, bahasa, seni, dan sosial emosional pada anak.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran; Pembelajaran Berbasis Alam; Keterampilan Motorik.*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2019

✉ Corresponding author :

Address : Yogyakarta, Indonesia

Email : auliaannisa.2017@student.uny.ac.id

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

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

INTRODUCTION

The beginning of the 21st century, known as the millennial era, immediately changed all components of life including the world of children. Children who grow and develop in this century indirectly have a very complex pattern of development seen from all kinds of aspects of development. The age known as this technological era gradually began to undermine the world of education. As a result, understanding and using technology that is not on target causes some misunderstanding in integrating it with learning in children. One example of the change that is closest to children is motor activity. Motoric activity is currently packaged in such a way that what initially aims to facilitate activities is to turn off creativity. As emphasized by (Dwirahmah, 2013) that the creative nature of children will emerge if there is a vehicle that provides space for children to develop.

The development of the main motor skills that occur during early childhood revolves around the mastery and control of the environment which later familiar psychologists call this period as "the age of explorers" (Sujiono, 2010). This labeling shows that children want to know the state of their environment, the procedures of the mechanism, their feelings and try to be part of the environment itself. This will enrich children's experiences and can increase their knowledge naturally. Children learn to experiment, explore, and investigate the surrounding environment. As a result, children will be able to build a knowledge that will become a new experience and can be used in the future.

In learning, if the child only sees and hears the child receives only a little of what he has seen that is reaching 50%. Whereas if children experience and are directly involved in it the level of

acceptance is 80% (Silberman, 2009). At the age of 0-8 years there is an increase in movement coordination and body balance which is quite fast. Increased movement coordination and accompanied by greater leg and hand leverage, make children more able to use their strength in doing physical activities. This is important as a process of optimizing child development, especially the physical aspects of the motor (Alim, 2015).

But in reality, it is not easy to change the habits and behaviors that have grown down the lowest which are then believed to be the most effective things to stimulate the development of children with diverse characteristics. One thing that should not be forgotten by anyone involved in the world of children, both parents and educators, is that children are born and grow with their respective potentials and characteristics. Automatically, everything that is done to stimulate all aspects of a child's development does not necessarily use the same methods and strategies between one child and another child. Nature-based learning in early childhood involves children in the process of scientific thinking, children learn to understand phenomena, answer questions, find more information about something and question conclusions obtained by other children (Sujiono, 2007). These things have now been replaced by the activity book function which is the main subject in children's activities. Children lack the opportunity to carry out the process of scientific thinking in learning.

Utilization of the natural environment that is less than optimal in supporting children's motor development stimulus also produces several studies that show that today's children lack sufficient motor skills to maintain health. This alarming trend may reflect changes in children's behavioral activities in recent

decades and may reflect an inactive lifestyle and low levels of physical activity (Castetbon & Andreyeva, 2012; Iivonen & Sääkslahti, 2013). From several kindergartens in Sleman regency, some have quite beautiful school yards with lots of trees and plants that make the school environment look more beautiful. But unfortunately, existing natural facilities are not used optimally by educators to stimulate child development.

In addition to the management of the school environment, the learning model in schools is also an obstacle because they still use conventional models so that early childhood is bored and less interested in the lessons delivered by educators. This makes children less explored with learning resources that exist in the environment, especially the natural environment (Wulansari & Sugito, 2016). One source of learning that is very close to children is sand and water. Some people still consider sand and water to be a dirty and less effective game used for children. But apparently, gross motor development occurs when children play sand and water like when lifting sand and water repeatedly children, develop strength, balance and endurance. Not only that, fine motor development also occurs when children play wet sand. Children channel their imagination through various activities using sand and water such as making pictures with their fingers or with wood or twigs, printing palms on sand to decorate various shapes with prints. This should be considered because when the child becomes dirty and wet while playing sand and water, that's where the child learns and explores fully with the media so that the child will find new knowledge and concepts on their own through playing sand and water (Yusnira, 2015).

Early childhood education requires a fun learning in accordance with the way

children learn. Therefore, in activities to stimulate children's motor development, a learning model that is appropriate to the needs of the child is needed while still taking into account the child's safety and comfort so that the child's ability to develop according to his age stage. The conventional learning model which is only in the form of drawing or coloring activities using paint and stationery as if binding on motoric activities in a domain that is too narrow. Though children's motor activities can be integrated with natural materials and carried out in the natural environment. Based on the background above, the researchers are interested in conducting research related to the effectiveness of the implementation of nature-based learning models (Wulansari & Sugito, 2016).

The Nature Based Learning Model (PBA) is a learning model that has the principle of learning about nature, learning to use nature, and learning with nature. Learning about nature means the PBA Model learns the concepts of nature as learning material. Learning to use nature means the PBA Model uses learning resources that are in nature. Whereas, learning with nature means the PBA Model where to learn using the natural environment (Wulansari & Sugito, 2016). PBA models are developed to optimize all potential children including motor skills. Learning activities are carried out by identifying the natural environment. The PBA model supports the development of basic motor movements freely with nature. The combination of real and academic learning about nature is an experience for children's learning. The motoric activity carried out by children by involving nature indirectly connects the child's long experience with new experiences about nature which are an important part of learning PBA Model.

Implementation of the PBA Model adopts pembelajaran (Zurek & Torquati, 2014) which are summarized, namely eliciting, inferential questioning, prediction, focus, give hint, providing material, feedback, generalization, and conclusion. Eliciting is arousing the child's response, inferential questioning is a suggestion to the child to use the existing facts, prediction is the encouragement to the child to guess what will happen next, focus is to focus the investigation on the narrower, give hint is the help of the child to find something, provide material for the provision of tools to support investigation, feedback is feedback given by the teacher to

the findings, generalization is to draw findings to things that are more general, and conclusions are conclusions from children's findings and learning outcomes in investigation. PBA Model Planning is emphasized in the making of themes and plans for implementing sub-theme learning (RPPST). The chosen theme is a theme that supports nature-based learning. Whereas for the purpose of natural sustainability adapted to the sub-themes developed. RPPST accommodates one goal for the sustainability of the natural environment to be introduced to early childhood.

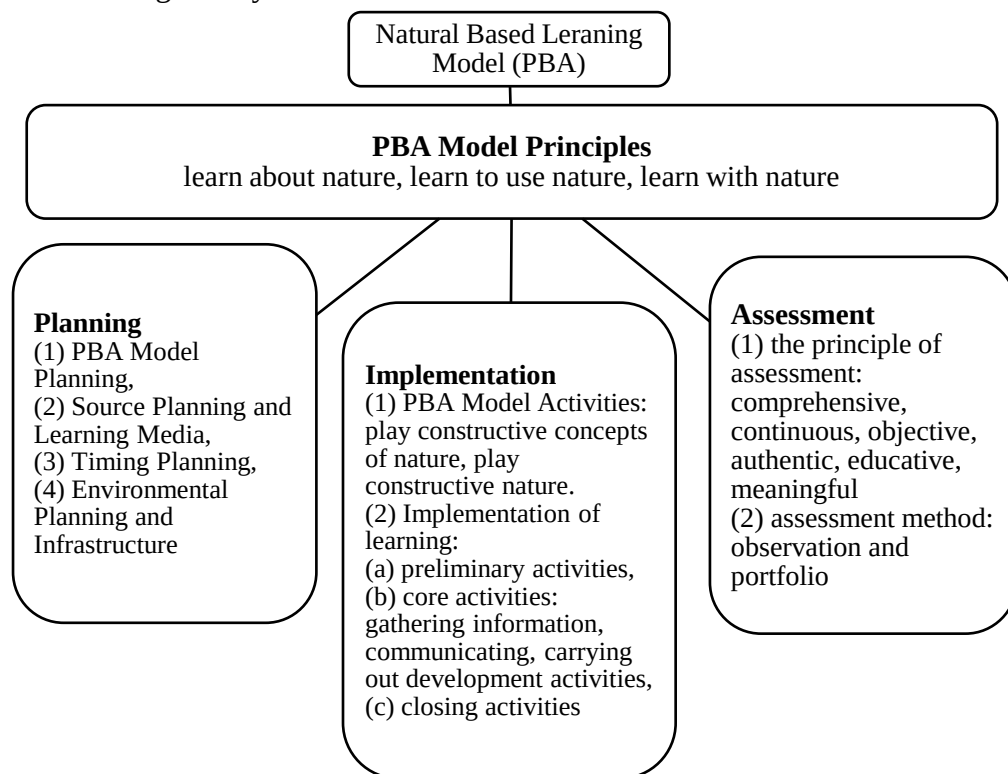


Figure 1. Conceptual Concept of Nature Based Learning Scheme (Wulansari & Sugito, 2016)

The main activities in this PBA Model adopted from (Moore & Cooper, 2014) are natural loose parts, natural constructionism, and natural play structure. Natural loose parts are activities that manipulate small natural objects around.

Natural constructionism is an activity of constructive thinking about natural objects and the natural play structure of activities to play construction using natural materials. Assessment of the PBA Model is emphasized in the assessment of children's

learning processes, this is in accordance with the Assessment of Effective Environment developed by (Wiliam, 2010) from the results of research that early childhood assessment must be seen from the learning process. Planning for PBA models is emphasized in making themes and plans for implementing daily learning (RPPH). The theme chosen is a theme that supports nature-based learning. Whereas for the purpose of natural sustainability adapted to the sub-themes developed. RPPH accommodates one goal for the sustainability of the natural environment to be introduced to early childhood.

The assessment was carried out to find out the results of learning activities arranged in the syntax of the PBA Model. The principle is (1) comprehensive means that the assessment is carried out on all aspects of child development, namely religious and moral values, language, cognitive, physical motor and social emotional. Thus, it can be seen that the progress of the child's development as a whole is experiencing an increase or a constant. (2) Continuity, namely the assessment process is carried out continuously using the right methods and instruments. (3) Objectives, meaning that children's development assessments are carried out in accordance with existing conditions (objectivity principle). (4) Authentic, meaning the assessment is carried out naturally in accordance with the daily conditions of the child which is integrated with the learning process. (5) Educative, for the purpose of changing behavior for the better, the assessment should contain an educational element so that it can educate both children, educators, parents and children. (6) Meaningfulness, meaning the results of the assessment are not just documents that must be completed at the right time but also must be meaningful or have meaning. While the

assessment method used in assessing children's development uses observation, checklist, performance, anecdotes, interviews, and portfolios.

METHODOLOGY

This study uses a quantitative methodology that is defined as a form of research based on data from empirical realities systematically that can be measured by numbers. The time of the research was conducted in September located in 3 kindergartens in the sleman district of Yogyakarta. The kindergarten involved in this study were the UGM Mosque Kindergarten, Karangmalang ABA Kindergarten and Salman Alfarisi TK 2. The sample selection method used purposive sampling, namely non-probability samples selected based on population characteristics and research objectives. The choice of research location is based on certain criteria, namely having lots of plants around the school and having trees and courtyards that are wide enough for children to play. At ABA Karangmalang Kindergarten also has a page containing children's playground equipment. However, there is little difference in the location which has limited land and the position of the school on the roadside. Based on these characteristics, the subjects in this study were 45 children aged 4-5 years in Sleman Regency with the criteria mentioned.

To determine the effectiveness of nature-based learning models in improving motor skills in children, researchers applied a research design using one group pretest posttest design by applying each treatment 3 times at the pretest and posttest. Data collection techniques were carried out using observations and interviews with motor activities for several weeks which were then analyzed using T

test. Data collected in the form of relevant documents such as the implementation plan of learning. In addition, data collection is also done through interviews with teachers and parents about the learning model that is applied until the problems that occur are related to children's motor skills. Data is also obtained through classroom observations, including the arrangement of classrooms, existing facilities and infrastructure in the classroom, to learning media that support stimulation of child development. The collected data was then analyzed using quantitative descriptive techniques with design one group pretest-posttest design. The measuring instrument used in this study is an observation guide that is measured based on indicators of children's motor skills.

Table. 1. *Pretest-Posttest Group Design*

Group	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperiments	O1	X	O2

Source: Sugiyono, 2011

RESULT AND DISCUSSION

The activities of motor skills both fine motor and gross motoric performed at TK entered into the opening activities. Before entering the classroom, children are lined up in and then do gymnastics every morning with a duration of approximately 7 minutes. After that the child is allowed to enter the class alternately and orderly. Just like kindergarten in general, classroom learning uses centers and classrooms designed to use chairs and chairs. This is intended to make it easier for children to move and feel free to do activities that they like. Entering the initiation activities, the teacher gives 3 activities that must be completed by the child in one day. Activities chosen by the teacher based on what aspects will be developed.

The activities of motor skills carried out in core activities still use conventional models, namely children are required to write, color, draw, and other activities that make children less active. Several times the teacher applied the project based learning model to stimulate children's fine motor skills such as buttoning clothes, meronce, making mats, etc. In core activities, not all children feel at home lingering in activities that are monotonous and less challenging for children. learning activities carried out indoors also indirectly cause children to get bored and bored so they are less interested in learning activities.

The game equipment in the classroom is indeed quite a lot, except that children are allowed to play when they have completed their assignments. This sometimes makes children upset and feel bored so that the results of child-made performance are not done optimally. There are 2 teachers who are in the class for each class with 15 children. Parents of children also do not wait as long as school children, only come when morning and then pick up when afternoon or evening.

From the three schools where the research was conducted, TK UGM Mosque and TK Salman Alfarisi 2 had a pretty beautiful school yard with lots of trees and plants that made the school environment look more beautiful. The advantage that children get from being in a natural learning environment is that children can automatically be more free to carry out physical motor activities they want to do. A natural environment also brings positive value in terms of the peace of mind of children when playing. other than that, the natural environment is also one of the factors that support children to learn through concrete objects.

Whereas TK ABA Karangmalang only has a page that contains children's game tools. due to limited land and the position of schools located on the roadside, teachers and parents must be more careful in increasing their supervision of children. The playing field is also limited, namely from the front of the school to the fence, which is mostly covered by ceramics and stone. This also affects the playing pattern of children who are used to playing in a clean place. So that when taken to a natural and free place, not all children want to play especially when the place is not sterile.

Result

The observations show that (1) learning activities use a lot of classrooms, (2) motoric activities of children outside the room are limited to certain times, (3) children are bound to tasks resulting in limited children's time to play, (4) underutilized natural environment for stimulate children's motor skills, (5) not all children want to play outdoors, (6) learning activities are too monotonous so that the child's time is only done in the classroom. This fact shows that children need a new learning model that can give children the freedom to move, do activities they like, and choose their own playing environment that children enjoy both indoor and outdoor.

One of the new facts found in the field is that the TK of the UGM Mosque implements a full day school system which is currently experiencing many pros and cons. The pro said that full day school can help working parents. That is, parents can focus on working while children's activities can be controlled by the school. While the education experts who contradicted this policy assessed that the application of this full day school was a form of error in addressing education and schooling. As if education is synonymous

with school, even though the true meaning of education is far wider. Education can be done at home, school, and in the community. The relevance of the full day school system applied by schools with nature-based learning lies in the absence of differences in the patterns of stimulation given to children. Schools that are the same as the less optimal management of the natural environment do not have any impact on the child even though the child is in school all day. Thus, school is only one element in education. Many empirical evidence shows that successful people are not only academically good people who are good at school, but who have good life skills.

In order to optimize the stimulus for aspects of child development, the researchers conducted several activities that involve children plunging directly to interact with nature. Motor activity is an activity that is rarely done by children, so many children are interested in trying to join in the game. This learning model is designed not to force the child to join in, but the teacher still encourages each child to play. at the beginning of the activity, the teacher also explains in advance what activities the child will do, where they do it, how the process, to what materials and infrastructure are used to play. the teacher's strategy that does not impose the wishes of this child was responded to well by the child. finally there are only a few children who live in the class because they don't want to play outdoors.

Activities carried out related to stimulation of motoric skills in children were categorized into fine motor activities and gross motor skills. The fine motor activities include doing crafts: cutting leaves, fruits and vegetables with scissors, glue, kneading, archery, weaving, meronce, playing with stones, wood or the like, building sand towers or building

blocks, dressing dolls or small figures using natural material accessories. Whereas gross motoric activity carried out by children is climbing branches and trees, running around, playing catching and

chasing, playing hide and seek, playing outside, for example: in the garden, in sand dunes, in playgrounds, swimming to playing with various kinds of balls.

Tabel 2. Motor Activity by Category

Item	Fine Motor			Gross Motor	
	Crafts	Building	Toys	Outdoor Games	Outdoor Sports
Fine Motor Activity					
1. does handcrafts: cuts things out with scissors, glues, kneads	.75	.4	.30	-	-
2. paints or sketches with a pencil or brush, etc.	.65	.0	.10	-	-
3. ties knots, bows, weaves, threads beads	.75	.2	.10	-	-
4. plays with lego, blocks or similar	.50	.5	.07	-	-
5. builds towers or the likes with building blocks	.35	.5	.08	-	-
6. plays with small toys, such as small figures (e.g. toy soldiers)	.12	.0	.80	-	-
7. plays with medium-sized toys, for example, stuffed toys	.35	.0	.75	-	-
8. dresses up dolls or small figures	.60	.5	.65	-	-
Gross Motor Activity					
1. Climbs	-	-		.79	.20
2. runs around, plays catch and chase	-	-		.78	.30
3. plays hide and seek	-	-		.70	.15
4. plays outside, for example, in the garden, in the sandpit, at the playground	-	-		.68	.25
5. goes swimming	-	-		.10	.85
6. rides a scooter	-	-		.36	.67
7. plays with a ball, soccer ball, table tennis, etc.	-	-		.15	.70

After doing motor activities for 4 weeks with a frequency of 3 times a week, the results showed that children began to actively use their natural environment as a playground. Some children who initially don't want to play outside the room finally want to come into play because they see the response from their friends after playing outside. The following data show that some fine and rough motor activities

have been shown to be effective in improving children's motor skills. fine and rough motoric activities are categorized again into several aspects, namely handicrafts, buildings, toys, outdoor games and outdoor sports.

The instrument of data collection uses 15 items of statements that have been validated by several experts. It takes a normal curve to see an increase in a child's

motor skills within 3 weeks. The assessment scale uses only 3 categories, namely not meet (low), partially meet (average), and fully meet (high).

$$\begin{aligned}\bar{x} &= (\text{Score min} + \text{score max}) / 2 \\ &= (15 + 45) / 2 \\ &= 30\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{SD} &= (\text{Max score} - \text{score min}) / 6 \\ &= 45/6 \\ &= 7,5\end{aligned}$$

Category:

Not meet (Low)	= > 25
Partially meet (Average)	= 25-35
Fully meet (High)	= 45 <

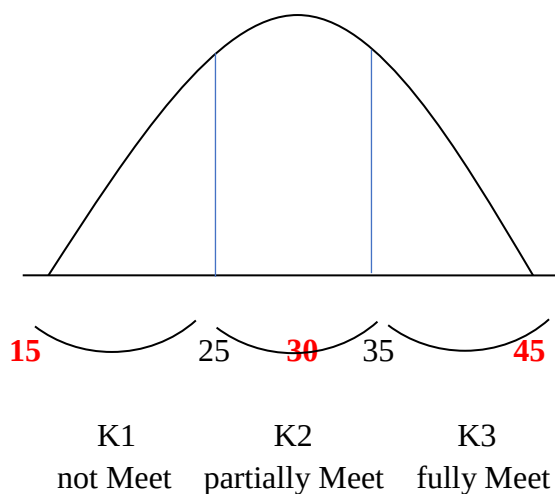


Figure 2. Curve of Normality

Various motor activities carried out by children have certain advantages and disadvantages in each category. Data from the research show that, one motor activity is only superior and is characteristic of one category, whether it is fine motor or gross motoric. If educators and parents want to optimize fine motor skills as well as gross motor skills at the same time, it takes practice and routine motor activities to be interspersed between fine motor activity

and gross motoric activity. The initial value of a child's basic skills is quite low. As seen on the normal curve above with 3 categories of child motor skills, basic skills of children before being given a relatively low nature-based learning model that is 15 points. While the average value is 30 and the highest value of children's ability after being given treatment is 45 and above. The experimental class data for more details are presented in the table below.

Table 3. Description of Experimental Class Data

Eksperim ent Class	<i>Pret est</i>	<i>Postt est</i>	Avera ge	Low est Scor e	High est Score
Week 1	17,6	23,1	20,4	791	1043
Week 2	22,3	30,7	26,4	1002	1379
Week 3	34,6	42,6	38,6	1557	1919

Based on data accumulated in the form of the value of the pretest and posttest of a child's motor activity, it was found that there was a significant increase every week. In the first week, if guided by the normal curve, children's motor skills are still included in the low category, which is an average of only 20.4. Then began to increase children's motor skills in the second week. The average motoric skills of children reached a value of 26.4, which means it belongs to the medium category. This is a fairly rapid development. The average data on motoric skills of children in the week when it was very satisfying was 38.6 which belonged to the high category. This shows that the implementation of nature-based learning models succeeded in increasing motor skills of 45-year-olds.

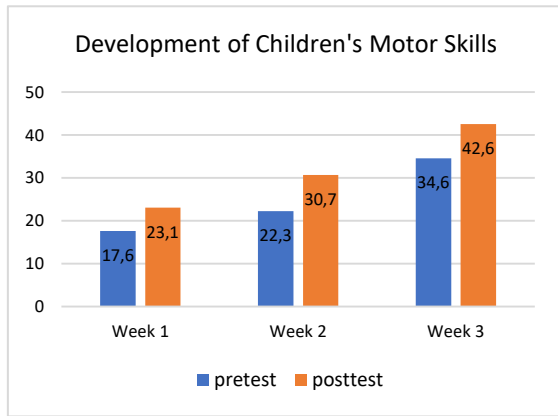


Figure 3. Chart of Development of Children's Motor Skills

The results of observations made also showed that basically all children like to learn new things related to nature. It's just that it takes time to adapt and leave the habit with learning that is monotonous and too dictates the wishes of children. Of the 45 children from 3 kindergartens involved in the study, it was found that in the first week 1/3 of the children wanted to join the game outside the classroom using natural materials. This is because children prefer to do outdoor activities. In the following week, children's interest in motor activities in the natural environment increased. This is seen from almost 80% of the number of children who want to join in participating in motoric activities with nature. After being interviewed, it turned out that the child was interested in doing outdoor activities because he saw his friend who was always happy after playing from outside. Then in the last week of the study, 40 children were willing to play outside the classroom and do motoric activities with nature. 5 other children who refused to play outdoors with Alama due to parents being too sensitive to forbid children to play dirty and children who really preferred to play in class.

Table 4. Test of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,093	45	,200*	,949	45	,480
Posttest	,134	45	,410	,898	45	,100

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Based on the results of the significance of the pretest and posttest data contained in the above table, it was found a significance of 0.200 which means greater than 0.05. This shows that the data is normally distributed. Furthermore, to test the effectiveness of nature-based learning models, it was analyzed using paired T Tests.

Table 5. Paired Sample T Tests

		Paired Differences					t	df	Sig. (2- tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest – posttest	-8,04	,767	,114	-8,27	-7,81	-70,3	44	,000

The results of the calculation of the t-test using SPSS Version 22. The results of the pretest and posttest have a value of $p = 0,000 < 0,05$, then H_0 is rejected (H_a accepted). These results indicate a significant increase in pretest and posttest activities because of the influence of nature-based learning models. These results indicate that there is an effect of using natural-based learning models to improve children's motor skills.

Discussion

Based on the results of the study by implementing a nature-based learning model for children, it can be stated that nature-based learning models effectively improve fine motor and gross motor skills of children. The principle of nature-based learning, which is learning about nature,

learning to use nature and learning with nature, which is then adapted to motor activities, has a special attraction for children. Children can be themselves and are free to choose what activities they like through this learning model. The following is an explanation related to the results of the study.

First, children learn through playing. All the things that make a child love are something that is basically a characteristic and need for a child. Playing is an important part that cannot be ruled out in the process of child development. Whatever type of game children do, there are always ways that make children feel free and find what children want. This is consistent with what is said (Samuelsson, Carlsson, Samuelsson, & Carlsson, 2008; Anderson-McNamee & Science Agent, Cascade County, 2010; Jackman, 2011; Huang, 2003) that children learn through play. Conventional learning models that seem to limit the desires and creativity of children should be avoided for optimization of child development. Therefore, the nature-based learning model that is designed in accordance with the characteristics and needs of children is very effective applied as a form of efforts to optimize child growth and development.

Second, children learn according to their age and individual abilities child. mentioned in (NAEYC, 2009) that children have different chronology of mastery of development in the same age and have different speeds in understanding an experience. This is clear enough to prove that every child is different from their potential and characteristics. There is no need to impose children's abilities in accordance with the standards possessed by educators and parents because each child's children have their own standards to be said to be successful. Therefore, the nature-based learning model is very

supportive for children to carry out motor activities according to their needs and abilities. One thing that is also important to hold in the process of child development is the selfishness of educators and parents to optimize aspects of child development in accordance with their wishes.

Third, children learn through concrete objects. Learning to use natural materials as one of the principles of a nature-based learning model strongly supports children to learn to use concrete objects. All natural materials used by children to learn and play are objects that are not far away from the reach of children so they are easy to find. With the existence of concrete objects, children can use all five senses to be active, which is also important as a manifestation of the stimulation of child development. This is consistent with (Miller, 1996) statement that children learn through interaction with learning tools.

Fourth, child-centered learning. Activities that are in the nature-based learning model are indirectly designed so that children who are active in the learning process. The teacher's role is only to oversee and provide clear direction and guide the child to remain in the right behavior. Although children are free to choose the activities they want to do, but the teacher still plays an important role in terms of directing and guiding during the process of the activity. This is so that the child is not mistaken about what he sees and learns. The characteristics of children's learning are in accordance with (Ridgway & Quinones, 2012) that educators are in charge of guiding, suggesting and expanding but not to control or command.

Fifth, children get direct experience through interesting learning. This is supported by (Miller, 1996; NAEYC: 2009) statement that children learn through integrated experience. Therefore, natural

material based learning models are packaged in such a way that is attractive to children. interesting activities make children happy to carry out activities without the need to be forced or feel threatened because of fear.

Sixth, children go through the level of development by carrying out challenging activities. Children are individuals who are full of ambition and always feel curious, especially when something new is found. Based on these characteristics, nature-based learning models are designed so that children are able to explore, discover new things, practice analyzing objects, and conduct experiments with all available natural facilities. Challenging activities such as climbing, jumping, etc. make the soul of a child called to dare to take risks to fulfill the desire to solve challenges. (Dolya, 2009; Bodrova & Leong, 2013) state that children try to get past their level of development through challenging activities. Challenging activities are given so that children are interested in going through the next stage of development.

The implementation of natural based learning models is designed to improve motor skills in early childhood so that they try to provide learning services that are appropriate to the needs of early childhood. Educators and parents also will not run out of ideas in making an activity program to improve children's motor skills because nature has been very helpful as a place, tool and media to stimulate child development.

CONCLUSION

Nature-based learning models have proven to be more effective in improving children's motor skills than conventional learning models. The activities carried out on nature-based learning models actually

provide new experiences for children's motor activities such as making crafts, constructing buildings, using toys, doing outdoor games and outdoor sports. This is because in the PBA Model there is an attraction and process that is able to accommodate the child's learning characteristics. In addition, the PBA Model is a learning model that has the principle of learning about nature, learning by using nature, and learning with nature. Activities in learning PBA models emphasize the freedom of children to choose activities based on the desires and interests of children. These activities involve all the limbs and the five senses of the child so that the child's development process can occur more quickly and optimally. Nature-based learning models can also be used as material for further research to develop aspects of child development such as cognitive, language, art, and social emotional.

ACKNOWLEDGMENT

Special thanks to the beloved campus of Yogyakarta State University and the Postgraduate Program which have been very helpful in supporting the completion of this article. Do not forget the many thank you for the thesis supervisor, namely the Sutapa Stage, who guided the author to the completion of this article. The last article this author presents to both parents is the biggest inspiration in all things.

REFERENCES

- Alim, M. L. (2015). Upaya Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Melambungkan dan Menangkap dengan Berbagai Media Anak Usia Dini Di TK Al- Fajar Pekanbaru, 83–93.

- Anderson-McNamee, J. K. M. E. F. and C., & Science Agent, Cascade County, and S. J. B. (2010). The Importance of Play in Early Childhood Development MontGuide.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2013). Play and Self-Regulation , essons from 6ygotsky s, 6(1), 111–123.
- Castetbon, K., & Andreyeva, T. (2012). Obesity and motor skills among 4 to 6-year-old children in the united states : nationally- representative surveys.
- Dolya, G. (2009). Vygotsky in Action in the Early Years The ‘ Key to Learning ’ curriculum.
- Dwirahmah, E. (2013). PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta lembaga pendidikan , baik pendidikan formal pendidikan non diamanatkan oleh diberbagai keberhasilan di masa depan ”. Hal muda , bahwa secara alami dilaksanakan dengan cara bermain.
- Huang, R. (2003). What Can Children Learn Through Play ? Chinese Parents’ Perspective of Play and Learning in Early Childhood Education, 12–19.
- Iivonen, S., & Sääkslahti, A. K. (2013). Early Child Development and Care Preschool children’s fundamental motor skills : a review of significant determinants. *Early Child Development and Care*, 0(0), 1–20. <https://doi.org/10.1080/03004430.2013.837897>
- Jackman, H., Beaver, N., & Wyatt, S. (2014). *Early education curriculum: A child's connection to the world*. Cengage Learning.
- Miller, R. (1996). *The developmentally appropriate inclusive classroom in early education*. Delmar Publishers.
- Moore, R. C., & Cooper, A. (2014). *Nature Play & Learning Places*.
- National Association for the Education of Young Childhren (NAEYC). (2009). *Developmentallty appropriate practice in early childhood programs serving children from birth trough age 8: A position statetmen of the National Association for the Education of Youg Children*.
- Ridgway, A., & Quinones, G. (2012). How do Early Childhood Students Conceptualize Play-Based Curriculum ?, 37(12).
- Samuelsson, I. P., Carlsson, M. A., Samuelsson, I. P., & Carlsson, M. A. (2008). The Playing Learning Child : Towards a pedagogy of early childhood The Playing Learning Child : Towards a pedagogy of early childhood, 3831. <https://doi.org/10.1080/00313830802497265>
- Silberman, Mel. (2009). *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sujiono, Bambang. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nurani, Tampiomas, Clony, dan Syamslatin, Evira. (2007). *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Wiliam, D. (2010). The role of formative assessment in effective learning environments. *The nature of learning: Using research to inspire practice*, 135-155.
- Wulansari, B. Y., & Sugito. (2016). Pengembangan model pembelajaran berbasis alam untuk meningkatkan kualitas proses belajarak usia dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3, 16–27.
- Yusnira. (2015). Pengelolaan Pembelajaran melalui Bermain Pasir Dan Air Pada Sentra Bahan Alam di PAUD Insan Kamil Bangkinang Kampar, 1, 161–168.
- Zurek, A., & Torquati, J. (2014). Scaffolding as a Tool for Environmental Education in Early Childhood, 2(1), 27–57.

Alternative Stimulasi Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif

Sri Tatminingsih✉

Program Studi PG-PAUD, Universitas Terbuka

Abstract

A comprehensive game based learning model was developed by combining constructive, educational and traditional games. The implementation of this model is integrated in integrated learning strategies and is designed in such a way that it can be applied in kindergarten (TK). The game tools used are developed with the concepts contained in cognitive abilities, such as: color, shape, numbers, letters, sequences and classifications. The implementation strategy is structured in accordance with the concept. Implementation trials were carried out formatively in small groups and large groups conducted in July-September 2015 at TK Fithria in South Jakarta, Indonesia. Subjects in small group trials were teachers and children in group B. The results showed an increase in cognitive abilities of kindergarten children in group B after the application of comprehensive game-based learning. This model is an alternative learning that can be applied in the center and group and classical models. Although it can help stimulate children's abilities, the role of the teacher as a learning facilitator cannot be replaced with any media.

Keywords: *Alternative Stimulation; Cognitive Children Ability; Comprehensive Games; Kindergarten*

Abstrak

Model pembelajaran berbasis permainan yang komprehensif dikembangkan dengan menggabungkan permainan yang konstruktif, edukatif dan tradisional. Implementasi model ini terintegrasi dalam strategi pembelajaran terpadu dan dirancang sedemikian rupa agar dapat diterapkan di Taman Kanak-kanak (TK). Alat permainan yang digunakan dikembangkan dengan konsep-konsep yang terkandung dalam kemampuan kognitif, seperti: warna, bentuk, angka, huruf, urutan dan klasifikasi. Strategi implementasi disusun secara terstruktur sesuai dengan konsepnya. Uji coba penerapan dilakukan secara formatif dalam kelompok kecil dan kelompok besar yang dilakukan pada bulan Juli- September 2015 di TK Fithria di Jakarta Selatan, Indonesia. Subjek dalam ujicoba kelompok kecil adalah guru dan anak kelompok B. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak-anak TK kelompok B setelah penerapan pembelajaran berbasis permainan yang komprehensif. Model ini merupakan alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan dalam model sentra maupun kelompok dan klasikal. Meskipun dapat membantu menstimulasi kemampuan anak, peran guru sebagai fasilitator pembelajaran tidak dapat digantikan dengan media apapun.

Kata Kunci: *Alternatif Simulasi; Kemampuan Kognitif Anak, Permainan Komprehensif, Taman Kanak-Kanak*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2019

✉Corresponding author :

Address : Jl. Cabe Raya- Pamulang-Tangerang Selatan

Email : tatmi@ecampus.ut.ac.id

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)

ISSN 2549-8959 (Media Online)

PENDAHULUAN

Banyak cara yang dilakukan oleh seorang pendidik untuk membantu anak didiknya mengembangkan seluruh potensinya. Setiap pendidik memiliki cara tersendiri untuk membantu menstimulasi setiap aspek perkembangan anak didiknya. Cara yang dilakukan bisa saja berbeda atau sama untuk setiap aspek perkembangan dan setiap anak bisa saja mendapatkan stimulasi yang sama atau berbeda untuk setiap aspek perkembangannya. Oleh karenanya suatu bangsa memiliki kurikulum yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai acuan dalam menstimulasi perkembangan anak-anak didiknya. Demikian juga dengan pendidikan pada anak usia dini. Ada kurikulum yang berlaku secara nasional di Negara Indonesia.

Kurikulum PAUD ini digunakan sebagai acuan bagi lembaga PAUD termasuk di dalamnya adalah Taman Kanak-kanak untuk membantu anak didik yang berusia 0-6 tahun mengembangkan seluruh potensinya. Meskipun demikian, pendidik di PAUD memiliki kebebasan untuk memilih cara atau metode atau strategi yang akan diterapkan pada anak didiknya.

Dalam kurikulum PAUD tahun 2013, aspek perkembangan anak usia dini yang harus dikembangkan meliputi aspek fisik-motorik, kognitif, bahasa, seni, sosial-emosional, dan nilai-nilai moral dan agama. Semua aspek ini harus dikembangkan secara simultan dan berkelanjutan. Oleh karenanya pendidik perlu menyusun strategi sebaik mungkin agar seluruh aspek perkembangan anak ini dapat berkembang sesuai dengan tahap perkembangan setiap anak dan indikator masing-masing aspek.

Perkembangan kognitif, merupakan salah satu aspek yang cukup intensif dikembangkan pada anak usia dini di Indonesia. Hal ini dikarenakan masih banyak orang tua yang beranggapan bahwa anak yang memiliki kemampuan kognitif yang tinggi dianggap sebagai anak cerdas yang akan berhasil pada kehidupannya kelak. Oleh karenanya hampir di semua lembaga PAUD di Indonesia menerapkan porsi yang cukup besar dalam kegiatan pengembangan kemampuan kognitif. Unsur-unsur kemampuan kognitif menurut Beaty dalam (Maxim, 1993) yang dikembangkan tersebut meliputi konsep bentuk, warna, ukuran, classification dan seriation.

Sedangkan tujuan pengembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini diarahkan pada kemampuan 1) auditori yaitu kemampuan yang berhubungan dengan bunyi atau indra pendengaran, 2) visual yaitu kemampuan yang berhubungan dengan penglihatan dan persepsi terhadap lingkungan, 3) taktil yaitu kemampuan yang terkait dengan indra peraba, 4) kinestetik yaitu keterampilan dalam gerakan motorik halus dan kasar, 5) aritmatika yaitu kemampuan dalam berhitung, 6) geometri adalah kemampuan yang berhubungan dengan bentuk, ukuran dan warna, serta 7) sains permulaan adalah kemampuan saintifik dan pemecahan masalah secara sederhana (Nurani, 2015)

Sementara itu Dodge, Diane dan Colker, Laura J menyatakan bahwa perkembangan kognitif meliputi beberapa kemampuan, yaitu: 1) *to acquire learning dan problem solving skills*; 2) *to expand logical thinking skills*; 3) *to acquire concepts and information leading to a fuller understanding of the immediate world*; 4) *to demonstrate skills in make believe play*; 5) *to expand verbal communication skills*; 6) *to develop*

beginning reading skills; and 7) to acquire beginning reading skills (Diane T Dodge and Laura J Colker, 2001)

Stimulasi yang dilakukan terhadap perkembangan kognitif ini dilakukan melalui bermain dan permainan. Hal ini sesuai dengan salah satu prinsip pengembangan pada anak usia dini yaitu dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan dan sesuai dengan tingkat usia perkembangannya. Oleh karenanya dikembangkanlah permainan komprehensif guna menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini dengan cara yang menarik dan menyenangkan dengan alat permainan yang disebut Stik Berwarna.

Permainan komprehensif disini merupakan gabungan dari tiga jenis permainan, yaitu permainan konstruktif, permainan edukatif dan permainan tradisional. (Hurlock, 1997) mengemukakan bahwa bermain konstruktif adalah bentuk bermain yang menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya. Sedangkan permainan edukatif menurut (Tedjasaputra, 2001) adalah permainan yang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan, dengan ciri-ciri: bersifat multiguna, ditujukan pada anak prasekolah, berfungsi mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, aman, mengaktifkan anak dan bersifat konstruktif. Permainan tradisional menurut (Danandjaya, 1987) adalah salah satu *folklore* yang beredar secara lisan dan turun temurun dengan banyak variasi, usianya sudah tua, tidak diketahui asal usulnya dan tidak diketahui siapa pencipta permainan tersebut. Permainan tradisional yang diadopsi dalam permainan komprehensif disini adalah permainan domino, yaitu mencakup cara bermain dan bentuk kartunya.

Jadi permainan komprehensif yang dimaksud dalam artikel ini adalah alat permainan (Stik Berwarna) yang menggabungkan permainan konstruktif, edukatif dan tradisional yang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan yang dapat melibatkan anak secara aktif, bersifat membangun dan memberikan kesempatan pada anak-anak untuk mengembangkan kemampuannya secara efektif dan sistematis. Cara bermainnya memodifikasi permainan domino dan terbuat dari kayu dengan bentuk dan ukuran sedemikian rupa berjumlah 95 keping.

Alat permainan komprehensif ini berbentuk seperti kartu domino namun terbuat dari kayu ringan dengan mengandung unsur warna dasar (merah, kuning, biru, hitam dan putih), mengandung unsur angka (angka 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10), mengandung huruf alphabet mulai dari a sampai z (a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, r, s, t, u, w, y), mengandung bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, persegi panjang, persegi, silinder, kubus dan jajaran genjang dan mengandung unsur operasi matematika, seperti +, -, :, dan x. Alat permainan ini aman dan sesuai dengan ukuran tangan anak dan sesuai dengan tingkat perkembangan dan usia anak.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan paradigma kualitatif deskriptif dengan metode *research and development* yang dikembangkan oleh (Walter R Borg and Gall, M Darmien., 2007) yang terdiri dari 9 tahapan, yaitu meliputi: 1) *identify instruction goal(s)*; 2) *conduct instructional analysis*; 3) *analyze learner and context*; 4) *write performance objectives*; 5) *develop assessment*

instruments; 6) develop instructional strategy; 7) develop and select instructional materials; 8) design and conduct formative evaluation of instruction; and 9) revices instruction. Namun isi artikel ini hanya merupakan hasil dari tahap ke 8 yaitu *design and conduct formative evaluation of instruction*. Pengembangan model pembelajaran dan alat permainan telah dilakukan pada tahap 1 hingga 7 (Suparman, 2014).

Uji coba penerapan alat ini secara formatif telah dilakukan dalam kelompok kecil selama delapan pertemuan pada bulan Juli – Agustus 2015 dan kelompok besar selama 12 pertemuan pada Agustus-September 2015 di TK Islam Fithria Jakarta Selatan. Subjek dalam ujicoba Kelompok kecil adalah guru dan 8 anak kelompok B dan Subjek kelompok besar adalah guru dengan satu kelas kelompok B yang berjumlah 14 anak. Analisis data tentang proses penggunaan alat permainan menggunakan deskriptif kualitatif dengan catatan lapangan dan efektivitasnya dianalisis dengan persentase dan uji-t terhadap hasil asesmen awal dan asesmen akhir pada kemampuan kognitif anak menggunakan instrument asesmen kemampuankognitif yang telah dikembangkan peneliti sebelumnya

Hasil penelitian tentang permainan matematika pernah dilakukan oleh Ratih Permata sari pada tahun 2013 menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru menggunakan konsep belajar melalui bermain baik di dalam maupun di luar secara individu atau dalam kelompok. Bermain melalui permainan dirancang dengan minat anak dan konsep yang menarik, menghasilkan rasa senang dan memprioritaskan proses daripada hasil. Kegiatan juga dirancang dengan keterlibatan aktif anak-anak dan hasil lainnya menunjukkan bahwa esensi dari

kegiatan bermain matematika termasuk perasaan senang, demokratis, aktif, tidak ditegakkan, dan independen ke dalam jiwa setiap kegiatan (Sari, 2013). Hasil penelitian ini menginspirasi peneliti untuk mengembangkan model pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak, termasuk di dalamnya adalah kemampuan matematika melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, membuat anak aktif dan memunculkan kebebasan bagi anak untuk bermain.

Atin Fatimah (Fatimah, 2014) menyatakan bahwa cara bermain anak-anak dapat mendukung pengembangan dasar-dasar kecerdasan logis-matematis. Penelitian mengamati anak-anak muda dari 4-5 tahun dalam kegiatan blok dan berusaha untuk belajar tentang minat dan pertanyaan matematika spontan mereka. Prasekolah mengeksplorasi klasifikasi, pencacahan, perbandingan besar, dan pola dan bentuk. Hasilnya: frekuensi terbesar adalah dalam pola dan bentuk (21%), magnitue (13%), enumerasi (12%), dinamika (5%), hubungan spasial (4%) dan klasifikasi (2%). Hasil lain menunjukkan bahwa peningkatan magnitudo (60%) adalah penghitungan terbesar, diikuti enumerasi (55%), klasifikasi (51%), dan pola dan bentuk (50%). Hasil penelitian ini mendasari peneliti untuk mengembangkan alat permainan yang mengandung konsep-konsep kognitif, seperti warna, ukuran, bentuk, klasifikasi, seriasi dan symbol-simbol matematika

Erina Dwi Rahmah, (Rahmah, 2013) melakukan penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sains dengan pendekatan inkuiri dapat meningkatkan kreativitas anak-anak dalam menggambar dan bermain bermain. Hasil penelitian ini ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata kreativitas. Peningkatan skor ini paling cepat terjadi pada siklus 2. Pada siklus I meningkat 2,65 atau 5,59%, sedangkan pada siklus 2 sebesar 3,60 atau 7,20%. Sedangkan dalam bermain playdough, peningkatan paling cepat juga terjadi pada

siklus 2. Pada siklus pertama meningkat 3,05% atau 6,77% dan siklus kedua 5,95 atau 12,38%.

Penelitian (Aisyah, 2017) yang bertujuan membuktikan apakah permainan warna yang diberikan kepada siswa TK dapat meningkatkan kreativitas anak dalam mewarnai gambar. Aisyah melakukan penelitian dengan mengumpulkan data berupa daftar periksa dan teknik observasi dan dilakukan analisis statistic sederhana dengan menemukan persentase. Kedua penelitian ini menginspirasi peneliti untuk melakukan penelitian yang dapat mengembangkan kreativitas anak, dimana kreativitas merupakan salah satu dimensi dalam kemampuan kognitif yang perlu distimulasi dalam perkembangan anak usia dini.

Mufarizuddin melakukan penelitian untuk mengetahui peningkatan kemampuan kecerdasan matematis logika melalui permainan kartu nomor pada grup B di TK Pembina Bangkinang Kota. Subjek penelitiannya adalah anak-anak kelompok B (sebanyak 20 anak) dan guru TK pada tahun pelajaran 2015/2016. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data menggunakan persentase dengan teknik deskriptif (Mufarizuddin, 2017). Penelitian ini memiliki fokus penelitian tentang logika matematika pada subjek anak kelompok B. Seperti juga penelitian yang peneliti lakukan, memiliki subjek yang sama meskipun fokusnya tentang kemampuan kognitif, dimana di dalamnya terdapat pula unsure logika matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

UjiCoba kelompok Kecil

Ujicoba kelompok kecil dilakukan di TK Islam Fithria Jalan Pondok Pinang III Kebayoran Lama Jakarta Selatan. Ujicoba ini dilakukan terhadap 8 anak

Kelompok B 2 dengan wali kelas Ibu Tri Rahayu, S.Pd. Ke delapan anak ini dipilih secara acak dari 12 anak didik yang berada di kelompok B2. Meskipun yang dijadikan subjek penelitian hanya delapan anak namun semua anak dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran yang sama termasuk saat kegiatan pembelajaran dengan alat permainan Stik Berwarna. Hal ini dilakukan agar anak-anak tidak ada yang merasa iri atau menangis. Pemilihan subjek penelitian secara random.

Ujicoba kelompok kecil ini dilakukan mulai hari Senin tanggal 3 Agustus 2015 sampai 14 Agustus 2015. Kegiatan pembelajaran dilakukan mengikuti putaran sentra. Hal ini dilakukan karena TK Islam Fithria menerapkan pembelajaran dengan sistem sentra. Sentra yang dimiliki oleh TK ini ada empat sentra, yaitu: sentra persiapan, sentra balok, sentra bahan alam dan sentra imtaq (iman dan taqwa). Setiap sentra dipegang oleh satu orang guru sebagai penanggung jawab. Sementara itu setiap guru bertanggung jawab atau menjadi walikelas pada satu kelas saja. Setiap kelas akan belajar di sentra yang berbeda setiap harinya dan jadwal pembagian kelas untuk masuk sentra disusun setiap satu bulan sekali dengan memperhatikan kalender dan hari libur nasional.

Pada ujicoba kelompok kecil ditemukan bahwa kemampuan kognitif anak-anak distimulasi melalui proses dalam model ini. Data hasil evaluasi formatif menunjukkan bahwa setiap anak mengalami peningkatan dalam kemampuan kognitifnya. Meskipun besarnya tidak terlalu tinggi namun tetap tampak bahwa setiap anak mengalami kemajuandenganadanya peningkatan sebesar 3,39% hingga 8,76%

Hasil perhitungan uji-t terhadap kemampuan kognitif menunjukkan uji beda rata-rata berpasangan antara data pretes

dan postes terlihat ada perbedaan yang signifikan ($p\text{-value} < 1\%$) sebesar 0.272 point. Hal ini berarti bahwa ada peningkatan kemampuan kognitif anak setelah dilakukan penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif secara signifikan.

Setelah dikaji lebih lanjut, ditemukan bahwa setiap anak menunjukkan perbedaan dalam indikator yang mengalami peningkatan. Ananda Al, misalnya. Peningkatan yang dialaminya terdapat pada indikator yang menyatakan bahwa a) anak lebih sering bertanya “mengapa”, b) anak mau mencoba cara-cara baru dalam bermain, c) anak dapat menjawab pertanyaan guru lebih cepat dan lebih benar, d) anak dapat menunjukkan gambar atau bentuk atau huruf yang sama baik bentuknya maupun warnanya, e) anak dapat memilah 4-5 benda berdasarkan warna, bentuk dan ukurannya, f) anak dapat mengurutkan balok, benda berbentuk geometri, atau melengkapi gambar berbentuk geometri berdasarkan ukuran, urutan dan bentuknya

Uji Coba Kelompok Besar

Ujicoba kelompok Besar dilakukan di TK Islam Fithria Jalan Pondok Pinang III Kebayoran Lama Jakarta Selatan. Ujicoba ini dilakukan terhadap satu kelas anak Kelompok B 1 dengan wali kelas Ibu Salis Wiwitri, S.Pd. Satu kelas anak kelompok B1 berjumlah 14 anak. Uji coba program yang dilakukan terhadap calon pengguna program sebelum program tersebut diterapkan dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya. Ujicoba lapangan kelompok besar ini dilakukan terhadap satu kelas kelompok B di TK Islam Fithria dengan guru-gurunya. Ujicoba lapangan ini dilakukan selama 12 kali pertemuan (tiga kali putaran sentra) dengan menerapkan model pembelajaran berbasis permainan komprehensif

menggunakan alat permainan Stik Berwarna. Proses penerapan mengacu pada panduan dan alat permainan komprehensif. Ujicoba dilakukan sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti. Temuan yang didapat selama uji coba kelompok besar adalah sebagai berikut.

- a) Kegiatan penerapan model pembelajaran berbasis permainan komprehensif dengan alat permainan Stik Berwarna cukup beragam dan dapat diterapkan pada sentra terutama sentra persiapan, sentra balok, sentra bahan alam. Pada sentra iman dan taqwa agak tidak relevan materi dan kegiatannya namun menurut guru sentra imtaq alat permainan ini dapat digunakan di sentra imtaq sebagai pengayaan.
- b) Kegiatan dengan alat permainan Stik Berwarna menambah wawasan guru dan memberikan alternative pembelajaran yang dapat diterapkan pada anak-anak kelompok B, khususnya untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak. Selain materinya yang sesuai untuk anak usia 5-6 tahun kegiatannya juga tidak membosankan dan disukai anak-anak.
- c) Dalam menyusun kegiatan setiap guru sentra perlu berkoordinasi antara guru kelas dengan guru sentra dan sesama guru sentra agar kegiatannya tidak tumpang tindih.

Pada Uji coba kelompok Besar, terjadi peningkatan kemampuan kognitif pada 11 anak yang menjadi subjek penelitian. Kesebelas anak tersebut mengalami peningkatan mulai dari 13,5% hingga 23,4%. Seperti juga pada uji kelompok kecil, peningkatan setiap anak terdapat pada nomor butir indikator kemampuan kognitif yang berbeda-beda. Meskipun demikian, ada tiga anak yang tidak mengalami peningkatan dalam

kemampuan kognitifnya. Setelah dikaji lebih lanjut, ketiga anak yang belum mengalami peningkatan dalam kemampuan kognitifnya, bukan berarti bahwa ketiga anak ini tidak mendapat stimulasi atau tidak mengalami peningkatan sama sekali. Dalam beberapa kemampuan seperti dapat menjawab dengan cepat, mengenal warna, angka dan huruf serta dapat mendengarkan saat guru menjelaskan, tetap mengalami peningkatan. Ketiga anak ini memang sejak awal sudah menjadi catatan bagi guru karena berbagai alasan. Anak H, sudah 3 tahun bersekolah di TK ini namun belum memiliki kemampuan seperti pada anak-anak seumurnya. Dia belum mampu berbicara dengan lancar dan cenderung tidak bisa lepas dari ibunya. Sedangkan K, merupakan murid pindahan dari daerah Jawa Tengah, sehingga belum memahami benar bahasa Indonesia dan masih sangat bergantung pada pengantarnya (neneknya). N merupakan anak yang sangat pendiam dan cenderung mudah menangis (cengeng) serta masih sangat bergantung pada guru dan ibunya. Jika ibunya tidak muncul di sekolah maka dia akan menangis sepanjang hari. Hal inilah yang mungkin menjadi penyebab belum terjadinya peningkatan dalam kemampuan kognitif, meskipun asumsi ini belum dapat dipastikan kebenarannya karena memerlukan penelitian lebih lanjut.

Berdasarkan hasil uji-t terhadap beda rata-rata berpasangan antara data pretes dan postes terlihat adanya perbedaan yang signifikan ($p\text{-value} < 1\%$) sebesar 0,425 point. Hal ini berarti bahwa ada peningkatan kemampuan kognitif anak setelah dilakukan penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif secara signifikan.

KESIMPULAN

Alat permainan stik berwarna yang merupakan bagian dari perangkat model pembelajaran berbasis permainan komprehensif dapat membantu guru TK dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak-anak kelompok B. Model pembelajaran ini dapat diterapkan pada pembelajaran sentra maupun pembelajaran klasikal kelompok. Satu hal penting dalam pembelajaran model ini adalah bahwa peran guru tidak dapat digantikan oleh media apapun.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada semua pihak yang berperan dalam proses penelitian ini. Terutama kepada Promotor yang telah membimbing selama proses penelitian. Segenap pimpinan dan civitas akademika Universitas Terbuka khususnya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Terbuka serta TK Islam Fithria Jakarta Selatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Diane T Dodge and Laura J Colker . (2001). *The Creative curriculum for Early Childhood*. Washington: Teaching Strategies. Inc.
- Aisyah, A. (2017). *Permainan Warna Berpengaruh terhadap Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi Vol 1 No 2 . Riau : Universitas Tuanku Tambusai.
- Danandjaya. (1987). *Folklore Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Fatimah, A. (2014). *Improving Logical Mathematical Intelligence Through Block Play*. *Prociding The Pasific Early Childhood Education Research Association: Living Harmony Throuhg Early Childhood Education and Care. 15th Annual Conference. August 8-10th* . Bali: ECERA.

Hurlock, E. (1997). *Child Development 6th Ed.* Tokyo: Mc.Graw Hill Inc. International Student Ed.

Maxim, G. (1993). *The Young Children: Guiding Children From Infancy Through The Early Years.* New York: Mc. Millan Publishing Co. .

Mufarizuddin. (2017). *Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B di TK Bangkinang.* Jurnal Obsesi Vol 1 No 1. Riau: Universitas Tuanku Tambusai.

Nurani, Y. (2015). *Metode Pengembangan Kognitif.* . Jakarta: Universitas Terbuka.

Rahmah, E. D. (2013). *Peningkatan Kreativitas melalui Pendekatan Inquiry dalam Pembelajaran Sains: Penelitian Tindakan di TK Bintang Kecil Kelompok B Tahun 2013).* Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 7 No. 2. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

Sari, R. P. (2013). *Kegiatan Bermain Matematika (Studi Kasus Kelompok A di TK RA Kartini Aisiyah 21, Kota Malang Tahun 2013),* Jurnal Pendidikan Usia Dini. Volume 7 No 2 November. . Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

Suparman, A. (2014). *Desain Instruksional Modern.* Jakarta, Jakarta, Indonesia: Erlangga.

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

Walter R Borg and Gall, M Darmien. (2007). *Educational Research. An Introduction.* New York:: Pitman PublishingInc.

Performa Kalimat Anak pada Masa Konstruksi Sederhana: Studi Kasus terhadap Anak Usia 4 Tahun

Mustika Yumi^{1✉}, Atmazaki², Erizal Gani³
Pascasarjana Universitas Negeri Padang

Abstract

This study aims to describe the types of sentences that children get during a simple construction period. A child's simple construction period takes place when a child is three to five years old. At this time the child has started the speech in the form of simple sentences. This type of research is qualitative research using descriptive methods. The data is processed using the refer-see technique with the help of recording and recording tools. The object of research in this study was a four year old girl who used Bahasa in everyday conversation. The data in this study are all four year old children's speech collected at different times. Analyzing is done in several stages, namely, speech transcribed in written form, inventoried, identified, classified, and collected. Based on the results of the study it was concluded that the utterances of four year olds or children who were in the period of simple construction were able to produce speech in various sentence forms. The sentence is in the form of declarative, interrogative, and imperative sentences. The sentence that often appears is a declarative sentence, while the one that rarely appears is an imperative sentence.

Keywords: *Acquisition; Sentence; Simple Construction*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis kalimat yang diperoleh anak pada masa konstruksi sederhana. Masa konstruksi sederhana seorang anak berlangsung pada saat seorang anak berusia tiga sampai lima tahun. Pada masa ini anak sudah mengawali tuturan dalam bentuk kalimat-kalimat yang sederhana. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Data diperoleh dengan teknik simak-lihat-cakap dengan bantuan alat rekam dan catat. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah seorang anak perempuan berusia empat tahun yang menggunakan bahasa Indonesia dalam percakapan sehari-hari. Data dalam penelitian ini adalah semua tuturan anak usia empat tahun yang dikumpulkan dalam waktu yang berbeda. Penganalisisan dilakukan dalam lima tahap, yaitu tuturan ditranskripsikan dalam bentuk bahasa tulis, diinventarisasi, diidentifikasi, diklasifikasikan, dan dikumpulkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tuturan anak usia empat tahun atau anak yang berada pada masa konstruksi sederhana sudah mampu menghasilkan tuturan dalam bentuk kalimat yang beragam. Kalimat tersebut berbentuk kalimat deklaratif, interogatif, dan imperatif. Bentuk kalimat yang sering muncul adalah kalimat deklaratif, sedangkan yang jarang muncul adalah kalimat imperatif.

Kata kunci: *Pemerolehan; Kalimat; Konstruksi Sederhana*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2019

✉Corresponding author :

Address : Padang, Sumatera Barat

Email : mustikayumi@yahoo.com

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

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

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial. Hal ini membuat manusia membutuhkan orang lain dalam kehidupannya. Manusia tidak mampu memenuhi kebutuhan hidupnya sendiri. Hal ini menyebabkan manusia saling ketergantungan satu dengan yang lainnya. Untuk menjalin hubungan tersebut, manusia menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Selain itu, menurut Elvira (Elvira, 2014) selain berfungsi sebagai alat komunikasi, bahasa juga berfungsi sebagai media untuk mengungkapkan emosi dan pikiran manusia. Hal ini juga terjadi pada anak-anak. anak-anak menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi dan media untuk mengungkapkan emosi baik positif ataupun emosi negatif.

Kemahiran bahasa anak dipengaruhi oleh faktor internal seperti: lingkungan anak, pendidikan orang tua, pola asuh, dan riwayat keluarga. Perkembangan bahasa setiap anak dapat terstimulus secara optimal jika lingkungan dan orang terdekat menstimulus dengan bahasa yang dimengerti anak. Kemahiran bahasa ini terjadi dalam proses pemerolehan bahasa (Joni, 2015).

Pemerolehan bahasa pada anak meliputi dua proses, yaitu proses kompetensi dan performansi. Kompetensi merupakan proses penguasaan tata bahasa yang berlangsung secara tidak sadar. Kompetensi menjadi syarat untuk terjadinya proses performansi yang terdiri dari proses pemahaman dan penerbitan kalimat yang didengar (Salnita, 2019)

Proses berbahasa pada anak melalui banyak tahapan. Septia (Septia, 2017) mengatakan bahwa bahasa pada anak diperoleh melalui proses alamiah yang dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor biologis dan faktor sosial (lingkungan). Faktor biologis adalah anak lahir dalam keadaan normal dan dibekali dengan

organ-organ yang lengkap seperti mata, telinga, hidung, mulut, dan lainnya. Faktor sosial adalah interaksi seorang anak dengan lingkungan di sekitar anak pada saat anak berada pada masa pemerolehan bahasa. Bahasa diperoleh anak tidaklah didapatkan secara langsung, melainkan diperoleh secara bertahap. Pemerolehan tersebut diawali sejak anak lahir yang telah dibekali alat pemerolehan bahasa. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Chomsky (Djuwarijah, 2017) bahwa setiap anak yang terlahir ke dunia dilengkapi dengan perangkat yang memungkinkan anak untuk memperoleh bahasa. Seperangkat peralatan tersebut dinamakan dengan peralatan pemerolehan bahasa atau *Language Acquisition Device (LAD)*. Dengan adanya LAD, seorang anak dipastikan akan memiliki kemampuan alamiah untuk berbahasa melalui tahapannya.

Tahapan dalam pemerolehan bahasa meliputi pemerolehan sintaksis. Menurut Maksan (Maksan, 1993) secara tradisional pemerolehan sintaksis pada anak dibagi atas empat tahap. *Pertama*, masa pra-lingual (0;0-0;10). pada masa ini, pemerolehan fonologi masih merupakan tahapan pasif yang dialami seorang anak. Anak hanya mendengarkan ucapan orang dewasa tanpa mengujarkan kalimat tersebut. *Kedua*, masa kalimat satu kata atau masa holofrase (1;0-2;0). masa ini, anak telah mampu mengujarkan maksudnya dengan satu atau dua kata saja. *Ketiga*, masa kalimat dengan rangkaian kata/ kalimat telegram (2;0-3;0). Pada masa ini, anak sudah mulai menggabungkan kalimat dua kata menjadi kalimat dengan tiga kata dengan mengikuti pola-pola tertentu. Keempat, masa konstruksi sederhana dan kompleks (3;0-5;0). masa ini, anak-anak telah mampu mengujarkan kalimat sederhana

dan berangsur-angsur menjadi kalimat yang kompleks.

Pemerolehan bahasa pada anak berlangsung dari usia 0;0 sampai 5;0 tahun. Pada rentangan usia tersebut, otak anak berkembang dan mudah menerima rangsangan dari luar dirinya yang diibaratkan anak seperti kertas putih yang belum ternoda (Dardjowidjojo, 2000). Perkembangan bahasa seorang anak akan berkembang secara baik akan dilihat dari kualitas dan kuantitas bahasa. Maka dari itu, pemerolehan bahasa pada anak harus mendapat perhatian dari orang tua dan lingkungan sesuai dengan tahapannya. Begitu juga, tahapan pada masa konstruksi sederhana. Pada tahapan konstruksi sederhana, seorang anak diharapkan sudah berada pada tataran pemerolehan sintaksis. Masa konstruksi sederhana pada anak berlangsung pada rentangan 3;0-5;0 tahun. Masa konstruksi sederhana adalah masa dimana anak telah mampu merangkai beberapa kata menjadi kalimat tunggal bahkan kalimat majemuk. Anak-anak sudah mulai dengan kalimat-kalimat yang sederhana dan berangsur-angsur menjadi kalimat kompleks. Hal senada juga diungkapkan Rasyid (Rasyid dan Pramesti, 2017) yang mengutakan bahwa anak usia 4;0 tahun telah mampu mengungkapkan kalimat tunggal dengan baik. Suardana dkk (Suardana, 2012) juga mengatakan bahwa memasuki usia 3 tahun seorang anak telah memasuki suatu tahap yang disebut sebagai tahap menghasilkan suatu konstruksi yang sederhana dan kompleks. Pada masa ini Anak mulai menghasilkan ujaran kata-ganda (*multiple-word utterances*) atau disebut juga ujaran telegrafis. Anak juga sudah mampu membentuk kalimat dan mengurutkan bentuk-bentuk itu dengan benar. Kosakata anak berkembang dengan pesat mencapai beratus-ratus kata dan cara pengucapan

kata-kata semakin mirip dengan bahasa orang dewasa.

Berdasarkan pengamatan penulis terhadap seorang anak berusia empat tahun yaitu Farhana, diketahui memiliki kelebihan dalam berbicara jika dibandingkan dengan anak-anak seusianya. Anak tersebut telah mampu mengungkapkan kalimat-kalimat yang bermakna dan mengujarkan kalimat seperti kalimat orang dewasa. Dalam proses pemerolehan sintaksis yang berupa kalimat, anak ini dapat dikategorikan baik jika dibandingkan dengan teman seusianya karena setiap kalimat yang diujarkannya telah mampu membuat orang sekeliling memahami kalimat tersebut sehingga si anak telah mampu berinteraksi dengan baik. Hal inilah yang menjadi dasar peneliti untuk meneliti performa kalimat anak tersebut pada masa konstruksi sederhana. Jadi, tulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan performa kalimat anak pada masa konstruksi sederhana (Studi Kasus terhadap Seorang Anak).

Menurut Alwi, dkk (Alwi, 2003), jenis kalimat berdasarkan bentuk sintaksisnya dibagi atas empat. Keempat jenis kalimat tersebut adalah kalimat deklaratif (kalimat berita), kalimat interogatif (kalimat tanya), kalimat imperatif (kalimat perintah), dan kalimat ekslamatif.

Kalimat deklaratif (kalimat berita) adalah kalimat yang mendukung suatu pengungkapan peristiwa atau kejadian agar diketahui oleh orang lain (Chaer, 2009). Hal senada juga diungkapkan oleh Alwi, dkk (Alwi, 2003) bahwa kalimat deklaratif (kalimat berita) diungkapkan oleh pembicara atau penulis untuk menyampaikan pernyataan sehingga isi tulisan atau pembicaraan akan berbentuk berita bagi pendengar atau pembaca.

Kalimat interogatif (kalimat tanya) adalah kalimat yang isinya mengharapkan jawaban dari lawan tutur (Mayora, 2017). Chaer (Chaer, 2009) menyatakan bahwa kalimat interogatif adalah kalimat yang mengharapkan ada jawaban verbal. Jawaban ini dapat berupa pengakuan, keterangan, pendapat, ataupun dalam bentuk alasan.

Kalimat imperatif (kalimat Perintah) adalah kalimat yang berupa perintah atau suruhan dan permintaan kepada orang lain untuk melakukan sesuatu yang dikehendaki (Alwi, 2003). Kalimat imperatif memiliki ciri formal sebagai berikut. *Pertama*, intonasi yang ditandai nada rendah di akhir tuturan, *kedua*, pemakaian partikel penegas, penghalus, dan kata tugas ajakan, harapan, permohonan, dan larangan, *ketiga*, susunan inversi, sehingga urutannya menjadi tidak selalu terungkap predikat subjek jika diperlukan, dan *keempat*, pelaku tindakan tidak selalu terungkap. Hal senada juga diungkapkan oleh Manaf (Manaf, 2010) bahwa kalimat imperatif adalah kalimat yang bermakna dasar memerintah. Melalui kalimat ini diharapkan orang atau lawan bicara atau kelompok orang melakukan kegiatan sesuai yang di sampaikan dalam kalimat tersebut.

METODOLOGI

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini adalah ujaran-ujaran dari anak usia 4;0 tahun. Subjek dalam penelitian ini adalah seorang anak perempuan yang bernama Farhana berumur 4;0 tahun. Farhana biasa dipanggil Hana atau Adek atau Uni. Panggilan Hana banyak tergantung dengan lawan bicara Hana. Kedua orang tua Hana

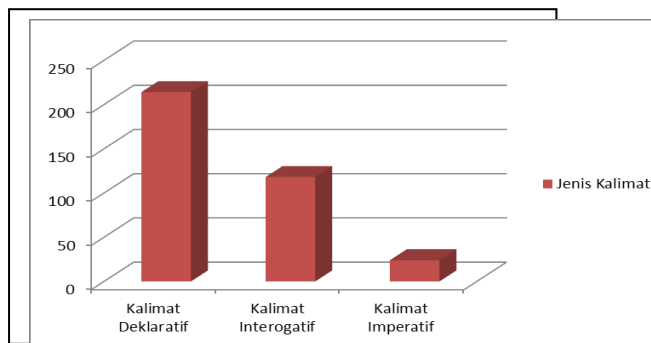
bekerja sehingga sehabis pulang sekolah Hana dititip ke “Etek” dari Bunda Hana. Selama masa pengumpulan data, responden berada dalam keadaan sehat. Keseharian, responden menggunakan bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik simak-libat-cakap dan simak dengan bantuan alat rekam dan catat. Sebagaimana teknik pengumpulan data menurut Sugiyono (Sugiyono, 2013) merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Pada teknik ini, peneliti menyimak ujaran yang diucapkan responden pada waktu yang berbeda dan kadang kala peneliti juga ikut terlibat dalam pembicaraan dengan responden.

Analisis data dilakukan dengan kriteria kemunculan komprehensibilitas yaitu suatu elemen yang diujarkan anak dianggap sebagai refleksi kompetensi. Data yang diperoleh dalam penelitian ditranskrip ke bahasa tulis, diterjemah ke bahasa Indonesia jika ada kata yang menggunakan bahasa daerah, dan dianalisis sesuai dengan teori yang digunakan. Setelah itu data yang diperoleh, diklasifikasikan sesuai dengan jenis kalimat majemuk yang muncul dalam situasi permainan tersebut. Data yang sudah diklasifikasikan kemudian diberi penjelasan tentang kalimat yang dituturkan. Pada tahap akhir, peneliti membuat simpulan dari seluruh data yang telah dianalisis sesuai dengan masalah yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang terkumpul dalam penelitian ini, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut. (1) bentuk-bentuk ujaran anak dan (2) performa kalimat anak ditinjau dari bentuk

sintaksis yang dihasilkan oleh anak pada masa kontruksi sederhana. Pengumpulan data dilakukan selama tiga minggu dalam waktu yang berbeda. Dari kalimat-kalimat yang di ujarkan anak pada masa kontruksi sederhana, ditemukan 356 kalimat. Dari jenis kalimat yang ditinjau dari bentuk sintaksisnya, ditemukan tiga jenis kalimat, yakni (a) kalimat deklaratif (kalimat berita) sebanyak 214 kalimat, (b) kalimat interogatif (kalimat tanya) sebanyak 118 kalimat, dan (3) kalimat imperatif (kalimat perintah) ditemukan sebanyak 24 kalimat. Hal tersebut dapat pada grafik berikut ini.



Grafik 1: Jenis-jenis Kalimat yang diperoleh Anak pada Masa Kontruksi Sederhana

Kalimat Deklaratif

Kalimat deklaratif disebut juga dengan kalimat berita. Kalimat deklaratif berisi sebuah penyampaian pernyataan yang ditujukan kepada orang lain yang tidak memerlukan jawaban baik secara lisan ataupun tindakan. Berdasarkan data yang ditemukan, responden lebih cenderung mengungkapkan kalimat dalam bentuk kalimat deklaratif. Hal ini terlihat dari jumlah kalimat deklaratif ditemukan sebanyak 214 kalimat. Contoh kalimat deklaratif yang diungkapkan responden.

Situasi: Pada saat responden pulang sekolah lalu si Bunda bertanya kepada Responden dengan satu pertanyaan.
 (1) Tadi adek di sekolah belajar mewarnai, Nda.
 (2) Di sekolah makan lontong pakai mie.
 (3) Oh ya Nda, Adek duduk dekat Faiza.

Ketiga kalimat di atas diujarkan pada satu situasi. Kalimat (1), (2), dan (3) termasuk bagian dari kalimat deklaratif. Kalimat tersebut diujarkan responden pada saat responden pulang sekolah dan menyampaikan kepada orang tuanya (bunda). Kalimat (1) muncul pada saat responden ditanya oleh si bunda “Belajar apa adek tadi?”. Kalimat (2) dan (3) muncul dengan sendirinya tanpa ditanya oleh orang tua. Dilihat dari tiga kalimat yang diujarkan responden, ternyata responden lebih cenderung memberikan kalimat berita yang banyak dari satu pertanyaan yang di ajukan oleh lawan bicara.

Contoh kalimat deklaratif berikutnya adalah sebagai berikut.

Situasi: Sore hari setelah responden mandi sore.
 Anty : Adek sudah mandi?
 Hana : Dah Nty. (4)
 Adek tadi mandi sama Mama Anty.(5)
 Airnya dingin Nty. (6)
 Anty : Ooo.

Kalimat (4), (5), (6), dan (7) di atas terlihatlah bahwa responden masih menggunakan kalimat deklaratif. Kalimat (4) muncul setelah responden mendengarkan kalimat dari lawan bicara. Lawan bicara responden adalah Anty (adik bunda responden). Dari ujaran lawan bicara, responden menjawab “dah Nty”. Kalimat yang tepatnya adalah “Adek sudah mandi Anty”. Dari kalimat (4) tersebut terlihatlah bahwa kalimat deklaratif yang diujarkan responden belum sempurna sesuai dengan kaidah tata bahasa baku tetapi sudah dapat dipahami oleh lawan bicara. Berbeda dengan kalimat (5) dan (6), kalimat tersebut sudah menjadi kalimat sederhana yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, yakni telah terlihat unsur

yang lengkap (S dan P). berdasarkan beberapa contoh di atas, dapat disimpulkan bahwa kalimat deklaratif cenderung diujarkan anak pada setiap waktu dan ternyata responden adalah seorang anak yang telah mampu berinteraksi dengan lingkungannya dan sangat gemar untuk berbicara sehingga setiap yang dilakukan responden selalu disampaikan kepada orang-orang yang berada disekitarnya. Kalimat deklaratif yang diujarkan anak telah cenderung sempurna. Hal ini terlihat dari kalimat-kalimat yang diujarkan.

Kalimat Interogatif

Kalimat interogatif disebut juga dengan kalimat tanya. Kalimat tanya adalah kalimat yang isinya mengharapkan jawaban berupa pengakuan, keterangan, alasan, atau pendapat dari pihak pendengar atau pembaca. Berdasarkan data yang diperoleh, kalimat interogatif yang diujarkan responden pada masa rekonstruksi sederhana sebanyak 118 kalimat. Contoh kalimat interogatif yang diujarkan anak.

- (8) Itu apa Nda?
 (9) Untuk apa?
 (10) Siapa yang beli?
 (11) Papa beli dimana?

Kalimat (8), (9), (10), dan (11) merupakan kalimat interogatif yang diujarkan responden pada saat responden bertanya tentang sesuatu barang yang tidak diketahui oleh responden. Kalimat interogatif itu muncul pada situasi yang sama. Responden pada situasi ini selalu mengeluarkan kalimat interogatif berkali-kali sampai si responden mendapatkan jawaban dari semua yang ingin diketahuinya.

Contoh kalimat interogatif berikutnya adalah muncul pada saat responden pergi ke suatu tempat bersama kedua orang tua dan kakaknya.

- (12) Kita dimana Nda?
 (13) Ini tempat apa?
 (14) Kenapa kita kesini Nda?

Kalimat (12), (13), dan (14) kalimat interogatif menanyakan tempat. Hal sama terjadi pada situasi ini yakni si responden selalu bertanya informasi yang belum diketahui.

Berdasarkan contoh-contoh kalimat interogatif di atas maka terlihat jelas bahwa responden yang masih berada pada masa rekonstruksi sederhana juga telah mampu mengujarkan kalimat interogatif (kalimat tanya). kalimat tersebut muncul pada saat responden tidak mengetahui tentang sesuatu hal. Si responden selalu mengajukan pertanyaan yang berkesinambungan pada situasi tertentu. Berdasarkan informasi dari orang tua dan lingkungan responden, ternyata responden adalah seorang anak yang aktif dan suka bertanya tentang sesuatu hal yang belum diketahuinya bahkan tidak jarang si anak dijuluki anak yang “cerewet”. Hal senada diungkapkan Djuwarijah (2017, p. 36) bahwa anak pada masa konstruksi sederhana ini memiliki karakteristik yang cerewet. Dari data di atas jelaslah bahwa responden telah mampu mengujarkan kalimat interogatif pada masa konstruksi sederhana.

Kalimat Imperatif

Kalimat imperatif disebut juga dengan kalimat perintah. Kalimat perintah merupakan kalimat yang meminta pendengar atau pembaca melakukan tindakan. Berdasarkan data yang diperoleh, kalimat imperatif yang ditemukan dalam

ujaran responden yang berada pada masa kontruksi sederhana adalah sebanyak 24 kalimat. Kalimat imperatif yang diujarkan anak tersebut berupa kalimat imperatif suruhan/permintaan dan kalimat imperatif larangan.

Kalimat imperatif permintaan atau suruhan adalah kalimat yang dibentuk dengan menggunakan kata permintaan atau suruhan. Contoh ujaran responden dalam bentuk kalimat imperatif permintaan atau suruhan adalah sebagai berikut.

- (15) Ambilkan piring itu untuk Uni!
 (16) Tekan yang di bawahnya Njel!
 (17) Ayo kita goyang Njel!

Kalimat (15), (16), dan (17) muncul pada saat responden bermain dengan adik sepupunya. Pada kalimat tersebut terlihatlah bahwa responden ingin memerintah lawan bicara untuk melakukan sesuatu yang dia mau.

Kalimat imperatif larangan atau perintah negatif adalah kalimat yang dibentuk dengan menggunakan kata larangan. Maksudnya, kalimat yang digunakan pembicara menyuruh untuk tidak melakukan sesuatu. Berdasarkan pengamatan responden yang berada pada masa kontruksi sederhana telah mampu mengujarkan kalimat imperatif larangan. Hal ini terlihat dari beberapa ujaran yang diujarkannya dalam situasi yang berbeda. Contoh kalimat tersebut adalah sebagai berikut.

- (18) Jangan Ainjel pegang!
 (19) Tidak boleh dipakai kak!
 (20) Jangan begitu goyangnya!

Kalimat (18), (19), dan (20) merupakan contoh kalimat imperatif berbentuk larangan. Hal ini terlihat dari

pemakaian kata larangan yakni "*jangan dan tidak*".

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa kalimat imperatif pada responden muncul pada saat responden mempunyai keinginan terhadap sesuatu dan juga sering terjadi pada saat responden berada dalam situasi bermain, baik bermain dengan teman sebaya, di bawah usia responden ataupun usia di atas responden. Dari kalimat-kalimat imperatif yang diujarkan responden maka terlihatlah bahwa anak pada masa kontruksi sederhana telah mampu mengujarkan dengan baik walaupun kadang kala belum tepat dalam situasi dan kondisi.

KESIMPULAN

Anak pada masa kontruksi sederhana telah mampu mengujarkan kalimat dalam bentuk kalimat deklaratif, kalimat interogatif, dan kalimat imperatif. Kalimat yang cenderung muncul dalam ujaran anak dalam masa kontruksi sederhana adalah kalimat deklaratif (kalimat berita). Dibutuhkan peran orang tua dan lingkungan untuk membentuk proses pemerolehan sintaksis anak karena bahasa merupakan alat untuk membantu kita untuk berinteraksi dengan orang lain. Penelitian ini diharapkan juga bermanfaat bagi PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) sebagai informasi untuk ikut berperan aktif dalam masa pemerolehan bahasa anak disaat anak berada dalam lingkungan sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada orang tua subjek yang telah memberi persetujuan dan membantu peneliti selama proses pengumpulan data. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada pembimbing yang sudah membantu peneliti dalam menyempurnakan hasil

penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada tim editor Jurnal Obsesi yang telah memberikan saran, kritik, dan rekomendasi untuk perbaikan artikel ini.

REFERENSI

- Alwi. (2003). *Tata bahasa baku bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Chaer. (2009). *Psikolinguistik: kajian teoritis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dardjowidjojo. (2000). *Echa: kisah pemerolehan bahasa anak Indonesia*. Jakarta: Grasindo.
- Djuwarijah. (2017). Pemerolehan Bahasa Telegram dan Kalimat Anak Usia Prasekolah dan SD. *Konstruktivisme*, 9(1).
- Elvira. (2014). Pemerolehan Sintaksis Anak pada Masa Konstruksi Sederhana (Studi Kasus terhadap Seorang Anak). Retrieved from <http://repository.unp.ac.id>.
- Joni. (2015). Hubungan pola asuh orang tua terhadap perkembangan bahasa anak prasekolah (3-5 tahun) di paud al-hasanah tahun 2014. *Obsesi*, 1(1).
- Maksan. (1993). *Psikolinguistik*. Padang: IKIP Padang Press.
- Manaf. (2010). *Sintaksis: teori dan terapannya dalam bahasa Indonesia*. Padang: Sukabina Press.
- Mayora. (2017). Bentuk Kalimat Imperatif dalam Bahasa Minangkabau di Kanagarian Kunang Parit Rantang Kabupaten Sijunjung. Retrieved from <http://ejurnal.bunghatta.ac.id>
- Rasyid dan Pramesti. (2017). Acquisition of Single Sentence by Children 4 Years Old Though Traditional Games. *ASSEHR*, 148.
- Salnita. (2019). Language Acquisition for Early Childhood. *Obsesi*, 3(1).
- Septia. (2017). Pemerolehan Sintaksis Bahasa Minangkabau: Studi Kasus Pada Seorang Anak Usia 3;0-4;0. *Metalingua*, 15(2).
- Suardana. (2012). *Metode linguistik*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Participation of Mothers Who Work in Religious Activities Towards Child Behavior

Anti Isnaningsih^{1✉}, Arif Rochman²

Pendidikan Anak Usia Dini, Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta

Abstract

One of the provisions of parents to stimulate aspects of moral religious behavior in early childhood at home is by attending religious activities held in schools and places of worship. The study involved 26 children aged 4-6 years from working mothers. With a quantitative descriptive research approach the type of correlation is from mothers who have careers and participate in religious activities or not. This study looked at whether there were differences in moral religious behavior of children from both parents' backgrounds. The results showed that there were differences in the moral behavior of children's religion seen from the results of the Mann Whitney t test obtained by the results of sig. equal to 0,000 or <probability value that is 0.05. The effect of caregiving is proven on the behavior of children of mothers who attend religious activities that are more controlled than children of mothers who do not attend religious activities. Children tend not to be temperament, able to resist emotions, help each other, easily forgive and get used to pray before and after doing activities. This finding proves that nurturing the role of mother in the home environment is very influential despite being busy with her work.

Keywords: Working mother's participation; Religious activity; Children's moral behavior

Abstrak

Salah satu bekal orangtua untuk memberikan stimulasi aspek perilaku agama moral anak usia dini di rumah adalah dengan mengikuti kegiatan keagamaan yang diselenggarakan di sekolah maupun tempat ibadah. Penelitian melibatkan 26 anak usia 4-6 tahun dari ibu yang bekerja. Dengan pendekatan penelitian deskriptif kuantitatif jenis komparasi dari ibu yang memiliki karir dan mengikuti kegiatan keagamaan maupun tidak. Penelitian ini melihat apakah terdapat perbedaan perilaku agama moral anak dari kedua latar belakang orangtua tersebut. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan perilaku agama moral anak terlihat dari hasil uji t Mann Whitney diperoleh hasil sig. sebesar 0.000 atau < nilai probabilitas yakni 0.05 sehingga Ha diterima. Pengaruh pengasuhan terbukti pada perilaku anak dari ibu yang mengikuti kegiatan keagamaan yakni lebih terkendali dari pada anak dari ibu yang tidak mengikuti kegiatan keagamaan. Anak cenderung tidak temperamen, mampu menahan emosi, saling membantu, mudah memaafkan serta terbiasa berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan. Temuan ini membuktikan bahwa pengasuhan peran ibu di lingkungan rumah sangat berpengaruh walaupun sibuk dengan pekerjaannya.

Kata Kunci : Partisipasi Ibu yang bekerja; Kegiatan Keagamaan; Perilaku NAM anak

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2019

✉Corresponding author :

Address : Jl. Colombo No.1, Karang Malang

Email : antiisnainingsih@gmail.com

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

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

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun. Pada masa ini disebut sebagai masa golden age dimana sel syaraf neuron dalam otak sedang berkembang pesat dan sangat peka terhadap rangsangan atau stimulasi yang diterima (Suyanto, 2005). Untuk itu hendaknya stimulasi yang diberikan harus tepat agar semua aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal (Setiawati & Yogyakarta, 2006). Salah satu aspek perkembangan anak adalah nilai agama moral (NAM), aspek ini mempunyai peran penting terhadap kehidupan anak karena menyangkut pembentukan sikap perilaku, oleh karenanya nilai-nilai keagamaan dapat ditempuh melalui pendidikan, baik itu pendidikan di lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, maupun lingkungan masyarakat.

Perilaku nilai agama moral bisa dibentuk dan distimulasi melalui pendidikan keagamaan yang berkaitan dengan perilaku pembiasaan untuk meningkatkan potensi spiritual yang telah dimiliki (Khadijah, 2016). Selain untuk anak, pendidikan agama juga dapat dijadikan sebagai landasan oleh orang tua dalam proses pengasuhan yang akan memberikan dampak terhadap perilaku anak usia dini di masa mendatang untuk kehidupan sehari-hari karena perilaku anak usia dini terbentuk dari lingkungan sekitar. Melihat pentingnya masa depan anak yang merupakan generasi penerus keluarga serta penerus bangsa, sehingga perlu mendapatkan stimulasi tepat dan optimal untuk mengembangkan potensi dalam diri.

Keluarga merupakan tempat untuk mengembangkan potensi anak ke arah pengembangan kepribadian diri yang positif dan baik karena pendidikan di dalam keluarga merupakan usaha oleh

ayah maupun ibu sebagai orang yang diberi tanggung jawab untuk memberikan nilai-nilai, akhlak, keteladanan, dan kefitrahan (Langgulang, 1986). Selain itu keluarga juga sebagai tempat pendidikan budi pekerti, sosial, kewarganegaraan, serta pembentukan kebiasaan dan pendidikan intelektual pada anak yang nantinya akan terbentuk menjadi suatu pola perilaku (Jailani, 2014)

Intensitas peluang waktu stimulasi anak usia dini cenderung lebih banyak bergaul dengan orang tua atau keluarga di rumah dari pada di sekolah. Sehingga perkembangan anak secara langsung dipengaruhi oleh orang-orang sekitar seperti orangtua dan saudara kandung melalui interaksi keluarga. Dalam hasil penelitian (Isticharoh, 2007) tentang pembentukan perilaku akhlak, bahwa salah satu faktor yang mendukung pembentukan perilaku akhlak pada anakmasa prasekolah adalah lingkungan dimana anak tersebut tinggal.

Lingkungan secara tidak langsung akan membentuk moral dan perilaku individu. Perilaku moral merupakan bagian dari ajaran agama yaitu akhlak, begitu juga sebaliknya akhlak juga bagian dari perilaku moral. Perilaku moral dan ahlak merupakan bagian dari lingkup agama yang tidak dapat dipisahkan, perilaku moral timbul berdasarkan lingkungan masyarakat sedangkan akhlak berdasarkan agama. Akhlak merupakan sifat yang melekat dalam jiwa seseorang yang menjadikan manusia dengan mudah bertindak tanpa pertimbangan (Bakry, 1993). Sedangkan perilaku moral merupakan perilaku yang sesuai dengan kode moral suatu kelompok sosial seperti peraturan yang telah menjadi kebiasaan bagi anggota suatu budaya (Hurlock, 1978).

Perilaku moral dan ahlak mulai terbentuk dari lingkup yang paling kecil yakni lingkungan keluarga, dalam penelitian (Petts, 2012) disampaikan bahwa terdapat perbedaan perilaku anak usia dini yang mempunyai faktor latar belakang kondisi lingkungan keluarga yang berbeda, yakni orangtua utuh maupun orangtua tunggal baik yang disebabkan karena perceraian maupun diluar pernikahan. Peran pengasuhan orangtua tunggal yang diimbangi dengan keagamaan dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan perilaku anak dalam kehidupannya seperti mudah memaafkan teman, terkendalinya rasa dendam, menekankan sikap egois sesama teman dan mudah membantu dengan teman baik teman sebaya maupun dengan teman usia yang lebih muda (Mahoney, 2010). Dalam penelitian (Zhai, Jiexia Elisa, Ellison G. Christopher, dan Glenn, 2007) juga disampaikan bahwa kehadiran peran kegiatan keagamaan yang diikuti orangtua dalam partisipasi pengasuhan sangat memberikan manfaat bagi kelompok yang kurang beruntung misalnya perbedaan etnis dan ras yang minoritas.

Partisipasi aspek agama memberikan dorongan kepada orang tua tunggal untuk bertindak lebih baik terhadap anak-anak mereka (Sullivan. S.C, 2008). Orangtua yang tidak mengalami permasalahan dan aktif dalam kegiatan keagamaan juga mempunyai pengaruh terhadap kesejahteraan kehidupan psikologis anak seperti tidak melakukan kekerasan terhadap anak-anak. Disisi lain kegiatan kerohanian mendorong orang tua untuk mengembangkan suasana keluarga yang berkualitas dalam kaitanya perilaku pengasuhan.

Berkembangnya ilmu pengetahuan semakin berkembang pula kehidupan para kaum perempuan untuk menyamakan derajatnya seperti kaum laki-laki dalam

dunia karir seperti politik, hukum, maupun perekonomian. Tidak jarang lagi bagi kaum perempuan yang mengesampingkan kodratnya sebagai seorang ibu lebih memfokuskan terhadap pekerjaan dan karirnya demi mendapatkan pengakuan ataupun karena permasalahan perekonomian keluarga. Karir tersebut memicu para kaum perempuan memilih untuk menitipkan anaknya ke sekolah formal maupun non formal dengan alasan agar tetap dapat menjalankan aktivitasnya tanpa adanya kekhawatiran terhadap kondisi anak ketika ditinggal bekerja. Akibat kesibukan orangtua, tidak sedikit peran agama dalam keluarga mengalami penurunan (Mahoney, 2010).

Akibat penurunan kualitas peran agama dalam keluarga tidak sedikit anak usia dini yang mengalami permasalahan. Seperti yang disampaikan (Setiawati & Yogyakarta, 2006) fenomena perilaku negatif sudah mulai terjadi dalam kehidupan keseharian anak usia dini, seperti berbicara yang kurang sopan, menirukan perilaku orang dewasa, menirukan adegan kekerasan, dan sebagainya. Kondisi yang seperti itu memprihatinkan karena seharusnya usia anak-anak adalah usia dengan penuh kegembiraan dan pengembangan potensi diri namun yang terjadi justru sebaliknya.

Penyebab daripada perilaku anak-anak yang menyimpang tadi salah satunya adalah kurangnya pendidikan dari orangtua atau orang dewasa di sekitarnya. Pada masa ini anak juga dalam masa meniru dan pembiasaan sehingga apabila lingkungan kurang mendukung akan menyebabkan munculnya perilaku yang kurang sesuai dengan moral agama pada tahapan seusianya.

Sesuai dengan tahap perkembangan moral menurut Kohlberg, anak usia 4-9 tahun berada pada tahap prakonvensional yang mana tingkah laku anak dikendalikan

oleh akibat fisik yang ditimbulkan melalui perbuatan yang biasa muncul dalam hadiah atau hukuman. Dengan demikian pembentukan pembiasaan perilaku moral dan nilai-nilai agama anak usia dini berdampingan dengan cara pembiasaan memberikan berbagai bentuk “iming-iming atau hadiah apabila anak melakukan sesuatu yang positif dan memberikan hukuman atau ancaman apabila anak melakukan perilaku yang kurang sesuai.

Dalam (Pendidikan & Kebudayaan, 2014) disebutkan tingkat capaian perkembangan NAM anak 4-6 tahun adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Standar Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini

4-5 Tahun	5-6 Tahun
Mengucapkan doa sebelum atau sesudah melakukan sesuatu	Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, dan sportif
Mengenal perilaku baik, sopan, dan buruk	Mengerjakan ibadah
Membiasakan diri berperilaku baik	Menjaga lingkungan
Mengucap dan membalas salam	Menghormati (toleransi) agama orang lain

Dari indikator Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dijabarkan menjadi item dan butir menurut (Setiawati & Yogyakarta, 2006) bahwa perilaku nilai agama moral pada anak usia 4-6 tahun diantaranya adalah mengucapkan doa-doa pendek, menyayangi dan memelihara semua ciptaan Tuhan, mulai menirukan gerakan-gerakan sholat yang dilaksanakan orang dewasa, berdoa sebelum dan sesudah memulai kegiatan, mencintai tanah air, mengenal musyawarah dan mufakat, cinta antara sesama suku bangsa Indonesia, mengenal sopan santun dengan berterima kasih, mengucap salam bila bertemu dengan orang lain, berlatih untuk selalu tertib dan patuh pada aturan, bertanggungjawab terhadap tugas yang diberikan.

Dalam penelitian ini akan dibahas bagaimana perilaku nilai agama moral anak usia 4-6 tahun dari latar belakang keluarga khususnya ibu yang bekerja dengan aktif mengikuti kegiatan keagamaan di tempat ibadah maupun kegiatan keagamaan yang diselenggarakan di sekolah. Sementara anak yang diteliti adalah anak yang mengikuti program pendidikan formal yakni taman kanak-kanak.

METODOLOGI

Penelitian ini mendeskripsikan perbandingan variabel perilaku nilai agama moral anak usia 4-6 tahun di TK ABA Babakan Kecamatan Srandakan, Bantul, Yogyakarta sebanyak 26 anak dari latar belakang ibu yang bekerja, 13 anak dari ibu yang mengikuti kegiatan keagamaan dan 13 anak dari ibu yang tidak mengikuti kegiatan keagamaan. Pengambilan data melalui observasi dan wawancara terhadap guru dan walimurid. Pedoman observasi berupa ceklis dilakukan peneliti dan guru di sekolah serta orang tua di rumah untuk melihat konsistensi perilaku anak antara di rumah dan di sekolah.

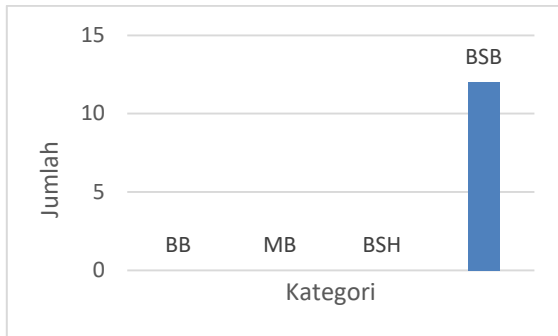
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan pada bulan Agustus sampai Oktober 2018. Hasil skor yang diperoleh dari instrumen observasi ceklis pada anak dengan ibu yang mengikuti kegiatan keagamaan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil analisis data perilaku anak dari ibu yang mengikuti kegiatan keagamaan.

No	Uji	Nilai
1	Rerata	9
2	Nilai Minimal	81.25
3	Nilai Maksimal	100
4	SD	7

Dari hasil analisis Tabel 2 perilaku nilai agama moral anak dari ibu yang mengikuti kegiatan keagamaan dikategorisasikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



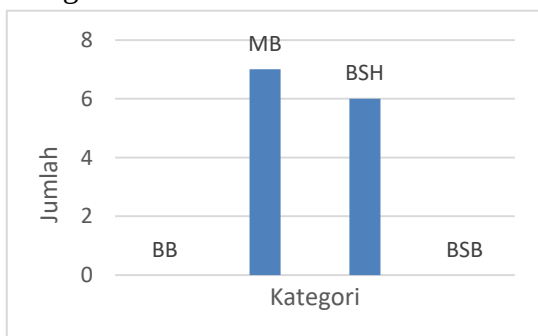
Grafik 1. Hasil Skor Perilaku NAM anak dari ibu yang mengikuti kegiatan keagamaan

Selanjutnya adalah hasil skor yang diperoleh dari instrumen observasi ceklis pada anak dengan ibu yang tidak mengikuti kegiatan keagamaan adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil analisis data perilaku anak dari ibu yang tidak mengikuti kegiatan keagamaan

No	Uji	Nilai
1	Rerata	5
2	Nilai Minimal	44
3	Nilai Maksimal	63
4	SD	6.4

Dari hasil analisis Tabel 3 perilaku nilai agama moral anak dari ibu yang tidak mengikuti kegiatan keagamaan akan dikategorisasikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Grafik 2. Hasil Skor Perilaku NAM anak dari ibu yang tidak mengikuti kegiatan keagamaan.

Hasil uji normalitas dengan rumus Kolmogorov Smirnov diperoleh signifikansi dari kedua kelas sebesar 0.48 dan 0.18 atau keduanya $<$ probabilitas yakni 0.05 sehingga data dikatakan tidak normal. Uji homogenitas diperoleh hasil signifikansi sebesar 0.905 atau $>$ probabilitas yakni 0.05 sehingga data dikatakan homogen. Uji hipotesis menggunakan uji t man whitney karena data homogen namun tidak berdistribusi normal. Hipotesis dalam penelitian ini adalah $H_a =$ ada perbedaan perilaku nilai aga moral anak dari ibu yang mengikuti kegiatan keagamaan maupun tidak. Diperoleh hasil signifikansi atau asymp. Sig (2-tailed) 0.00 atau lebih kecil dari probabilitas yakni 0.05, sehingga H_a diterima atau terdapat perbedaan perilaku agama moral anak antara ibu yang mengikuti partisipasi kegiatan keagamaan dan ibu yang tidak mengikuti partisipasi kegiatan keagamaan.

Pembahasan

Setiap anak yang terlahir sudah memiliki potensi dalam diri. Potensi yang dimiliki anak usia dini penting untuk dikembangkan karena pada masa tersebut anak sedang berada dalam tahap perkembangan dan pertumbuhan disemua aspek yang nantinya aspek tersebut bermanfaat untuk kebutuhan hidup dimasa selanjutnya (Suyadi, 2010). Salah satu potensi dalam diri anak adalah aspek keagamaan (M. Pendidikan, Kebudayaan, & Indonesia, 2014). Dalam aspek keagamaan terdapat dua unsur yakni aktivitas keagamaan dan perilaku nilai agama moral (Fauzia, 2015). Penelitian ini akan di khususkan pada perilaku nilai agama moral anak dari latar belakang orangtua/ibu yang bekerja.

Pentingnya untuk mengembangkan aspek perilaku nilai agama moral anak karena perilaku tersebut akan terus berlanjut selama hidupnya nanti. Anak berada dalam masa emas atau golden age dan pembentukan fondasi awal bagi individu alangkah baiknya jika orang dan lingkungan sekitar memberikan stimulasi yang tepat dalam kesempatan ini (Setiawati & Yogyakarta, 2006).

Secara umum pendidikan perilaku moral penting distimulasikan untuk anak karena pendidikan moral akan mengarahkan manusia agar bertindak sesuai dengan budi pekerti, berakhlak, dan beretika. Selain itu, harapan dari pendidikan moral agar nantinya anak mampu menggunakan pengetahuan, mengembangkan ketrampilan sosial, mengkaji dan menginternalisasi nilai yang memungkinkan untuk tumbuh dan berkembangnya akhlak mulia serta mampu mewujudkannya dalam perilaku keseharian diberbagai kehidupan sosial budaya selama sepanjang hayat (Zuriah, 2008). Lebih lanjut lagi tujuan dari aspek pendidikan agama adalah meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengalaman peserta didik tentang agama islam sehingga nantinya menjadi individu yang bertakwa pada Allah SWT, berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, masyarakat, berbangsa, dan bernegara serta dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Majid, Abdul dan Andayana, 2010).

Perilaku nilai agama moral pada anak usia 4-6 tahun yang perlu diperhatikan stimulasinya antara lain membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan, menyayangi dan memelihara semua ciptaan Tuhan, mengenal musyawarah dan mufakat, cinta antara sesama suku bangsa Indonesia, mengenal sopan santun dengan berterima kasih, mengalah, tidak mudah marah, minta maaf apabila melakukan kesalahan,

mengucap salam bila bertemu dengan orang lain, berlatih untuk selalau tertib dan patuh pada aturan, menjaga kebersihan lingkungan, bertanggungjawab terhadap tugas yang diberikan.

Perilaku nilai agama moral dapat diterima oleh anak melalui imitasi keteladanan dari lingkungan orang sekitar (Choiriyah, 2009). Keteladanan merupakan cara belajar dengan cara meniru perilaku maupun sikap tokoh seseorang (Arief, 2002). Di dalam lingkungan keluarga tokoh yang akan menjadi teladan adalah orang yang lebih tua.

Selain dengan imitasi keteladanan perilaku, penanaman perilaku nilai agama moral akan terbentuk dengan pembiasaan (Khadijah, 2016). Yang dimaksud dengan pembiasaan adalah sebuah cara yang dapat dilakukan untuk membiasakan anak didik berfikir, bersikap, dan bertindak sesuai dengan tuntutan agama islam (Arief, 2002). Pembiasaan yang akan diterima anak adalah lingkungan kehidupan dimana anak tinggal. Penanaman perilaku keagamaan melalui pembiasaan perilaku dalam proses pembelajaran akan berbeda dengan penanaman ilmu pengetahuan yang dapat diperoleh dengan belajar. Sifat sopan santun dan akhlak akan lebih mudah diterima oleh anak melalui pembiasaan (Richard, 2012). Pembiasaan anak merupakan pembiasaan orang tua, orang tua yang terbiasa berperilaku baik maka perilaku anakpun akan baik, begitu juga sebaliknya apabila orangtua tidak berperilaku baik maka perilaku anak juga tidak jauh berbeda dengan orangtua.

Peran utama pengasuhan dalam keluarga adalah ibu. Namun bagi seorang ibu yang mempunyai pekerjaan merupakan tantangan tersendiri dalam hal pengasuhan untuk anak-anaknya. Seorang ibu yang berpredikat bekerja memiliki intensitas waktu dengan anak lebih sedikit dari pada ibu yang tidak bekerja. Berdasarkan

temuan peneliti melalui observasi dan wawancara terhadap orang tua, alternatif yang dilakukan agar tetap memberikan perhatian pada anak-anaknya adalah mengantarkan anak berangkat sekolah walaupun saat pulang sekolah anak dijemput oleh nenek maupun pengasuh. Perhatian selebihnya diberikan setelah ibu pulang dari bekerjanya. Karena waktu yang dimiliki orangtua untuk anak-anaknya tidak banyak, sangat diperlukan bagi orangtua untuk memperoleh sumber pengetahuan tentang bagaimana cara mendidik dan berperilaku. Salah satu kegiatan yang dapat mendukung dan memberikan arahan orang tua dalam berperilaku maupun bersikap di depan anak adalah dengan mengikuti kegiatan keagamaan (Petts, 2012). Beberapa kegiatan diantaranya adalah parenting yang diselenggarakan di sekolah anak. Dalam kegiatan parenting orangtua akan diberikan arahan bagaimana memberikan stimulasi di rumah yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Selain diberikan arahan dalam memberikan stimulasi, orangtua juga dibekali siraman rohani oleh tokoh agama mengenai bagaimana adab dan tata cara orang tua dalam mendidik anak karena status anak adalah titipan dari Tuhan. Program tersebut berlangsung di TK ABA Babakan Bantul karena latar belakang sekolah tersebut berada dalam satu naungan yayasan dengan lembaga keagamaan daerah setempat. Selain mengikuti kegiatan yang diselenggarakan di sekolah, ada beberapa orangtua yang juga mengikuti kajian di tempat ibadah saat akhir pekan seperti kajian minggu pagi yang diselenggarakan pada komunitas setempat.

Mengikuti partisipasi kegiatan keagamaan baik yang diselenggarakan di sekolah maupun di lembaga keagamaan, orang tua mendapatkan bekal bagaimana harus berperilaku di depan anak sebagai

stimulasi perkembangan. Orang tua mendapatkan pengarahan dan ilmu bagaimana untuk mendidik dan bersikap di depan anak mereka. Salah satu stimulasi dari orang tua yang dapat dilakukan secara tidak langsung adalah perilaku yang berkaitan dengan pembiasaan di rumah.

Perilaku pembiasaan keseharian orangtua misalnya pembiasaan bertingkahtlaku kaitanya dengan ritualisme seperti berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (makan&minum, tidur, masuk toilet, bercermin,dll), bertuturkata sopan dan santun, membiasakan mengucapkan terimakasih, minta maaf apabila melakukan salah, menghargai aturan di dalam rumah yang telah disepakati bersama, saling menyayangi anggota keluarga, menirukan gerakan sholat yang dilakukan orang tua atau ibadah sejenisnya.

Hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi kurang lebih selama dua bulan terdapat perbedaan perilaku antara anak dari ibu yang mengikuti kegiatan keagamaan dan ibu yang tidak mengikuti kegiatan keagamaan. Perbandingan ini dapat dilihat dari hasil uji t Mann Whitney yakni hasil signifikansi atau asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0.00 atau lebih kecil dari probabilitas yakni 0.05, sehingga H_0 diterima atau dengan kata lain terdapat perbedaan perilaku diantara anak dari ibu yang mengikuti kegiatan keagamaan dan yang tidak mengikut kegiatan keagamaan.

KESIMPULAN

Lingkungan merupakan salah satu objek penanaman perilaku nilai agama moral untuk anak usia dini. Penanaman perilaku tersebut dapat distimulasi dengan metode pembiasaan dan keteladanan dari orang-orang sekitar seperti keluarga. Peran keluarga yang dominan memberikan pengaruh terhadap perilaku anak adalah

ibu. Namun akan berbeda permasalahannya ketika seorang ibu memiliki pekerjaan. Ibu yang memiliki pekerjaan akan memiliki intensitas waktu untuk anak lebih sedikit daripada ibu yang tidak bekerja. Sementara bekal ilmu orangtua untuk menjadi contoh atau mendidik anak salah satunya adalah kegiatan keagamaan, karena dalam kegiatan tersebut orang tua akan dibekali ilmu tentang bagaimana acara mendidik anak. Orangtua dapat mengikuti kegiatan keagamaan yang diselenggarakan di sekolah anak atau sering disebut parenting dan kegiatan keagamaan yang diselenggarakan di tempat ibadah setempat. Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap subjek dari orang tua yang memiliki pekerjaan dengan 13 anak dari ibu yang mengikuti kegiatan keagamaan dan 13 anak dari ibu yang tidak mengikuti kegiatan keagamaan. Hasil menunjukkan terdapat perbedaan perilaku dari kedua jenis subjek tersebut. Perilaku anak dari ibu yang mengikuti kegiatan keagamaan cenderung tidak tempramen, mampu menahan emosi, saling membantu, mudah memaafkan serta terbiasa berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan. Temuan ini membuktikan bahwa pengasuhan peran ibu di lingkungan rumah sangat berpengaruh walaupun sibuk dengan pekerjaannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih saya ucapkan kepada Tuhan YME yang telah memberikan kesempatan dan kelancaran dalam penelitian dan pembuatan jurnal ini. Terima kasih kepada pihak yang telah memberikan dukungan dalam penelitian dan pembuatan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, A. (2002). *Pengantar ilmu dan metodologi pendidikan islam*. Jakarta: Ciputra pers.
- Bakry, O. (1993). *Ahlak muslim*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Choiriyah, A. (2009). *Pengembangan keagamaan pada anak usia dini*. Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- Fauzia, S. N. (2015). Perilaku keagamaan islam pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2).
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan anak*. Jakarta: Erlangga.
- Isticharoh. (2007). *Penerapan metode pembiasaan dalam pembentukan ahlak pada anak prasekolah di TKIT Permata Hati Ngaliyan Semarang*. Semarang. IAIN Sunan Walisongo.
- Jailani, O. M. S. (2014). Teori pendidikan keluarga dan tanggungjawab orangtua dalam pendidikan anak usia dini, 90–102.
- Khadijah. (2016). Pengembangan kognitif anak usia dini 1. *Raudhah*, 4(1).
- Langgulung, H. (1986). *Manusia dan Pendidikan*. Jakarta: Al-Husna.
- Mahoney, A. (2010). A relational spirituality framework. *Journal of Marriage and Family*, 72.4, 805–827.
- Majid, Abdul dan Andayana, D. (2010). Perkembangan pembelajaran anak usia dini, (73111331), 10–42.
- Pendidikan, K., & Kebudayaan, D. A. N. (2015). *Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia*.
- Pendidikan, M., Kebudayaan, D. A. N., & Indonesia, R. (2014). *Perauran menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia*.
- Petts, R. J. (2012). Single mothers' religious participation and early childhood behavior. *Journal of Marriage and Family*, 74(2)(251–268).
- Richard, J. (2012). Single Mothers' Religious Participation and Early Childhood Behavior.

Meningkatkan Konsentrasi Anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) dengan Pendekatan *Reinforcement* melalui Metode Bermain “Bunchems”

Priskila Indah Putri^{1✉}, Ajeng Ayu Widiastuti
Prodi PG-PAUD Universitas Kristen Satya Wacana

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *reinforcement* yang digunakan didalam permainan bunchems dapat meningkatkan konsentrasi anak dengan gangguan ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*). Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen dengan desain Eksperimen Subjek Tunggal. Dalam penelitian ini dilakukan dengan 12 sesi dengan pembagian 4 baseline dan 8 intervensi. Permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah bunchems dengan menggunakan teknik *reinforcement*. Didalam penelitian ini menggunakan 2 indikator yaitu; mengambil bunchems sesuai warna di instruksikan dan menyelesaikan permainan dengan waktu yang ditentukan. Dalam indikator tersebut diberikan teknik *reinforcement*, didalam indikator yang pertama *reinforcement* yang diberikan berupa pujian dan tepuk tangan, sedangkan pada indikator kedua memberikan *reinforcement positive* dan *negative*. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis visual yang dibagi menjadi 2 yaitu dalam kondisi dan antar kondisi. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui perubahan konsentrasi anak sebelum dan sesudah dilakukannya treatment *reinforcement*. Berdasarkan data analisis yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa teknik *reinforcement* dalam bermain bunchems memiliki pengaruh positif terhadap indikator mengambil bunchems sesuai warna di instruksikan dan menyelesaikan permainan dengan waktu yang ditentukan. Diharapkan penelitian dilakukan lebih lama dan peneliti lebih tegas terhadap subjek.

Kata kunci: *ADHD, Konsentrasi, Reinforcement, Bunchems*

Abstract

This study discusses the reinforcement used in bunchems games that can increase the attention of children with ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) disorders. This research was conducted using an experimental method with the design of a Single Subject Experiment. In this study conducted with 12 sessions with the distribution of 4 baselines and 8 interventions. The game used in this study is bunchems using reinforcement techniques. This study uses 2 indicators, taking bunchems in accordance with the color is instructed and completing the game with the time specified. In this indicator a reinforcement technique is given. In the first indicator the reinforcement is given praise and applause, while the second indicator gives positive and negative reinforcement. The data obtained were analyzed using visual analysis collected into 2, analyzed in conditions and analyzed between conditions. This analysis was conducted to determine changes in concentration before and after improvement in treatment strengthening. Based on the data analysis carried out, conclusions can be drawn about strengthening techniques in playing bunchem having a positive influence on indicators taking a lot according to instructing and completing the game with the specified time. It would be better if the research take longer than before and the researcher more assertive to the subject.

Keyword : *ADHD, Konsentrasi, Reinforcement, Bunchems*

✉ Corresponding author :

Address: Jl. Diponegoro 52-60, Jawa Tengah, Indonesia

Email : 272015005@student.uksw.edu

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

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

PENDAHULUAN

Konsentrasi merupakan usaha untuk dapat memusatkan perhatian terhadap suatu objek (Nuryana & Purwanto, 2010). Dalam setiap kegiatan membutuhkan konsentrasi, dengan adanya konsentrasi hasil yang ditunjukkan pada saat mengerjakan aktivitas lebih cepat selesai dan lebih baik (Hidayati, 2017). Maka anak ADHD harus bisa meningkatkan konsentrasinya, karna pada saat masuk ketingkat pendidikan yang lebih tinggi, menuntut anak untuk mengerjakan tugas.

ADHD yaitu anak yang mengalami ketidakmampuan untuk menjaga perhatiannya sehingga tidak dapat berkonsentrasi dalam menerima pelajaran (Amalia, 2018). Gangguan pemusatan perhatian yang sering muncul pada anak ADHD ini juga antara lain memiliki kesulitan mempertahankan fokus, tidak selesai dalam mengerjakan tugas, mudah terganggu oleh stimulus asing (Hatiningsih, 2013).

Belum adanya data resmi mengenai jumlah anak dengan gangguan ADHD di Indonesia, namun peneliti memperoleh data melalui infodatin yang dikeluarkan oleh Kementerian Kesehatan RI berdasarkan hasil Susesnas pada tahun 2012 menunjukkan bahwa terdapat penduduk yang menyandang disabilitas 2,45% (Kementerian Kesehatan, 2014) Data lain yang didapatkan oleh peneliti menunjukkan bahwa di Amerika serikat ada sekitar 2-10% populasi anak sekolah menderita ADHD, sementara di Indonesia pada usia anak sekolah ada 2-4% anak yang menderita ADHD (Makmum, 2011).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nuligar Hatiningsih (2013), Play Therapy dapat meningkatkan konsentrasi pada anak *Attention Deficit Hyperactive Disorder* (ADHD). Chandra, dkk (2016), konsentrasi belajar anak dapat

meningkat melalui bermain papan. Reinschluessel, A. V., & Mandryk, R. L. (2016), menggunakan *positive or negative reinforcement* dalam *neurofeedback games* untuk *training self-regulation*

Reinforcement merupakan proses dimana suatu perilaku diperkuat, dengan meningkatkan kecenderungan perilaku tersebut akan diulang dengan tujuan untuk menghilangkan perilaku yang tidak diinginkan atau untuk mengajari perilaku positif secara bertahap (Papalia, 2008).

Dalam penelitian ini, peneliti menyajikan meningkatkan konsentrasi anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) dengan pendekatan *Reinforcement* melalui metode bermain *bunchem*.

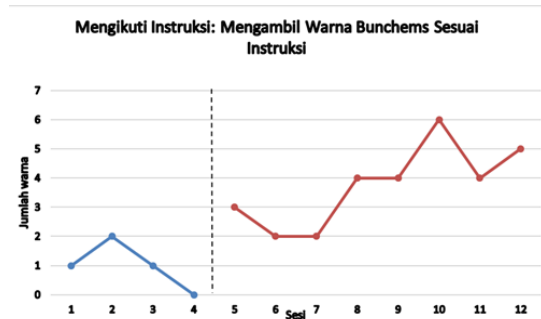
METODOLOGI

Dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen subjek tunggal, dengan desain *multiple baseline cross variables* dengan dua kondisi A-B Penelitian subjek tunggal ini bertujuan untuk memodifikasi perilaku.. Kondisi *baseline* dilakukan selama 4 hari dengan indikator mengambil warna *bunchem* sesuai instruksi, menyelesaikan permainan sesuai waktu yang ditentukan, menyusun pola. Kondisi *intervensi* dilakukan selama 8 hari didalam mengambil warna *bunchem* sesuai instruksi *reinforcement* yang diberikan berupa pujian dan tepuk tangan, sedangkan pada indicator menyelesaikan permainan sesuai waktu yang ditentukan memberikan *reinforcement positive* dan negative.

Subjek penelitian dalam penelitian ini ialah seorang anak berusia 9 tahun dengan ADHD. Adapun teknik analisis data yang penulis gunakan adalah metode analisis visual.

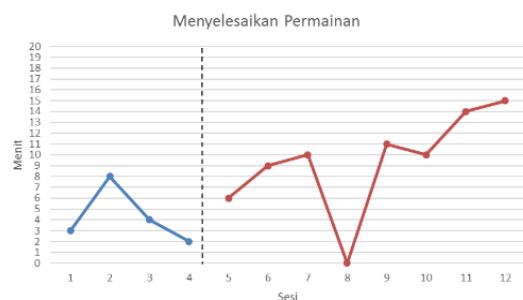
HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil pelaksanaan penelitian selama 12 hari dibagi menjadi 2 fase yaitu 4 hari fase *baseline* dan 8 hari fase *intervensi*.



Gambar : Kondisi Baseline Dan Intervensi Dalam Mengikuti Instruksi Mengambil Warna Bunchems

Gambar di atas menjelaskan tentang perolehan data pada saat mengikuti instruksi mengambil warna *bunchems*. Kondisi *baseline* terdapat 4 sesi, yang dimulai dari sesi 1-4. Pada kondisi *baseline* peneliti hanya meminta kepada subjek untuk mengambil *bunchems* sesuai warna yang diucapkan, tanpa memberikan perlakuan. Pengukuran pada *baseline* 0-2. Pada fase *intervensi* terdapat 8 sesi, yang dimulai dari sesi 5-12. Pada fase ini peneliti memberikan *reinforcement* berupa pujian dan juga tepuk tangan ketika anak berhasil mengambil warna yang benar dengan yang peneliti instruksikan.



Gambar : Kondisi Baseline dan Intervensi Waktu Menyelesaikan Permainan

Gambar di atas menjelaskan tentang perolehan data pada saat menyelesaikan permainan sesuai dengan waktu yang ditentukan.. Pada kondisi *baseline* peneliti

tidak memberikan *reinforcement* kepada anak. Pengukuran pada fase *baseline* perilaku pada rentang 2-8 menit. Pada fase *intervensi* dalam menyelesaikan permainan peneliti memberikan *reinforcement* kepada subjek. *Reinforcement* positif yang diberikan yaitu memberikan tambahan *bunchems*. Sedangkan *reinforcement* negative yang diberikan yaitu subjek mengembalikan *bunchems*. *Reinforcement* diberikan pada saat subjek berhasil bermain selama 5 menit dan kelipatannya. *Reinforcement negative* diberikan pada saat subjek tidak berhasil atau terganggu oleh lingkungan luar

Analisis Dalam Kondisi

Tabel 1. Analisis Dalam Kondisi

Kondisi	Mengambil Bunchems sesuai warna yang diminta		Menyelesaikan permainan	
	A	B	A	B
Panjang Kondisi	4	8	4	8
Estimasi kecenderungan Arah	\	/	\	/
	(-)	(+)	(-)	(+)
Kecenderungan Stabilitas	Varia-bel	Varia-bel	Varia-bel	Varia-bel
	50%	38%	50%	38%
Kecenderungan Jejak	\	/	\	/
	(-)	(+)	(-)	(+)
Level Stabilitas	2-8	6-15	2-8	6-15
	Varia-bel	Varia-bel	Varia-bel	Varia-bel
Level Perubahan	0-1	5-3	2-3	15-6
	(-1)	(+2)	(-1)	(+11)

Kondisi yang dianalisis yaitu kondisi *Baseline* (A) dan kondisi *Intervensi* (B). Komponen analisis pada kemampuan Menyelesaikan Permainan Panjang kondisi pada *baseline* (A) 4 dan pada *intervensi* (B) 8. Kecenderungan arah yang ditunjukkan pada kondisi *baseline negative* (-) sedangkan pada kondisi *intervensi* mengatakan bahwa kecenderungan arah yang ditunjukkan positive (+). Kecenderungan

stabilitas yang ditunjukkan pada kondisi *baseline* (50%) tidak stabil atau bisa disebut juga *variable* dan pada kondisi *intervensi* (38%) tidak stabil atau *variable*. Kecenderungan jejak yang ditunjukkan pada kondisi *baseline* (A) menurun (-) dan pada kondisi *intervensi* (B) meningkat (+). Level perubahan Jejak data pada kondisi *baseline* (A) $2-3 = -1$ dan pada kondisi *intervensi* (B) $15-6 = +11$.

Analisis Antar kondisi

Tabel 2 Analisis antar kondisi

Perbandingan Kondisi	Mengambil Bunchems sesuai warna yang diminta		Menyelesaikan Permainan	
	B/A		B/A	
Jumlah Variabel yang diubah	1		1	
Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya	\	/	\	/
	(-)	(+)	(-)	(+)
	Positif		Positif	
Perubahan Kecenderungan Stabilitas	Variabel ke Variabel		Variabel ke Variabel	
Perubahan Level	0-3		2-6	
	(+3)		(+4)	
Presentase Overlap	0%		0%	

Analisis antar kondisi untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh intervensi terhadap *variable*. Analisis antar kondisi dalam kemampuan mengikuti instruksi saat mengambil *bunchems* sesuai warna yang diminta memiliki sub *variable* yang akan diubah 1. Perubahan kecenderungan yang ditunjukkan yaitu meningkat (+). Kecenderungan stabilitasnya yaitu *variable* ke *variable*. Perubahan level dalam kemampuan ini meningkat +3. Dalam kondisi ini *intervensi* yang diberikan menunjukkan bahwa berpengaruh namun tidak *signifikan*. Hal ini dapat dilihat pada overlap 0% yang menunjukkan bahwa berpengaruh, namun kecenderungannya dari *variable* ke *variable*.

Analisis antar kondisi untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh intervensi terhadap *variable*. Analisis antar kondisi dalam menyelesaikan permainan memiliki sub *variable* yang akan diubah 1. Perubahan kecenderungan yang ditunjukkan yaitu meningkat (+). Kecenderungan stabilitasnya yaitu *variable* ke *variable*. Perubahan level dalam kemampuan ini meningkat +4. Dalam kondisi ini *intervensi* yang diberikan menunjukkan bahwa berpengaruh namun tidak *signifikan*. Hal ini dapat dilihat pada overlap 0% yang menunjukkan bahwa berpengaruh, namun kecenderungannya dari *variable* ke *variable*.

Data yang dihasilkan dari sub *variable* diatas menunjukkan bahwa data tersebut tidak stabil. Data yang tidak stabil tersebut disebabkan karena jumlah *baseline* dan *intervensi* yang sedikit. Pada grafik 1 dan 2 menunjukkan bahwa data tersebut mendapatkan hasil bahwa data tersebut tidak overlap. Data tersebut tidak overlap disebabkan oleh data yang terdapat pada fase *intervensi* tidak ada yang masuk dalam batas atas maupun batas bawah pada fase *baseline*.

Menurut B.F Skinner (Papalia, 2008) *Reinforcement* dinilai dapat memperkuat tingkah laku yang diinginkan dalam penelitian ini tingkah laku yang diinginkan yaitu mengambil warna *bunchems* sesuai dengan instruksi yang diberikan dan menyelesaikan permainan sesuai dengan waktu yang ditentukan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti *reinforcement* berpengaruh terhadap 2 perilaku yang diinginkan. Pada saat mengambil *bunchems* warna sesuai dengan instruksi *reinforcement* yang diberikan berupa pujian dan juga tepuk tangan. Pada saat menyelesaikan permainan, *reinforcement* yang diberikan berupa *reinforcement* positif (memberikan

tambahan *bunchems*) dan juga *reinforcement negative* (mengembalikan *bunchems*).

Reinforcement yang dilakukan pada indikator menyelesaikan permainan yang dilakukan dapat meningkatkan konsentrasi anak dengan ADHD. Namun, dalam indikator yang kedua ini ada satu sesi yang dimana anak tidak mau melakukan kegiatan menyelesaikan permainan ini dikarenakan bertengkar dengan saudaranya. Factor eksternal ini dapat menyebabkan subjek tidak mau melakukan kegiatan sehingga *reinforcement* yang dilakukan tidak berpengaruh apapun dalam sesi tersebut.

Berdasarkan penelitian sebelumnya menerangkan bahwa *play therapy* yang dilakukan dengan menggunakan permainan, dimana rumahku dapat meningkatkan konsentrasi pada anak ADHD. Didalam penelitian Nuligar melibatkan 3 subjek anak ADHD. Permainan dimana rumahku yang digunakan dapat meningkatkan konsentrasi karna melibatkan ransangan suara. Setelah treatment tersebut dilakukan konsentrasinya meningkat namun durasi konsentrasi subjek belum mengalami perubahan secara menyeluruh dan konsisten (Hatiningsih, 2013). Sama halnya dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis untuk meningkatkan konsentrasi anak ADHD dengan menggunakan *reinforcement* dalam bermain *bunchems*. Dalam permainan *bunchems*, subjek mendapatkan *reinforcement positive* jika berhasil namun jika tidak mencapai target maka subjek mendapatkan *reinforcement negative*. Dalam penelitian yang dilakukan penulis mendapatkan hasil konsentrasi dapat meningkat dengan menggunakan *reinforcement* dalam permainan, akan tetapi durasi konsentrasi subjek tidak meningkat cukup besar.

Berdasarkan penelitian yang sebelumnya mengenai *play therapy* mengatakan bahwa *play therapy* yang

dilakukan mempunyai pengaruh yang positif terhadap pemusatan perhatian anak (El-Nagger, Abo-Elmagd, & Ahmed, 2017). Namun dalam penelitian yang penulis lakukan mendapatkan data bahwa bermain mempunyai pengaruh positif terhadap konsentrasi anak.

Penelitian sebelumnya menerangkan bahwa *Alderian Play Therapy* dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan berbagai kemampuan anak ADHD (Amalia, 2018). Dalam penelitian yang penulis lakukan mengatakan bahwa dengan bermain *bunchems* yang diiringi dengan *reinforcement* dapat meningkatkan konsentrasi anak. Terdapat 2 indikator yang disertai dengan *reinforcement* yaitu mengambil warna *bunchems* sesuai dengan instruksi dala, indikator ini diberikan *reinforcement* verbal, menyelesaikan permainan dengan waktu yang ditentukan yang diiringi oleh *reinforcement*.

Penelitian yang dilakukan oleh Chandra (2016) mengatakan bahwa melalui permainan papan titian konsentrasi anak dapat meningkat. Penelitian yang dilakukan oleh Candra melibatkan subjek anak-anak TK A di TK Indria dengan jumlah subjek 11 anak. Dengan menggunakan bermain permainan papan titian yang dilakukan dengan cara meniti diatas papan dapat meningkatkan konsentrasi anak karena dalam permainan ini meniti beratkan pada keterampilan anak dalam mengkoordinasikan gerak motoric, dan juga melibatkan kognitif yang dimana anak berfikir bagaimana caranya agar tidak terjatuh (Anam, ., & D.S., 2018). Hasil yang diterima dalam penelitian yang dilakukan oleh Candra adanya peningkatan jumlah anak yang dapat meningkatkan konsentrasi belajar pada 2 siklus yang dilakukan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis bahwa konsentrasi anak dapat meningkat melalui permainan dapat

mempengaruhi konsentrasi anak menjadi lebih baik. Konsentrasi anak dapat meningkatkan karena didalam permainan yang dilakukan dengan cara anak bermain menyusun *bunchem* sesuai pola yang melibatkan konsentrasi anak untuk mengikuti pola, anak juga membuat sesuatu dari *bunchems* dan ketika berhasil diberikannya *reinforcement*.

Penelitian sebelumnya mengatakan bahwa *reinforcement* yang dilakukan didalam penelitiannya dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga berpengaruh kepada hasil belajar siswa (Wulandari & Masruri, 2016). Hal ini sama dengan penelitian yang penulis lakukan, bahwa dengan adanya *reinforcement* yang penulis berikan dapat membuat konsentrasi anak ADHD dapat meningkat.

Penelitian sebelumnya mengenai *positive reinforcement* menunjukkan bahwa dengan diberikannya *positive reinforcement* yang diberikan kepada subjek cukup efektif dalam meningkatkan kepercayaan subjek. *Reinforcement positive* yang diberikan oleh Riyati berupa pemberian pulsa 10.000 kepada subjek, ketika perilaku yang diharapkan muncul (Riyati, 2018). Didalam penelitian yang penulis lakukan juga terdapat *reinforcement positive* yang diberikan kepada subjek. *Reinforcement positive* yang diberikan kepada subjek dalam penelitian yang penulis lakukan yaitu memberikan tambahan *bunchems* ketika subjek dapat menyelesaikan permainan sesuai dengan waktu yang ditentukan. Dalam hal ini *reinforcement* bukan hanya dapat meningkatkan kepercayaan diri namun juga dapat meningkatkan konsentrasi anak.

Penelitian sebelumnya mengenai *reinforcement positive* dan *reinforcement negative* menunjukkan bahwa pengaruh yang dihasilkan dari *reinforcement positive* lebih efektif dibandingkan dengan

reinforcement negative (Reinschluessel & Mandryk, 2016). Didalam penelitian yang peneliti lakukan juga menggunakan *reinforcement positive* dan juga *reinforcement negative*. *Reinforcement positive* dilakukan pada indicator yang pertama berupa non verbal dan verbal, dan pada indicator kedua *reinforcement positive* yang dilakukan yaitu memberikan penambahan *bunchems*. *Reinforcement negative* diberikan hanya pada indicator 2, yaitu mengembalikan *bunchem* ketika subjek tidak dapat menyelesaikan permainan dengan waktu yang ditentukan. Dalam penelitian yang peneliti lakukan *reinforcement* cukup efektif dalam meningkatkan konsentrasi anak dengan ADHD.

KESIMPULAN

Konsentrasi diperlukan di setiap kegiatan manusia, maka anak dengan ADHD harus bisa meningkatkan konsentrasinya. Oleh karena itu tujuan dari penelitian yang peneliti lakukan apakah dengan *reinforcement* melalui bermain *bunchems* dapat meningkatkan konsentrasi anak dengan gangguan ADHD. Menggunakan *reinforcement* dalam bermain *bunchems* dapat meningkatkan konsentrasi pada anak dengan gangguan ADHD. Hal ini ditunjukkan melalui grafik 1 sampai dengan grafik 2 menunjukkan data yang diperoleh variable ke variable. Pada grafik 1 dan 2 menunjukkan adanya perubahan konsentrasi pada subjek walaupun perubahan yang terjadi tidak signifikan.. Dengan demikian peneliti mengharapkan orangtua agar dapat tetap berusaha meningkatkan perhatian anak dalam mengerjakan kegiatan yang dilakukannya sampai selesai. Karena bagaimanapun konsentrasi sangat penting, dan di dalam kehidupan kita selalu menggunakan konsentrasi Pada penelitian

selanjutnya hasil penelitian akan lebih efektif, jika penelitian yang dilakukan lebih dalam waktu yang lebih lama dan peneliti bersikap lebih tegas terhadap subjek.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga subjek yang memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R. (2018). Intervensi terhadap Anak Usia Dini yang Mengalami Gangguan ADHD Melalui Pendekatan Kognitif Perilaku dan Alderian Play Therapy. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 27. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.4>
- Anam, K., . P., & D.S., A. C. (2018). Upaya Meningkatkan Kosentrasi Belajar Anak Melalui Bermain Papan Titian Di Tk Indria Desa Kutosari Kecamatan Gringsing Kabupaten Batang. *Paudia : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2). <https://doi.org/10.26877/paudia.v6i2.2106>
- El-Nagger, N. S., Abo-Elmagd, M. H., & Ahmed, H. I. (2017). Effect of applying play therapy on children with attention deficit hyperactivity disorder. *Journal of Nursing Education and Practice*, 7(5), 104. <https://doi.org/10.5430/jnep.v7n5p104>
- Hatiningsih, N. (2013). Play Therapy Untuk Meningkatkan Konsentrasi pada Anak Attention Deficit Hyperctive Disorder (ADHD). *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 01(02), 324–342.
- Hidayati, R. (2017). Peran Konselor Sekolah Dalam Meningkatkan Konsentrasi Pada Siswa Hiperaktif (Adhd). *Refleksi Edukatika*, 5(1). <https://doi.org/10.24176/re.v5i1.431>
- Kementerian Kesehatan. (2014). Situasi Penyandang Disabilitas. *Situasi Penyandang Disabilitas*, 2(1), 1–5. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Nuryana, A., & Purwanto, S. (2010). Efektivitas Brain Gym dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar pada Anak. *Indigenous, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*, 12(1), 88–99. Retrieved from <http://210.212.91.105:8080/jspui/handle/123456789/895>
- Papalia, D. . & etc. a. (2008). Human Development (Psikologi Perkembangan). In *Cetakan ke-1, edisi ke-9*. <https://doi.org/10.1038/nature05019>
- Reinschluessel, A. V., & Mandryk, R. L. (2016). Using Positive or Negative Reinforcement in Neurofeedback Games for Training Self-Regulation (pp. 186–198). <https://doi.org/10.1145/2967934.2968085>
- Riyati. (2018). Self Instructional Dan Positive Reinforcement Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri “Us” Penyandang Disabilitas Tubuh Di Balai Rehabilitasi Sosial Penyandang Cacat Cimahi. *Pekerjaan Sosial*, 15(2). <https://doi.org/10.31595/peksos.v15i2.88>
- Wulandari, R., & Masruri, M. S. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Metode Simulasi Dengan Reinforcement Di Smpn 2 Jetis Bantul. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 3(1), 62. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v3i1.9696>

Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini di TK Masyithoh 1 Purworejo

Cintya Nurika Irma^{1✉}, Khairun Nisa², Siti Khusniyati Sururiyah³
PBSI FKIP Universitas Peradaban¹, PBSI FKIP Universitas Asahan², Prodi PAI STAINU
Purworejo³

Abstract

This study aims to explain the efforts made in facilitating parental involvement in early childhood education at Masyithoh 1 Kindergarten Purworejo. Data collection method uses interviews, observation, and documentation with descriptive data analysis. Data analysis techniques consist of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that (1) the factors that influence the involvement of Masyithoh 1 Kindergarten Purworejo parents in educating children included social status factors, family form factors, family development stage factors, and role model factors and (2) the efforts made in facilitating people's involvement old in early childhood education in Masyithoh 1 Kindergarten Purworejo, namely: parenting education, information about education, development, and children's health, home learning, child performance performances, recreation, collaboration with community communities (top theme), home visits by teacher, and participation in school activities.

Keywords: *parental involvement, kindergarten, early childhood education*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan upaya yang dilakukan dalam memfasilitasi keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak usia dini di TK Masyithoh 1 Purworejo. Metode pengambilan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan analisis data deskriptif. Teknik analisis data terdiri dari reduksi data, sajian data, dan penarikan simpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) faktor yang mempengaruhi keterlibatan orang tua TK Masyithoh 1 Purworejo dalam mendidik anak meliputi faktor status sosial, faktor bentuk keluarga, faktor tahap perkembangan keluarga, dan faktor model perandan (2) upaya yang telah dilakukan dalam memfasilitasi keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak usia dini di TK Masyithoh 1 Purworejo, yaitu: *parenting education*, informasi tentang pendidikan, perkembangan, dan kesehatan anak, pembelajaran di rumah, pertunjukan penampilan anak, rekreasi, bekerjasama dengan komunitas masyarakat (puncak tema), kunjungan ke rumah oleh guru, dan partisipasi pada kegiatan sekolah.

Kata kunci: *keterlibatan orang tua, taman kanak-kanak, pendidikan anak usia dini*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2019

✉Corresponding author :

Address : Jl. Raya Pagojengan KM. 3, Paguyangan Jateng

Email : Cintya_nurikairma@yahoo.co.id

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

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

PENDAHULUAN

Keluarga menjadi pondasi pendidikan pertama bagi anak. Kelanjutan penguatan pendidikan tersebut direalisasikan melalui pendidikan anak usia dini diantaranya Taman Kanak-kanak (TK). TK merupakan pendidikan prasekolah yang diarahkan untuk mengintegrasikan pengetahuan dan praktik ibadah, mengembangkan motivasi dan sikap belajar, penguasaan keterampilan, dan pembentukan karakter pada anak. Kualitas program pendidikan tidak hanya bergantung kepada konsep-konsep yang cerdas, tetapi juga pada pendidik yang mempunyai kesanggupan dan keinginan untuk berprestasi. Tanpa pendidik yang cukup dan efektif maka program pendidikan yang dibangun di atas konsep-konsep yang cerdas serta dirancang dengan teliti pun tidak dapat berhasil (Sutisna, 2007). Oleh sebab itu, pentingnya pendidikan anak usia dini bagi anak perlu menjadi perhatian dan peran serta bagi pemerintah, instansi pendidikan, orang tua, dan masyarakat.

Selanjutnya, (Hayati, 2011) menambahkan sikap orang tua yang menunjang pengembangan potensi anak. Sikap orang tua yang menunjang potensi anak dapat diketahui dari (1) menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkannya, (2) memberi waktu kepada anak untuk berpikir, merenung, dan berkhayal, (3) membolehkan anak untuk mengambil keputusan sendiri, (4) mendorong anak untuk banyak bertanya, (5) meyakinkan anak bahwa orangtua menghargai apa yang ingin dicoba, dilakukan dan dihasilkan (6) menunjang dan mendorong kegiatan anak, (7) menikmati keberadaannya bersama anak, (8) memberi pujian yang sungguh-sungguh kepada anak, (9) mendorong kemandirian anak dalam bekerja dan (10) menjalin hubungan kerja sama yang baik dengan anak.

Permasalahan yang terjadi adalah pada sebagian orang tua yang beranggapan bila permasalahan pendidikan anak menjadi tanggung jawab sekolah dan guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan hasil angket yang diisi orang tua/wali anak didik TK Mayithoh 1 Purworejo disimpulkan bila rendahnya peran orang tua dalam pendidikan anaknya disebabkan karena sebagian orang tua merasa sibuk bekerja sehingga tidak sempat mengulas materi yang diperoleh anaknya ataupun kurangnya pengetahuan orang tua mengenai materi yang telah diajarkan di sekolah sehingga beranggapan bila hal tersebut sudah menjadi tanggung jawab guru. Peningkatan motivasi dan peran serta orang tua dalam proses pembelajaran anak perlu ditumbuhkan secara berkelanjutan.

Selanjutnya, (Amini, 2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Profil Keterlibatan Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia TK” disimpulkan bahwa (1) dilihat dari sisi demografis, yaitu tingkat pendidikan dan status pekerjaan orangtua dari anak usia 4-6 tahun yang berada di TK, (2) keterlibatan orangtua dalam pengasuhan anak di rumah sudah cukup baik karena sebagian besar orangtua telah memperbolehkan anak memilih mainannya sendiri, menuntun anak dalam membaca doa sehari-hari, melatih anak membereskan mainannya, melatih membereskan peralatan makan dan menemani anak saat menonton tv, (3) keterlibatan orangtua dalam pendidikan anaknya di TK juga sudah cukup baik, terutama dalam hal menjalin komunikasi dengan pihak TK melalui berbagai cara.

Peran orang tua dalam masa anak adalah sebagai manajer terutama penting dalam perkembangan sosioemosional anak. Sebagai manajer, orang tua boleh mengatur kesempatan anak untuk melakukan kontak sosial dengan teman

sebayu, teman dan orang dewasa. Selain itu aspek penting lainnya dari peran manajerial adalah pemantauanefektif atas anak. Pemantauan meliputi mengawasi pilihan anak tentang tempat sosial, aktivitas dan teman (Santrock, 2007). Oleh karena itu, orang tua memiliki andil dalam memberikan pengarahan dalam proses belajar anak seperti pengembangan dan peminatan diri anak.

Selain itu, Sulaiman dalam (Siregar, 2013) menambahkan terdapat empat cara dalammeningkatkan peran orang tua terhadap pendidikan anak-anak. Pertama, mengontrol waktu belajar dan dan belajar anak. Anak-anak diajarkan untuk belajar secara rutin, tidak hanya belajar saat mendapat PR dari sekolah atau akan menghadapi ulangan. Setiap hari anak-anak diajarkan untuk mengulang pelajaran yang diberikan oleh guru pada hari itu dan diberikan pengertian kapan anak-anak mempunyai waktu untuk bermain. Kedua, memantau perkembangan kemampuan akademik anak. Orang tua diminta untuk memeriksa nilai-nilai ulangan dan tugas anak mereka.Ketiga, memantau perkembangankepribadian yang mencakup sikap, moral, dan tingkah laku anak-anak. Hal ini dapat dilakukan orang tua dengan berkomunikasi dengan wali kelas untuk mengetahui perkembangan anak di sekolah. Keempat,memantau efektivitas jam belajar di sekolah.

Orang tuadan orang-orang yang terdekat dengan kehidupan anak, memberi pengaruh yang sangat besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Ada 10 hal yang dapat dilakukan orang tua untuk meningkatkan status kesehatan dan perkembangan otak anak (asah), yaitu dengan cara: memberi rangsangan berupa kehangatan dan cinta yang tulus, memberi pengalaman langsung dengan menggunakan inderanya (penglihatan, pendengaran,

perasa, peraba, penciuman), interaksi melalui sentuhan, interaksi melalui pelukan, interaksi melalui senyuman, interaksi melalui nyanyian, mendengarkan dengan penuh perhatian menanggapi ocehan anak, mengajak bercakap-cakap dengan suara yang lembut, dan memberi rasa aman(Dariyo, 2004).

Setiap orang tua dalam mendidik anak memiliki karakter yang berbeda-beda akibat perbedaan latar belakang pendidikan, sosial, ekonomi maupun budaya. Hal tersebutlah yang menjadi faktor keberhasilan peran serta keterlibatan dalam pendidikan anak usia dini. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi peran orangtua dalam pendidikan anak menurut Friedman dalam (Slameto, 2003), antara lain: a) faktor status sosial ditentukan oleh unsur-unsur seperti pendidikan, pekerjaan, dan penghasilan; b) faktor bentuk keluarga; c) faktor tahap perkembangan keluarga dimulai dari terjadinya pernikahan yang menyatukan dua pribadi yang berbeda, dilanjutkan dengan tahap persiapan menjadi orangtua; d) faktor model peran.

Undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 28 bahwa bentuk PAUD yang terdapat di jalur formalharus memenuhi persyaratan dalam menyelenggarakan pendidikannya, seperti kurikulum yang berstruktur, tenaga pendidik, tata administrasi serta sarana dan prasarana(Depdiknas, 2003). Sebagaimana visi TK Masyithoh 1 Purworejo yakniterwujudnya anak didik yang cerdas, sehat, ceria, terampil, dan berakhlaq mulia siap memasuki pendidikan dasar dapat terealisasi bila ada dukungan serta partisipasi antara pemerintah, instansi pendidikan, pendidik, orang tua, dan masyarakat.Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menjelaskan terkait (1) faktor kendala keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak usia dini di TK

Masyithoh 1 Purworejo dan 2) upaya-upaya keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak usia dini di TK Masyithoh 1 Purworejo.

METODOLOGI

Jenis penelitian ini adalah studi kasus. Kegiatan ini dilakukan di TK Masyithoh 1 Purworejo dengan alamat Brengkelan Rt 01 Rw 06, Purworejo pada bulan Oktober s.d. bulan Desember 2018. Teknik pengumpulan data yang utama dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman untuk menganalisis data hasil penelitian. Penelitian ini menggunakan triangulasi untuk menguji keabsahan data. Teknik triangulasi data yang digunakan adalah triangulasi teknik dan sumber melalui pemeriksaan catatan wawancara, catatan lapangan, angket, dan catatan dokumentasi dari berbagai sumber data. Sampel penelitian yang dilakukan pada kelas A dengan jumlah 15 anak didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Realisasi keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak usia dini di TK Masyithoh 1 Purworejo dilakukan melalui program-program (1) *parenting education*, (2) informasi tentang pendidikan, perkembangan, dan kesehatan anak, (3) pembelajaran di rumah, (4) pertunjukan penampilan anak, (5) rekreasi, (6) bekerjasama dengan komunitas masyarakat (puncak tema), (7) kunjungan ke rumah oleh guru, dan (8) partisipasi pada kegiatan sekolah.

Parenting Education

Orang tua dan pendidik menjadi agen pembelajar dalam kehidupan anak. Oleh karena itu, perlu ada sinergi pemahaman

yang sama pada anak didik saat berada di lingkungan sekolah maupun di lingkungan keluarga sehingga tidak menimbulkan makna ambigu pada diri anak. Alternatif mengatasi permasalahan tersebut dilaksanakannya program *parenting education*. Kegiatan tersebut diawali dengan melakukan wawancara antara pendidik dengan orang tua/wali dan anak didik yang dilakukan setiap penerimaan anak didik baru. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan dan harapan anak didik dan orang tua/wali di TK Masyithoh 1 Purworejo. Selanjutnya, pengisian angket dilakukan pihak sekolah pada orang tua/wali sebagai tindak evaluasi berkelanjutan.

Berdasarkan hasil wawancara, disimpulkan bahwa orang tua/wali menghendaki anak didiknya (a) memahami tentang pendidikan agama Islam seperti dapat menghafal surat-surat pendek dan hadis, mampu membaca iqra, (b) meningkatkan kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara, (c) meningkatkan keberanian bersosialisasi dan mandiri, (d) meningkatkan kemampuan potensi diri anak didik seperti menyanyi, menari, bermain drama, mewarnai, menggambar, dan lain sebagainya. Hasil indentifikasi tersebut menjadi acuan melakukan kolaborasi tindakan nyata antara pendidik dan orang tua/wali disesuaikan dengan kurikulum dan standar kompetensi yang dilaksanakan.

Program *parenting education* yang sudah terlaksana di TK Masyithoh 1 Purworejo meliputi (1) program pengajaran yang dilakukan tiap 3 bulan sekali seperti pelatihan teknik berhitung dan membaca, (2) program orang tua/wali mengaji, dilaksanakan setiap hari Jumat bagi orang tua/wali dan masih terbatas bagi orang tua/wali yang menemani anak sampai jam pulang, sehingga dalam waktu menunggu tersebut terdapat kegiatan bermanfaat, dan

(3) kegiatan *outbound* dalam tiap semester, tujuan kegiatan tersebut adalah untuk mendekatkan kembali pembentukan sosial dan emosional antara orang tua/wali dengan anak didik melalui kegiatan di luar sekolah.

Informasi Tentang Pendidikan, Perkembangan, dan Kesehatan Anak

TK Masyithoh 1 Purworejo melaksanakan kegiatan penyampaian informasi tentang pendidikan, perkembangan, dan kesehatan anak pada orang tua/wali. Pertama, informasi pendidikan disampaikan pihak sekolah saat orang tua/wali mendaftarkan anak ke sekolah, rapat orang tua/wali, dan pertemuan-pertemuan rutin lainnya. Kegiatan tersebutkan dimaksudkan agar orang tua/wali dapat memahami konsep pembelajaran yang terlaksana serta dapat ikut serta berperan menyukseskan program-program di TK Masyithoh 1 Purworejo. Salah satu permasalahan tentang pendidikan, misalnya keterlambatan anak dalam membaca sehingga perlu tindak lanjut mendampingi pembelajaran membaca oleh orang tua/wali di rumah.

Informasi tentang perkembangan baru terlaksana tiap semester sekali saat orang tua/wali mengambil hasil belajar anak. Informasi lanjutan dilakukan pihak sekolah dengan menyampaikan informasi-informasi tertentu oleh guru kelas pada orang tua/wali saat menjemput anak. Permasalahan perkembangan seperti anak didik yang diajarkan untuk tampil dalam pementasan atau mengikuti lomba untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar anak. Selain itu, informasi kesehatan anak dilakukan secara berkala tiap 3 bulan sekalidengan MOU Puskesmas Purworejo tentang pemeriksaan gigi, pengukuran berat serta tinggi badan, dan lain sebagainya.

Sikap orang tua terhadap kesehatan anak didik masih tergolong rendah.

Pernyataan tersebut senada dengan penelitian (Abadi & Suparno, 2019) yang mengemukakan sebanyak 56,86% orang tua yang berada di rumah tidak semuanya memahami bahwa anak dianjurkan untuk menggosok gigi sebanyak 3 kali sehari yaitu setelah makan pagi, makan siang, dan makan malam. Hal tersebut dibuktikan pada tabel 4 dan 5 yaitu hanya 3,9% orang tua yang mengajarkan anak untuk menggosok gigi sebanyak lebih dari 2 kali sehari dan hanya sebanyak 21,57% orang tua yang membiasakan anak menggosok gigi pada saat setelah makan dan sebelum tidur.

Pembelajaran di Rumah

Pemahaman bahwa belajar bukan hanya saat di lingkungan sekolah perlu diterapkan dan dikoordinasi antara pendidik dengan orang tua/wali. TK Masyithoh 1 Purworejo memiliki buku kemajuan belajar yang akan diberikan pada anak didik untuk orang tuanya. Pada buku tersebut ada tugas berkelanjutan yang perlu dilakukan oleh orang tua/wali saat anak didik di rumah untuk mengulas apa yang telah dipelajari di sekolah maupun tugas baru yang akan diajarkan pada pembelajaran berikutnya. Pembuatan group melalui aplikasi “whatsapp” antara wali kelas dan orang tua/wali dilakukan untuk memudahkan penyampaian informasi dan bagi yang tidak memiliki telepon pintar untuk mendukung aplikasi tersebut, pendidik menyampaikan secara langsung saat orang tua/wali menjemput anak didik.

Pertunjukan Penampilan Anak

Minat dan motivasi anak akan meningkat bila diberi kepercayaan dan tanggung jawab mengimplikasikan bakat atau potensi diri yang dikembangkan maupun dimiliki. Program yang dilakukan melalui pertunjukan penampilan anak dalam berbagai bidang dikategorikan kelompok

dan individu. Kategori kelompok dilakukan untuk menampilkan seluruh anak dalam berbagai kegiatan seperti pawai dalam acara karnaval, pentas akhir tahun, dan penampilan dalam peringatan hari-hari nasional. Selanjutnya, kategori individu mendelegasikan anak dalam suatu lomba-lomba tertentu seperti lomba hafalan surat-surat pendek, mewarnai, menyanyi, dan lain sebagainya.

Rekreasi

Rekreasi juga menjadi agenda tahunan yang dilakukan pihak sekolah untuk mendekatkan rasa kekeluargaan antara pihak pengurus yayasan, sekolah, anak didik, dan orang tua/wali. Tujuan tempat rekreasi yang dipilih berdasarkan pada tempat pendidikan mengenal perbedaan ciptan Tuhan dan buatan manusia, peduli lingkungan, dan mampu bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Rekreasi dilaksanakan setiap satu tahun sekali. Pemilihan lokasi yang dipilih tidak terlalu jauh dari daerah TK Masyithoh 1 Purworejo seperti wilayah rutin yang dilakukan secara bergantian yakni Kebumen, Magelang, dan Yogyakarta.

Bekerjasama Dengan Komunitas Masyarakat (Puncak Tema)

Pendekatan anak pada lingkungan serta kerja sama dengan komunitas masyarakat dilakukan melalui program puncak tema, misalnya tema tentang profesi. Anak-anak diajak langsung ke Dinas Pemadam Kebakaran lalu anak-anak diajak untuk mengetahui bagaimana profesi pemadam kebakaran. Kegiatan ini sebagai wujud aktualisasi diri dan praktik dari tiap tema-tema yang telah dipelajari oleh anak.

Kunjungan Ke Rumah oleh Guru

Kunjungan ke rumah anak didik juga dilakukan oleh guru saat anak atau orang tua/wali sakit, mengalami musibah atau

membutuhkan informasi-informasi tertentu. Kegiatan tersebut sebagai wujud sikap simpati dan empati pihak sekolah dengan orang tua/wali dan anak didik. Kegiatan ini akan menimbulkan bentuk terikatan kepedulian dan kekeluargaan.

Partisipasi Pada Kegiatan Sekolah

Orang tua juga dilibatkan dalam berbagai kegiatan-kegiatan sekolah. Hal ini dimaksudkan agar orang tua/wali memahami, mengetahui, dan merasa dilibatkan dalam program-program sekolah seperti pembagian zakat di lingkungan sekitar TK, orang tua/wali bersama-sama dengan anak memberikan langsung kepada masyarakat yang telah didata oleh pihak sekolah. Selain itu pada kegiatan karnaval, orang tua/wali bersama-sama berdiskusi dan ikut serta dalam mempersiapkan dengan pihak sekolah.

Pembahasan

Keberhasilan pembelajaran anak usia dini bukan hanya tanggung jawab dan tugas pemerintah dan pihak sekolah tetapi orang tua sebagai sekolah dan pendidik pertama bagi anak ikut berperan dalam berhasil dan tidaknya pembelajaran pada anak. Oleh karena itu, keterlibatan anak dalam mendidik anak sangat berpengaruh bagi tercapainya minat dan prestasi belajar anak. Beberapa penyebab rendahnya keterlibatan orang tua dalam mendidik anak terkait masa pendidikan anak usia dini seperti yang diungkapkan Friedman meliputi (1) faktor status sosial, (2) faktor bentuk keluarga, (3) faktor tahap perkembangan keluarga, dan (4) faktor model peran.

Pertama, faktor status sosial yang meliputi pendidikan, pekerjaan, dan penghasilan orang tua. Pada faktor pendidikan diperoleh data 35 orang dengan pendidikan orang tua SD/MI, 28 orang dengan pendidikan SMP/MTS, 30 orang dengan pendidikan orang tua

SMA/SMK/MA, dan 13 orang dengan pendidikan orang tua PT. Selanjutnya, latar belakang pekerjaan orang tua mayoritas adalah pedagang, guru, dan PNS. Latar belakang penghasilan mayoritas orang tua di bawah 700.000 tiap bulan. Berdasarkan faktor pertama tersebut, disimpulkan bila orang tua sangat peduli terhadap pendidikan anak hanya saja waktu keterlibatannya yang berbeda-beda.

Kendala yang dihadapi oleh orang tua disebabkan terbatasnya pendidikan berpengaruh pada pemahaman pengetahuan materi yang akan diajarkan ulang pada anak saat di rumah sehingga mayoritas orang tua beranggapan bahwa materi yang disampaikan guru sudah dianggap cukup bagi anak. Selanjutnya, faktor penghasilan orang tua juga berpengaruh pada tercukupnya kebutuhan dalam dukungan pembelajaran anak. Sekolah juga membuat program gotong royong kepedulian orang tua yang mampu secara ekonomi untuk memberikan sumbangan pada orang tua yang kurang mampu bagi anak yang bersekolah di TK Masyithoh 1 Purworejo.

Kedua, faktor bentuk keluarga yang ada di TK Masyithoh 1 Purworejo diidentifikasi meliputi 1) keluarga inti (*the nuclear family*), 2) keluarga terdiri dari 3 generasi (*the extended family*), dan 3) salah satu orang tua yang bekerja secara terpisah di kota yang berbeda tetapi setiap akhir pekan pulang (*commuter family*). Ketiga bentuk keluarga memiliki kelebihan dan kelemahan yang diatasi dengan cara orang tua yang berbeda-beda seperti pada keluarga inti, orang tua dapat berbagi tugas peran misal ayah bekerja dan Ibu mengantar anak ke sekolah atau pada bentuk keluarga kedua peran kakek atau nenek berjalan untuk mengantar anak disebkan kedua orang tua bekerja.

Ketiga, tahap perkembangan keluarga yang ada di TK Masyithoh 1 Purworejo

meliputi orang tua yang merupakan pasangan baru dengan anak pertama yang akan menempuh PAUD dan orang tua yang telah memiliki anak sebelumnya dengan usia sekolah. Dampak yang terjadi adalah pengalaman yang telah diperoleh orang tua dalam pendidikan anak. Selanjutnya, Keempat, model peran. Peran dalam pendidikan anak bukan hanya dari pihak orang tua saja melainkan kesepakatan dalam keluarga besar, misalnya dalam bentuk keluarga *the extended family* dilakukan penerapan yang sama untuk ikut berbagi tugas mengulas pembelajaran di sekolah sehingga tumbuh motivasi anak dalam belajar.

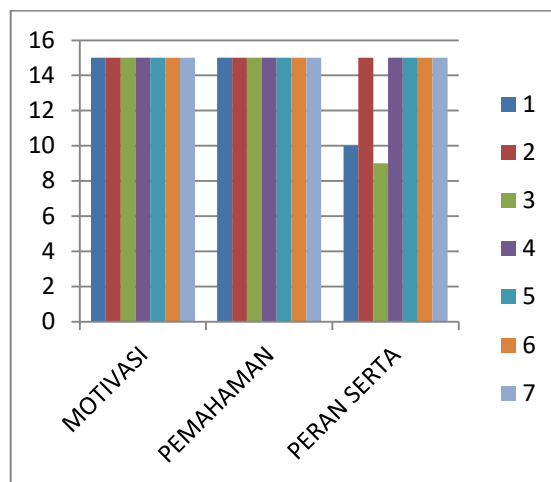
Selanjutnya, delapan upaya yang telah dilakukan pihak sekolah dalam melibatkan orang tua dalam pendidikan anak usia dini di TK Masyithoh 1 Purworejo sudah disimpulkan sangat baik hanya saja perlu dilakukan peningkatan kegiatan-kegiatan. Pertama, Kegiatan tersebut perlu dilakukan evaluasi berkelanjutan misalnya dengan pengisian angket oleh orang tua mengenai program kegiatan sekolah yang telah berjalan. Pihak sekolah dapat membuat program-program alternatif bagi kedua orang tua bekerja, misalnya peran pengganti orang tua seperti kakek, nenek atau saudara yang dipercayakan oleh orang tua tanpa mengabaikan pihak sekolah juga tetap memberikan informasi langsung pada orang tua anak.

Kedua, perlu adanya kesepakatan antara orang tua/wali dan pihak sekolah misalnya dalam bentuk formulir tertulis keikutsertaan orang tua/wali dalam program-program sekolah. Ketiga, membuat kelompok diskusi antara guru kelas dengan orang tua/wali yang didiknya terkait berbagai permasalahan maupun kegiatan perkembangan pendidikan anak. Keempat, menyampaikan informasi secara periodik pada orang tua terkait informasi, program

maupun perkembangan sekolah maupun anak didik. Kelima, membuat kegiatan secara fleksibel antara orang tua/wali, sehingga akan menumbuhkan rasa kekeluargaan. Kelima, pemberian penghargaan pada orang tua/wali terkait kontribusinya terlibat dalam pendidikan anak.

Selanjutnya, pencapaian prestasi akademik yang dilakukan melalui pengajaran dan pembelajaran tanpa mengabaikan psikologi anak didik perlu diidentifikasi oleh pendidik melalui kegiatan *academic press*. (Ayuningtyas, Hartati, & Sumadi, 2019) berpendapat bila *academic press* dapat meningkatkan prestasi akademik serta emotional adjustment siswa terhadap sekolah apabila diimbangi dengan tingginya relasi hangat (positif) guru-siswa. Pada kondisi ini, *academic press* berfungsi sebagai tantangan yang menggerakkan siswa untuk berusaha lebih besar dalam performa dan hasil belajar, sedangkan relasi hangat dengan guru berfungsi menyediakan dukungan emosi yang positif bagi siswa untuk menguasai sejumlah beban belajar dan eksplorasi pembelajaran di kelas.

Terjalannya sosial dan emosional yang baik antara pendidik dan anak didik akan berdampak pada berhasilnya iklim belajar yang baik dan tercapainya prestasi belajar yang diharapkan. Tentu hal tersebut juga perlu terjalin senada antara pendidik dan orang tua/wali. Pendidik, anak didik, dan orang tua merupakan satu elemen unsur pembelajaran anak yang saling mempengaruhi. Delapan program yang telah dilakukan di TK Masyithoh 1 Purworejo dalam melibatkan orang tua dalam pendidikan anak mengalami peningkatan perubahan motivasi, pemahaman, dan peran serta orang tua sebagai upaya tercapainya *academic press* yang tampak pada diagram di bawah ini.



Gambar Diagram Motivasi, Pemahaman, dan Peran Serta Orang Tua dalam Pendidikan AUD

Angka-angka pada gambar diagram di atas mengidentifikasi program-program yang telah terlaksana di TK Masyithoh 1 Purworejo, yaitu (1) *parenting education*, (2) informasi tentang pendidikan, perkembangan, dan kesehatan anak, (3) pembelajaran di rumah, (4) pertunjukan penampilan anak, (5) rekreasi, (6) bekerjasama dengan komunitas masyarakat (puncak tema), (7) kunjungan ke rumah oleh guru, dan (8) partisipasi pada kegiatan sekolah yang dilakukan evaluasi dan tindak lanjut dari segi motivasi, pemahaman, dan peran serta orang tua dalam keterlibatan pendidikan anak di TK Masyithoh 1 Purworejo.

Hasil kuesioner menunjukkan bila seluruh orang tua memiliki motivasi dan pemahaman yang sama akan dukungan dan persetujuan terkait program-program yang dibuat di TK Masyithoh 1 Purworejo. Terwujudnya peningkatan kualitas ragam kemampuan anak didik menjadi harapan yang senada bagi orang tua. Permasalahan yang muncul saat terjadi penurunan pada peran serta. Pada kegiatan *parenting education* yang dilaksanakan setiap 3 bulan sekali, hanya 10 orang tua anak didik yang aktif hadir mengikuti kegiatan tersebut ini.

disebabkan sebanyak 5 orang tua bekerja dan tidak bisa izin serta tidak ada dari keluarga yang dapat mewakili dengan mayoritas alasan kendala jarak.

Permasalahan tersebut diatasi dengan mengubah jadwal pertemuan pada akhir pekan dengan harapan seluruh orang tua dapat berpartisipasi dalam meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan mengenai *parenting education*. Motivasi dan pemahaman yang tinggi perlu seimbang dengan realisasi peran serta. Terjalannya komunikasi yang baik antara pendidik dan orang tua selalu ditingkatkan agar kendala atau harapan antara dua pihak dapat beriringan terwujud. Selanjutnya, seluruh orang tua memiliki peran serta yang sama tingginya untuk memperoleh informasi secara berkelanjutan tentang pendidikan, perkembangan, dan kesehatan anak.

Pembelajaran di rumah secara terjadwal dilakukan oleh orang tua sebanyak 9 orang, sedangkan 6 orang lainnya terkadang melakukannya bila anak didik bertanya atau meminta mengajarkan materi yang dibutuhkan. Alasan yang dimunculkan rutinitas orang tua, sehingga tidak sempat mengajarkan pada anak didik untuk mengulas materi atau tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu, belum pahamiannya pada materi atau tugas yang diberikan terkadang menjadi kendala bagi orang tua. Oleh karena itu, pihak sekolah membuat buku panduan pembelajaran anak didik bagi orang tua sebagai penghubung komunikasi dan informasi tertulis mengenai materi yang diajarkan.

Seluruh orang tua peran aktif dalam mendampingi dan menyaksikan pertunjukkan penampilan anak seperti pada kegiatan pentas akhir tahun, peringatan hari nasional, lomba, dan lain sebagainya. Peran serta tersebut perlu dilakukan sebagai bentuk apresiasi orang tua pada anak didik, sehingga secara tidak langsung akan timbul

motivasi pada anak didik. Rekreasi juga diagendakan antara yayasan, guru, orang tua, dan anak didik guna meningkatkan silaturahmi. Selain itu, kegiatan tersebut dapat memberikan pengalaman langsung dalam proses belajar anak dan orang tua, guru maupun yayasan dapat kolaborasi dalam memandu dalam menyampaikan penjelasan dalam pembelajaran langsung.

Pernyataan di atas senada dengan yang dikemukakan oleh (Moeslichatoen, 2004) bahwa metode karyawisata adalah suatu metode dalam kegiatan pembelajaran dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, dan benda-benda lainnya yang melibatkan panca indera. Selanjutnya, puncak tema juga dilakukan dalam proses pembelajaran anak didik seperti belajar membuat kue, anak didik akan di bawa langsung ke tempat pembuatan kue untuk praktik langsung. Kegiatan disesuaikan dengan tema pembelajaran yang dilakukan kooperatif dengan instansi atau komunitas masyarakat.

Peningkatan rasa simpati dan empati juga diterapkan melalui program kunjungan ke rumah oleh guru misalnya menjenguk anak didik atau orang tua anak didik yang sakit, menyampaikan kemajuan perkembangan anak didik, dan lain sebagainya. Melibatkan orang tua anak didik juga dilakukan pada program partisipasi pada kegiatan sekolah seperti kegiatan sosial misalnya berbagi zakat, kegiatan sekolah misalnya membantu persiapan mengikuti karnaval tahunan, dan lain sebagainya. Pondasi utama untuk menyukseskan keterlibatan orang tua adalah dengan melakukan penanaman dan peningkatan komunikasi serta kepercayaan dengan baik.

Tahapan yang diharapkan berikutnya terintegrasi nilai-nilai pendidikan karakter

dalam diri khususnya pada anak didik. Cara menilai keberhasilan tersebut dapat diidentifikasi melalui empat cara yang dilakukan melalui pengamatan secara berkelanjutan. Pertama, belum muncul yaitu anak belum menunjukkan perilaku yang diharapkan. Kedua, mulai muncul yaitu anak mulai menunjukkan perilaku yang diharapkan dengan bantuan guru/orang lain. Ketiga muncul yaitu anak menunjukkan perilaku yang diharapkan tanpa perlu diingatkan. Keempat, sudah muncul yaitu anak menunjukkan perilaku yang diharapkan dan mampu menjadi contoh bagi orang lain (Iswantiningtyas & Wulansari, 2019).

KESIMPULAN

Keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak usia dini perlu sinergi dengan ragam upaya program maupun kegiatan yang disesuaikan dengan analisis kendala-kendala dari pihak orang tua meliputi faktor status sosial, faktor bentuk keluarga, faktor tahap perkembangan keluarga, dan faktor model peran. Selain itu, guru memiliki peran sinergi karena sebagai komunikator pihak sekolah dan anak didik dalam menyampaikan informasi-informasi dan pendidik dalam pengajaran. Oleh sebab itu, komunikasi dengan orang tua/wali anak didik perlu dibangun dan dipertahankan, sehingga komunikasi timbal balik dapat terjadi. Ketiga, orang tua perlu meningkatkan kepedulian, keinginan untuk belajar bersama-sama, dan turut serta berpartisipasi dalam berbagai program-program yang dibuat oleh pihak sekolah. Seperti yang telah diterapkan di TK Masyithoh 1 Purworejo dalam mendidik anak diantaranya melalui program kegiatan *parenting education*, informasi tentang pendidikan, perkembangan, dan kesehatan anak, pembelajaran di rumah, pertunjukan penampilan anak,

rekreasi, bekerjasama dengan komunitas masyarakat (puncak tema), kunjungan ke rumah oleh guru, dan partisipasi pada kegiatan sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih pada Rektor Universitas Peradaban, Rektor Universitas Asahan, Ketua STAINU Purworejo, LPPM Universitas Peradaban, LPPM Universitas Asahan, LPPM STAINU Purworejo, Dekan FKIP Universitas Peradaban, Dekan Universitas Asahan, Ketua Prodi PBSI FKIP Universitas Peradaban, Ketua Prodi PBSI Universitas Asahan, Ketua Prodi Prodi Pendidikan Agama Islam STAINU Purworejo, Kepala TK Masyithoh 1 Purworejo, guru, orang tua/wali, dan anak didik di TK Masyithoh 1 Purworejo, sehingga penelitian ini dapat terealisasi. Selanjutnya, pada pengelola Jurnal Obsesi Program Studi PG-PAUD FIP Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang memberikan kesempatan dan bantuan pada penulis untuk memublikasikan hasil penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, N. Y. W. P., & Suparno. (2019). Perspective on Children ' s Dental Health. *Jurnal Obsesi*, 3(1), 140–147.
- Amini, M. (2015). Profil Keterlibatan Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia TK. *Jurnal Ilmiah VISI PPTK PAUDNI*, 10(1), 9–20.
- Ayuningtyas, F., Hartati, S., & Sumadi, T. (2019). The Impact of Academic Press and Student Teacher Relationship on Children's Emotional Adjustment. *Jurnal Obsesi*, 3(1), 78–87.
- Dariyo, A. (2004). *Psikologi Perkembangan Remaja*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem*

Pendidikan Nasional. Jakarta.

Hayati, N. (2011). *Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY.

Iswantiningtyas, V., & Wulansari, W. (2019). Planting of Character Education in BCCT Learning Models. *Jurnal Obsesi*, 3(1), 96–101.

Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.

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

Siregar, N. S. S. (2013). Persepsi Orang Tua Terhadap Pentingnya Pendidikan Bagi Anak. *Jurnal Ilmu Pemerintahan Dan Sosial Politik*, 1(1), 11–27.

Slameto. (2003). *Peranan Ayah Dalam Pendidikan Anak*. Salatiga: Satya Widyda.

Sutisna, N. (2007). *Anak Berbakat*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5–6 Tahun

Astien Liyana^{1✉}, Mozes Kurniawan²
PG-PAUD, FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

Abstrak

The aim of this study is to develop speaking pyramid as an English vocabulary learning media for children 5 to 6 years old in TK Kanisius Jimbaran. This is a research and development. We developed speaking pyramid through 5 stages: (1) potential problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, and (5) design revisions. The subjects in this study are students of TK Kanisius Jimbaran. We collected data through observation, questionnaire and unstructured interview. Then, we analyzed data in descriptive statistics. The result shows that speaking pyramid is “appropriate” with some improvements by the material expert and “very appropriate” by the media expert. Therefore, speaking pyramid can be used as an English vocabulary learning media to the next trial stage. However, revisions are required.

Keywords: *speaking pyramid, English vocabulary, research and development, medium of learning*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *speaking pyramid* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini 5-6 tahun di TK Kanisius Jimbaran. Penelitian ini termasuk jenis *Research and Development*. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *speaking pyramid* yang berisi materi media pembelajaran kosakata bahasa Inggris bagi anak. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa TK Kanisius Jimbaran. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara tidak terstruktur dan angket. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pada uji validitas media *speaking pyramid* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun termasuk dalam kategori “sesuai” dengan sedikit perbaikan yang dilakukan dalam tahap revisi dan uji validitas media untuk materi termasuk dalam kategori “sangat sesuai” dengan sedikit perbaikan yang dilakukan dalam tahap revisi. Dengan demikian, media *speaking pyramid* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Inggris dapat digunakan untuk tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba produk.

Kata Kunci: *speaking pyramid, kosakata bahasa Inggris, research and development, media pembelajaran*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2019

✉Corresponding author :
Address : Salatiga Jawa Tengah
Email : 272015002@student.uksw.edu

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

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang telah mendominasi komunikasi ke seluruh dunia. Kesadaran akan pentingnya penguasaan bahasa Inggris di era informasi ini memunculkan upaya-upaya untuk mempelajari dan menguasai bahasa tersebut sedini mungkin. (Khairani, 2016)

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing di Indonesia Pembelajaran bahasa Inggris harus diberikan kepada anak usia dini karena bahasa Inggris untuk di zaman sekarang sangatlah penting (Widiarina, 2016). Dalam proses pembelajaran sangat diperlukan dengan strategi dan pendekatan yang tepat dan efektif. Keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menyajikan proses kegiatan belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak. (Sopya, 2018). Pembelajaran bahasa Inggris akan lebih menyenangkan jika menggunakan media permainan dari pada hanya dengan metode ceramah, karena pada dasarnya anak-anak usia dini lebih menyukai permainan (Krisnawan, 2015)

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan di TK Kanisius Jimbaran, bahwa pelaksanaan yang dilakukan khususnya pembelajaran bahasa Inggris di kelompok usia 5 – 6 tahun, belum pernah menerapkan kegiatan yang berkaitan dengan bahasa Inggris baik dalam komunikasi antara guru dan anak ataupun dalam kegiatan pembelajaran. Pada era sekarang ini, bahasa Inggris adalah salah satu bahasa yang sangat dominan dan sangat erat dengan anak usia dini, misalnya *games* yang menggunakan bahasa Inggris.

Oleh karena itu, pengetahuan bahasa Inggris sangat penting bagi anak untuk siap menghadapi era saat ini. Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini untuk

mengembangkan media speaking pyramid sebagai alat untuk meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun di TK Kanisius Jimbaran.

Terdapat dua area utama yang menjadi dasar pembagian area perkembangan bahasa anak. Perkembangan bahasa dapat ditinjau dari area perkembangan kemampuan tulis (print) dan area perkembangan kemampuan lisan (oral).

Dalam bahasa memiliki keterampilan yang harus diperhatikan yaitu; menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Khotijah, 2016). Berbicara dapat diperoleh anak dengan (1) meniru, mengamati model baik dari teman sebaya maupun dari orang yang lebih tua dan (2) pelatihan dengan bimbingan dari orang dewasa (Karlina, 2018)

Hal yang perlu dipersiapkan dalam belajar berbicara yaitu: (1) persiapan fisik dan kesiapan mental untuk berbicara, (2) model yang baik untuk ditiru, (3) kesempatan untuk berpraktik, (4) motivasi dan (5) bimbingan. Secara umum, perkembangan berbicara adalah suatu perkembangan terus menerus dan kualitasnya semakin lama semakin baik yang dibagi dalam beberapa periode, yaitu: periode pralingual (preverbal), periode lingual dini (awal verbal), periode diferensiasi, periode pematangan (Karlina, 2018)

Penelitian-penelitian terdahulu melakukan pengembangan beberapa media untuk pembelajaran anak usia dini. Pengembangan Model Media Audio Pembelajaran Bermuatan Permainan Tradisional Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (Suparti & Susanti, 2018). Pengembangan Alat Peraga Pengenalan Tata Surya Bima Sakti Menggunakan Augmented Reality di PAUD (Arifitama, 2017). Pengembangan permainan roda

putar untuk meningkatkan kemampuan berhitung angka anak usia 5-6 tahun (Novianti, 2015). Anak dimungkinkan untuk merasakan nuansa pembelajaran dan pengalaman baru yang lebih menyenangkan yang kemudian berdampak positif pada peningkatan penguasaan kosakata (Widya, Yuliana, & Sofiani, 2019)

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2014).

Pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris menunjukkan perannya yang besar. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu didalam kegiatan belajar dan mengajar, media tersebut dapat membantu memberikan pengalaman konkret, memotivasi dan membangkitkan minat belajar (Falahudin, 2014). Media bagi anak usia dini dapat berupa: (1) media visual, media yang dapat dilihat; (2) media audio, media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keamanan anak untuk mempelajari isi tema; dan (3) media audio-visual, merupakan kombinasi dari media audio dan media visual (Zaman, Pd, Eliyawati, Pd, & Eliyawati, 2010)

Fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar yang ditata dan diciptakan oleh guru untuk mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar (Nugrahani, 2011). Empat fungsi lain media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: (1) *fungsi atensi*, untuk mengarahkan perhatian siswa pada isi materi yang berkaitan dengan makna visual; (2) *fungsi afektif*, menggugah

emosi dan sikap siswa sehingga siswa menikmati pembelajaran; (3) fungsi kognitif, memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran dalam hal memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar; dan (4) *fungsi kompensatoris*, mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima isi materi yang disajikan dengan teks atau secara verbal (Azhar, 2011)

Terlepas dari berhasil atau tidaknya suatu media pembelajaran Evaluasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti diskusi kelas (kelompok atau perorangan), observasi perilaku, evaluasi media yang digunakan. Kriteria mereview perangkat lunak media yang berdasarkan pada: (1) kualitas isi dan tujuan; (2) kualitas instruksional; dan (3) kualitas teknis (Azhar, 2011)

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah *research and development*. Adapun langkah-langkah yang ditempuh yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, dan (5) revisi desain. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa TK Kanisius Jimbaran usia 5-6 tahun. Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini yakni: media *speaking pyramid* sebagai variabel bebas dan kosa kata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun sebagai variabel terikat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi dan wawancara yang diperoleh menunjukkan bahwa belum pernah diterapkan kegiatan yang berkaitan dengan bahasa Inggris baik dalam komunikasi antara guru dan anak ataupun dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris untuk kelompok usia 5-6 tahun di TK Kanisius Jimbaran. Namun, guru sudah pernah mengenalkan bahasa Inggris meski

tidak diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari di sekolah tersebut. Hal ini disebabkan karena terbatasnya sumber daya manusia (guru bahasa Inggris) dan guru bahasa Inggris hanya mengajar khusus untuk sekolah SD (sekolah dasar) dan di sekolah TK (taman kanak-kanak) sendiri hanya menjadi guru kelas saja.

Peneliti kemudian merancang peta kompetensi media *speaking pyramid* berdasarkan Indikator Pencapaian Perkembangan Anak Usia Lahir sampai 6 Tahun oleh Permendikbud No. 146 tahun 2014 (lihat Tabel 1). Peta kompetensi yang telah dibuat kemudian dikembangkan menjadi rancangan peta materi (lihat Tabel 2). Setelahnya peneliti membuat gambaran rancangan isi media secara garis besar (lihat Tabel 3).

Speaking pyramid didesain agar anak tertarik dan tertantang di dalam permainan pada saat proses pembelajaran. Media ini memiliki tiga poin penting yaitu *English speaking*, *involvement*, dan *assessment* dalam permainan. *Speaking* adalah percakapan yang selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan pada saat pembelajaran. *Involvement* memungkinkan keikutsertaan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Kemudian, guru melakukan *assessment* berupa penilaian atau evaluasi kepada muridnya saat bermain.

Speaking pyramid memiliki 36 segitiga, masing-masing anak mendapat bagian 11 segitiga diposisinya, kemudian di setiap segitiga tersebut terdapat kartu tersembunyi yang berisikan kosakata bahasa Inggris. Didalam *speaking pyramid* tersebut ditengah terdapat tantangan atau kartu yang berisikan perintah dari guru atau hukuman untuk anak yang bermain tersebut. Penilaiannya adalah menggunakan tiga kartu warna berbeda yaitu merah, kuning, dan hijau. Kartu merah memiliki keterangan kurang baik, kartu warna kuning

memiliki keterangan baik, dan kartu warna hijau memiliki keterangan sangat baik.

Tabel 1
Peta kompetensi pemahaman bahasa usia 5-6 Tahun

Kompetensi Dasar	Indikator 5-6 Tahun
Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang lebih
Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan (misal: aturan untuk melakukan kegiatan memasak ikan)
Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	Pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa
Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	Menunjukkan perilaku senang membaca buku terhadap buku-buku yang dikenali

Tabel 2
Peta Materi

Materi Pokok	Isi Materi	Penjabaran Materi
Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Mengenal Menirukan Menyebutkan	Jenis-jenis gambar dan kosakata bahasa Inggris yang diterapkan secara sederhana seperti nama buah, sayur dan sebagainya.
Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Mengenal Menirukan Menyebutkan	Jenis-jenis gambar dan kosakata bahasa Inggris yang dapat dilakukan yaitu menyebutkan atau menebak

		kosa kata bahasa Inggris seperti nama buah, sayur, dan sebagainya.
Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	Mengungkapkan	Anak dapat mengungkapkan apa yang disampaikan oleh guru
Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	Mengungkapkan	Anak dapat menebak atau mengungkapkan apa yang ada dibalik kartu kosa kata bahasa Inggris

Tabel 3
Garis Besar Isi Media *Speaking Pyramid*

Judul	<i>Speaking Pyramid</i>
Materi pokok	Meningkatkan kosa kata bahasa Inggris
Indikator Turunan	1. Mampu mengenal kosa kata bahasa Inggris secara sederhana 2. Mampu mengingat kosa kata bahasa Inggris 3. Mampu menyebutkan kosa kata bahasa Inggris 4. Mampu memperagakan kosa kata bahasa Inggris
Format Media	1. Judul media “<i>Speaking Pyramid</i>” 2. Kartu kosa kata bahasa Inggris 3. Kartu point 4. Bidak permainan 5. Segitiga warna hitam untuk tantangan 6. Kotak peti harta karun 7. Kunci peti harta karun
Cara Kerja Media	1. Setelah membuka permainan anak diberikan bidak masing-masing satu dan duduk sesuai posisi bermain 2. Kartu kosa kata bahasa Inggris dibalik dan setelah anak membuka kartu, anak akan menebak kosa kata bahasa Inggris tersebut 3. Apabila anak dapat menjawab maka anak akan mendapatkan

	kartu warna hijau, jika anak dapat menjawab dengan bantuan guru maka anak mendapat kartu warna kuning, jika anak tidak dapat menjawab maka anak akan mendapatkan kartu warna merah 4. Pada saat anak sampai di segitiga warna hitam anak tersebut akan mendapat tantangan untuk mendapatkan sebuah kunci menuju finish 5. Sesampainya di finish anak akan membuka kotak peti harta karun dan di dalam kotak peti harta karun tersebut terdapat sebuah hadiah
Gambar Desain Media	

Media *speaking pyramid* yang dikembangkan kemudian divalidasi terlebih dahulu. Validasi media dilaksanakan oleh ahli media yang mempunyai latar belakang berpengalaman sesuai dengan media yang dikembangkan. Tujuannya untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran agar media *speaking pyramid* yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas secara aspek isi dan tujuan, teknis, dan instruksional.

Secara umum, *speaking pyramid* dinilai cukup menarik dan menantang bagi anak untuk memperkaya kosakata bahasa Inggris mereka. Hal ini dikarenakan adanya *reward* yang diterima apabila anak mampu menyelesaikan permainan terlebih dahulu. Hasil validasi ahli materi menunjukkan hasil jumlah skor sebesar 166 dengan persentase 83%, dan rerata skor sebesar 4,15 dengan rentang rerata skor $X > 4,08$ yaitu kategori “sangat sesuai” (lihat Tabel

4). Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa media speaking pyramid yang dikembangkan digunakan dengan revisi.

Bahan media berupa kartu dinilai mudah sobek sehingga perlu menemukan bahan lain yang lebih tahan sobek. Bagian-bagian yang berpotensi terlepas dan tidak kokoh memungkinkan dapat tertelan anak (Badan Standar Nasional, 2012). Nampak kecenderungan peningkatan kosakata bahasa Inggris lebih dominan dibandingkan meningkatkan kemampuan *speaking* secara utuh. Assesment yang dilakukan guru sangat terbatas pada observasi.

Tabel 4
Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi
pada Tiap Aspek

Aspek	Skor	
	Ahli Media	Ahli Materi
Kualitas Isi dan Tujuan	54	59
Kualitas Teknis	67	79
Kualitas Instruksional	23	28
Jumlah	144	166
Rentang Rerata Skor	$3,36 < X \leq 4,08$	$X \leq 4,08$
Rerata Skor	3,6	4,15
Kategori Skor	Sesuai	Sangat Sesuai

Setelah valiasi media dilakukan, media *Speaking Pyramid* yang dikembangkan diuji validitasnya juga oleh ahli materi. Validasi materi dilaksanakan oleh Dosen Fakultas Teknologi dan Informasi (Public Relations, Bahasa Inggris) yang mempunyai latar belakang sesuai dengan materi yang dikembangkan. Tujuan untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran agar materi media speaking pyramid yang dikembangkan memiliki kualitas yang memadai dari aspek isi, tujuan, teknis, dan instruksional.

Bentuk desain speaking pyramid dinilai unik, mekanik menebaknya cukup baik, dan cukup menjawab tujuan

pembelajaran kosakata. Hasil validasi ahli media menunjukkan hasil jumlah skor sebesar 144 dengan persentase 72% dan rerata skor sebesar 3,6 dengan rentang rerata skor $3,36 < X \leq 4,08$ kategori “sesuai” (lihat Tabel 4). Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa media speaking pyramid yang dikembangkan digunakan dengan revisi.

Speaking pyramid digunakan secara manual. Hal ini dimaksudkan agar pesan dan informasi yang disampaikan menjadi lebih jelas, menarik, konkrit dan tidak hanya terbatas dalam kata-kata tertulis atau lisan (Zaman et al., 2010). Beberapa komponen-komponen penyusun media yang tidak perlu dihilangkan agar media secara utuh efisien digunakan. Pembentukan ukuran dan model komponen-komponen penyusun media pun dilakukan. Hal ini berkaitan dengan ukuran media terlalu besar yang dirasa tidak efisien penggunaannya bagi anak. besar kecilnya ukuran sebuah mainan akan berpengaruh terhadap keamanan anak (Badan Standar Nasional, 2012).

Penerapan warna pada kartu dinilai kurang konsisten yang dirasa akan membingungkan anak. Diharapkan penerapan warna kartu memungkinkan anak memaknai dengan mudah dan membantu mengarahkan perhatiannya pada isi materi yang berkaitan dengan makna visual (Azhar, 2011). Selain itu, alur permainan dinilai cukup rumit sehingga perlu disederhanakan. Di sisi lain, adanya perombakan pada mekanik dengan memasukkan unsur randomisasi dan unsur kejutan agar permainan dapat berjalan dengan seru demi menimbulkan kegairahan dan motivasi belajar anak (Zaman et al., 2010).

KESIMPULAN

Pengetahuan bahasa Inggris sangat penting bagi anak untuk siap menghadapi era saat ini karna bahasa Inggris sudah menjadi bahasa internasional. Oleh karena itu tujuan dari penelitian yang peneliti lakukan apakah kosakata bahasa Inggris anak dapat meningkat dengan menggunakan media *speaking pyramid*.

Media *speaking pyramid* yang dikembangkan sesuai untuk diterapkan dalam uji coba sebagai alat untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun di TK Kanisius Jimbaran berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan ahli materi dan ahli media dengan rerata skor masing-masing (4,15) dan (3,6) yang termasuk dalam kategori “sangat sesuai” dan “sesuai”.

Media *Speaking Pyramid* yang telah dikembangkan dapat diujicobakan kepada subjek penelitian untuk menguji validitas konstruksi dan analisis faktornya. Dengan demikian, kualitas media tidak hanya valid berdasarkan penilaian ahli materi dan media, tetapi juga valid berdasarkan analisis faktor sehingga dapat terus dikembangkan lebih lanjut dan secara kualitas dapat digunakan dalam lingkup yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Arifitama, B. (2017). Pengembangan Alat Peraga Pengenalan Tata Surya Bima Sakti Menggunakan Augmented Reality di PAUD. *Sisfo*, 05(04). <https://doi.org/10.24089/j.sisfo.2015.09.006>

Azhar, A. (2011). Media Pembelajaran. *Media Pembelajaran*, (1), 1–13. <https://doi.org/media pembelajaran>

Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Edisi*, 1(4), 104–117.

Karlina, D. N. (2018). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Tk B

Usia 5-6 Tahun Melalui Digital Storytelling Di Tk Apple Kids Salatiga Semester I Tahun Ajaran 2017/ 2018. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(1), 1–11. <https://doi.org/10.21009/jpud.121.01>

- Khairani, A. I. (2016). Pendidikan Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini. *Digilib.unimed.ac.id*. Retrieved from <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/448>
- Khotijah. (2016). Strategi Pengembangan Bahasa Anak Pada Anak Usia Dini. *Elementary*, 2, 35–44.
- Krisnawan, G. N. A. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Anak Berbasis Android. *Konferensi Nasional Sistem Dan Informatika (KNS&I)*, (86), 955–960.
- Novianti, R. (2015). Pengembangan permainan roda putar untuk meningkatkan kemampuan berhitung angka anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Educhild*, 4(1), 56–63.
- Nugrahani, R. (2011). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35–44. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/LIK/article/view/524>
- Sadiman. (2014). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya. Tadib*. Retrieved from <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/tadib/article/view/16>
- Sopya, I. V. (2018). Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Lagu Pada Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.21043/thufula.v1i1.4236>
- Suparti, Nf., & Susanti, M. (2018). Pengembangan Model Media Audio Pembelajaran Bermuatan Permainan

Tradisional Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Kwangsan*, 5(2), 101.
<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v5n2.p101--114>

Widiarina, W. (2016). Animasi Interaktif Pengenalan Bagian Rumah Dalam Bahasa Inggris. *Seminar Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 421 – INF.425. Retrieved from
<http://konferensi.nusamandiri.ac.id/prosiding/index.php/snipstek/article/view/381>

Widya, W., Yuliana, T. I., & Sofiani, Y. (2019). Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Realia dan Flash Card. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(01), 39.
<https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v1i01.2359>

Zaman, B., Pd, M., Eliyawati, H. C., Pd, M., & Eliyawati, H. C. (2010). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Retrieved from
http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-Cucu_Eliyawati/Media_Pembelajaran_Anak_Usia_Dini-Ppg_Upi.Pdf

Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media *Magic Puffer Ball*

Balandina Debeturu^{1✉}, Lanny Wijayaningsih

Program Studi PG-PAUD, FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana

Abstract

This study aims to improve the creativity of children in TK Marsudirini Sang Timur Salatiga group B2. This study uses classroom action research (PTK). Research subjects in TK Marsudirini Sang Timur Salatiga B2 groups numbered 20 children, 9 boys and 11 girls. The technique of collecting data through observation and documentation. The results showed an increase in children's creativity through the use of "magic puffer ball" media, namely creativity in the pre-cycle of 22% of 20 children, increased creativity in the first cycle of the first meeting of 38% from 20 children, the second cycle of the meeting was 44% and increased creativity in Cycle II, the first meeting was 61% of 20 children, the second cycle of the second meeting was 75%. The indicators used are able to enrich and develop an idea or product and add or detail the details of an object, idea or situation so that it is more interesting. The conclusion of this study is that the use of "magic puffer ball" media can improve children's creativity.

Keywords: *creativity; media, magic puffer ball*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak di TK Marsudirini Sang Timur Salatiga kelompok B2. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian di TK Marsudirini Sang Timur Salatiga kelompok B2 berjumlah 20 anak, 9 laki-laki dan 11 perempuan. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak melalui penggunaan media "*magic puffer ball*", yaitu kreativitas pada pra siklus sebesar 22% dari 20 anak, peningkatan kreativitas pada siklus I pertemuan pertama sebesar 38% dari 20 anak, siklus I pertemuan ke dua sebesar 44% dan peningkatan kreativitas disiklus II pertemuan pertama sebesar 61% dari 20 anak, siklus II pertemuan kedua sebesar 75%. Adapun indikator yang digunakan yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media "*magic puffer ball*" dapat meningkatkan kreativitas anak.

Kata Kunci: *Kreativitas; Media; Magic Puffer Ball*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2019

✉ Corresponding author :

Address : Diponegoro 52-60, Jawa Tengah, Indonesia

Email : 272015008@student.uksw.edu

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

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

PENDAHULUAN

Menurut John W. Haefele kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat sesuatu yang baru dan bernilai social (Munfarijah, 2018). Suroso kreativitas merupakan kebutuhan pada masa kini dan masa yang akan datang. Kreativitas diperlukan agar dapat menjemput abad persaingan pengembangan kreativitas seseorang yang menghasilkan karya inovatif atau sesuatu yang baru dan dibutuhkan pada zaman sekarang (Husna Handayani, 2018). Menurut Santrock kreativitas ialah suatu kemampuan dalam berfikir mengenai sesuatu dengan menggunakan cara yang tidak biasa dalam menyelesaikan masalah (Yosep, 2014). Menurut Sujiono kreativitas ialah kemampuan saat memikirkan, menciptakan, mengadakan dan menemukan suatu bentuk ataupun gagasan baru yang orisinal yang bisa berguna bagi orang itu sendiri dan orang lain (Ardiyanto, 2017)

Setyabudi kreativitas merupakan proses penyatuan pengetahuan dari berbagai macam bidang pengalaman yang berlainan dalam menghasilkan ide-ide yang bermanfaat dengan menggunakan cara baru dengan lebih baik serta mampu merealisasikannya (Istiqomah, 2017). Suluso menyatakan bahwa kreativitas ialah aspek kognitif yang mendatangkan hasil dengan cara pandangan baru terhadap suatu masalah atau situasi (Djuniartiningih, 2012). Kreativitas merupakan kemampuan menciptakan produk baru baik yang benar-benar baru maupun memodifikasi apa yang sudah ada menjadi baru. (Fauziddin, 2016). Menurut NACCCE (National Advisory Committee on Creative and Cultural Education) menyatakan bahwa kreativitas ialah suatu aktivitas yang dilakukan dengan imajinasi dan menghasilkan hal baru dan bernilai (Nirwana, Widyaningsih, & Sapaile, 2019).

Berdasarkan pernyataan para ahli diatas, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menciptakan suatu karya yang didapatkan dari berbagai macam ide, gagasan, dan imajinasi orang itu sendiri. Adanya kreativitas, orang-orang bisa melakukan kegiatan yang dapat menghibur diri sendiri dan juga menghasilkan karya yang diinginkan.

Menurut Wallas ada empat tahap dalam proses kreatif yaitu: persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi (Priyanto, 2014). Menurut Rachmawati mengatakan bahwa ada beberapa strategi yang dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu: 1) pengembangan kreativitas dengan menciptakan produk (hasrat karya), bertujuan untuk mengembangkan kreativitas pada anak dan kognitif anak dalam menciptakan produk dengan mengajak anak membentuk sesuatu secara bebas, 2) mengajak anak untuk bereksplorasi agar dapat mengembangkan kreativitasnya, karena anak bisa belajar secara langsung dari pengalamannya, 3) mengajak anak melakukan kegiatan eksperimen untuk belajar memecahkan suatu masalah, 4) pengembangan kreativitas melalui kegiatan proyek dilakukan secara berkelompok untuk membuat sebuah hasil karya, 5) melibatkan indra pendengar dan alat-alat musik, anak diajak untuk berkreasi dengan musik, 6) pengembangan melalui bahasa adalah kegiatan yang bisa dilakukan dengan cara mendongeng, menceritakan pengalaman yang pernah didengarkan, 7) pengembangan kreativitas melalui imajinasi, karena strategi ini sudah melekat dilakukan dalam diri anak, sehingga kegiatan yang melibatkan imajinasi anak akan membantu anak dalam mengembangkan kreativitas (Sari, Antara, & Ujianti, 2017)

Paul Torrance dari Universitas Georgia menyebutkan ada beberapa ciri-ciri tindakan kreatif anak yaitu: (1) anak yang kreatif belajar menggunakan dengan cara-cara kreatif (2) anak yang kreatif mempunyai perhatian yang panjang terhadap sesuatu hal yang dibutuhkan usaha menjadi kreatif (3) anak kreatif dapat mengorganisasikan terhadap hal yang tidak biasa (4) anak kreatif banyak belajar melalui imajinasi untuk memecahkan suatu permasalahan dari pengalaman yang pernah dialami (5) anak kreatif dapat bercerita dengan menggunakan kata-kata dan tempat sebagai objeknya (Miranda, 2018).

Menurut Susanto ada empat dimensi (4P) kreativitas yang saling berkesinambungan yaitu: pribadi (person) kreatif dengan melibatkan diri pada proses (process) kreatif, dengan memberikan dukungan dan dorongan (press) dari lingkungan (Fauziah, 2018).

Kreativitas Anak usia dini dapat ditingkatkan dengan menggunakan berbagai cara seperti mendongeng, menggambar dan bermain dengan menggunakan alat selain itu suasana yang harus diciptakan juga harus menyenangkan bagi anak (Fakhriyani, 2018). Meningkatkan kreativitas anak usia dini dapat menggunakan permainan, karena permainan merupakan salah satu media yang dapat memotivasi anak untuk mengurangi rasa bosan dan jenuh pada saat kegiatan belajar mengajar (Kartini & Sujarwo, 2017).

Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai macam komponen yang ada dalam berbagai lingkungan siswa. Yusuf Hadi Miarsono menyatakan bahwa pengertian media dengan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyalurkan pesan untuk bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa saat belajar (Mahnun, 2012).

Media yang digunakan dalam penelitian yang peneliti lakukan adalah dengan menggunakan media *magic puffer ball*. Media ini merupakan suatu permainan edukatif yang baru dan belum terlalu banyak orang yang mengetahui media ini. Media ini akan membantu untuk meningkatkan kreativitas anak. Tekstur dari media ini sangat menarik bagi anak, karena mempunyai bentuk yang unik, bagus, mempunyai beberapa macam warna, mempunyai beberapa aksesoris untuk dihias, juga ringan pada saat dipegang sehingga mempunyai daya tarik untuk dimainkan oleh anak. Penggunaan media yang baru ini membantu agar anak dapat berimajinasi dan menemukan ide yang akan dibuat untuk membentuk sesuatu dari *magic puffer ball*. Selain ringan lembut pada saat disentuh, media ini juga dapat dibentuk dengan kreasi 3D. Permainan ini adalah permainan bongkar pasang yang dapat digunakan berulang kali oleh anak-anak.

Kelebihan pada media *magic puffer ball* adalah bahan terbuat dari karet, pada saat menempel tidak harus menggunakan lem, mempunyai bentuk seperti buah rambutan sehingga mudah ditempel satu dengan yang lain, mempunyai beberapa macam warna yang dapat menarik perhatian anak, ringan pada saat dipegang dan dimainkan, memiliki tambahan aksesoris untuk dihias, dapat membuat bentuk 3D, dan dapat membentuk berbagai macam bentuk. Kekurangan dari media *magic puffer ball* adalah bentuknya yang seperti buah rambutan dan mempunyai banyak rambu-rambu yang mungkin dapat mengganggu rambut anak sehingga tidak baik jika didekatkan pada anak yang memiliki rambut yang panjang.

Dari hasil observasi yang dilakukan dilapangan yaitu di TK B2 Marsudirini Sang Timur Salatiga, masih ada anak-anak yang kreativitasnya belum terlalu diperlihatkan oleh anak-anak dengan baik.

Didapatkan pada saat pembelajaran yang dilakukan, masih ada anak-anak yang diberikan media seperti plastisin untuk membuat bentuk, masih menurut bentuk yang sama yang dilakukan oleh guru. Hal ini membuktikan kreativitas anak belum berkembang dengan baik. Dari permasalahan di atas, maka peneliti melakukan penelitian untuk membantu anak-anak dalam meningkatkan kreativitas anak-anak melalui penggunaan media *magic puffer ball* di TK B2 Marsudirini Sang Timur Salatiga.

Media *magic puffer ball* adalah media/permainan baru yang bentuknya seperti buah rambutan dan media tersebut berukuran kecil-kecil. Media tersebut dapat membuat berbagai macam bentuk sesuai dengan keinginan yang ada pada diri anak itu sendiri. Membuat bentuk dari media *magic puffer ball* memberikan kesempatan kepada anak untuk berimajinasi, menemukan ide, atau gagasan anak yang akan membuat bentuk agar dapat membantu meningkatkan kreativitas anak-anak. Media ini membantu mengembangkan kreativitas anak dan membantu melatih motorik halus anak karena pada saat membuat membutuhkan koordinasi tangan untuk membuat bentuk-bentuk dari media *magic puffer ball*. Peneliti memilih penggunaan media *magic puffer ball* pada penelitian ini dikarenakan, media tersebut belum pernah digunakan disekolah TK B2 Marsudirini Sang Timur Salatiga. Media ini sangat menarik perhatian anak karena bentuknya yang unik, memiliki beberapa macam warna, dan mudah digunakan oleh anak. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak dengan menggunakan media *magic puffer ball* di TK Marsudirini Sang Timur Salatiga.

METODOLOGI

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di TK B2 Marsudirini Sang Timur Salatiga. Jumlah anak dalam satu kelas sebanyak 20 anak, dengan kategori 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrument penelitian observasi dan dokumentasi. Adapun kisi-kisi penilaian ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Penilaian Kreativitas Anak Melalui Media *Magic Puffer Ball*

Fokus	Indikator	Skor
Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk.	Anak dapat membuat 3 bentuk dari media yang diberikan.	3
	Anak dapat membuat 2 bentuk dari media yang diberikan.	2
	Anak dapat membuat 1 bentuk dari media yang diberikan.	1
Menambahkan atau memperinci detail-detil dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik.	Anak dapat menambahkan 5-6 hiasan dengan asesoris dalam bentuk yang telah dibuat	3
	Anak dapat menambahkan 3-4 hiasan dengan asesoris dalam bentuk yang telah dibuat	2
	Anak dapat menambahkan 1-2 hiasan dengan asesoris dalam bentuk yang telah dibuat.	1

Data dianalisa dengan menggunakan statistika deskriptif sederhana dengan rumus sebagai berikut (Yoni dalam Nuraini, 2015):

$$\frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prasiklus

Tindakan awal atau prasiklus yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data kreativitas anak. Hasil penilaian yang dilakukan melalui observasi sesuai dengan indikator penilaian kreativitas anak. Kegiatan prasiklus yang dilakukan anak-anak diberikan kesempatan untuk membuat

bentuk dari media plastisin. Hasil yang didapatkan pada prasiklus dengan presentase 22%. Berikut tabel hasil prasiklus:

Tabel 2. Hasil Presentase Pencapaian Anak dengan Presentase Keberhasilan

No	Nama Anak	Pra Tindakan
		Presentase Pencapaian
1	Ra	16,6%
2	Ni	0%
3	Bi	33,3%
4	Lo	16,6%
5	Ka	33,3%
6	Na	33,3%
7	Ad	33,3%
8	Ju	16,6%
9	Di	16,6%
10	Ra	33,3%
11	Fe	33,3%
12	Je	0%
13	Kal	16,6%
14	Is	16,6%
15	Ab	16,6%
16	Me	33,3%
17	Ar	33,3%
18	Fi	0%
19	Ze	16,6%
20	Ni	33,3%
Rata-rata		22%

Siklus I

Tahap-tahap dalam penelitian adalah tahap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Tahap perencanaan pada tindakan siklus I pertemuan pertama dilakukan dengan membuat rancangan pembelajaran. Penelitian ini membuat sebuah kegiatan yang telah dilakukan sebagai berikut: (1) menyusun rencana program pembelajaran harian (RPPH) yang menjadi panduan bagi peneliti dalam melaksanakan proses belajar mengajar atau

pelaksanaan penelitian (2) mempersiapkan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkat kreativitas anak menggunakan media *magic puffer ball*. (3) menyusun lembar observasi mengenai meningkatkan kreativitas anak menggunakan media *magic puffer ball* yang berisi tentang aspek-aspek penilaian yang meliputi mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, Menambahkan atau memperinci detil-detil dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik. Pertemuan pertama pada siklus I dilakukan pada hari Senin, 15 Oktober 2018. Sebelum melaksanakan kegiatan untuk meningkatkan kreativitas anak, peneliti menyiapkan media yang akan digunakan, untuk mendukung kreativitas anak. Hasil meningkatkan kreativitas anak di TK B2 Marsudirini Sang Timur Salatiga pada Siklus I dilakukan sebanyak dua kali pertemuan diantaranya siklus I pertemuan pertama pada saat membuat bentuk mendapatkan hasil sebesar 35% dan hasil dari menambahkan assesoris sebesar 40% hasil keseluruhan yang dihitung dari keduanya yaitu 38%. Siklus I pertemuan kedua hasil dari membuat bentuk sebesar 38% dan menambahkan assesoris sebesar 50% hasil keseluruhan yang dihitung dari keduanya yaitu 44%.

Refleksi dalam penelitian ini adalah evaluasi atau penilaian dalam pembelajaran pada tindakan siklus I. Berdasarkan pengamatan dan analisa pada siklus I ditemukan beberapa masalah yang dihadapi sebagai berikut: (1) meningkatkan kreativitas anak dalam satu kelas belum terlalu terlihat, dikarenakan pada saat membuat bentuk anak-anak masih banyak bermain (2) masih ada anak-anak yang bingung membuat bentuk seperti apa menggunakan media *magic puffer ball*. %. Hasil yang didapatkan pada siklus I masih kurang, maka peneliti melakukan penelitian

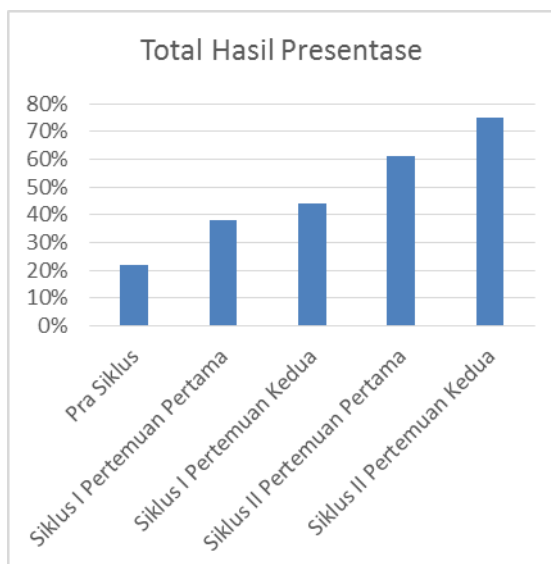
ulang pada tahap berikutnya yaitu siklus II untuk membantu kelemahan yang masih ada pada siklus I.

Siklus II

Tahap perencanaan penelitian yang akan dilakukan pada siklus II yaitu menyusun RPPH (Rencana Program Pembelajaran Harian) dengan tema yang berbeda. Siklus II ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Siklus II pertemuan I mendapatkan hasil presentase sebanyak 61%. Adanya peningkatan yang terjadi pada siklus II akan tetapi masih sama halnya belum mencapai presentase keberhasilan yaitu 75%. Pada siklus ini masih membutuhkan 7% lagi untuk mencapai keberhasilan presentase yang diinginkan. Siklus II pertemuan kedua mendapatkan hasil presentase sebanyak 75%, dan hasil yang didapatkan pada pertemuan kedua mencapai hasil yang diharapkan. Siklus II yang dilakukan juga sama seperti siklus I yaitu dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Siklus II pertemuan pertama pada saat membuat bentuk mendapatkan hasil sebesar 63% dan menambahkan asesoris sebesar 58% hasil keseluruhan yang dihitung dari keduanya yaitu 61%. Siklus II pertemuan kedua pada saat membuat bentuk mendapatkan hasil sebesar 75% dan menambahkan asesoris sebesar 75% hasil keseluruhan yang didapatkan dari keduanya sebesar 75%. Adanya peningkatan yang terjadi pada siklus II pertemuan kedua, sehingga kelemahan yang ada pada siklus I pertemuan pertama. Siklus I pertemuan kedua, dan siklus II pertemuan pertama dapat teratasi

Perbandingan Antar Siklus

Berikut ini adalah grafik pencapaian presentase secara keseluruhan dari prasiklus, Siklus I sampai siklus II.



Meningkatnya kreativitas anak dapat dilihat pada grafik. Data di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *magic puffer ball* dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Data awal yang didapatkan pada prasiklus sebesar 22% dan belum mencapai kriteria presentase keberhasilan dan dilanjutkan pada tahap siklus I dan II hingga dapat mencapai keberhasilan yang diharapkan yaitu pada siklus II pertemuan kedua mencapai 75%.

Pembahasan

Dalam penelitian yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa kreativitas anak usia dini dapat meningkat dengan menggunakan media *magic puffer ball*. Dengan menggunakan media *magic puffer ball* ini anak dapat membuat berbagai macam bentuk dan dapat dihias menggunakan asesoris yang sudah disiapkan. Pada saat membuat bentuk peneliti memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk membuat berbagai macam bentuk sesuai dengan imajinasi, ide-ide, yang diinginkan oleh anak. Dalam hal ini sama dengan apa yang disampaikan oleh penelitian sebelumnya, yaitu belajar dengan menggunakan bermain balok unit

dapat berpengaruh dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini (Fauziddin, 2016).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti, peneliti menggunakan alat atau media *magic puffer ball* yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Dengan menggunakan media tersebut anak dapat membuat bentuk sesuai dengan keinginan anak, sehingga media tersebut dapat membantu untuk meningkatkan kreativitas anak. Hal ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Ardiyanto menerangkan bahwa bermain dengan bentuk apapun baik itu secara aktif, pasif atau tanpa alat apapun dapat membantu meningkatkan kreativitas anak sesuai imajinatif yang dimiliki oleh anak itu sendiri (Ardiyanto, 2017)

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai kreativitas anak. Media yang digunakan oleh peneliti adalah media *magic puffer ball* untuk membantu meningkatkan kreativitas anak usia dini. Didalam penelitian yang dilakukan oleh Fauziah menunjukkan data bahwa hasil penelitian yang dilakukan secara kualitatif adanya peningkatan yang terjadi mengenai kreativitas anak usia 5-6 tahun menggunakan media bahan alam. Media tersebut digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang menarik dan bervariasi untuk anak (Fauziah, 2018)

Didalam penelitian yang peneliti lakukan mengatakan bahwa permainan yang menggunakan *magic puffer ball* dapat membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat memberikan ruang untuk anak dapat meningkatkan kreativitas, karena anak dapat membuat bentuk sesuai dengan keinginannya. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Yosep bahwa kreativitas anak dapat meningkat dengan bantuan pembelajaran musik kreatif. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilakukan menyenangkan dan memberikan kesempatan pada anak untuk

mengembangkan kreativitas anak (Yosep, 2014)

Penelitian yang peneliti lakukan mendapatkan hasil bahwa dalam meningkatkan kreativitas anak dibutuhkan media. Dalam penelitian yang peneliti lakukan, peneliti menggunakan media *magic puffer ball* untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Hal ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Miranda bahwa dalam penelitiannya menggunakan buku cerita berbasis karakter untuk meningkatkan kreativitas anak. Dengan menggunakan media anak dapat meningkatkan kreativitasnya (Miranda, 2018)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kreativitas membantu anak untuk menemukan ide-ide, berimajinasi untuk membuat sesuatu hal yang baru. Untuk itu pemberian rangsangan kreativitas kepada harus diberikan pada anak semenjak anak masih berusia dini. Melalui penggunaan media *magic puffer ball* dapat memberikan pengaruh pada anak mengenai kreativitas yang terjadi pada hasil prasiklus sampai siklus II mengalami peningkatan. Media *magic puffer ball* dapat digunakan sebagai sarana prasarana disekolah TK Marsudirini Sang Timur Salatiga.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah yang telah memberikan waktu dan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Ardiyanto, A. (2017). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jendela Olahraga*. <https://doi.org/10.26877/jo.v2i2.1700>

- Djuniartiningsih. (2012). Meningkatkan Kreativitas Anak K Lompok B Di Tk “ Merpati Pos ” Surabaya Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal UNESA*.
- Fakhriyani, D. V. (2018). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193–200. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>
- Fauziah, N. (2018). Penggunaan Media Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. *JIV*, 8(1), 23–30. <https://doi.org/10.21009/jiv.0801.4>
- Fauziddin, M. (2016). Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Unit untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Curricula*, 1(3), 1–11. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22216/JCC.2016.v2i3.1277>
- Husna Handayani, P. (2018). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Keluarga. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*. <https://doi.org/10.24114/jkss.v15i2.8774>
- Istiqomah, D. (2017). Kreativitas dan Pengembangannya dalam Perspektif Teori Ernst Kris. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*.
- Kartini, K., & Sujarwo, S. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 199. <https://doi.org/10.21831/jppm.v1i2.2689>
- MAHNUN, N. (2012). pengertian media pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*.
- Miranda, D. B. C. B. P. K. (2018). Akter Untuk Meningkatkan Kreativitas Aud. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 10(1), 18. <https://doi.org/10.26418/jvip.v10i1.2597>
- Munfarijah, S. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Kerja Dan Kreativitas Dalam Kepemimpinan Paud. *Jurnal Kependidikan*, 3(2), 163–182. <https://doi.org/10.24090/jk.v3i2.905>
- Nirwana, N., Widyaningsih, O., & Sapaile, N. (2019). Pelatihan Kreativitas Clay Bagi Guru Paud Kecamatan Tambora, Jakarta Pusat. *Sarwahita*, 15(01), 13–21. <https://doi.org/10.21009/sarwahita.151.0>
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain*.
- Sari, L. P. P., Antara, P. A., & Ujianti, P. R. (2017). Pengaruh Strategi Permainan Imajinatif terhadap Kreativitas Anak Kelompok B Gugus III Kecamatan Buleleng. *Journal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Yosep, W. (2014). Pembelajaran Musik Kreatif Pada Anak Usia Dini (The Learning of Creative Music in Early-childhood Children). *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 5(1), 190–200. <https://doi.org/10.15294/HARMONIA.V5I1.829>

Peran Ibu Pedagang Pasar 24 Jam Terhadap Perkembangan Moral Anak (Penelitian Studi Kasus di Kota Bekasi)

Vienna Aniella Nauli¹, Karnadi², Sri Martini Meilani³

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, FIP, Universitas Negeri Jakarta

Abstract

This study aims to examine the role of 24-hour market traders mothers on children's moral development. As for the things observed: (1) a description of the role of the mother in giving forms of rules, punishments, and awards, as well as disciplinary techniques for the achievement of children's moral development. (2) factors that influence mother's role. (3) description of parenting local culture. (4) an overview of the role of the community in educating children morally. The research subjects were 24-hour market traders mothers who had 7-year-old children. This research is a qualitative study with a type of case study research. Analysis of the data used is the Campbell model. The data of this study were obtained from the results of observations, documentation, interviews and field notes. The findings of this study indicate that mothers have not been firm in providing rules, punishments, and rewards, as well as discipline. Factors of economic, being a single-mother, physical & emotional condition also affect the involvement of mothers in developing children's morals. The upbringing of local culture also influences the parenting style of the mother as a parent to achieve the child's moral development. The community must have a good influence for the child and also the community must work hand in hand to pay attention of the child behavior with working mothers. At school, teacher must be able to work with parents so that the teacher also knows the problems between mother and child, and knows the behavior of the child at home.

Keywords: *mothers role, parenting, culture, society role, moral*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mencermati peran ibu pedagang pasar 24 jam terhadap perkembangan moral anak. Adapun hal yang teramati : (1) gambaran peran ibu dalam memberikan bentuk-bentuk peraturan, hukuman, maupun penghargaan, serta teknik disiplin demi tercapainya perkembangan moral anak. (2) faktor-faktor yang mempengaruhi peran ibu. (3) gambaran pola asuh budaya setempat. (4) gambaran peran masyarakat dalam mendidik moral anak. Subjek berjumlah 1 orang. Subyek merupakan ibu pedagang pasar 24 jam yang memiliki anak usia 7 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Analisis data yang digunakan yaitu dengan model campbell. Data penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi, wawancara dan catatan lapangan. Hasil temuan penelitian ini menunjukkan bahwa ibu belum tepat dalam memberikan peraturan, hukuman, maupun penghargaan, serta disiplin. Faktor ekonomi, peran ibu tunggal, dan kondisi fisik dan emosional juga mempegaruhi keterlibatan ibu dalam mengembangkan moral anak. Pola asuh budaya setempat juga berpengaruh terhadap pola asuh yang ibu selaku orangtua berikan demi tercapainya perkembangan moral anak. Masyarakat harus memberikan pengaruh yang baik bagi anak dan juga masyarakat harus saling bahu-membahu untuk memperhatikan perilaku anak yang memiliki orang tua bekerja. Di sekolah, guru harus mampu untuk bekerja sama dengan para orang tua agar guru juga mengetahui permasalahan ibu dan anak, serta mengetahui perilaku anak di rumah.

Kata Kunci: *peran ibu, pola asuh, budaya, peran masyarakat, moral*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2019

✉ Corresponding author :

Address : Jl. Penegak 1, Rawalumbu, Kota Bekasi

Email : iamaniella@gmail.com

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)

ISSN 2549-8959 (Media Online)

PENDAHULUAN

Kondisi perkotaan yang semakin tidak terkendali akibat adanya urbanisasi telah menimbulkan masalah baru akibat kemiskinan, seperti kriminalitas dan meningkatnya pengangguran (Harahap, 2013). Salah satu implikasi dari urbanisasi ialah bertambahnya jumlah orang yang melakukan kegiatan ekonomi informal. Sejak akumulasi penduduk di kota-kota, baik besar maupun kecil, tidak dapat tercakup dalam peluang kerja formal yang ada, penduduk dengan tingkat pendidikan dan keterampilan yang rendah, korban penggusuran, kaum perempuan masuk ke dalam sektor informal (Pitoyo, 2007).

Tuntutan sosial dan ekonomi rumah tangga yang cukup berat mendorong perempuan mencari nafkah untuk menambah penghasilan keluarga (Dewi, 2012). Sektor Informal inilah yang menjadi penyelamat dimasa krisis, dan menjadi penyelamat bagi rumah tangga di masyarakat (Farida, 2011) sehingga kaum wanita saat ini berperan ganda yang mana wanita tidak hanya sebagai ibu rumah tangga tetapi juga turut bekerja untuk menopang ekonomi keluarga (Salaa, 2015).

Hal ini dialami oleh para ibu pedagang pasar tradisional yang terletak di Kota Bekasi yang mana peran ibu sebagai ibu rumah tangga menjadi tidak maksimal. Dari hasil wawancara dan observasi, peneliti memilih satu ibu pedagang pasar yang memiliki karakteristik berbeda dengan para ibu pedagang pasar lainnya. Ibu berdagang dari jam 7 pagi sampai di rumah jam 7 malam sehingga ibu memiliki waktu berinteraksi, memantau, mendidik anak saat pagi sebelum berangkat ke pasar dan saat malam setelah pulang dari pasar. Meskipun ibu sudah memiliki waktu berinteraksi, memantau, mendidik anak di rumah, sikap anak justru tidak patuh, melawan, berteriak

bahkan mengamuk kepada ibu ketika diminta berhenti bermain.

Berbeda dengan ibu lainnya yang berdagang di pasar 24 jam dan menjadi jarang bahkan tidak pernah mengasuh dan mendidik langsung anak mereka tetapi sikap anak ibu tersebut justru lebih sering patuh kepada ibu, tidak berteriak atau mengamuk, mengetahui batas waktu bermain, memahami tugas-tugas sebagai anak sekolah.

Hasil observasi tersebut membuat peneliti merasa heran mengapa dengan kondisi anak yang lebih banyak memiliki waktu bertemu dengan ibu, dapat berinteraksi dengan ibu, justru memiliki sikap yang tidak baik dibandingkan dengan anak yang jarang bahkan tidak bisa bersama ibu karena ibu sibuk berdagang 24 jam di pasar. Padahal saat peneliti membaca beberapa literatur, ibu yang responsif, interaktif, memberikan aturan yang jelas, seharusnya akan membuat anak memahami moral, yang menjelaskan tentang konsep-konsep berperilaku budi pekerti, memahami perilaku benar dan salah serta baik dan buruk. Dalam hal ini, perkembangan moral dapat dijelaskan sebagai pembentukan sistem nilai, konseptualisasi benar dan salah, dan proses mengembangkan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai tersebut (Didin, dkk, 2018).

Dalam temuan observasi awal di lapangan, peneliti menemukan beberapa perilaku anak dimana anak belum memiliki sikap hormat dan tanggung jawab. Observasi yang dilakukan pada seorang anak berinisial HA yang berusia 7 tahun, yakni mengerjakan tugas sekolah jam 9 atau 10 malam dikarenakan baru pulang bermain. Akibatnya, HA tidur sangat malam sehingga terlambat untuk ke sekolah keesokan paginya. Hal ini menunjukkan bahwa anak belum memiliki rasa tanggung jawab terhadap kewajiban bersekolah yang dijalani. HA juga belum memiliki rasa

hormat terhadap orang yang lebih tua terlihat dari perilaku berteriak ketika ia diminta untuk berhenti bermain karena harus mandi, atau istirahat siang maupun tidur malam.

Nilai-nilai seperti menghargai dan menghormati, disiplin diri, kebaikan, tanggung jawab harus dimiliki anak sebagai bentuk perilaku moral yang akan berkembang dan diwariskan ke generasi selanjutnya di masa depan. Nilai rasa hormat dan tanggung jawab berguna agar anak dapat memahami perilakunya. Untuk memahami perilakunya benar atau salah, diperlukan hati nurani sebagai kendali internal bagi perilaku anak (Hapsari, 2016).

Dari hasil observasi pada ibu dan pada anak, tampak bahwa kesibukan ibu membuat interaksi, didikan, pantauan atau kontrol dari ibu tidak maksimal. Hal ini berdampak pada perilaku anak yang mana anak menjadi kurang bertanggung jawab atas tugas sekolah, jam bermain, dan jam belajar. Ibu beberapa kali membiarkan perilaku anak dan berdampak pada perilaku anak menjadi kurang kontrol. Anak juga sering mengabaikan aturan dari ibu. Meskipun interaksi dan komunikasi terjadi antara ibu dan anak, ibu tetap selalu memiliki konflik dengan anak. Ibu menjadi tidak sabar kepada anak, sering berteriak kepada anak begitu juga sebaliknya, ibu beberapa kali memukul anak, bahkan ibu membiarkan perilaku anak saat sudah lelah.

Hal tersebut bertentangan dengan beberapa penelitian yang mengatakan bahwa pengembangan hubungan yang hangat dan responsif dengan ibu diyakini dapat memprediksi peningkatan hati nurani anak usia sekolah. Selain itu, kelekatan dengan ibu dianggap sangat penting untuk pengembangan sosialisasi awal (orientasi sosial) dan pengembangan kepekaan terhadap perasaan orang lain atau empati (Thompson, 2012). Perilaku ibu yang responsif, peka dan memiliki kontrol yang

konsisten juga dapat meningkatkan kepatuhan dari anak (Olson; Bates, 1990). Anak akan beresiko memiliki masalah pada perilaku moralnya ketika orangtua tidak konsisten dalam disiplin mereka dan mengalami kesulitan dalam memantau kegiatan mereka (Webster-Stratton & Taylor, 2001).

Efek pengasuhan yang diberikan oleh ibu selaku orangtua berpengaruh terhadap aspek-aspek moralitas dalam diri anak. Berbagai macam karakteristik moralitas yang akan diinternalisasi dalam diri anak, seperti orientasi sosial, pengendalian diri, kepatuhan, harga diri, empati, hati nurani, penalaran moral, dan altruisme tidak terlepas dari peran ibu di dalamnya (Berkowitz & Grych, 1998).

Anak belajar tentang salah dan benar dimulai dari hal-hal sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Bila ia melakukan kesalahan, sebaiknya segera diberi penjelasan kenapa hal yang dilakukannya salah atau sebaliknya bila ia melakukan hal yang benar, segera beritahu alasan kenapa ia benar melakukannya. Hal ini akan membantu mengembangkan konsep moralnya (Hapsari, 2016).

Orang tua dapat memfasilitasi perkembangan moral anak dengan menstimulasi anak untuk merefleksikan perilaku salah. Stimulasi yang diberikan menurut Bandura, dapat berupa hukuman yang berfungsi mengurangi perilaku salah dan penghargaan yang bertujuan mempertahankan perilaku benar.

Selain itu, komunikasi antara orang tua dan anak mengenai alasan sebuah aturan dibuat dan merespon perilaku buruk anak, merupakan hal yang dapat membantu anak memahami moral (Smetana, 1999). Peraturan menentukan apa yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan, yang merepresentasikan standar perilaku dari dunia sosial anak. Anak harus

menginterpretasikan dan bernegosiasi dalam kehidupan sehari-hari dengan anggota keluarga dimana peraturan tersebut diterapkan. Peraturan dibuat agar anak dapat mengembangkan perilaku moral (Piotrowski, 1997).

Kejelasan dalam berkomunikasi, karakteristik dominan dari pola asuh otoritatif, termasuk perilaku orangtua yang menggunakan cara induksi, yaitu menjelaskan konsekuensi tindakan seseorang untuk orang lain. Teknik disiplin induksi secara signifikan berhubungan positif dengan perkembangan penalaran moral (Berkowitz & Grych, 1998). Penggunaan teknik disiplin yang hangat dan responsif dari ibu selaku orang tua atas perilaku anak dapat meningkatkan sosialisasi moral pada anak (Augustine & Stifter, 2015).

Orangtua yang otoritatif bersifat mencintai, mengendalikan, komunikatif, dan menetapkan tuntutan kedewasaan yang tinggi untuk anak-anak mereka. Ini adalah pengasuhan orang tua terakhir yang menghasilkan karakteristik anak yang paling positif, termasuk fungsi moral yang lebih tinggi. (Berkowitz & Grych, 1998).

Pola asuh yang diterapkan oleh orangtua juga tidak lepas dari pengaruh nilai dalam budaya tertentu terutama budaya lokal tempat menetapnya sebuah keluarga. Bagi beberapa budaya, pola asuh otoriter juga membawa dampak positif bagi anak namun bagi beberapa budaya lain pola otoritatif yang paling baik, bahkan bagi budaya tertentu kedua pola asuh tersebut membawa dampak yang sama untuk anak (Kotchick & Forehand, 2002).

Santrock juga mengatakan hal yang sama bahwa pengasuhan dapat dipengaruhi budaya, etnisitas, dan status sosial ekonomi. Budaya memiliki nilai-nilai yang digunakan sebagai tolok ukur yang menentukan baik-buruk, boleh-tidak boleh, benar-salah dalam ekspresi perilaku anak (Fitria, 2016). Dalam

mengajarkan nilai-nilai moral terhadap anak, tentunya tidak terlepas dari nilai-nilai yang berada pada lingkungan tempat tinggal anak, yakni di kota Bekasi. Wilayah Bekasi masuk dalam wilayah provinsi Jawa Barat. Etnik dominan di Jawa Barat ialah suku Sunda (Sarhini, 2011). Meskipun begitu, kota Bekasi adalah area industri yang mendorong banyak pendatang dari “Jawa” untuk mencari nafkah sebagai buruh/karyawan di Bekasi.

Selain area industri, Bekasi juga merupakan tempat penyangga perumahan (*buffer zone*) bagi warga masyarakat yang bekerja di Jakarta. Kondisi di atas menciptakan masyarakat Bekasi yang beragam dari sisi etnik. Kita dapat menjumpai orang-orang dari berbagai suku seperti suku Betawi, Sunda, Jawa, Batak, Ambon, Aceh, Manado, Bali, Timor, Dayak, Toraja, Sangir, Madura, dan lainnya (Heri & Nugroho, 2014).

Pada akhirnya, kota Bekasi mengalami proses asimilasi dan akulturasi kebudayaan (Adeng, 2014). Nilai-nilai kearifan lokal sudah tidak dimaknai lagi oleh sebagian masyarakat, terutama kaum muda dikarenakan masuknya budaya lain ke dalam suatu daerah tanpa filterisasi. Hal ini tentunya dapat kita lihat dalam kehidupan sehari-hari, yang kian hari kian tampak, seperti perubahan sifat, dari yang dahulunya dikatakan ramah dan penuh dengan budaya santun, sekarang menjadi cenderung tidak ramah dan tidak santun (Sukmayadi, 2017).

Oleh karena itu, aspek moral yang harus diajarkan oleh orang tua kepada anak salah satunya ialah membantu anak-anak belajar bagaimana anak harus berhubungan dengan orang lain. Orang tua harus membantu anak mempertahankan perilaku sosial yang sesuai dan memfasilitasi anak agar interaksi sosial yang anak lakukan menjadi efisien (Smetana, 1999).

Hal ini terbukti dari peningkatan beberapa kasus kriminalitas yang di kota Bekasi yang dicatat pada harian online Tempo. Kasus tersebut merupakan kasus pembunuhan dan pencurian yang dilakukan oleh remaja berusia 15 – 17 tahun (Harian Tempo, 2018). Harian online Tribun pun mencatat terdapat 414 kasus tindak kejahatan keamanan dan ketertiban yang melibatkan orang dewasa di wilayah kota Bekasi (Harian Tribun, 2019). Harian online Liputan6 juga mencatat bahwa Bekasi merupakan kota dengan tingkat kriminalitas tertinggi di Jawa Barat (Harian Liputan6, 2017).

Menurut teori belajar sosial, interaksi yang muncul antara anak dengan kelompok sebaya juga merupakan proses yang secara perlahan mempengaruhi diri anak dalam menginternalisasi standar nilai dan perilaku yang diamati dari orang lain (Cowan, dkk, 1969). Saat berinteraksi, anak mendapatkan banyak informasi yang diproses dan diolah dalam diri anak. Informasi yang anak dapatkan melalui interaksi dengan orang lain membantu anak untuk melihat banyak perspektif yang ia jadikan pembelajaran moral (Dodge & Rabiner, 2009)

Hal ini yang membuat masyarakat yang tinggal di sekitar keluarga baik teman sebaya maupun orang dewasa lainnya juga ikut berperan dalam pembentukan nilai-nilai moral dalam budaya setempat karena nilai-nilai yang terbentuk merupakan gabungan dari pola keyakinan dan pola perilaku dari sekelompok orang yang berfungsi mengatur kehidupan sehari-hari. Hal tersebut yang membentuk para orangtua dalam mendidik anak mereka sebagai generasi muda (Bornstein, 2012). Oleh karena adanya proses masuknya beberapa budaya ke dalam satu daerah, para keluarga mengkombinasi budaya tersebut ke dalam nilai-nilai dalam mendidik anak (Coll & Pachter, 2002).

Berdasarkan observasi dan wawancara awal, peneliti menemukan bahwa ibu harus berdagang di pasar dari pagi hingga malam untuk memenuhi kebutuhan hidup sehingga interaksi serta kontrol ibu kepada perilaku anak belum optimal. Hal ini akan berpengaruh pada perkembangan moral anak.

Beberapa perilaku anak dari ibu pedagang pasar dari studi pendahuluan awal ialah belum tertanam sikap keberanian dalam menyelesaikan konflik dengan temannya, belum bisa bertanggung jawab atas diri sendiri dan tugas-tugasnya, belum mampu membagi waktu secara bijaksana terkait waktu bermain, waktu istirahat, dan waktu belajar, serta belum menghormati orang-orang sekitarnya.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana peran ibu pedagang pasar 24 jam terhadap perkembangan moral anak, faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi peran ibu, bagaimana karakteristik pola asuh budaya setempat, dan bagaimana peran masyarakat dalam mendidik moral anak.

METODOLOGI

Penelitian ini dilaksanakan di rumah ibu pedagang pasar. Rumah ibu pedagang pasar berada di kota Bekasi. Akses jalan ke rumah ibu pedagang pasar sangat baik sehingga memudahkan peneliti untuk menjangkau tempat penelitian menggunakan mobil. Meskipun begitu, peneliti tetap harus berhati-hati saat ke tempat tersebut saat malam hari karena tidak adanya lampu jalan yang menyebabkan jalan sangat gelap, banyak truk-truk yang parkir di lingkungan tersebut yang membuat ruang gerak menjadi berkurang saat jalan kaki ataupun memarkirkan mobil.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Tujuan utama untuk mendapatkan gambaran peran ibu dalam memberikan peraturan, menerapkan hukuman yang mendidik, dan penghargaan, serta menerapkan disiplin guna tercapainya perkembangan moral anak. Penelitian dilaksanakan di kediaman ibu pedagang pasar di kota Bekasi. Fokus penelitian ini adalah peran ibu pedagang pasar 24 jam terhadap perkembangan moral anak.

Peneliti mengamati perilaku anak di rumah. Selain itu, peneliti mengamati peran ibu dalam menerapkan peraturan, memberikan hukuman untuk mengurangi perilaku salah dan memberikan reward/penghargaan untuk mempertahankan perilaku benar, serta peran ibu dalam menggunakan teknik disiplin demi tercapainya perkembangan moral anak yang diharapkan. Selain itu, peneliti mengamati interaksi antara ibu dan anak saat pagi hari dan malam hari di rumah, perilaku anak saat siang/sore hari di rumah ketika ibu bekerja, mendengarkan apa yang dikatakan. Peneliti juga mengamati faktor-faktor yang mempengaruhi peran ibu terhadap perkembangan moral anak, karakteristik pola asuh budaya setempat, serta peran masyarakat dalam mendidik moral anak.

Observasi dilakukan langsung oleh peneliti serta juga terlibat langsung dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh sumber data dengan menggunakan pedoman observasi.

Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara tak terstruktur. Wawancara dilakukan kepada pihak-pihak yang mampu memberikan data sesuai dengan masalah yang diteliti.

Tahap penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus mengikuti model dan proses penelitian menurut Campbell. Cara analisis penjadohan Campbell ditujukan untuk mencapai konseptual dalam

pemetaan konsep hasil lapangan. Pertama, data dan informan menghasilkan serangkaian pernyataan, informasi yang diperoleh dari informan menggambarkan konsep. Kedua, informasi yang didapatkan dihubungkan dengan pernyataan yang serupa sehingga pengelompokan pernyataan memiliki keterkaitan dengan fokus penelitian yang digambarkan melalui peta konsep. Peta konsep ini membantu peneliti untuk menggabungkan dan membangun konseptual materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aturan sosial dalam keluarga sangat penting untuk dipelajari karena merupakan salah satu konteks pertama dan utama dari sosialisasi moral untuk anak. Peraturan dapat menciptakan pemahaman individu tentang perilaku yang sesuai dan tidak sesuai (Piotrowski, 1997). Peraturan memiliki dua fungsi yang sangat penting, pertama, peraturan mempunyai nilai pendidikan sebab peraturan memperkenalkan pada anak perilaku yang disetujui anggota kelompok; kedua peraturan membantu mengekang perilaku yang tidak diinginkan. Agar peraturan dapat memenuhi kedua fungsi di atas, peraturan itu harus dimengerti, diingat, dan diterima oleh anak (Hurlock, 1991). Aturan yang digunakan oleh ibu dilihat sebagai bagian dari proses pembelajaran anak terkait perilaku yang dimiliki. Cara ibu mengutarakan peraturan, baik dengan cara otoriter berupa larangan, kritik, tuduhan, atau dengan cara demokratis ber upa mengingatkan dan menjelaskan, merupakan dimensi yang penting agar anak memahami cara berelasi secara keseluruhan (Piotrowski, 1997).

Anak-anak akan mendapatkan konsekuensi positif karena memilih mengikuti peraturan. Mereka mendapatkan konsekuensi negatif karena tidak mengikuti

peraturan. Konsekuensi mengajar anak-anak membuat keputusan. Keputusan-keputusan baik menghasilkan konsekuensi positif, begitupun sebaliknya. Konsekuensi mengajarkan anak-anak bahwa di dunia terdapat sebab dan akibat (Severe, 2000). Menurut Bandura, konsekuensi positif bisa berupa pujian, hadiah, atau penghargaan. Sedangkan konsekuensi negatif dapat berupa sebuah hukuman, baik fisik maupun verbal. Penghargaan dan hukuman adalah proses utama di mana anak-anak memperoleh perilaku moral (Vasta, Ross, dkk, 2004). Bila anak-anak diberi hadiah atas perilaku yang sesuai dengan aturan dan perjanjian sosial, mereka akan mengulangi perilaku tersebut. Dan bila anak-anak dihukum atas perilaku yang tidak bermoral, perilaku tersebut akan berkurang tetapi karena hukuman memiliki akibat sampingan yang berbeda, hukuman perlu digunakan secara bijaksana dan hati-hati (Santrock, 2008).

Dalam mengembangkan moral anak, hukuman yang diberikan kepada anak berguna untuk melatih kedisiplinan anak dalam bertindak dan bertutur kata. Disiplin yang lembut bermanfaat bagi anak-anak memiliki perilaku yang tidak diinginkan. Intervensi yang lembut oleh ibu dapat mengarahkan kembali anak dan menarik perhatian positif dari anak. Hal tersebut dapat mengingatkan anak akan harapan dari perilaku yang diinginkan dan dapat menghilangkan perilaku yang tidak diinginkan (Augustine & Stifter, 2015).

Adapun faktor yang mempengaruhi peran ibu pedagang pasar 24 jam tentang keterlibatan di dalam mendidik anak, yakni situasi/kondisi ekonomi keluarga, figur suami, serta kondisi fisik dan keadaan emosional ibu. Faktor sosial ekonomi juga berperan dalam keluarga, karena kemiskinan dan kesulitan hidup sering melingkupi kehidupan keluarga dimana kemiskinan juga berhubungan erat dengan

tingkat stres yang tinggi dalam keluarga (Hyoscyamina, 2011). Faktor lain selain situasi ekonomi yang sulit, hasil penelitian juga didukung oleh faktor subjek yang berasal suku Madura dan merupakan kaum migran yang merantau ke kota besar. Suku Madura terkenal dengan masyarakatnya yang bekerja keras. Kebanyakan kaum migran yang berasal dari suku Madura bekerja di sektor informal seperti berdagang (Syamsuddin, 2007). Figur suami memegang peran sangat penting tidak hanya untuk mencari nafkah, tetapi juga berkaitan dengan pola asuh dan perkembangan anak. Komitmen dan pembagian tugas yang terarah dan terencana dengan baik menjadi kunci keberhasilan pasangan suami-isteri dalam melakukan pola asuh dan bimbingan kepada anak-anaknya. Ayah yang terlibat dan sensitif dalam pengasuhan anak diyakini akan memberikan efek positif dalam pertumbuhan dan perkembangan anak (Nurhidayah, 2008).

Tabel 3. Bentuk Peran Ibu Pedagang Pasar 24 Jam Terhadap Perkembangan Moral Anak

Hasil	
Bentuk Peran Ibu	Deskripsi Peran Ibu
Peran ibu dalam memberikan peraturan	1. Ibu membuat berbagai aturan atau larangan di rumah namun ibu tidak dapat langsung memantau perilaku anak, menegur langsung anak saat anak melanggar peraturan. 2. Ibu membiarkan anak melanggar peraturan tanpa diberikan arahan dan nasehat dikarenakan kelelahan berdagang
Peran ibu dalam memberikan hukuman	1. Ibu beberapa kali mengancam anak agar anak tidak keluar rumah dengan alasan banyak isu penculikan. 2. Ibu juga mengancam anak untuk tidak perlu ke sekolah saat anak sulit dan ibu akan menjual meja belajar anak ketika anak sulit untuk diminta belajar dan tidur terlalu malam. 3. Ibu juga beberapa kali memukul anak saat anak pulang malam dari bermain di luar rumah.

Hasil	
Bentuk Peran Ibu	Deskripsi Peran Ibu
Peran ibu dalam memberikan <i>reward</i> / penghargaan	1. memberikan upah kepada anak berupa uang agar anak patuh bukan saat anak telah mempertahankan perilaku baik yang diharapkan.
Peran ibu dalam memberikan tehnik disiplin	1. Ibu tidak pernah mengajak anak diskusi, menjelaskan alasan perilaku anak salah, memberitahu konsekuensi dari perilaku anak. 2. Ibu hanya menggunakan kekerasan atau pengabaian kepada anak.

Tabel 4. Faktor yang Mempengaruhi Peran Ibu Pedagang Pasar 24 Jam Terhadap Perkembangan Moral Anak

Hasil	
Faktor	Deskripsi Faktor
Situasi/kondisi ekonomi keluarga	1. ibu harus bekerja keras untuk memenuhi kebutuhan hidup dan menyekolahkan anak 2. respon ibu yang selalu mudah marah, membentak, bahkan memukul, ataupun membiarkan ketika ibu sudah lelah bekerja akibat mencari uang.
Figur suami	1. Figur suami dapat berbagi tugas dengan ibu dalam menjaga anak, membantu ibu menyiapkan dagang, membantu ibu berdagang di pasar. 2. ibu yang sudah ditinggal suami pergi merasa begitu berat dan kesulitan menjalani peran ganda sebagai ibu dan bapak bagi anak-anak.
Kondisi fisik dan keadaan emosional ibu	1. Ibu sering mengalami sakit pada bagian kaki sehingga beberapa hari tidak bisa pergi berdagang. 2. Peran ganda sebagai orang tua membuat keadaan emosional ibu tidak stabil yang membuat ibu mudah marah kepada anak bila anak melakukan kesalahan

Keadaan stres dan tekanan akan berpengaruh negatif terhadap kualitas pengasuhan anak (Hyoscyamina, 2011). Keadaan psikis mental seorang ibu sangat berhubungan dengan anaknya (Robiyah, dkk, 2018). Hasil ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang mengatakan tingkat stress ibu berpengaruh pada gaya pengasuhan ibu (Iswara, 2016).

Pola asuh yang diterapkan oleh orangtua juga tidak lepas dari pengaruh nilai dalam budaya tertentu terutama budaya lokal tempat menetapnya sebuah keluarga (Kotchick & Forehand, 2002). Beragam budaya, yakni suku batak, jawa, dan Madura yang terdapat pada satu lingkungan menunjukkan beragamnya karakteristik pola asuh di budaya lingkungan tersebut. Pada penelitian ini, suku batak dan jawa menerapkan pola asuh otoritatif yang mana orang tua memiliki keterbukaan dengan anak, membebaskan anak untuk berpendapat atau mengutarakan perasaannya. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya yang dilakukan pada mahasiswa Universitas Sumatra Utara (USU), mengatakan bahwa orang tua suku batak dan suku jawa menerapkan pola asuh otoritatif pada anak-anaknya (Anggaraeni, 2018), baik pada anak perempuan maupun kepada anak laki-laki (Paramitha & Basaria, 2018).

Pada penelitian lainnya dikatakan hal ini disebabkan oleh banyaknya suku batak yang terkenal dengan masyarakatnya yang keras dan tegas, merantau ke pulau Jawa yang terkenal dengan masyarakatnya yang memiliki budaya lembut. Perantauan yang menuntut penyesuaian budaya tersebut yang menyebabkan orang dari suku batak perlu memahami nilai-nilai dan kebudayaan yang berbeda dari mereka. Keberagaman budaya membawa manusia untuk dapat beradaptasi.

Pada budaya Batak, orang Batak ketika perantauan jauh mampu menempatkan diri dalam masyarakat. Keadaan ini membuat orang Batak belajar dari pengalaman ketika bersosialisasi. Dalam hal ini orang Jawa dan orang Batak dikatakan mampu seleksi situasi dengan baik (Yolanda & Wismanto, 2017). Sedangkan pada suku Madura menerapkan pola asuh otoriter dan permisif yang mana orang tua sangat keras kepada anak, tidak memberikan alasan yang jelas ketika marah,

dan membiarkan perilaku anak. Hal ini dikarenakan orang pada suku Madura yang sibuk bekerja sehingga tidak memahami cara mendidik anak secara tepat.

Pada penelitian ini, suku Madura juga sudah sangat lama merantau dari tanah kelahiran ke kota besar. Tujuan awal suku Madura tersebut disebabkan oleh keinginan untuk mencari peruntungan di kota besar. Kesibukan kedua orang tua menyebabkan anak-anak menjadi kurang diperhatikan, anak menjadi jarang belajar, bermain dari pagi hingga malam. Salah satu orang ibu dari suku Madura yang juga merupakan subjek penelitian yang telah menjadi janda selama 3 tahun. Suami ibu meninggal karena sakit. Ibu harus berjuang sendiri memenuhi kebutuhan hidup dan membiayai anak-anak sekolah. Hal ini yang membuat ibu menerapkan pola asuh permisif yang mana ibu tetap terlibat namun kontrol sangat kurang kepada anak-anak.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang mengatakan pola asuh ibu dari suku Madura yang permisif yang mana ibu tetap ada kontribusi pada hidup anak namun ibu sangat kurang kontrol pada anak. Hal ini dikarenakan ibu harus hidup sendiri setelah ditinggalkan suami.

Tabel 5. Karakteristik Pola Asuh Budaya Masyarakat Setempat

Hasil	
Pola Asuh Budaya	Deskripsi Pola Asuh
Suku Batak & Jawa Menerapkan Pola Asuh Otoritatif	1. Orang tua memberikan hukuman tegas kepada anak apabila anak berbuat salah namun kemudian tidak lupa diberikan arahan dan nasehat. 2. Orang tua tidak pernah memberikan hukuman kepada anak, namun mengajak anak diskusi di beberapa kesempatan untuk merefleksikan perilaku anak maupun perilaku orang tua. 3. Orang tua tidak memberi hukuman, namun memberikan arahan dan nasehat, serta tidak pernah mengungkit kesalahan anak agar anak tidak memiliki dendam

Hasil	
Pola Asuh Budaya	Deskripsi Pola Asuh
Suku Madura Menerapkan Pola Asuh Otoriter & Permisif	1. Orang tua dari suku Madura mengaku mendidik anak dengan keras. Hal ini dikarenakan faktor terlalu banyak bekerja dan menjadi lelah. Hal ini yang menyebabkan interaksi dan komunikasi dengan anak tidak efektif, selalu timbul kemarahan, tidak sabar dalam menasehati anak. 2. Orang tua dari suku Madura mengaku beberapa kali membiarkan perilaku anak juga karena sibuk bekerja.

Peran masyarakat dalam mendidik moral anak ditunjukkan dalam beberapa kegiatan positif yang dapat dijadikan panutan bagi anak-anak di lingkungan tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget dalam Crain yang mengungkapkan bahwa lingkungan memang penting namun hanya sebagian, lingkungan memelihara, menstimulasi dan menantang anak-anak, namun anak-anak itu sendiri yang membangun struktur kognitif mereka (Crain, 2007). Anak akan mempelajari moral berdasarkan pada cara anak memandang dunia dan pesan-pesan yang dikirimkan setiap hari oleh orang-orang yang berinteraksi dengan anak secara konsisten (Oladipo, 2009). Kohlberg pun menunjukkan bahwa meskipun keluarga itu memegang peranan penting dalam perkembangan moral, namun akibat-akibat positif terhadap proses perkembangan moral itu sendiri juga disebabkan karena adanya kesempatan bagi anak untuk mengambil peran yang juga diberikan oleh kelompok atau teman sebaya, sekolah, dan masyarakat yang lebih luas (Gusniarti & Qudsyi, 2007).

Keberhasilan dalam mendidik dan membentuk akhlak, moral, budi pekerti atau karakter peserta-peserta didik pada tingkat dasar dan menengah merupakan langkah

paling fundamental dan dasariah dalam membentuk karakter bangsa nantinya (Azra, 2000). Anak dari ibu yang merupakan subjek penelitian ini hidup di lingkungan masyarakat yang mengajarkan norma yang baik, cara berinteraksi yang baik, dan bersikap sopan. Hal ini tidak sesuai dengan perilaku anak dari subjek ketika sudah di rumah. Anak sering berteriak kepada subjek, beberapa kali mengamuk dan menangis ketika subjek ingin anak berhenti keluar sampai malam dan diminta untuk belajar. Dari hasil wawancara dan observasi, subjek juga sering mengungkapkan apa yang diharapkan kepada anak dengan cara berteriak. Subjek tidak pernah lembut saat subjek memberikan arahan kepada anak. Bandura berkata bahwa anak belajar melalui observasi dari lingkungan sekitar. Orang tua tetaplah menjadi model yang akan ditiru oleh anak-anaknya, jika orang tua melakukan kebaikan maka anaknya juga akan mengikuti jejak kebbaikannya, sebaliknya jika orang tua melakukan keburukan maka anak juga akan mengikuti jejak keburukannya (Iswara, 2016). Individu mengembangkan moral melalui partisipasi mereka dan juga keterlibatan mereka dalam berbagai macam interaksi sosial di tempat individu tersebut bertumbuh. Tempat individu bertumbuh itulah yang menanamkan nilai-nilai moral yang juga berkaitan dengan budaya lingkungan tersebut (Wainryb, 2005).

Tabel 6. Peran Masyarakat Dalam Mendidik Moral Anak

Hasil	
Faktor	Deksripsi Faktor
Kegiatan kepedulian terhadap warga yang mengalami musibah	1. Pertolongan berupa materi maupun berupa tenaga yang diberikan sesama warga kepada orang yang mengalami sakit, musibah/kemalangan, kehilangan orang yang disayangi
Kegiatan posyandu dalam melayani anak-anak dan orang tua lanjut usia	1. Semua warga yang memerlukan pelayanan posyandu berkumpul, tidak memandang berasal dari suku tertentu atau pun agama tertentu
Kegiatan gotong-royong membersihkan lingkungan	1. Semua warga mengikuti kegiatan gotong royong membersihkan lingkungan.
Tokoh masyarakat dan tokoh agama memantau perilaku anak-anak	1. menasehati serta menegur langsung apabila terdapat perilaku anak yang tidak baik 2. tokoh agama menasehati dan mengajarkan akhlak

KESIMPULAN

Perkembangan moral anak sangat dipengaruhi oleh ada atau tidaknya, tepat atau tidaknya suatu aturan, hukuman yang mendidik, penghargaan/*reward*, dan penggunaan tehnik disiplin yang diberikan oleh ibu. Intervensi yang lembut oleh ibu dapat mengarahkan kembali anak dan menarik perhatian positif dari anak. Ibu perlu diberikan arahan dan pengetahuan mengenai pentingnya peran ibu bagi perkembangan moral anak saat ibu terlibat dalam kehidupan anak, tegas dan disiplin kepada anak, menyempatkan waktu untuk berinteraksi bersama anak, meskipun ibu sibuk bekerja di pasar. Peran lingkungan masyarakat harus memberikan pengaruh yang baik bagi anak dan juga masyarakat harus saling bahu-membahu untuk memperhatikan perilaku anak yang memiliki orang tua bekerja, agar perilaku moral anak tetap terbentuk baik di masyarakat meskipun orang tua sibuk bekerja.

Di sekolah, guru harus mampu untuk bekerja sama dengan para orang tua agar guru juga mengetahui permasalahan ibu dan anak, serta mengetahui perilaku anak di rumah. Melalui hal tersebut, guru dan orang tua dapat mendiskusikan langkah-langkah bantuan atau dukungan yang perlu diberikan untuk anak agar anak dapat diarahkan untuk memiliki perilaku moral yang diharapkan oleh orang tua dan lingkungan. Guru selaku tokoh yang memberi pengaruh paling besar untuk perkembangan anak di sekolah, juga dapat memberikan arahan kepada orang tua mengenai cara menghadapi anak, memberikan disiplin dan peraturan kepada anak secara tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeng. (2014). Sejarah sosial kota bekasi. *Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 6(3), 397–412. Retrieved from <http://ejournalpatanjala.kemdikbud.go.id/patanjala/index.php/patanjala/article/viewFile/171/122>
- Anggaraeni, F. D. (2018). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Perilaku Pengguna Sistem e-learning pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara, 1(1). <https://doi.org/10.32734/lwsa.v1i1.158>
- Augustine, M. E., & Stifter, C. A. (2015). Temperament, parenting, and moral development: Specificity of behavior and context. *Social Development*, 24(2), 285–303. <https://doi.org/10.1111/sode.12092>
- Azra, A. (2000). Pendidikan Akhlak dan Budi Pekerti: Membangun Kembali Anak Bangsa. *Makalah Dalam Konvensi Nasional Pendidikan Tahun 2001*, (1). Retrieved from http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/JURNAL_MIMBAR_PENDIDIKAN/MIMBAR_NO_1_2001/Pendidikan_Akhlak_dan_Budi_Pekerti_Membangun_kembali_anak_Bangsa.pdf
- Berkowitz, M. W., & Grych, J. H. (1998). Fostering goodness: Teaching parents to facilitate children's moral development. *Journal of Moral Education*, 27(3), 371–391. <https://doi.org/10.1080/0305724980270307>
- Bornstein, M. H. (2012). Cultural Approaches to Parenting. *Journal of Developmental Psychology*, 12(2–3), 212–221. <https://doi.org/10.1080/15295192.2012.683359>.Cultural
- Coll, C. G., & Pachter, L. M. (2002). *Ethnic and Minority Parenting. Handbook of parenting. Social conditions and applied parenting* (Vol. 4). <https://doi.org/10.2307/353999>
- Cowan, P. A., Longer, J., Heavenrich, J., & Nathanson, M. (1969). Social learning and Piaget's cognitive theory of moral development. *Journal of Personality and Social Psychology*, 11(3), 261–274. <https://doi.org/10.1037/h0027000>
- Crain, W. (2007). *Teori Perkembangan Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Dewi, P. M. (2012). Partisipasi Tenaga Kerja Perempuan dalam Meningkatkan Pendapatan Keluarga. *Jurnal Ekonomi Kuantitatif Terapan*, 5(2), 119–124.
- Didin, Elifcan; Yarali, K. T. (2018). Examination Of Preschool Education Program In Term Of Moral Component, 9(31), 174–193. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/324573933_Examination_of_Preschool_Education_Program_in_Terms_of_Moral_Components_Okulu_onges_i_egitim_programinin_ahlakini_bilese_nleri_acisindan_inceleme
- Dodge, K. A., & Rabiner, D. L. (2009). NIH Public Access. *Child Development*, 75(4), 1003–1008.

- <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2004.00721.x>. Returning
- Farida, L. (2011). Kontribusi Pendapatan Perempuan Bekerja Sektor Informal Pada Ekonomi Keluarga Di Kota Pekanbaru. *Jurnal Aplikasi Bisnis*, 1(2), 103–112.
- Fitria, N. (2016). Pola Asuh Orang Tua Dalam Mendidik Anak Usia Prasekolah Ditinjau Dari Aspek Budaya Lampung. *Jurnal Fokus Konseling*, 2(2), 99–115. <https://doi.org/32536457784>
- Gusniarti, U., & Qudsyi, H. (2007). Hubungan Antara Keberfungsian Keluarga Dengan Penalaran Moral Pada Anak Usia Akhir. *Jurnal Ilmiah Berskala Psikologi*, 9(1), 44–61.
- Hapsari, I. I. (2016). *Psikologi Perkembangan*.
- Harahap, F. R. (2013). Dampak Urbanisasi Bagi Perkembangan Kota Di Indonesia. *Jurnal Society*, 1(1), 35–45.
- Harian Liputan6. (2017). Tingkat Kriminalitas di Bekasi Tertinggi Se-Jawa Barat. *Liputan6*.
- Harian Tempo. (2018). Kriminalitas Anak di Bekasi Meningkat, Simak 5 Kasus Ini. *Tempo*.
- Harian Tribun. (2019). Tiga Kasus Kriminal di Kota Bekasi yang Paling Menonjol Sepanjang 2018. *Tribun Jakarta*.
- Heri, O., & Nugroho, P. (2014). MERETAS DAMAI DI TENGAH KEBERAGAMAN Mengembangkan Pendidikan Kristiani untuk Perdamaian dalam Perspektif Multikulturalisme. *Gema Teologi*, 38(2), 143–170. Retrieved from <http://journal-theo.ukdw.ac.id/index.php/gema/article/download/185/174>
- Hurlock, E. B. (1991). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Hyoscyamina, D. E. (2011). Peran Keluarga Dalam Membangun Karakter Anak. *Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro*, 10(2), 144–152. <https://doi.org/10.14710/JPU.10.2.144-152>
- Iswara, M. R. (2016). Pengasuhan Orang Tua Ketukunan Suku Madura Pada Anak Usia Sekolah Dasar Dengan Gangguan Perilaku (Conduct Disorder), 508–523.
- Kotchick, B. A., & Forehand, R. (2002). Putting Parenting in Perspective: A Discussion of The Contextual Factors That Shape Parenting Practices. *Journal of Child and Family Studies*, 11(3), 255–269. <https://doi.org/10.1023/A>
- Nurhidayah, S. (2008). Pengaruh Ibu Bekerja Dan Peran Ayah Dalam Coparenting Terhadap Prestasi Belajar Anak. *Jurnal Soul*, 1(2).
- Paramitha, K., & Basaria, D. (2018). Pola Asuh Ayah Terhadap Anak Perempuan dan Laki-Laki Keluarga Patrilineal, 2(1), 127–134.
- Piotrowski, C. (1997). Rules of Everyday Family Life: The Development of Social Rules in Mother-Child and Sibling Relationships. *International Journal of Behavioral Development*, 21(3), 571–598. <https://doi.org/10.1080/016502597384794>
- Pitoyo, A. J. (2007). Dinamika Sektor Informal di Indonesia: Prospek , Perkembangan , dan Kedudukannya. *Jurnal Populasi*, 18(2), 129–146. <https://doi.org/10.1534/genetics.113.154740>
- Robiyah, R., Ekasari, D., & Witarsa, R. (2018). Pengaruh Pola Asuh Ibu terhadap Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini di TK Kenanga Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 74–81.
- Salaa, J. (2015). Peran Ganda Ibu Rumah Tangga Dalam Meningkatkan Ekonomi Keluarga Di Desa Tarohan Kecamatan Beo Kabupaten

- Kepulauan Talaud. *Jurnal Holistik*, VIII(15), 1–16. Retrieved from <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/7820>
- Santrock, J. W. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sarbini, A. (2011). Model Dakwah Berbasis Budaya Lokal di Jawa Barat. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 5(17), 291–322.
- Severe, S. (2000). *Bagaimana Bersikap Pada Anak Agar Anak Bersikap Baik*. Jakarta: Gramedia.
- Sheryl L. Olson, John E. Bates, and K. B. (1990). Early antecedents of childhood impulsivity: The role of parent-child interaction, cognitive competence, and temperament. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 18(3), 317–334.
- Smetana, J. G. (1999). The Role of Parents in Moral Development. *Journal of Moral Education*, 28(3). <https://doi.org/10.1080/030572499103106>
- Sugiyono. (2010). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmayadi, T. (2017). Meneropong Nilai-Nilai Karakter Berbasis Kearifan Lokal pada Masyarakat Adat Kampung Mahmud dalam Rangka Penguatan Pendidikan Karakter Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional PKn-Unnes*, 90–97. Retrieved from <http://proceedings.id/index.php/pkn/article/viewFile/599/597>
- Syamsuddin, M. (2007). Agama, Migrasi Dan Orang Madura. *Desember*, VIII(2), 150–182.
- Thompson, R. A. (2012). Whither the Preconventional Child? Toward a Life-Span Moral Development Theory. *Child Development Perspectives*, 6(4), 423–429. <https://doi.org/10.1111/j.1750-8606.2012.00245.x>
- Vasta, Ross; Miller, Scott A; Ellis, S. (2004). *Child Psychology*. USA: John Wiley & Sons.
- Webster-Stratton, C., & Taylor, T. (2001). Nipping early risk factors in the bud: preventing substance abuse, delinquency, and violence in adolescence through interventions targeted at young children (0-8 years). *Prevention Science*, 2(3), 165–192. <https://doi.org/10.1023/A:1011510923900>
- Yin, R. K. (2014). *Case Study Research: Design and Methods* (5th ed.). USA: SAGE.
- Yolanda, W. G., & Wismanto, Y. B. (2017). Perbedaan Regulasi Emosi dan Jenis Kelamin pada Mahasiswa yang Bersuku Batak dan Jawa. *Psikodimensia*, 16(1), 72–80. <https://doi.org/10.24167/psiko.v16i1.948>

Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini

Muhammad Zaini ^{1✉}, Soenarto²

Pendidikan Teknik Elektronika & Infomatika, PPs, Universitas Negeri Yogyakarta

Abstract

Active smartphone users in Indonesia in 2018 were around 177.9 million, the biggest contributor came from the age categories of children and adolescents. Hope the parents allow their children to play smartphones for educational purposes. This study aims to determine the level of smartphone use and find out the causes of the high rate of smartphone use in children aged 4-6 years. The method in this research uses a quantitative approach. The population in this study were parents who have children aged 4-6 years in Province of Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). The sampling technique used random sampling as many as 45 respondents. The research was conducted from July to August 2018 in State Kindergarten 1 Sleman, State Kindergarten Pembina Bantul, and State Kindergarten 3 Yogyakarta. The research instrument used a questionnaire. The data analysis technique uses quantitative descriptive analysis. The results showed the level of smartphone use in children aged 4-6 years, namely ninety-four percent. The cause of the high rate of smartphone use in children aged 4-6 years are: 1) smartphones and tablets as a means of introducing information and communication technology; 2) smartphones and tablets as educational media to increase children's knowledge; and 3) smartphones and tablets as a means of entertainment so that children are not fussy.

Keywords: *smartphone, tablet, children aged 4-6 years.*

Abstrak

Pengguna aktif *smartphone* di Indonesia pada tahun 2018 sekitar 177,9 juta jiwa, penyumbang terbesar berasal dari kategori usia anak-anak dan remaja. Harapan para orangtua memperbolehkan anaknya memainkan *smartphone* untuk keperluan edukasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penggunaan *smartphone* dan mengetahui penyebab tingginya tingkat penggunaan *smartphone* pada anak usia TK 4-6 tahun. Metode pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah orangtua yang mempunyai anak usia TK 4-6 tahun di propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling* yaitu sebanyak 45 responden. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli sampai Agustus 2018 di TK Negeri 1 Sleman, TK Negeri Pembina Bantul, dan TK Negeri 3 Yogyakarta. Instrumen penelitian menggunakan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan tingkat penggunaan *smartphone* pada anak usia TK 4-6 tahun yaitu sebesar sembilan puluh empat persen. Penyebab tingginya tingkat penggunaan *smartphone* pada anak usia TK 4-6 tahun, antara lain: 1) *smartphone* dan *tablet* sebagai sarana pengenalan teknologi informasi dan komunikasi; 2) *smartphone* dan *tablet* sebagai media edukasi untuk menambah wawasan anak; dan 3) *smartphone* dan *tablet* sebagai sarana hiburan agar anak tidak cerewet dan rewel.

Kata Kunci: *smartphone, tablet, anak usia TK 4-6 tahun.*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2019

✉ Corresponding author :

Address : Jl, Samiriono Baru No.46 Yogyakarta 55281

Email : zaini.asc@gmail.com

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)

ISSN 2549-8959 (Media Online)

PENDAHULUAN

Anak-anak jaman sekarang terlahir di era teknologi digital, komputer atau *gadget* seperti *smartphone* dan *tablet* sudah menjadi kawan sehari-hari (Mashrah, 2017). Berdasarkan penelitian yang dipublikasikan *uswitch.com* menunjukkan bahwa lebih dari 25% anak-anak di seluruh dunia mempunyai *gadget* sebelum usia mereka genap 8 tahun. Satu dari tiga anak mulai menggunakan *smartphone* ketika berumur 3 tahun dan satu dari sepuluh anak menikmati *gadget* dalam usia yang lebih muda yaitu 2 tahun (Murdaningsih & Faqih, 2014). Pada kasus yang lain, sebuah survei oleh *Common Sense Media* yang ditujukan kepada 350 orangtua di Philadelphia, Amerika Serikat menyatakan bahwa anak-anak mulai usia 4 tahun sudah mempunyai perangkat *smartphone* pribadi tanpa pengawasan orangtua. Ada 25% orangtua mengaku meninggalkan anak mereka sendirian menggunakan *gadget* saat menjelang tidur, 33% orangtua mengaku anaknya yang berusia 3-4 tahun suka menggunakan lebih dari satu *smartphone*, 42% mengaku anaknya yang berusia 1 tahun cenderung menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, menonton video, dan bermain aplikasi, 70% orangtua mengaku mengizinkan anaknya yang berusia 6 bulan sampai 4 tahun bermain *smartphone* ketika mereka sedang mengerjakan pekerjaan rumah, dan 65% orangtua melakukan hal yang sama untuk menenangkan anak saat berada di tempat umum (Louis, 2015).

Kata *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus. Pengertian lain *gadget* yaitu sebuah perangkat atau teknologi elektronik yang berkembang pesat dan mempunyai fungsi tertentu dengan berbagai jenis diantaranya yaitu *smartphone*, *mobile phone*, *iphone*, *blackberry*, *ipad*, *tablet*, dan *netbook*

(Manumpil, Ismanto, & Onibala, 2015). *Gadget* merupakan perangkat canggih yang memiliki berbagai macam fitur dan aplikasi yang dapat menyajikan informasi, pendidikan, sosial budaya, olahraga, ekonomi maupun politik guna membantu hidup manusia menjadi lebih praktis (Yumarni, 2018). Tentu *gadget* menjadi hal yang menarik bagi anak-anak, dikarenakan *gadget* menyediakan dimensi-dimensi gerak, warna, suara, dan lagu sekaligus dalam satu perangkat untuk berbagai tujuan seperti bermain *game*, menonton video, mendengarkan lagu, mengobrol dengan teman-teman mereka, dan menjelajahi situs web (Munir, 2017).

Pengguna *gadget* di Indonesia semakin tumbuh dengan pesat, bahkan diproyeksikan bahwa jumlah penetrasi *gadget* di Indonesia akan melampaui jumlah orang Indonesia (Rahmah, 2015). Indonesia merupakan negara keempat terpadat di dunia yang mencapai 260 juta jiwa, tentunya menjadi pasar teknologi digital yang besar (Kusyanti & Prastanti, 2017) (Pratama, 2018). Lembaga riset *digital marketing emarketer* memprediksi pada tahun 2018 terjadi peningkatan jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia yang mencapai lebih dari 100 juta jiwa (eMarketer, 2014). Dengan jumlah sebesar itu, tentunya Indonesia menjadi negara pengguna *smartphone* terbesar keempat di dunia, setelah China, India, dan Amerika Serikat. Gambar berikut adalah diagram prediksi peningkatan pengguna aktif *smartphone* hingga tahun 2018.



Gambar 1. Diagram Pengguna Aktif Smartphone di Indonesia

Sumber: eMarketer, Dec 2014 (Millward, 2014)

Indonesia dinobatkan sebagai negara peringkat lima terbesar pengguna *gadget* di dunia. Hal ini terbukti, data pada tahun 2014 menunjukkan pengguna aktif *smartphone* yang ada di seluruh Indonesia sekitar 47 juta jiwa, dimana 79,5% diantaranya berasal dari kategori usia anak-anak dan remaja (Wulandari, 2016). Berdasarkan hasil riset Kominfo dan UNICEF mengenai perilaku anak dan remaja di Indonesia dalam penggunaan internet menyimpulkan: 1) Ada 98% anak-anak dan remaja mengetahui tentang internet dan 79,5% diantaranya adalah pengguna internet; 2) Maraknya akses dan penggunaan internet di kalangan anak-anak dan remaja dikarenakan meningkatnya pengguna *smartphone* yang sebelumnya cenderung menggunakan personal komputer di warung internet dan laboratorium sekolah serta *laptop* di rumah; 3) Motivasi utama anak-anak dan remaja mengakses internet untuk mencari informasi, untuk terhubung dengan teman lama dan baru, dan untuk hiburan; dan 4) Orangtua dan guru semakin menyadari pemanfaatan *gadget* dan internet sebagai sarana pendukung pendidikan dan pembelajaran anak (Broto, 2014). Berdasarkan data terbaru yang dipublikasikan oleh Hootsuite pada bulan

Januari 2018 terdapat 177,9 juta jiwa penduduk Indonesia adalah pengguna aktif *mobile phone* dari total penduduk 265,4 juta jiwa.



Gambar 2. Data Infogarfis di Indonesia

Sumber: (Hootsuite, 2018)

Data infografis pada Gambar 2 menunjukkan peningkatan pengguna aktif *mobile phone* yang sangat besar yaitu sekitar 3,8 kali lipat jika dibanding tahun 2014. Peningkatan pengguna aktif *mobile phone* di Indonesia tentunya berbanding lurus dengan bertambahnya pengguna *mobile phone* di kalangan anak-anak dan remaja.

Sampai dengan saat ini, jenis *gadget* yang populer di Indonesia merupakan perangkat dengan *operating system* (OS) *Android* kemudian diikuti *iOS*. Berdasarkan data pada bulan Juli 2018 menunjukkan bahwa sistem operasi *Android* sebesar 90,64%, *iOS* mengalami kenaikan menjadi 5,34%, *Blackberry* menjadi 0,38%, *Series 40* menjadi 0,37%, *Nokia* menjadi 0,33%, dan yang lainnya menjadi 2,31% (StatCounter, 2018).

Penggunaan *gadget* yang tepat pada kalangan siswa, khususnya anak usia dini dapat mengasah pemahaman dalam berilmu, misalnya dalam hal kosakata (Machmud, 2018). Mayoritas penelitian melaporkan bahwasanya penggunaan *mobile applications* pada anak berusia 2-5 tahun memberikan dampak positif pada perkembangan literasi, matematika, sains, pemecahan masalah, dan *self efficacy* (Herodotou, 2018). Menurut paparan Joan Ganz Cooney Center di Amerika Serikat menemukan bahwa anak-anak usia 5 tahun yang menggunakan aplikasi edukasi *gadget*

mengalami peningkatan kosakata sekitar 27%, sedangkan anak-anak usia 3 tahun mengalami peningkatan sebanyak 17% (Wulandari, 2016). Dalam penelitian lain mengatakan usia optimal untuk memperkenalkan *gadget* adalah di atas 2-3 tahun, hal ini bertujuan untuk mengembangkan aktivitas fisik dan interaksi sosial (Wulandari, 2016). Keterampilan sosial merupakan kebutuhan mendasar anak agar mampu menghadapi berbagai situasi yang terjadi di sekitarnya (Poerwati & Cahaya, 2018). Dari segi kuantitas waktu orangtua perlu mengawasi pemakaian *gadget*, karena penggunaan yang berlebih dapat mengganggu kesehatan mata (Wulandari, 2016). Hasil penelitian menunjukkan bahwa waktu optimal bagi anak-anak usia 3-7 tahun dalam memainkan *gadget* maksimal satu jam setiap hari (Wulandari, 2016). Andika Akbar adalah seorang pendiri *New Parent Academy* memaparkan manfaat *gadget* yakni dapat menunjang pengetahuan dan mempersiapkan anak untuk menghadapi dunia digital melalui aplikasi edukatif (Rezgisari, 2014).

TheAsianParent Insight bersama *Samsung Kidstime* melalui *Mobile Device Usage Among Young Kids* melakukan survei kepada 500 orangtua di Indonesia yang menghasilkan beberapa temuan yaitu: 1) Terdapat 98% orangtua memperbolehkan anaknya menggunakan *smartphone/tablet*; 2) Orangtua yang memperbolehkan anaknya menggunakan *smartphone/tablet* untuk keperluan edukasi sebesar 80%, untuk hiburan sebesar 57%, dan untuk membuat anak tenang sebesar 55%; 3) Harapan orangtua terhadap penggunaan *smartphone/tablet* pada anak untuk aplikasi pendidikan sebesar 81% dan 85% untuk aplikasi buku; 4) Kenyataannya 72% penggunaan *smartphone/tablet* oleh anak untuk bermain *game*, 57% untuk aplikasi pendidikan, dan 14% untuk aplikasi buku;

5) Orangtua menyatakan bahwa 99% anak mereka memainkan *gadget* di rumah, dan 17% saat berada di sekolah (Nithy, 2014). Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa antara tujuan dan harapan orangtua memberikan izin penggunaan *gadget* kepada anaknya tidak sesuai dengan kenyataan yang terjadi.

Berdasarkan fenomena di atas yang memaparkan penggunaan *gadget* pada anak-anak dalam kelompok usia yang terbilang sangat luas. Disamping itu, harapan para orangtua terhadap anak mereka yaitu dapat meningkatkan motivasi dalam belajar. Ketika anak memiliki motivasi yang tinggi untuk mempelajari sesuatu, sehingga anak dapat menyerap dan memahami materi dengan baik (Aulina, 2018). Pembagian kelompok usia tersebut meliputi dari bayi, balita, anak balita, anak pra sekolah, anak pra remaja, hingga anak remaja (Muliadi, 2017). Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional mendefinisikan anak kategori usia dini adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun (Indonesia, 2003). Dapat disimpulkan bahwa anak usia dini mempunyai rentang usia dari bayi hingga anak pra sekolah. Hadirnya teknologi digital dikalangan anak usia dini tentu menjadi tantangan besar khususnya bagi anak pra sekolah agar bisa melanjutkan pendidikan ke tingkat sekolah dasar (SD). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui tingkat penggunaan *smartphone* dan *tablet* pada anak usia taman kanak-kanak (TK) 4-6 tahun; dan 2) Mengetahui penyebab tingginya tingkat penggunaan *smartphone* dan *tablet* pada anak usia TK 4-6 tahun.

METODOLOGI

Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli 2018 sampai Agustus 2018. Populasi penelitian yaitu orangtua yang mempunyai

anak dari rentang usia 4-6 tahun (anak usia TK) di propinsi DIY. Penentuan sampel penelitian dilakukan dengan teknik *random sampling*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 45 responden dari Kabupaten Sleman, Kabupaten Bantul, dan Kota Yogyakarta.

Sampel penelitian berasal dari tiga sekolah di lingkungan propinsi DIY yaitu TK Negeri 1 Sleman, TK Negeri Pembina Bantul, dan TK Negeri 3 Yogyakarta. Setiap sekolah diambil 15 orangtua peserta didik.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik angket dengan 2 jawaban tertutup (ya/tidak) dan dilengkapi dengan pertanyaan terbuka. Teknik angket untuk mengetahui persentase tingkat penggunaan *smartphone* dan *tablet* pada anak usia dini. Pertanyaan terbuka digunakan untuk mendukung data persentase tingkat penggunaan *smartphone* dan *tablet* pada anak usia dini. Disamping itu, pertanyaan terbuka juga digunakan untuk mengetahui penyebab dan alasan orangtua memberikan *smartphone* dan *tablet* pada anak mereka.

Teknik analisis data untuk angket persentase penggunaan *smartphone* dan *tablet* secara deskriptif kuantitatif. Metode penskoran angket didasarkan pada skala *Guttman* dengan jawaban ya bernilai 1 dan jawaban tidak bernilai 0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

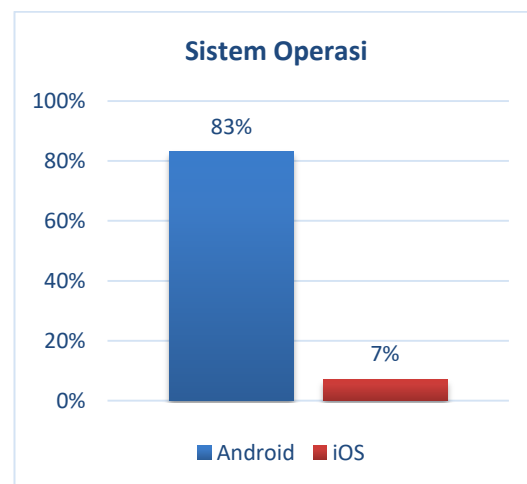
Tingkat Penggunaan *Smartphone* Pada Anak Usia Dini

Analisis data hasil angket tentang tingkat penggunaan *smartphone* dan *tablet* pada anak usia TK 4-6 tahun yang ditujukan kepada 45 orangtua dilihat dari beberapa aspek yaitu: *gadget*, kegunaan, ketergantungan, dan kemanfaatan.

a. *Gadget*

90% orangtua menyatakan bahwa jenis *gadget* yang sering digunakan anak mereka yang berusia 4-6 tahun adalah *smartphone* dan *tablet*. Tingginya penggunaan ini disebabkan karena *smartphone* dan *tablet* merupakan perangkat portabel yang berukuran kecil dan mudah dibawa kemana-mana, disamping itu memiliki fitur-fitur menarik orang dewasa hingga anak-anak. Ditambah lagi, 11% diantara anak usia 4-6 tahun sudah mempunyai *smartphone/tablet* pribadi. Anak usia 4-6 tahun yang memiliki *gadget* pribadi tentu bertentangan dengan kondisi yang semestinya, aktifitas fisik dan interaksi sosial menjadi semakin minim yang berdampak buruk terhadap kondisi sosio-emosional mereka.

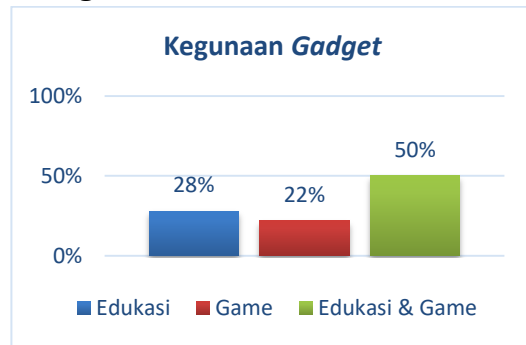
Dari total 90% *gadget* yang digunakan anak usia 4-6 tahun dibagi kedalam 2 jenis sistem operasi.



Gambar 3. Jenis Sistem Operasi *Gadget*

Berdasarkan Gambar 3 menunjukkan bahwa 83% *gadget* menggunakan sistem operasi *Android* dan 7% sisanya menggunakan sistem operasi *iOS*. Tingginya sistem operasi *android* yang digunakan orangtua untuk anak mereka selaras dengan tingginya tingkat penggunaan sistem operasi *android* di Indonesia yang berada di peringkat pertama.

b. Kegunaan



Gambar 4. Kegunaan Smartphone & Tablet

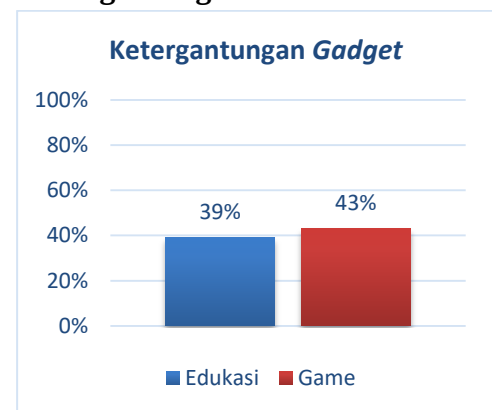
94% orangtua menyatakan anak mereka pernah menggunakan *smartphone* dan *tablet*. Ini artinya, hampir setiap anak usia 4-6 tahun saat ini sudah memainkan *smartphone* dan *tablet* atau dapat dikatakan meleak teknologi digital. Berdasarkan Gambar 4 menunjukkan bahwa 28% anak usia 4-6 tahun memainkan *smartphone* dan *tablet* untuk kepentingan edukasi, 22% anak usia 4-6 tahun memainkan *smartphone* dan *tablet* untuk kepentingan *game*, dan 50% anak usia 4-6 tahun memainkan *smartphone* dan *tablet* untuk kepentingan edukasi dan *game*.

Persentase penggunaan *smartphone* dan *tablet* untuk kepentingan edukasi terbilang lebih tinggi dibandingkan *game*. Jika *smartphone* dan *tablet* digunakan untuk kepentingan edukasi akan memberikan dampak positif terhadap anak yakni dapat menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, dan melatih kreativitas anak (Yumarni, 2018). Meskipun penggunaan *smartphone* dan *tablet* untuk persentase kepentingan *game* lebih rendah dibandingkan edukasi, kondisi ini masih terbilang tinggi. Memainkan *game* yang tidak mengandung unsur edukasi akan menimbulkan dampak negatif terhadap anak yakni dapat mengganggu kesehatan, mengganggu perkembangan

anak, dan dapat mempengaruhi perilaku anak (Yumarni, 2018).

Kebanyakan anak usia dini saat ini memainkan jenis *game* yang mengandung unsur pertarungan, perkelahian, dan kekerasan. Sebagai orangtua harus bijak membimbing dan memilihkan jenis *game* untuk anak mereka. Memainkan *game* yang mengandung unsur kekerasan dan dimainkan secara berulang-ulang dapat menurunkan kepekaan anak dan menjadikan anak mudah terpengaruh terhadap perilaku kekerasan (Nabawy, Moawad, Gad, & Ebrahim, 2016). Oleh karena itu, pilihlah aplikasi *smartphone* dan *tablet* yang mengutamakan pendidikan, pengembangan kemampuan sosial anak, dan aspek emosional yang mengandung nilai sosial-spiritual (Suhana, 2018).

c. Ketergantungan



Gambar 5. Tingkat Ketergantungan

Berdasarkan Gambar 5 menunjukkan bahwa kecenderungan anak usia 4-6 tahun dalam memainkan *smartphone* dan *tablet* untuk kepentingan edukasi hanya sebesar 39%, lebih rendah dibandingkan untuk kepentingan *game* yang mencapai 43%. Secara umum terdapat 85% orangtua menyatakan anak mereka yang berusia 4-6 tahun menikmati dalam memainkan *smartphone* dan *tablet*. Selain itu, 26% orangtua juga menyatakan bahwa anak mereka mulai kecanduan dalam memainkan *smartphone* dan *tablet*. Meskipun demikian, 93% orangtua berusaha mengawasi anak

mereka saat memainkan *smartphone* dan *tabletnya*. Orangtua harus bisa menjadi tameng pertama jika mereka menyangi anak-anak mereka, karena tanpa pengawasan orangtua bisa jadi anak-anak tanpa sengaja melihat dan tertarik terhadap iklan atau konten-konten yang tidak layak dikonsumsi anak.

Jika dilihat dari lamanya anak dalam memainkan *smartphone* dan *tablet*, didapat rata-rata 62 menit perhari. Penggunaan *smartphone* dan *tablet* pada anak usia dini sudah melebihi batas maksimal yang ditentukan, para orangtua harus bijak dalam menangani anak sendiri karena dapat berdampak buruk terhadap kesehatan mata. Ketergantungan anak-anak terhadap *gadget* disebabkan karena fitur kemudahan dan kecanggihan yang terkandung di dalamnya. Selain itu, rasa penasaran yang tinggi membuat anak-anak terus memainkan *gadget* dalam waktu yang lama (Suhana, 2018). Pada dasarnya anak-anak harus belajar lebih banyak berinteraksi secara tatap muka daripada dengan layar *gadget*. Hal ini dikarenakan anak-anak tidak bisa menilai karakter yang muncul pada layar *gadget* dengan pemahaman yang benar (Suhana, 2018).

Kecenderungan anak dalam menggunakan *smartphone* dan *tabletnya* untuk bermain *game* lebih tinggi dibandingkan untuk aplikasi edukasi, hal ini tentu menjadi masalah yang memprihatinkan. *World Health Organization* (WHO) menetapkan kecanduan *game* merupakan penyakit gangguan mental. Bermain *game* disebut sebagai gangguan mental hanya apabila permainan tersebut mengganggu atau merusak kehidupan pribadi, keluarga, sosial, pekerjaan, dan pendidikan (WHO, 2018).

Penggunaan *smartphone* pada anak-anak tentu tidak dapat dibendung lagi, hal yang terpenting yaitu berkonsentrasi pada

bagaimana mencegah penyalahgunaan *smartphone*. Kecanduan *smartphone* pada anak diakibatkan oleh lainnya orangtua dalam mendidik anak mereka, ditambah lagi memang perilaku orangtua yang berlebihan dalam menggunakan *smartphonanya*. Ada seorang anak yang menyatakan cita-citanya menjadi *handphone* (HP), karena dia rasa semua orang menyangi HP terlebih kedua orangtuanya yang dari bangun tidur mencari, membelai, dan mengusah HP tanpa menghiraukan dia (Febrianti, 2017).

Ada lima solusi yang dapat diadopsi orangtua untuk mengurangi dan mencegah kecanduannya *smartphone* pada anak-anak, antara lain: memberikan pendidikan kepada anak terkait resiko kecanduan *smartphone*; meningkatkan program rekreasi; meningkatkan interaksi sosial di dalam maupun di luar lingkungan keluarga; mengontrol penggunaan *smartphone* anak secara teratur dan bijak; menentukan batas waktu penggunaan *smartphone* (AlBarashdi, Bouazza, Jabur, & Al-Zubaidi, 2016).

d. Kemanfaatan

Penggunaan *smartphone* dan *tablet* pada anak usia dini mempunyai nilai kemanfaatan jika dikaitkan dengan media pembelajaran edukasi untuk mengembangkan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (calistung) anak. Ditemukan 78% orangtua menyatakan perlunya aplikasi calistung yang porsinya sesuai dengan kebutuhan anak prasekolah dan bertujuan untuk mengasah perkembangan kompetensi anak.

Kemampuan calistung pada anak usia dini tentu menjadi harapan dan kebanggaan orangtua. Disamping itu kemampuan calistung permulaan digunakan sebagai tes memasuki sekolah dasar (SD) tertentu yang dianggap sebagai sekolah favorit. Masih banyak SD yang menerapkan tes calistung dalam penerimaan peserta didik baru

(PPDB) dengan alasan materi dalam buku tematik kurikulum 2013 untuk kelas I SD mencantumkan membaca pemahaman (Esy, 2018).

Selain untuk mengasah kemampuan calistung anak, *smartphone* juga mempunyai manfaat yang luas. *Smartphone* bernilai manfaat yang besar apabila para pengguna memahami tanggung jawab mereka terhadap penggunaan *smartphone* dalam hal meningkatkan bisnis, pendidikan, kesehatan dan kehidupan sosial (AlBarashdi et al., 2016). Dengan begitu, *smartphone* akan memberikan dampak positif yang luar biasa bagi para penggunanya, tanpa memperdulikan dampak negatifnya yang begitu kecil.

Penyebab Tingginya Tingkat Penggunaan *Smartphone* Pada Anak Usia Dini

Analisis jawaban atas pertanyaan terbuka tentang penyebab tingginya tingkat penggunaan *smartphone* dan *tablet* pada anak usia TK 4-6 tahun yang ditujukan kepada 45 orangtua dilihat dari beberapa aspek yaitu: a) alasan orangtua memberikan *smartphone/tablet* kepada anak; b) alasan orangtua tidak memberikan *smartphone/tablet* kepada anak; c) alasan orangtua membelikan *smartphone/tablet* pribadi kepada anak; d) persepsi orangtua tentang penggunaan *smartphone/tablet* memberikan dampak malas belajar; dan e) persepsi orangtua tentang penggunaan *smartphone/tablet* tidak memberikan dampak malas belajar.

Alasan orangtua memberikan *smartphone/tablet* kepada anak

Berdasarkan analisis jawaban terkait alasan orangtua memberikan *smartphone/tablet* kepada anak mereka yaitu: 1) *smartphone/tablet* sebagai sarana pengenalan teknologi informasi dan komunikasi; 2) *smartphone/tablet* sebagai

media edukasi dan hiburan seperti pengenalan warna membaca, video, lagu anak-anak melalui pengawasan orangtua; dan 3) Agar anak tidak cerewet dan rewel;

Alasan orangtua tidak memberikan *smartphone/tablet* pribadi kepada anak

Berdasarkan analisis jawaban terkait alasan orangtua tidak memberikan *smartphone/tablet* kepada anak mereka yaitu: 1) *smartphone/tablet* membuat anak ketergantungan dalam bermain *game*; 2) *smartphone/tablet* membuat anak malas belajar; 3) belum waktunya *smartphone/tablet* untuk anak usia dini; 4) untuk menjaga kesehatan; 5) anak usia dini lebih baik bermain di luar; dan 6) orangtua tidak bisa mengawasi anak secara *full time* ketika mereka memainkan *smartphone/tablet*.

Alasan orangtua membelikan *smartphone/tablet* pribadi kepada anak

Berdasarkan analisis jawaban terkait alasan orangtua membelikan *smartphone/tablet* pribadi kepada anak mereka yaitu: 1) pekerjaan orangtua dituntut menggunakan *smartphone* sehingga tidak bisa dipinjamkan ke anak; 2) untuk mengenalkan teknologi digital; dan 3) *smartphone/tablet* sebagai sarana mencari pengetahuan dan edukasi melalui aplikasi dengan pengawasan langsung serta pengamanan aplikasi.

Persepsi orangtua tentang penggunaan *smartphone/tablet* memberikan dampak malas belajar

Berdasarkan analisis jawaban terkait persepsi orangtua tentang penggunaan *smartphone/tablet* memberikan dampak malas belajar yaitu: 1) ketika memainkan *smartphone/tablet*, anak susah diajak berkomunikasi dan berpengaruh pada emosional serta sosial anak; 2) anak cenderung menggunakan *smartphone/tablet*

hanya untuk hiburan dan *game*; dan 3) *smartphone/tablet* menyebabkan anak ketergantungan.

Persepsi orangtua tentang penggunaan *smartphone/tablet* tidak memberikan dampak malas belajar

Berdasarkan analisis jawaban terkait persepsi orangtua tentang penggunaan *smartphone/tablet* tidak memberikan dampak malas belajar yaitu: 1) penggunaan *smartphone/tablet* dengan pembatasan waktu dan bimbingan orangtua; 2) menyajikan metode belajar yang berbeda dalam membaca, menulis, dan berhitung; 3) orangtua harus bijak dalam mengenalkan aplikasi edukasi, bukan *game*; dan 4) *smartphone/tablet* merangsang belajar anak melalui audio dan visual.

KESIMPULAN

Hadirnya era teknologi digital di kalangan anak usia pra sekolah menjadi tantangan yang besar dan perhatian yang lebih bagi orangtua, guru, maupun pemerintah dalam membimbing mereka. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir setiap anak usia dini saat ini sudah mengenal teknologi digital, terdapat 42 dari 45 anak usia TK 4-6 tahun sudah memainkan *smartphone* dan *tablet*. Faktor utama yang menjadi penyebab tingginya tingkat penggunaan *gadget* pada anak-anak melainkan karena orangtua yang meminjamkan *smartphone* dan *tablet* pribadi mereka kepada anak. Adapun beberapa alasan orangtua mengizinkan anak mereka memainkan *smartphone* dan *tablet* pada anak usia TK 4-6 tahun, antara lain: 1) *smartphone* dan *tablet* sebagai sarana pengenalan teknologi informasi dan komunikasi; 2) *smartphone* dan *tablet* sebagai media edukasi untuk menambah wawasan anak; dan 3) *smartphone* dan *tablet* sebagai sarana hiburan agar anak

tidak cerewet dan rewel. Alasan yang dikemukakan orangtua tentu bertujuan guna kebaikan anak mereka. Akan tetapi tanpa pengendalian yang bijak seperti: pemilihan aplikasi edukatif, konten positif, lagu anak-anak, cerita anak, video anak-anak, *game* edukasi, batasan waktu, pengawasan, dan porsi lainnya yang layak untuk anak usia TK 4-6 tahun akan memberikan dampak buruk bagi tumbuh kembang anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada kepala sekolah TK Negeri 1 Sleman, TK Negeri Pembina Bantul, dan TK Negeri 3 Yogyakarta yang telah memberi izin penelitian serta kepada para orangtua peserta didik yang bersedia menjadi subjek penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- AlBarashdi, H., Bouazza, A., Jabur, N., & Al-Zubaidi, A. (2016). Smartphone Addiction Reasons and Solutions from the Perspective of Sultan Qaboos University Undergraduates: A Qualitative Study. *International Journal of Psychology & Behavior Analysis*, 2(1). <https://doi.org/10.15344/2455-3867/2016/113>
- Aulina, C. N. (2018). Penerapan Metode Whole Brain Teaching dalam Meningkatkan Motivasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1–12.
- Broto, G. S. D. (2014). Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet. Diambil 27 April 2018, dari https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2-2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunakan+Internet+/0/siaran_pers

- eMarketer. (2014). 2 Billion Consumers Worldwide to Get Smart(phones) by 2016. Diambil 12 Agustus 2018, dari <https://www.emarketer.com/Article/2-Billion-Consumers-Worldwide-Smartphones-by-2016/1011694>
- Esy. (2018). Ingat, Tak Boleh Ada Calistung Untuk PPDB Sekolah Dasar. Diambil 17 Agustus 2018, dari <https://www.jpnn.com/news/ingat-tak-boleh-ada-calistung-untuk-ppdb-sekolah-dasar>
- Febrianti, D. (2017). Seorang Anak Bercita-Cita Menjadi HP. Diambil 2 November 2018, dari <https://www.sijunjung.go.id/v2/seorang-anak-bercita-cita-jadi-hp/>
- Herodotou, C. (2018). Young children and tablets: A systematic review of effects on learning and development. *Journal of Computer Assisted Learning*, 34(1), 1–9. <https://doi.org/10.1111/jcal.12220>
- Houtsuite. (2018). Digital in 2018: Asia Pacific. Diambil 13 Agustus 2018, dari <https://hootsuite.com/resources/digital-in-2018-apac#>
- Indonesia, R. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Kusyanti, A., & Prastanti, N. D. (2017). The role of privacy, security and trust in user acceptance of smartphone user in Indonesia. In *2017 5th International Conference on Information and Communication Technology, ICoICT 2017* (Vol. 0, hal. 1–6). <https://doi.org/10.1109/ICoICT.2017.8074674>
- Louis, C. Saint. (2015). Many Children Under 5 Are Left to Their Mobile Devices, Survey Finds. Diambil 11 Juli 2018, dari <https://www.nytimes.com/2015/11/02/health/many-children-under-5-are-left-to-their-mobile-devices-survey-finds.html>
- Machmud, K. (2018). The Smartphone Use in Indonesian Schools: The High School Students' Perspectives. *Journal of Arts and Humanities*, 7(3), 33. <https://doi.org/10.18533/journal.v7i3.1354>
- Manumpil, B., Ismanto, Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado. *ejournal Keperawatan*, 3(2), 1–6.
- Mashrah, H. T. (2017). The Impact of Adopting and Using Technology by Children. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 11(1), 35. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v11i1.5588>
- Millward, S. (2014). Indonesia Diproyeksi Lampau 100 Juta Pengguna Smartphone di 2018, Keempat di Dunia. Diambil 15 Agustus 2018, dari <https://id.techinasia.com/jumlah-pengguna-smartphone-di-indonesia-2018>
- Muliadi, A. W. (2017). Batasan Usia Anak dan Pembagian Kelompok Umur Anak. Diambil 12 September 2018, dari <https://www.infodokterku.com/index.php/en/96-daftar-isi-content/info-kesehatan/helath-programs/263-batasan-usia-anak-dan-pembagian-kelompok-umur-anak>
- Munir, S. (2017). The Impact of using Gadgets on Children. *Journal of Depression and Anxiety*, 07(01), 1–3. <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>
- Murdaningsih, D., & Faqih, M. (2014). Survei: Jutaan Anak Usia SD Kecanduan Gadget. Diambil 29 Juli 2018, dari <http://www.republika.co.id/berita/trendtek/gadget/14/01/17/mzjj2x-survei-jutaan-anak-usia-sd-kecanduan-gadget>
- Nabawy, G. El, Moawad, A., Gad, G., & Ebrahim, S. (2016). The Relationship

- between use of Technology and Parent-Adolescents Social Relationship. *Journal of Education and Practice*, 7(14), 168–178.
- Nithy, T. (2014). Survey Tentang Smartphone & Tablet - Hasilnya Mengejutkan. Diambil 31 Juli 2018, dari <https://id.theasianparent.com/hasil-survey-smartphone-yang-mengejutkan>
- Poerwati, C. E., & Cahaya, I. M. E. (2018). Kegiatan Menggambar Berbasis Proyek Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial-Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 183–193. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.114>
- Pratama, A. R. (2018). Investigating Daily Mobile Device Use among University Students in Indonesia. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 325(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/325/1/012004>
- Rahmah, A. (2015). Digital Literacy Learning System for Indonesian Citizen. In *Procedia Computer Science* (Vol. 72, hal. 94–101). Elsevier Masson SAS. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.12.109>
- Rezkisari, I. (2014). Manfaat dan Kerugian Gadget untuk Anak Usia Dini. Diambil 5 Agustus 2018, dari <https://www.republika.co.id/berita/ga-ya-hidup/parenting/15/05/13/noa015-manfaat-dan-kerugian-gadget-untuk-anak-usia-dini>
- StatCounter. (2018). Mobile Operating System Market Share Indonesia. Diambil 21 Agustus 2018, dari <http://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>
- Statistika. (2018). Market Share of Mobile Operating Systems in Indonesia from January 2012 to December 2017. Diambil 15 Agustus 2018, dari <https://www.statista.com/statistics/262205/market-share-held-by-mobile-operating-systems-in-indonesia/>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhana, M. (2018). Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development. In *International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2017)* (Vol. 169, hal. 224–227).
- Wulandari, P. Y. (2016). Anak Asuhan Gadget. Diambil 2 Agustus 2018, dari <https://www.liputan6.com/health/read/2460330/anak-asuhan-gadget>
- Yumarni, V. (2018). Pengaruh Gadget terhadap Tumbuh Kembang Anak Usia Dini AH-PIECE. In *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education* (Vol. 1, hal. 293–300).

Pemerolehan Bahasa Pertama pada Anak Usia Dini

Indah Permatasari Suardi^{1✉}, Syahrul R², Yasnur Asri³
Pascasarjana Universitas Negeri Padang

Abstract

This study aims to describe the language acquisition of early childhood in the process of acquiring language through what is heard and practiced with the language and communication of the words they have. This study uses a qualitative descriptive research design because this study presents the results of research based on facts that exist in the speakers' daily lives and the process of acquiring language in the phonological aspects of children. The data obtained is the result of research through observation, diary notes, and interviews. The results of this study indicate that the object has mastered vowels [a], [i], [u], [e], [ə] and [o]. From the description above, it can be concluded that the acquisition of language in children in the phonological aspects is influenced by environmental factors, especially the hat family, which is characterized by the number of vocabulary vocabulary they get in the family environment and around.

Keywords: *phonology, acquisition of children's language, vowels and consonants*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan memaparkan pemerolehan bahasa anak usia dini dalam proses pemerolehan bahasa melalui apa yang di dengar dan di praktekkan dengan bahasa dan komsonan kata yang mereka miliki. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif kualitatif karena penelitian ini memaparkan hasil penelitian berdasarkan fakta yang ada dalam kehidupan sehari hari penuturnya dan proses pemerolehan bahasa pada aspek fonologi anak. Data yang diperoleh adalah hasil penelitian melalui observasi, catatan harian, dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan objek sudah menguasai huruf-huruf vokal [a], [i], [u], [e], [ə] dan [o]. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pemerolehan bahasa pada anak dalam aspek fonologi di pengaruhi faktor lingkungan khususnya keluarga hal tersebut ditandai dengan banyaknya pembendaharaan kosakata yang mereka dapatkan di lingkungan keluarga dan sekitar. Anak juga sudah bisa mengujarkan beberapa kata benda, kata kerja, dan kata sifat.

Kata Kunci: *fonologi, pemerolehan bahasa anak, vokal dan konsonan*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang diperoleh manusia sejak lahir. Penguasaan sebuah bahasa oleh seorang anak dimulai dengan perolehan bahasa pertama yang sering kali disebut bahasa ibu. Bahasa pada hakikatnya merupakan sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasikan diri (Kridalaksana, 2002). Lebih lanjut, Owen (Solehan, 2011) menjelaskan bahwa bahasa dapat didefinisikan sebagai kode yang diterima secara sosial atau sistem konvensional untuk menyampaikan konsep melalui kegunaan simbol-simbol yang dikehendaki dan kombinasi simbol-simbol yang diatur oleh ketentuan).

Pemerolehan bahasa (*language acquisition*) atau akuisisi bahasa menurut Maksan (1993:20) adalah suatu proses penguasaan bahasa yang dilakukan oleh seseorang secara tidak sadar, implisit dan informal. Dardjowidjojo (Dardjowidjojo, 2003) menyatakan bahwa pemerolehan bahasa adalah proses penguasaan bahasa yang dilakukan oleh anak secara natural waktu dia belajar bahasa ibunya.

Seseorang tidak dengan tiba-tiba memiliki tata bahasa yang lengkap dengan semua kaidah dalam otaknya. Bahasa pertama diperoleh oleh seorang anak dalam beberapa tahap, dan setiap tahap berikutnya lebih mendekati tata bahasa dari bahasa orang dewasa. Istilah pemerolehan merupakan padanan kata *acquisition*. Istilah ini dipakai dalam proses penguasaan bahasa pertama sebagai salah satu perkembangan yang terjadi pada seorang manusia sejak lahir (Darmojuwono, 2005: 24). Secara alamiah anak akan mengenal bahasa sebagai cara berkomunikasi dengan orang di sekitarnya. Bahasa pertamayang dikenal dan selanjutnya dikuasai oleh

seorang anak disebut bahasa ibu (*native language*) (Dardjowidjojo, 2003).

Pemerolehan bahasa pertama sangat berkaitan dengan perkembangan sosial anak dan pembentukan identitas sosial. Mempelajari bahasa pertama merupakan salah satu perkembangan menyeluruh anak menjadi anggota suatu masyarakat (Yogatama, 2011). Mengenai pemerolehan bahasa (*language acquisition*) atau akuisisi bahasa ini terdapat beberapa pengertian. Menurut Tarigan (Tarigan, 1988), pemerolehan bahasa merupakan proses pemilihan kemampuan berbahasa, baik berupa pemahaman atau pun pengungkapan secara alami, tanpa melalui kegiatan pembelajaran formal. Selanjutnya, Dardjowidjojo (Dardjowidjojo, 2003) menyatakan bahwa pemerolehan bahasa adalah proses penguasaan bahasa yang dilakukan oleh anak secara natural sewaktu anak belajar bahasa ibunya.

Menurut Manurung, pemerolehan bahasa pada anak mempunyai ciri-ciri berkesinambungan, merupakan suatu rangkaian kesatuan, dan dimulai dari ujaran satu kata yang sederhana hingga mencapai gabungan kata dan kalimat yang lebih rumit (Salnita, 2019). Pemerolehan bahasa biasanya dibedakan dengan pembelajaran bahasa. Pemerolehan bahasa biasanya terjadi secara alamiah, tanpa disadari, diperoleh dalam ruang lingkup kehidupan sehari-hari, sedangkan pada pembelajaran bahasa, bahasa diperoleh setelah dipelajari secara formal dengan mematuhi konsep-konsep kaidah ketatabahasaan yang berlaku (Chaer, 2003). Menurut Troike dalam pemerolehan bahasa kedua, semua fitur penting yang diasumsikan sebagai bahasa kedua diasumsikan sebagai bahasa pada anak usia dini. Biasanya pemerolehan bahasa kedua dimulai dari usia tiga dan mereka belajar bahasa dari orang sekitar

yang berbicara kepada mereka (Troike, 2006).

Sejak usia dini, bayi telah berinteraksi di dalam lingkungan sosialnya. Seorang ibu seringkali memberi kesempatan kepada bayi untuk ikut dalam komunikasi sosial, maka pada saat itulah bayi pertama kali mengenal sosialisasi bahwa dunia ini adalah tempat orang saling berbagi rasa. Melalui bahasa pertama (B1), seorang anak belajar untuk menjadi anggota masyarakat. B1 menjadi salah satu sarana untuk mengungkapkan perasaan, keinginan, dan pendirian, dalam bentuk-bentuk bahasa yang dianggap ada. Anak belajar pula bahwa ada bentuk-bentuk yang tidak dapat diterima anggota masyarakatnya, anak tidak boleh selalu mengungkapkan perasaannya secara terus terang.

Pemerolehan bahasa pertama atau bahasa ibu anak-anak di seluruh dunia sama. Kesamaan proses pemerolehan tidak hanya disebabkan oleh persamaan unsur biologi dan neurologi bahasa, tetapi juga oleh adanya aspek mentalitas bahasa (Arifuddin, 2010). Jadi, dapat disimpulkan bahwa bahasa pertama (B1) atau bahasa ibu adalah bahasa yang pertama kali diperoleh oleh seorang individu dalam kehidupannya. Bahasa ini akan menjadi bahasa yang paling menurani dan sering digunakan oleh pemakai bahasa.

Penelitian mengenai bahasa pertama anak sudah banyak dilakukan di Indonesia. Dari penelitian yang dilakukan oleh Amelin (Amelin, 2019) dapat disimpulkan bahwa melalui ekspresi muka dan gerak tubuh yang diperlihatkan oleh seorang anak dapat membantu orang di sekitar untuk bisa memahami bahasa yang diucapkan oleh anak tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Salnita (Salnita, 2019) memperoleh hasil bahwa pada usia tiga tahun anak belum bisa mengujarkan fonem /r/ dan /s/ dengan benar. Kata-kata yang

dikuasai oleh anak adalah kata-kata yang dekat dengan lingkungan anak dan semua ujaran anak pada usia ini mengandung makna denotatif. Penelitian yang dilakukan oleh Yumi (Yumi, 2019) memperoleh hasil bahwa pada usia empat tahun anak yang berada pada masa kontruksi sederhana sudah mampu mengujarkan kalimat dalam bentuk kalimat deklaratif, interogatif, dan imperatif.

Menurut Ingram dalam penelitian Palenkahu (Palenkahu, 2005) pemerolehan bahasa pertama dibagi menjadi empat periode. Pertama, tahap pendahuluan ditandai dengan tiga jenis tingkah laku yaitu membabel, meniru, dan pemahaman awal. Kedua, periode pertama (1-1,6 tahun) anak memperoleh sejumlah bunyi dengan makna khusus yang menyatakan ide suatu kalimat secara menyeluruh, akan tetapi tidak ada bukti anak memahami tata bahasa. Ketiga, periode kedua (1,6-2,0) anak menyadari bahwa segala sesuatu mempunyai makna sembutran yang beruntun dalam pemerolehan kata dan pertanyaan tentang nama benda. Keempat, periode (2,0-2,6) anak mulai membentuk kalimat dengan baik dalam arti berisi kata-kata untuk relasi gramatikal utama subjek dan predikat.

Perkembangan pemerolehan bahasa anak dapat dibagi tiga bagian yaitu sebagai berikut. *Pertama*, perkembangan prasekolah. Tahap perkembangan pra sekolah terdiri atas tiga tahap perkembangan, yaitu perkembangan pralinguistik, tahap satu kata, dan ujaran kombinasi permulaan. Pada perkembangan pralinguistik anak, anak mengembangkan konsep dirinya. Ia berusaha membedakan dirinya dengan subjek, dirinya dengan orang lain, serta hubungan dengan objek dan tindakan. Pada tahap satu kata anak terus menerus berupaya mengumpulkan nama-nama benda dan orang yang dijumpai. *Kedua*, perkembangan ujaran

kombinatori. *Ketiga*, perkembangan masa sekolah.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis. Secara teoritis dapat bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan mengenai pemerolehan bahasa pertama anak. Penelitian ini juga dapat bermanfaat bagi orang tua untuk bisa memahami apa yang diucapkan oleh anak mereka. Jika orang tua bisa memahami apa yang diucapkan oleh anak, maka anak akan menjadi senang. Komunikasi akan terjalin baik antara orang tua dan anak. Anak akan merasakan kedekatan batin dengan orangtua. Hal tersebut akan membantu psikologi anak tumbuh menjadi lebih baik.

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Nazir (Nazir, 2011), metode deskriptif adalah metode yang meneliti suatu kelompok manusia, suatu subjek, atau pemikiran pada masa sekarang. Metode deskriptif ini digunakan untuk memberi gambaran hasil dari pengumpulan data yang telah dilakukan oleh peneliti, melalui wawancara (orang tua, anak) dan observasi secara langsung ke lapangan, tentang ujaran yang diucapkan oleh subjek penelitian. Metode deskriptif dipilih oleh peneliti karena metode ini dapat memberikan gambaran secermat mungkin mengenai individu, keadaan, bahasa, gejala, atau kelompok,

Penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung anak yang menjadi subjek penelitian. Karena seorang anak tidak secara tiba-tiba memiliki tata bahasa yang teratur dalam otaknya. Tahap pemerolehan bahasa pertama berkaitan dengan perkembangan bahasa anak. Hal ini dikarenakan bahasa pertama diperoleh

seseorang pada saat ia berusia anak-anak. Peneliti ini menerapkan teknik simak libat cakap. Peneliti menyimak kata-kata yang bisa diucapkan oleh anak setelah itu Peneliti juga ikut berinteraksi dan mendorong subjek penelitian untuk mengucapkan kata-kata. Data dikumpulkan dengan cara mengamati dan memahami bahasa yang diujarkan oleh subjek penelitian. Peneliti akan merekam setiap kata dan ujaran yang dilontarkan oleh subjek penelitian. Penelitian ini dilakukan kurang lebih selama 3 minggu.

Tahap analisis data dalam penelitian ini terdiri atas tiga tahap, yaitu sebagai berikut. *Pertama*, reduksi. Reduksi dilakukan dengan empat cara, yaitu a) melakukan proses transkripsi data tuturan ke dalam bentuk tulisan; b) data yang telah ditranskripsikan kemudian diidentifikasi; c) melakukan proses pengklasifikasian; d) melakukan pemaknaan terhadap data yang sebelumnya sudah diklasifikasikan. *Kedua*, tahap penyajian. Pada tahap penyajian ini, data yang telah diklasifikasikan disajikan dalam bentuk tabel. *Ketiga*, tahap penarikan kesimpulan. Dalam tahap ketiga ini, dilakukan proses verifikasi ulang terhadap data awal yang sudah dikumpulkan (Miles dan Huberman, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kata-kata yang pertama diperolehnya pada tahap ini lazimnya adalah kata yang menyatakan perbuatan, sifat, dan kata benda. Perkembangan bahasa pertama anak lebih mudah ditandai dari kata yang mampu diucapkan. Jumlah kata yang diucapkan anak merupakan indikator atau petunjuk perkembangan bahasanya.

Di bawah ini adalah tabel hasil pengamatan pemerolehan bahasa pertama anak usia satu tahun dari aspek perkembangan morfologi bahasa Minang pada anak bernama Zayna Falisa Humaira.

No	morfem	
	Kata	Arti
1	ah	<i>Ayah</i> = Ayah
2	bu-bu	<i>Ibu</i> = Ibu
3	mam	<i>Makan</i> = makan
4	dak	<i>Indak</i> = tidak
5	nnek	<i>nenek</i> = nenek
6	kek	<i>Kakek</i> = kakek
7	cik	<i>Acik</i> = paman
8	ak	<i>Apak</i> = Paman
9	num	<i>Minum</i> = Minum
10	Pin pin	<i>Upin-Ipin</i> = Film
11	aek	<i>Mak gaek</i> = Nenek
12	tuk	<i>datuk</i> = kakek
13	cak	<i>Rancak</i> = bagus
14	mih	<i>Mami</i> = mami
15	kut	<i>Ikuik</i> = Ikut

Berdasarkan hasil pencatatan terdapat ≥ 15 kata yang dimiliki anak. Kata-kata yang diucapkan umumnya meniru ucapan ibunya yang kemudian dihubungkan dengan benda atau sifat. Dalam mengucapkan kata, anak lebih sering mengucapkan suku kata belakang misalnya mik (mimik=minum), em (maem=makan), bok (ceblok=jatuh), nuk (manuk=burung) dan sebagainya.

Kata-kata yang diucapkan dan dikuasai anak adalah kata benda, kata kerja, dan kata sifat yang dekat dengan lingkungannya sehari-hari. Walaupun yang diucapkan suku kata terakhir saja, namun mempunyai makna yang sudah bisa dipahami oleh orang tuanya.

Berikut ini adalah jenis kata anak usia 1 tahun.

No	KATA BENDA	
	Kata	Arti
1	yah	<i>Ayah</i> = Ayah
2	Bu-b	<i>Ibu</i> = Ibu
3	nnek	<i>Nenek</i> = Nenek
4	kek	<i>Kakek</i> = kakek
5	mih	<i>mami</i> = mami
6	aek	<i>Mak gaek</i> = nenek
7	tuk	<i>datuk</i> = Kakek
8	cik	<i>Aciak</i> = Paman

No	KATA KERJA	
	Kata	Arti
1	mam	<i>mamam</i> = Makan
2	num	<i>Minum</i> = Minum
3	dak	<i>Indah</i> = Tidak
4	Pi-pin	<i>Upin-ipin</i> = nonton

No	KATA SIFAT	
	Kata	Arti
1	cak	<i>Rancak</i> = bagus

Kata-kata yang didengar anak dari lingkungannya dapat diperoleh dengan baik. Misalnya ketika ditanya “*sia tu na?*” (itu siapa na?) anak langsung berkata ah (ayah), bu (ibu), cik (Aciak), mih (mami), ak (apak). Kemudian apabila ditanya “*apo tu na?*” (itu apa na?) sambil menunjukkan tangannya dan berkata pi-pin (pilem upin-ipin), aek (mak gaek).

Tahap Pemerolehan Bahasa Pertama

Seorang anak tidak secara tiba-tiba memiliki tata bahasa yang teratur dalam otaknya. Tahap pemerolehan bahasa pertama berkaitan dengan perkembangan bahasa anak. Hal ini dikarenakan bahasa pertama diperoleh seseorang pada saat ia berusia anak-anak. Menurut Ardiana dan

Syamsul Sodik (Ardiana dan Sodik, 2000) terdapat empat tahap:

Tahap Pemerolehan Kompetensi dan Performansi

Kompetensi adalah pengetahuan tentang gramatika bahasa ibu yang dikuasai anak secara tidak sadar. Gramatika itu terdiri atas tiga komponen, yaitu semantik, sintaksis, dan fonologi dan diperoleh secara bertahap. Pada tataran kompetensi ini terjadi proses analisis untuk merumuskan pemecahan-pemecahan masalah semantik, sintaksis, dan fonologi. Sebagai pusat pengetahuan dan pengembangan kebahasaan dalam otak anak, kompetensi memerlukan bantuan performansi untuk mengatasi masalah kebahasaan anak. Performansi adalah kemampuan seorang anak untuk memahami atau mendekodekan dalam proses reseptif dan kemampuan untuk menuturkan atau mengkodekan dalam proses produktif. Sehingga dapat kita gambarkan bahwa kompetensi merupakan bahannya dan performansi merupakan alat yang menjembatani antara bahan dengan perwujudan fonologi bahasa.

Tahap Pemerolehan Semantik

Pemerolehan sintaksis bergantung pada pemerolehan semantik. Struktur pertama diperoleh oleh anak bukanlah struktur sintaksis melainkan makna (semantik). Sebelum mampu mengucapkan kata sama sekali, anak-anak rajin mengumpulkan informasi tentang lingkungannya. Anak menyusun fitur-fitur semantik (sederhana) terhadap kata yang dikenalnya. Hal yang dipahami dan dikumpulkan oleh anak itu akan menjadi pengetahuan tentang dunianya. Pemahaman makna merupakan dasar pengujaran tuturan.

Salah satu bentuk awal yang dikuasai anak adalah nomina, terutama yang akrab atau dekat dengan tempat tinggalnya. Dalam penelitian ini, subjek penelitian terlebih dahulu menguasai nomina yang berkaitan dengan anggota keluarga dan kerabat dekat. Subjek penelitian juga sudah mampu mengujarkan benda di sekelilingnya yang diketahui oleh subjek penelitian. Setelah menguasai nomina di sekitar anak, anak mulai menguasai verba secara bertingkat, dari verba yang umum menuju verba yang lebih khusus atau rumit. Verba yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, seperti makan, mandi, minum, dan Pi-Pin (Upin-Ipin yang berarti tontonan atau ketika subjek penelitian ingin menonton). Subjek penelitian juga sudah mampu mengujarkan kata sifat yaitu kata “cak” yang berarti bagus. Anak sudah mengerti mengenai kata sifat dan mengerti makna kata bagus.

Tahap Pemerolehan Sintaksis

Konstruksi sintaksis pertama anak normal dapat diamati pada usia 18 bulan. Meskipun demikian, beberapa anak sudah mulai tampak pada usia setahun dan anak-anak yang lain di atas dua tahun. Pemerolehan sintaksis merupakan kemampuan anak untuk mengungkapkan sesuatu dalam bentuk konstruksi atau susunan kalimat. Konstruksi itu dimulai dari rangkaian dua kata. Konstruksi dua kata tersebut merupakan susunan yang dibentuk oleh anak untuk mengungkapkan sesuatu. Anak mampu untuk memproduksi bahasa sasaran untuk mewakili apa yang ia maksud. Pemakaian dan pergantian kata-kata tertentu pada posisi yang sama menunjukkan bahwa anak telah menguasai kelas-kelas kata dan mampu secara kreatif memvariasikan fungsinya. Contohnya adalah ‘ayah datang’. Kata tersebut dapat divariasikan anak menjadi ‘ayah pergi’ atau ‘ibu datang’.

Tahap Pemerolehan Fonologi

Secara fonologis, anak yang baru lahir memiliki perbedaan organ bahasa yang amat mencolok dibanding orang dewasa. Berat otaknya hanya 30% dari ukuran orang dewasa. Rongga mulut yang masih sempit itu hampir dipenuhi oleh lidah. Bertambahnya umur akan melebarkan rongga mulut. Pertumbuhan ini memberikan ruang gerak yang lebih besar bagi anak untuk menghasilkan bunyi-bunyi bahasa.

Pemerolehan fonologi atau bunyi-bunyi bahasa diawali dengan pemerolehan bunyi-bunyi dasar. Menurut Jakobson (Ardiana dan Sodiq, 2000) bunyi dasar dalam ujaran manusia adalah /p/, /a/, /i/, /u/, /t/, /c/, /m/, dan seterusnya. Kemudian pada usia satu tahun anak mulai mengisi bunyi-bunyi tersebut dengan bunyi lainnya. Misalnya /p/ dikombinasikan dengan /a/ menjadi pa/ dan /m/ dikombinasikan dengan /a/ menjadi /ma/. Setelah anak mampu memproduksi bunyi maka seiring dengan berjalannya waktu, anak akan lebih mahir dalam memproduksi bunyi. Hal ini dipengaruhi oleh lingkungan, kognitif dan juga alat ucap.

Supaya lebih memperjelas tahap-tahap pemerolehan bahasa pertama tersebut, maka di bawah ini diuraikan tahap-tahap pemerolehan bahasa seorang anak. Menurut Arifuddin (Arifuddin, 2010) tahap pemerolehan bahasa dibagi menjadi empat tahap, yaitu praujaran, meraban, tahap satu kata, dan tahap penggabungan kata sebagai berikut.

Tahap Praujaran

Pada tahap ini, bunyi-bunyi bahasa yang dihasilkan anak belum bermakna. Bunyi-bunyi itu memang telah menyerupai vokal atau konsonan tertentu. Tetapi, secara keseluruhan bunyi tersebut tidak mengacu pada kata dan makna tertentu.

Fase ini berlangsung sejak anak lahir sampai berumur 12 bulan.

- a) Pada umur 0-2 bulan, anak hanya mengeluarkan bunyi-bunyi refleksif untuk menyatakan rasa lapar, sakit, atau ketidaknyamanan. Sekalipun bunyi-bunyi itu tidak bermakna secara bahasa, tetapi bunyi-bunyi itu merupakan bahan untuk tuturan selanjutnya.
- b) Pada umur 2-5 bulan, anak mulai mengeluarkan bunyi-bunyi vokal yang bercampur dengan bunyi-bunyi mirip konsonan. Bunyi ini biasanya muncul sebagai respon terhadap senyum atau ucapan ibunya atau orang lain.
- c) Pada umur 4-7 bulan, anak mulai mengeluarkan bunyi agak utuh dengan durasi yang lebih lama. Bunyi mirip konsonan atau mirip vokalnya lebih bervariasi.
- d) Pada umur 6-12 bulan, anak mulai berceletoh. Celotehannya merupakan pengulangan konsonan dan vokal yang sama seperti/ba ba ba/, ma ma ma/, da da da/.

Tahap Satu Kata

Fase ini berlangsung ketika anak berusia 12-18 bulan. Pada masa ini, anak menggunakan satu kata yang memiliki arti yang mewakili keseluruhan idenya. Tegasnya, satu kata mewakili satu atau bahkan lebih frase atau kalimat. Oleh karena itu, frase ini disebut juga tahap holofrasis. Subjek penelitian berada pada tahap ujaran satu kata ini. Subjek penelitian mulai bisa mengujarkan benda-benda dan orang-orang yang berada di sekitar subjek penelitian.

Tahap Dua Kata

Fase ini berlangsung sewaktu anak berusia sekitar 18-24 bulan. Pada masa ini, kosakata dan gramatika anak berkembang dengan cepat. Anak-anak mulai menggunakan dua kata dalam berbicara.

Tuturannya mulai bersifat telegrafik. Artinya, apa yang dituturkan anak hanyalah kata-kata yang penting saja, seperti kata benda, kata sifat, dan kata kerja. Kata-kata yang tidak penting, seperti halnya kalau kita menulis telegram, dihilangkan.

Tahap Penggabungan Kata

Fase ini berlangsung ketika anak berusia 3-5 tahun atau bahkan sampai mulai bersekolah. Pada usia 3-4 tahun, tuturan anak mulai lebih panjang dan tata bahasanya lebih teratur. Dia tidak lagi menggunakan hanya dua kata, tetapi tiga kata atau lebih. Pada umur 5-6 tahun, bahasa anak telah menyerupai bahasa orang dewasa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pemerolehan bahasa adalah proses-proses yang berlaku di dalam otak anak ketika memperoleh bahasa ibunya. Pemerolehan bahasa pertama terjadi di kehidupan awal seorang anak. Pemerolehan bahasa pertama seorang anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan keluarga di sekitar anak. Dalam hal nilai-nilai sosial budaya yang teranut pada bahasa akan terinternalisasi pada bawah sadar manusia. Kemudian, seiring berjalannya waktu dan pertumbuhan si anak, maka anak akan memperoleh bahasa selain bahasa yang diajarkan ibunya, baik bahasa kedua, ketiga ataupun seterusnya, tergantung dengan lingkungan sosial dan tingkat kognitif yang dimiliki oleh anak melalui proses pembelajaran. Bahasa pertama berkenaan dengan pemerolehan bahasa, sedangkan dengan bahasa kedua berkenaan dengan pembelajaran bahasa.

Dari hasil pengamatan dapat disimpulkan bahwa pemerolehan bahasa pertama anak usia satu tahun dari aspek

perkembangan morfologi pada anak bernama Zayna Falisa Humaira sangat baik. Subjek penelitian sudah menguasai huruf-huruf vokal [a], [i], [u], [e], [ɔ] dan [o]. Pada usia satu tahun anak ini telah memiliki perkembangan bahasa yang sangat baik, ia mampu menguasai kata-kata yang berada disekitarnya. Subjek penelitian juga sudah mampu mengujarkan beberapa kata benda, kata kerja, dan kata sifat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada orang tua subjek yang telah memberi persetujuan dan membantu peneliti selama proses pengumpulan data. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pembimbing yang sudah membantu peneliti dalam menyempurnakan hasil penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada tim editor Jurnal Obsesi yang telah memberikan saran, kritik, dan rekomendasi untuk perbaikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA.

- Amelin. (2019). Understanding the language of children 12-14 months based on non-linguistic elements. *Obsesi*, 3(1).
- Ardiana dan Sodiq. (2000). *Psikolinguistik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arifuddin. (2010). *Neuropsikolinguistik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Chaer. (2003). *Psikolinguistik: Kajian Teoritik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dardjowidjojo. (2003). *Psikolinguistik. Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Kridalaksana. (2002). Struktur, kategori, dan fungsi dalam teori sintaksis. Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya.

- Miles dan Huberman. (2014). *Analisis data kualitatif: buku sumber tentang metode-metode baru (terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi)*. Jakarta: UI Press.
- Nazir. (2011). *Metode penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Palenkahu. (2005). *Pemerolehan Bahasa Pertama Anak Kembar Usia Dua Tahun Delapan Bulan* (Makalah. U).
- Salnita. (2019). Language Acquisition for Early Childhood. *Obsesi*, 3(1).
- Solehan. (2011). *Pendidikan bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigan. (1988). *Pengajaran Pemerolehan Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Troiike. (2006). *Introducing Second Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Yogatama, A. (2011). Pemerolehan bahasa pada anak usia 3 tahun ditinjau dari sudut pandang morfosintaksis. *LENSA*, 1(1).
- Yumi. (2019). Children's performance sentence in simple construction time. *Obsesi*, 3(1).

The Problem Solving Skills in Kindergarten Student Based on the Stages of Problem Solving

Anung Driyas Maraning Dyah ^{1✉}, Farida Agus Setiawati ²

Early Childhood Education, Graduate School Program, Yogyakarta State University

Abstract

The direct involvement of parents and teachers frequently appear in the problem solving which is faced by early childhood. Therefore, there are some problems that actually can be solved by children. This research aims to describe the level of children's skill in solving the daily problem based on the problem solving thinking process. This research involve 25 children as participant in the range of age 4-6 years old in the Pertiwi Tumanggal Kindergarten. The collection of data was conducted by using interview technique. The data of children's problem solving skill were quantitatively analysed. From the finding, it is obtained some results such as: (1) the most problem solving skill of children in Pertiwi Tumanggal Kindergarten is in medium category; (2) some items of statement which are still low are the reason to select the appropriate solution and the conviction in selecting the solutions.

Keywords: *problem solving, early childhood, age of 4-6 years old,*

Abstrak

Keterlibatan langsung orang tua dan guru sering muncul dalam pemecahan masalah yang dihadapi oleh anak usia dini. Oleh karena itu, ada beberapa masalah yang sebenarnya bisa diselesaikan oleh anak sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kemampuan anak dalam memecahkan masalah sehari-hari berdasarkan proses berpikir pemecahan masalah. Penelitian ini melibatkan 25 anak sebagai peserta dalam kisaran usia 4-6 tahun di TK Pertiwi Tumanggal. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara. Data tingkat kemampuan pemecahan masalah anak-anak dianalisis secara kuantitatif. Dari temuan tersebut, diperoleh beberapa hasil seperti: (1) kemampuan memecahkan masalah anak-anak di TK Pertiwi Tumanggal berada dalam kategori sedang; (2) beberapa item pernyataan yang masih rendah adalah alasan untuk memilih solusi yang tepat dan keyakinan dalam memilih solusi.

Kata Kunci : *pemecahan masalah, anak usia dini, usia 4-6 tahun*

INTRODUCTION

Early childhood education is an education service as a basic potency for children to optimally grow and develop (Pangastuti, 2014: 8; Partini, 2010). In this stage, the development of children is rapidly developed in whole aspects: physical, psychology, social, or spiritual, and also being sensitive to the stimulation received by children from the environment (Pangastuti, 2014: 8). This thing is based on the Constitution of Republic of Indonesia Number 20 Year 2003 about National Education System article 1 item 14 which states that: "Early childhood education is a guiding effort which is addressed to children from they born until they are six years old which is conducted through the giving of educational stimulation to help the physical and mental development to make sure that children poses the availability in entering the higher level of education".

All abilities possessed by children since their early age are important to be understood and developed (Adams, 2006: 18). One of the important ability to the future of children is cognitive skill. Cognitive skill consists of 3 thinking areas, such as: learning and problem solving, logical thinking, and symbolical thinking (Suminah, Nugraha, Yusuf, & Puspita, 2015). Most of researchers research cognitive skill through counting activity. The cognitive skill as mentioned in the previous explanation such as a research conducted by Ayuni & Setiawati (2018) which observe the development of *Kebun Buah* (fruit garden) media to improve children's counting skill. Another study was conducted by Nurhayati & Rasyid (2019) about the recognition of numbers through the outdoor game. Those researches only concern on the numerical cognitive skill. Therefore, the problem solving skill is also important to be researched and developed

from early childhood. It is appropriate with the opinion from Karatas & Baki (2013) which states that problem solving can be considered as an important life skill which involves various processes including analysing, interpreting, reasoning, predicting, evaluating, and reflecting.

Problem solving skill is not only used by adult, but it is also essential to create the basic of children's problem solving skill in their growth and development phase. Sulasamono (2012) also states that problem solving skill is resulted in a learning process which is an important learning result in education.

Problem solving skill for early childhood is very essential to be possessed because when children can solve problems, they can create the ability to think logically, critically, and systematically (Syaodih, Setiasih, Romadona, & Handayani, 2018). Izzaty (2010) adds in her research that there are three reasons about the importance of problem solving skill for early childhood, those reason are: (1) influencing the function of self-adjustment in facing the conflict; (2) Doing positive and continual repetition to form those competences; and (3) positive problem solving which possibly influence the relationship with friends. The problems faced by children should be immediately solved or responded. In many cases, adults often getting involved and solve the problem that actually should be solved by their children. However, whatever problems faced by children even only small thing can be an opportunity for children to develop their problem solving skill (Brown, 1988).

Problem or conflict which can be faced by children is different with the problem faced by adults (Shadiq, 2009: 4; Utami, Utami, & Sarumpaet, 2017). According to Dewey, problem is all confusing things, and challenging human's mind, and also making the conviction

becomes vague (McLennan, 2012). The problem experience which is often faced by children especially at school, such as: snatching toys with friends, being difficult when learning new thing or new game, and the others (Shadiq, 2009:4; Utami, dkk, 2017).

The learning theory by Jean Piaget (Morrison, 2016: 239; Santrock, 2007: 243) is related with the cognitive development which explains about how children think deeply and make a concept about their knowledge including the problem solving matter. By considering the opinion from another figure such as Vygotsky who states that the cognitive skill of children is supported and developed through social interaction, not only children as the developer of their intelligence kecerdasannya sendiri (Morrison, 2016: 253). When children find the answer based on their own questions, so the related cognitive structure is continuously developed (Ünal & Aral, 2014). The role of teacher and parent is to direct their attention to explain and teach the problem solving skill in the twentieth century (Kaya, Tadeu, SAHRANÇ, Arslan, & Demir, 2017).

The ability in solving the problems is an opportunity in finding solution for a problem. It is in line with the opinion of George Polya (1973) a father of problem solving, In his book entitled *How To Solve It* states that problem solving is an effort to find the way out of the problems faced by individuals. A creative child with high curiosity, and the daily experiences which gives opportunity to solve the problems. When children realize that the problems of daily life can be simply solved with some ways (Ünal & Aral, 2014).

A research by McLennan (2012) found that by using arts in solving the problems which can be regularly done, can help children to be long life thinker. According to Bingham, children with

problem solving skill see how children with problem solving skill utilize the opportunity they have, find out different solution to solve difficulties they face, and make prediction about something. Children maintain their interest and attention to certain topic for the long period, they also notice the detail and realize their mistakes (McLennan, 2012).

Children should have opportunity to solve their problem alone and obtain experiences by their own idea. It is appropriate with *Standar Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA)* or Children's Development Achievement Standard in the Regulation of Minister of Education and Culture Year 2014 Number 14 appendix 1 which explains that children in the age of 4-6 years old are expected to solve the simple problems in their daily life by themselves. Therefore, children are also accompanied with information when they solve daily problems which they have. The opportunity to solve problems encouraging children to create new mental relationship through communication with their environment. Children who are finding alternative solution actively use their brain (McLennan, 2012).

Another research shows that children obtain problem solving skill which starts from pre-school period and experiment based education program can be implemented to improve children's problem solving skill (Ünal & Aral, 2014).

The traditional problem solving strategy has been taught to children which uses step by step action plan including understanding problems, making potential plan to solve the problem, execute the plan, and reflecting problems and realizing the plans they have. Despite this process gives a model which can be beneficial for children, it does not consider the full uncertainty in a situation which combines various perspectives, emotions, and

experiences of children. İman (2013) also states that the method used by children in solving the problems is more important than by really facing the problems.

Specially, this research was conducted to cognize children's skill in solving simple problem from their daily life by using picture as a learning media.

METHOD

The research in this article is a kind of descriptive research, it emans that the research was conducted to describe a condition in an environment. It is in line with opinion by Arifin (2012: 140) which states that a descriptive research is a research used to describe and answer the discussion related to the phenomena that occur, whether in single variable, correlation, or comparison of every model. The method in this research was quantitatively analysed to see how big the problem solving skill of children. This analysis was also conducted qualitatively to explain the results of every indicator which assigned children's problem solving skill.

Children who participate in this research is divided into group A ($N_a=12$) dan group B ($N_b=13$) at Pertiwi Tumanggal Kindergarten, Purbalingga. The 4-6 years old children join this interview activity at least for 3-5 minutes.

The data presented in this article is a result of observation through the interview with children to see their response in solving the problems. The problem in this article is presented by using simulation of pictures which describes common problems faced by children in their daily life in home or school, which is mainly about crash with friends. The collection of the data was helped by recording tool to make sure that children's answer is clearly heard. Children are asked to see the problems which occur in the picture and see whether the children have experienced those things and also ask

children to give solution to the problem they face. Some open questions are used as an instrument to obtain the response of children related to the problem which can be seen in the figure 1.

Those questions are not formally asked to children, but by using languages which is simply understood by children (Keller-hamela, 2007). Furthermore, the result of the interview is analysed based on the guidance of scoring which has been made which is calculated based on the total score obtained. The placement of score obtained is based on the answers of children.

1. What kind of problem which occurs in the picture?
2. Why that problem appears?
3. What solution which can be given related to the problem such as in the picture?
4. Which solutions that you choose?
5. Why do you choose that solution to solve the problem?
6. Are you sure with that solution?
7. How do you practice the selected solution?
8. What is the benefit from the solution that you choose?

Figure 1. The open question Related to the response of children.

The results of interview are the responses from children which are collected to cognize the level of problem solving skill. The interview was conducted in children's spare time which was about 3-5 minutes in shift. It is conducted to see children's natural response to avoid the response of the same answers. The agreement from students and teacher is also available to the purpose of this research. In the finding, we discuss about the data which were collected from the interview.

RESULT AND DISCUSSION

Based on the research conducted in December 2018, it is known that children's response related to problem solving skill through the using of picture to solve the problems faced by children as seen in the table 1 below.

Table 1. Recapitulation of calculation result of problem solving skill

Category	N	Percentage
Low	9	36 %
Medium	11	44 %
High	5	20 %

Based on table 1 above, it can be seen that the result of problem solving skill of children on high category only reaches 20 %. That result is the whole result of children in the school. However, the achievement between group A and group B can be seen in the figure 2. Based on the figure 2 below, it can be seen that the result of identification to see and compare children's problem solving skill between group A and group B which is not significantly different.

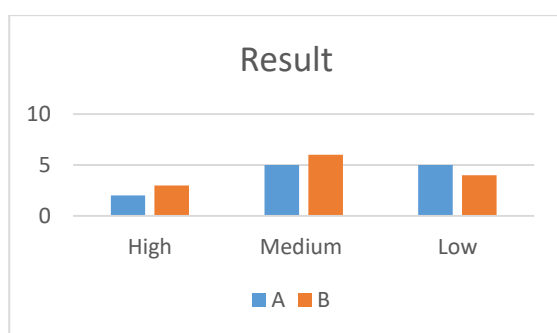


Figure 2. The Comparison of percentage result of children's problem solving skill calculation

The result of each criterion of children's problem solving skill is generally presented in every stage of problem solving which can be solved in the questions of interview as shown in the table at appendix

1 and appendix 2. Based on the table 1 in appendix 1, the information of children's problem solving skill is obtained in 4-6 years old children in the medium criterion.

Based on table in appendix 1, some information which are obtained show the criterion of every question in each group at Pertiwi Tumanggal Kindergarten. In group A, it is obtained that the result on question 1 about understanding the problem, children are in high category (67%), question 2 about the cause of the problem which is in medium category (46%), question 3 about mentioning solutions which can be used to solve the problem, are in medium category (46%), question 4 about selecting solution which is in medium category (42%), question 5 about giving the reasons in selecting solution which is in low category (21%), question 6 about convincing that solution which is in low category (31%), question 7 about practicing solution which is in medium category (46%), and question 8 about the benefit of solution selected which is in low category (38%).

In group B, it is obtained the result from question 1 about understanding the problem, children are in medium category (62%), question 2 about the cause of the problem which is in medium category (50%), question 3 about solutions which can be used to solve the problem, are in medium category (58%), question 4 about selecting solution which is in medium category (35%), question 5 about giving reasons to choose that solution which is in medium category (35%), question 6 about convincing that solution which is in low category (31%), question 7 about practicing solution which is in medium category (58%), and question 8 about the benefit of solution selected which is in medium category (38%). Every child is unique. It means that, every child has different ability between one child to another child or the children who have

special characteristics in their development. One important ability which should be possessed by children is problem solving skill in the daily life.

Problem solving skill is very essential to early childhood. It is in line with opinion from Ismail, Ismail, & Aun (2015) which states that children without problem solving skill in their early childhood will tend to be more aggressive to other people and finally tend to agree with social problem such as friends' refugee, being involved in crime and having mental problems when they are adult.

Recognizing Problem Content

The skill of children in recognizing and understanding the problems which is more understood by children. More than a half of the group, children can express the problem they face. Based on the figure shown about children who are fighting, children can understand that children in the picture have problems, such as fighting, quarrelling, and others which describe the act of children who want to fight with the others. Besides that, some children can tell that many of their friends do the same. From those answers, children seem that children are able to cognize a problem that they may face in their daily life.

Revealing the Source of the Problem

Children's ability in revealing the cause of the problem is the sequence of recognizing problem content Kemampuan anak untuk dapat mengungkap-kapkan. Averagely, the ability of children is in medium category in this indicator. Some children can reveal the cause of quarrelling occurred, and some of them are unable. Children think that why they get involved in a fight because they snatch the toys, it starts unconsciously until being a real fight among them. Some children did not know the real cause of the problem.

Planning the Solution

Planning solution stage in problem solving is the further step from identifying the problem, such as recognizing the content of problem and understanding the cause of problem. Based on the result obtained, it is concluded that averagely children in planning the solution is in medium category. It is shown by the ability of children in giving at least 1 solution to solve the problem they face. In the fighting problem that children usually face, children give one or more solutions such as: reporting to teacher, separating the children who are fighting, asking friends to forgive each other, etc. Although in the same category, group B has bigger percentage than group A, it is because children in group B are braver to give response to the problem faced by other children.

Selecting the Solution

In the stage of selecting the solution, it is in medium category. It can be seen from the fact that children tend to report the problem to their teacher other than to solve the problem independently by themselves. This result also is also obtained because children only can make 1 solution which causes there is no option to choose solutions.

The Reason in Selecting the Solution

To reveal the reason why that solution still be used to solve the problems, group A is in low category and group B is in medium category. Children in group A are unable to think about the decent reason why they use that solution. Children tell their ignorance about the reason for the solution that they choose.

Convincing the Solution

In this stage where children are optimistic in their solution that they choose, both group A and group B are in the low category. It can be seen from the children that are still hesitated about the solution that they made. Children are still worried about their solution, it means that children are still afraid of the consequences that possibly occur.

Practicing the Solution

In the stage of practicing solution, children are in medium category. It means that, children can directly try to practice the solution that they choose. For example, children choose to report to teacher when there are other children fight by saying some sentences such as “Teacher, they are fighting”, “Teacher, she is crying because somebody disturbs her”, etc. Or, children choose to separate children who are fighting by asking them to apologize. Some expression which are used by children such as “hey, don’t punch your friend”, “don’t fighting”, and others.

Understanding the Benefit of Solution

The last stage is understanding benefit from solution that children choose. The result obtained by both group A and group B is in medium category. Children utter that fight against friends is not good and also to finish the problems quickly and there is no child who cries because hurts.

CONCLUSION

Based on the result of children’s problem solving skill, some conclusions can be concluded as follow: (1) the most problem solving skill of children in Pertiwi Tumanggal Kindergarten is in medium category; (2) some items of question which are still low are the reason to select the appropriate solution and conviction in

selecting the solutions. The question item which has the highest score is the ability of children to recognize problems. Otherwise, the question item which has the lowest score is the ability to give a reason to choose the solution.

ACKNOWLEDGEMENT

Many thanks to Yogyakarta State University especially Graduate School Program which had helped and supported so this article is accomplished. Many thanks also to my thesis supervisor, Farida Agus Setiawati, who had guided me in finishing this article. The last, I also dedicate this article to my parents and others who had helped and motivated me in accomplishing this article.

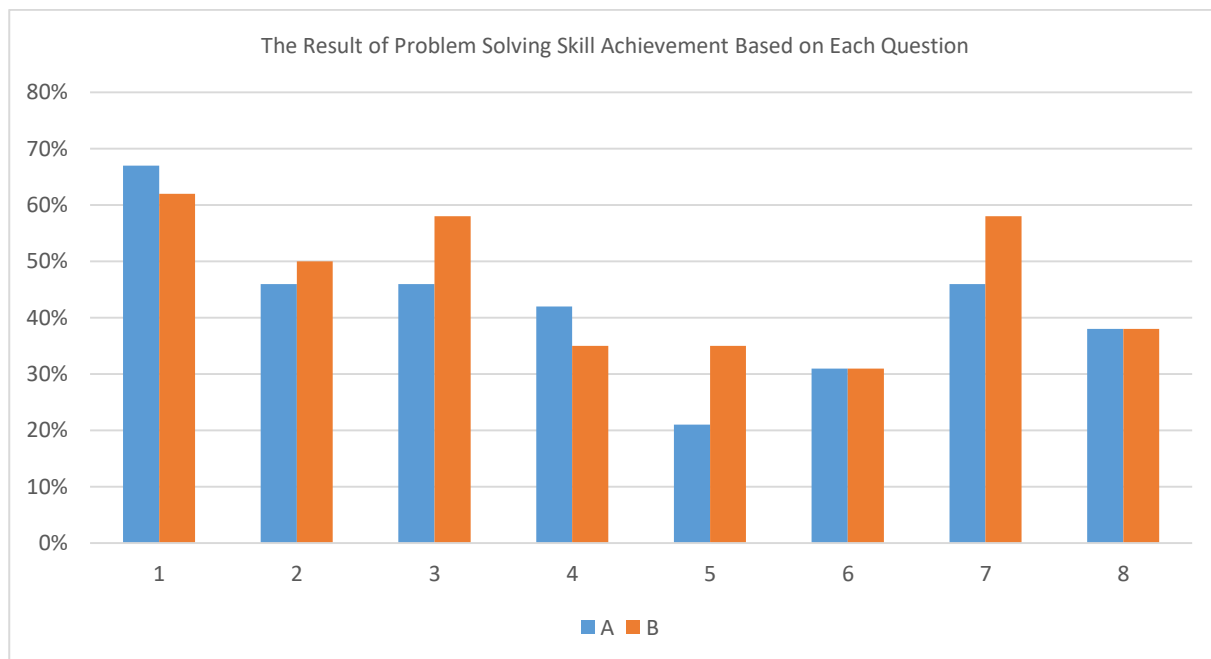
REFERENCES

- Adams, K. (2006). *Semua Anak Jenius: Aktivitas Seru untuk Mengembangkan Kecerdasan Anak Usia 0-11 Tahun*. Jakarta: Erlangga.
- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Rosda Karya.
- Ayuni, D., & Setiawati, F. A. (2018). "Kebun Buah" Learning Media for Early Childhood Counting Ability. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 85–93. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.128>
- Brown, L. J. (1988). Helping Children Learn To Solve Problems. *DAY CARE AND EARLY EDUCATION*, 26–30.
- İman, E. D. (2013). The Social Problem-Solving Questionnaire : Evaluation of Psychometric Properties Among Turkish Primary School Students. *Eurasian Journal of Educational Research*, (52), 97–116.
- Ismail, N., Ismail, K., & Aun, N. S. M. (2015). The role of scaffolding in

- problem solving skills among children. In *International Proceedings of Economics Development and Research* (Vol. 85, pp. 89–100). Singapore: IACSIT Press.
- Izzaty, R. E. (2010). Pemecahan Masalah Sosial sebagai Faktor dalam Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi*, 6(2), 156–170.
- Karatas, I., & Baki, A. (2013). The Effect of Learning Environments Based on Problem Solving on Students' Achievements of Problem Solving. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 5(3), 249–267.
<https://doi.org/10.12973/nefmed201>
- Kaya, M., Tadeu, P., SAHRANÇ, Ü., Arslan, S., & Demir, S. (2017). An Investigation of Problem Solving Skills in Preschool Education. *Sakarya University Journal of Education*, 7(3), 506–514.
<https://doi.org/10.19126/suje.315715>
- Keller-hamela, M. (2007). The Child Interview . Practice Guidelines 1 . Rapport building and developmental assessment. *Organization for Security and Co-Operation in Europe*, 1–9.
- McLennan, D. M. P. (2012). Using Sociodrama to Help Young Children Problem Solve. *Early Childhood Education Journal*.
<https://doi.org/10.1007/s10643-011-0482-9>
- Morrison, G. S. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini Saat Ini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurhayati, F., & Rasyid, H. (2019). Implementation of Outdoor Games to Improve 4-5 Year Old Children ' s Number Sense. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 9–15.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.133>
- Pangastuti, R. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Partini. (2010). *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- Polya, G. (1973). *How To Solve It* (2nd ed.). Princeton: Princeton University Press.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Shadiq, F. (2009). *Kemahiran Matematika*. Yogyakarta: PPPPTK Matematika.
- Sulasamono, B. S. (2012). PROBLEM SOLVING: Signifikansi, Pengertian, dan Ragamnya. *Satya Widya*, 28(2), 155–166.
- Suminah, E., Nugraha, A., Yusuf, F., & Puspita, W. A. (2015). *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Syaodih, E., Setiasih, O., Romadona, N. F., & Handayani, H. (2018). Pengembangan Kemampuan Pemecahan Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Proyek di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(1), 29–36.
<https://doi.org/10.21009/JPUD.12103>
- Ünal, M., & Aral, N. (2014). An Investigation on the Effects of Experiment Based Education Program on Six Years Olds' Problem Solving Skills '. *Education and Science*, 39(176), 279–291.
<https://doi.org/10.15390/EB.2014.3592>
- Utami, L. O., Utami, I. S., & Sarumpaet, N. (2017). Penerapan Metode Problem Solving dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Kegiatan Bermain. *Tunas Siliwangi*, 3(2), 175–180.

APPENDIX**Appendix 1.** The Total of Scores Based on Each Question

Kelompok		Question Items							
		1	2	3	4	5	6	7	8
A	Total Score	16	11	11	10	5	6	11	9
	%	(67%)	(46%)	(46%)	(42%)	(21%)	(31%)	(46%)	(38%)
	Category	High	Medium	Medium	Medium	Medium	Medium	Medium	Medium
B	Total Score	16	13	15	9	9	8	15	10
	%	(62%)	(50%)	(58%)	(35%)	(35%)	(31%)	(58%)	(38%)
	Category	Medium	Medium	Medium	Medium	Medium	Medium	Medium	Medium
Average		65%	48%	52%	39%	28%	31%	52%	38%

**Appendix 2.** Graphic of the Comparison of Percentage Result of Problem Solving Skill for Each Question

Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung

Elisa Malapata^{1✉}, Lanny Wijayaningsih²

PG-PAUD, FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

Abstract

This study to improve the numeracy skills of children aged 4 to 5 years through the media of granary counters in children in group A2 in TK Sinar Nyata Salatiga. This study uses classroom action research (CAR). This study consisted of two cycles and each cycle was held three times. The subjects of this study were 13 children, Group A2 in TK Sinar Nyata Salatiga. The technique of collecting data through observation and documentation. The results showed that there was an increase in numeracy skills in children aged 4 to 5 years through the media Lumbung Hitung. The learning process using the Lumbung Hitung media can improve the numeracy ability of children aged 4 to 5 years. Thus it can be concluded that through the media of the Lumbung Hitung can improve numeracy skills in children, group A2 in TK Sinar Nyata Salatiga.

Keywords: *ability to count, media lumbung hitung*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui media lumbung hitung pada anak kelompok A2 di TK Sinar Nyata Salatiga. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini terdiri dari dua siklus dan setiap siklusnya dilaksanakan tiga kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 13 anak Kelompok A2 TK Sinar Nyata Salatiga. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui media “Lumbung Hitung”. Proses pembelajaran dengan menggunakan media Lumbung Hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui media Lumbung Hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A2 di TK Sinar Nyata.

Kata kunci: *kemampuan berhitung, media lumbung hitung*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2019

✉Corresponding author :

Address : Salatiga Jawa Tengah

Email : 272015006@student.uksw.edu

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

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

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sesuai dengan karakteristik anak, sehingga anak dapat menjadi generasi penerus bagi bangsa Indonesia. Salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yaitu taman kanak-kanak (Sri Handayani, 2014).

Kemampuan berhitung adalah salah satu pembelajaran yang diajarkan dalam pendidikan anak usia dini sebagai penentuan dalam jenjang Sekolah Dasar terutama pada anak usia 4-5 tahun yang berada pada kelompok A (Novianti, 2015). Pembelajaran berhitung juga merupakan bagian terpenting bagi anak, apabila kegiatan berhitung dilakukan dengan berbagai macam kegiatan dengan menggunakan media yang lebih menarik atau menggunakan permainan yang dapat mempengaruhi minat belajar dalam berhitung (Irawati, 2012).

Berdasarkan hasil pengamatan pada 13 anak di kelompok A2 TK Sinar Nyata, terdapat 8 anak yang masih sangat rendah dalam kemampuan berhitungnya. Pembelajaran berhitung dan pengenalan angka-angka masih diajarkan dari angka 1-5 dikarenakan anak masih di tahap awal masuk sekolah dan dalam tahap mengembangkan kemampuan berhitung. Namun, anak masih belum mempunyai kemampuan dalam berhitung dengan baik dan media yang digunakan dalam pembelajaran masih kurang mendukung berupa lembar kerja seperti menghubungkan gambar dengan angka, membuat gambar sebanyak angka, dan berhitung gambar sebanyak angka.

Dalam pemikiran anak usia 4-7 tahun adalah anak mampu mengelompokkan benda, mampu mengerjakan tugas yang berhubungan dengan himpunan benda dan angka. Konsep bilangan yang selalu

berkaitan dengan pembelajaran dalam menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan (Wahyuni, Ali, & ., 2016).

Berhitung merupakan kegiatan berhitung untuk anak usia dini yang disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebut urutan bilangan tanpa menyebutkan dengan benda-benda konkrit. Anak usia 4-5 tahun telah dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, sedangkan anak usia 5-6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai 1-20 atau lebih (Sriningsih dalam Nurwinda, 2011). Berhitung merupakan kegiatan yang dilakukan dalam rangka mengetahui jumlah atau banyaknya suatu benda. Berhitung juga merupakan kegiatan menghubungkan antara benda (korespondensi satu-satu) dengan konsep bilangan dimulai dari angka satu (Suyanto, 2005).

Pemahaman konsep bilangan terhadap anak perlu diberikan sejak dini dengan menggunakan cara yang mudah dimengerti oleh anak. Hal ini berkaitan dengan adanya pendapat Sudaryanti menjelaskan bahwa konsep bilangan adalah salah satu konsep matematika yang penting untuk dikuasai oleh anak dalam setiap pembelajaran matematika (Reswita & Wahyuni, 2018). Adapun menurut (Inra, 2012:371) yang menyatakan bahwa konsep bilangan adalah ide atau dasar pengetahuan dalam memahami nilai banyak himpunan suatu benda dalam matematika (Sari, Putra, & Kristiantari, 2016).

Kemampuan membilang merupakan salah satu kemampuan yang penting untuk anak dalam kehidupan sehari-hari, sehingga anak dapat membilang dengan baik. Anak juga perlu memahami angka dan konsep membilang. Membilang yaitu menyebutkan bilangan sesuai dengan

urutan (Lestari kw, 2011:9). Adapun pernyataan Roy & Edward (Dalam nunik Sulistiani, 2014:24) menjelaskan bahwa kemampuan membilang adalah kemampuan yang digunakan untuk menyatakan nomor berurutan dengan diawali dari “satu” dan menghubungkan setiap nomor pada satu dan hanya satu sehingga dapat membilang sesuatu yang konkrit atau nyata (Aprilianti, 2017).

Kata “media” berasal dari bahasa latin yaitu “medium” yang berarti “perantara atau pengantar”. Media merupakan alat untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan sebagai perantara dari pengirim atau penerima agar dapat menyampaikan suatu pembelajaran yang mudah dipahami oleh anak (Mudita, Suarni, & Tirtayani, 2017). Media merupakan salah satu penyalur informasi atau penyampaian pesan sebagai alat pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan kegiatan pembelajaran kepada anak. (Cahyadi & Hernita, 2018). Adapun media yang menciptakan pembelajaran menjadi lebih menarik, konkret dan nyata dalam kejelasan proses pembelajaran serta memanfaatkan media yang mudah dipahami dan aman untuk anak (rifana jita ridyawati, 2015).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media lumbung hitung untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Media lumbung hitung hampir sama dengan congklak namun perbedaannya terletak pada bentuk. Jika congklak bentuknya mendatar namun media lumbung hitung ini berbentuk seperti tangga. Media lumbung hitung ini memiliki 10 kotak bulat yang disebut lumbung dan setiap lumbung memiliki perekat dimana perekat ini akan ditempelkan angka 1-10 dengan berbentuk seperti tangga. Media lumbung hitung ini digunakan dengan cara guru memberikan

kartu angka 1-10 yang diacak dan anak akan mengurutkan angka 1-10 dengan merekatkannya ke lumbung tersebut, seperti anak merekatkan angka 1 ke lumbung satu, angka 2 merekatkan ke lumbung dua dan seterusnya sampai ke lumbung sepuluh, setelah anak mengurutkan angka dengan benar. Anak akan berhitung benda-benda tersebut ke dalam lumbung sesuai banyaknya angka yang diurutkan oleh anak.

Kelebihan dari lumbung hitung Selain itu, antara lain: 1) mudah didapatkan, 2) terbuat dari bahan yang aman untuk anak usia dini, 3) guru mendapat kesempatan untuk lebih mengenal anak, 4) anak dapat belajar tentang warna, dan 5) anak dapat belajar mengelompokkan benda. Dalam penelitian ini menggunakan lumbung hitung yang dikatakan peneliti sebelumnya bahwa lumbung hitung ini sama dengan permainan congklak namun memiliki bentuk yang berbeda. Hal ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuraidah Fitri Lubis yang menggunakan permainan congklak sebagai alat atau media untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak (Lubis, 2017).

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian dilakukan di TK Sinar Nyata pada kelompok Ayang berjumlah 13 anak, yang terdiri anak laki laki berjumlah 8 dan anak perempuan berjumlah 5. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan berhitung anak melalui media lumbung hitung. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel terikat dan variabel bebas. variabel terikat adalah lumbung hitung dan variabel bebas adalah kemampuan berhitung . Prosedur atau rancangan penelitian ini memiliki tahap:

(1) perencanaan; (2) tindakan; dan (3) pengumpulan data. Kemudian merancang kisi-kisi instrumen pedoman penilaian.

Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan instrumen pedoman penilaian untuk mengetahui kemampuan meningkatkan berhitung anak melalui media lumbung hitung maka penelitian ini menggunakan analisis data staistika deskriptif sederhana. Perhitungan yang digunakan dalam analisis data ini menghasilkan persentase pencapaian yang selanjutnya diinterpretasikan dengan kalimat.

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

P = Presentase

F = Nilai keseluruhan yang diperoleh anak

N = Skor maksimum dikalikan jumlah seluruh anak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dilakukan pada TK Sinar Nyata di Jl. Imam Bonjol No. 2G, Salatiga. Lokasi sekolah cukup strategis, karena berada dekat dengan perumahan warga, tidak jauh dari sekolah lain, dan sangat mudah dijangkau karena tidak terlalu jauh dengan jalan raya. TK Sinar Nyata Salatiga mempunyai dua kelas yaitu TK A1 dan TK A2. Penelitian dilakukan pada kelas TK A2 yang berjumlah 13 anak, terdiri dari 8 laki-laki dan 5 perempuan. Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas ini, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi untuk mengetahui perkembangan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun pada saat proses pembelajaran calistung.

Deskripsi Data Pra-Tindakan

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas ini, peneliti melakukan observasi sebanyak tiga kali pada 29 Oktober 2018. Hal ini dilakukan agar peneliti mengetahui kemampuan berhitung dari kelompok A2 untuk melihat kondisi awal anak. Hasil yang akan diperoleh dari pengamatan ini dibandingkan dengan hasil nilai setelah melakukan tindakan. Dengan dilakukan perbandingan antara nilai yang sebelum dengan nilai setelah dilakukan tindakan maka akan dapat diketahui peningkatan yang terjadi dalam proses pembelajaran berhitung 1-10. Pembelajaran yang terjadi di TK Sinar Nyata sudah baik, namun dalam proses pembelajarannya masih kurang memanfaatkan media yang sudah ada di sekitar anak, sehingga pembelajaran kurang efektif dan kurang menarik minat anak dalam pembelajaran.

Pada 5 November 2018 peneliti memulai pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan kepada anak siapa saja yang sudah bisa berhitung 1-10. Kemudian mengajak anak-anak berhitung 1-10. Ada beberapa anak yang ikut berhitung dan beberapa anak yang diam. Setelah anak-anak berhitung peneliti mengajarkan kepada anak untuk berhitung masih melalui *cup*, kartu angka dan manik-manik. Peneliti mengajarkan berhitung dengan cara kartu angka diacak, lalu anak memasangkan ke sepuluh *cup*, dimana didepan *cup* tersebut di letakkan atau di taruh angka 1-10, setelah anak menaruh angka 1-10, anak akan mulai berhitung sesuai angka yang diletakkan di depan *cup*. *Cup* ke satu ditaruh angka 1 jadi anak memasang manik-manik tersebut ke *cup* satu, *cup* kedua ditaruh angka 2 anak memasang manik-manik ke *cup* 2 dan sampai ke sepuluh *cup* anak memasangkan manik-manik ke *cup* 10 tersebut. Kemampuan berhitung anak yang telah

dilakukan tersebut dapat dilakukan oleh 5 anak dari 13 anak di kelompok A2. Berikut ini adalah hasil dari refleksi awal yang digunakan sebagai data prasiklus :

Tabel 3. Hasil Presentase Anak dengan Presentase Keberhasilan Prasiklus

No	Nama Anak	Pra Tindakan	
		Presentase Pencapaian	Status Pencapaian
1	Aj	25%	BM
2	Sab	50%	MB
3	Zi	25%	BM
4	Da	50%	MB
5	Sha	100%	BSB
6	Bri	66%	BSH
7	Te	25%	BM
8	Jo	25%	BM
9	Ca	100%	BSB
10	Ri	100%	BSB
11	Il	41,6%	MB
12	Ar	25%	BM
13	In	41,6%	MB
Rata-rata		52%	

Dari hasil tersebut diketahui bahwa daya tangkap anak terhadap pembelajaran kemampuan berhitung mencapai 52% dari data yang sudah tercantum diatas bisa dikatakan bahwa status pencapaian untuk 13 anak tersebut belum tercapai dikarenakan masih berada dibawah rata-rata 75%. Peneliti terus mengamati setiap anak yang belum mampu berhitung 1-10 pada pembelajaran dan terus melatih anak-anak dalam kemampuan berhitung. Hal ini disebabkan karena peneliti belum menggunakan alat peraga atau media pembelajaran yang peneliti buat sendiri.

Tindakan Siklus I

Tahap-tahap pada penelitian ini yaitu perencanaan, pelaksanaan, analisis dan refleksi. Tahap perencanaan tindakan pada siklus I pertemuan pertama mencakup: (1) rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH); (2) mempersiapkan media

pembelajaran yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dengan media Lumbung Hitung menggunakan kartu angka 1-10, kacang-kacangan, (3) menyusun lembar observasi tentang kegiatan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui media Lumbung Hitung yang meliputi kisi-kisi penilaian yang meliputi anak mampu membilang banyak benda 1-10, anak mampu mengurutkan angka 1-10, dan anak mampu memasangkan benda 1-10.

Pertemuan pertama dilakukan pada 5 November 2018 dengan tema tumbuhan, subtema kacang-kacangan. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran peneliti terlebih dahulu menyapa anak-anak, mengajak anak-anak bernyanyi lagu umum "1,2,3,4,5,6,7,8" dan "Aku Anak TK". Setelah, peneliti mengajak anak bernyanyi. Kegiatan yang peneliti lakukan bersama anak-anak yaitu dengan menunjukkan alat peraga yang akan digunakan pada saat berhitung. Media yang peneliti gunakan pada saat pembelajaran yaitu lumbung hitung, kartu angka, kacang tanah.

Sebelum anak-anak memulai pembelajaran. Peneliti mengarahkan anak-anak terlebih dahulu. Anak-anak antusias saat peneliti menunjukan media yang akan digunakan untuk berhitung. Peneliti menunjukkan kartu angka dan mengajak anak-anak berhitung bersama dari 1-10 dengan menggunakan kartu angka yang peneliti genggam anak-anak pun berhitung bersama meskipun masih ada yang diam dikarenakan belum bisa berhitung 1-10. Setelah berhitung, peneliti menunjukkan cara menggunakan lumbung hitung. Peneliti memasang angka 1 maka kacang diletakkan ke lumbung kesatu, jika angkanya 2 maka kacang diletakkan kedalam lumbung kedua, jika angka 3 maka kacang diletakkan kelumbung ketiga, jika angkanya 4 maka kacang diletakkan kedalam lumbung keempat, jika angka 5

maka kacang diletakkan kedalam lumbung kelima, jika angka 6 maka kacang diletakkan kelumbung enam, jika angka 7 maka kacang diletakkan kedalam lumbung ketujuh, jika angka 8 maka diletakkan kedalam lumbung kedelapan, jika angka 9 maka diletakkan kedalam lumbung kesembilan, dan jika angka 10 maka diletakkan kedalam lumbung kesepuluh. Setelah menjelaskan serta mempraktekkan kepada anak-anak cara berhitung dengan menggunakan lumbung hitung, peneliti mengajak satu orang anak untuk berhitung menggunakan lumbung hitung. Dan anak lainnya mengerjakan tugas yang telah guru kelas berikan. Kegiatan ini dilakukan peneliti dan satu anak, kegiatan ini dilakukan secara bergantian.

Tabel 4. Hasil Presentase Anak dengan Presentase Keberhasilan Siklus I Pertemuan I

No	Nama Anak	Pra Tindakan	
		Presentase Pencapaian	Status Pencapaian
1	Aj	25%	BM
2	Sab	50%	MB
3	Zi	58,3%	BSH
4	Da	58,3%	BSH
5	Sha	25%	BM
6	Bri	66%	BSH
7	Te	58,3%	BSH
8	Jo	100%	BSB
9	Ca	100%	BSB
10	Ri	100%	BSB
11	Il	50%	MB
12	Ar	58,3%	BSH
13	In	50%	MB
Rata-rata		62%	

Berdasarkan hasil tindakan yang peneliti lakukan di siklus I pertemuan pertama persentase peningkatan kemampuan berhitung anak yang terjadi pada hasil tindakan siklus I, diperoleh hasil sebesar 62%. Terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak pada refleksi

pada pra siklus sejumlah 52% menjadi 62%, namun belum mencapai target pencapaian 80%.

Pertemuan kedua pada siklus I dilaksanakan pada 7 November 2018 dengan tema yang berbeda. Peneliti menggunakan tema lingkungan dengan subtema alat-alat didalam kelas (stik es krim). Kegiatan pembelajaran yang diawali dengan salam, doa dan menyanyi lagu umum “Bangun Tidur” dan “Yo Prokonco”. Setelah itu peneliti mempersiapkan semua alat dan bahan untuk mendukung terlaksananya kegiatan berhitung dengan menggunakan Lumbung Hitung. Proses pembelajaran ini masih dilakukan antara peneliti dan satu anak untuk berhitung menggunakan lumbung hitung secara bergantian. Setelah satu anak selesai melakukan kegiatan berhitung, selanjutnya anak lain akan bergantian untuk berhitung. Untuk anak lain mengerjakan tugas yang guru kelasnya berikan sambil menunggu giliran berhitung. Hasil kemampuan Berhitung pada anak usia 4-5 Tahun di TK Sinar Nyata Salatiga sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Presentase Anak dengan Presentase Keberhasilan Siklus I Pertemuan II

No	Nama Anak	Pra Tindakan	
		Presentase Pencapaian	Status Pencapaian
1	Aj	41,6%	MB
2	Sab	100%	BSB
3	Zi	50%	MB
4	Da	83%	BSB
5	Sha	100%	BSB
6	Bri	83%	BSB
7	Te	75%	BSH
8	Jo	100%	BSB
9	Ca	100%	BSB
10	Ri	100%	BSB
11	Il	50%	MB
12	Ar	91%	BSB
13	In	50%	MB
Rata-rata		79%	

Berdasarkan hasil tindakan yang peneliti lakukan di siklus I pertemuan kedua tersebut, peneliti telah melakukan analisis terhadap pembelajaran kemampuan berhitung anak dengan menggunakan Lumbung Hitung tersebut. Peningkatan yang terjadi pada hasil tindakan siklus I pertemuan kedua ini diperoleh hasil yang meningkat sebesar 79%. Terjadinya peningkatan pada siklus I pertemuan satu yang diperoleh 62% menjadi 79%.

Dari peningkatan persentase pencapaian anak diperoleh status pencapaian. 8 dari 13 dapat dikatakan bahwa penelitian pada siklus I pertemuan kedua meningkat namun belum mencapai target dari kriteria yang peneliti harapkan yaitu 80% maka dilanjutkan pada Siklus ke II.

Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II, peneliti melaksanakan hanya satu kali pertemuan dan peneliti telah mempersiapkan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) sebagai proses kegiatan pembelajaran kemampuan berhitung melalui media Lumbung Hitung. Peneliti menggunakan kembali tema yang sama dari pertemuan prasiklus yaitu tema Tumbuhan subtema kacang-kacangan (kacang tanah).

Pertemuan pada siklus II dilakukan pada 21 November 2018. Peneliti mempersiapkan media pembelajaran Lumbung Hitung untuk melakukan kegiatan berhitung. Sebelumnya peneliti memberi salam kepada anak-anak, berdoa, bernyanyi lagu umum anak. Setelah itu peneliti memerintahkan kepada anak untuk duduk ditempat duduknya masing-masing dengan mengerjakan tugas dari guru kelas, sedangkan peneliti dan satu anak melakukan kegiatan berhitung dengan menggunakan media Lumbung Hitung,

anak lainnya akan bergantian. Anak-anak melakukan kegiatan berhitung dengan cara bergantian dikarenakan Lumbung Hitung ini hanya satu dan berukuran besar. Maka dari itu anak-anak akan bergantian berhitung, anak-anak lain yang belum berkesempatan berhitung, mengerjakan tugas dari guru kelas, seperti menggambar, menulis, membuat hasil karya.

Berdasarkan hasil dari peningkatan kemampuan berhitung anak usia 4-5 Tahun melalui media Lumbung Hitung pada pertemuan siklus II telah tercantum pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Hasil Presentase Anak dengan Presentase Keberhasilan Siklus II

No	Nama Anak	Pra Tindakan	
		Presentase Pencapaian	Status Pencapaian
1	Aj	50%	MB
2	Sab	100%	BSB
3	Zi	75%	BSH
4	Da	100%	BSB
5	Sha	100%	BSB
6	Bri	75%	BSH
7	Te	75%	BSH
8	Jo	100%	BSB
9	Ca	100%	BSB
10	Ri	100%	BSB
11	Il	66,6%	BSH
12	Ar	75%	BSH
13	In	66,6%	BSH
Rata-rata		83%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa peningkatan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui media Lumbung Hitung menunjukkan rata-rata pencapaian anak yang diperoleh 83%. Dari hasil persentase pencapaian di atas membuktikan dalam penelitian ini dinyatakan berhasil meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui media Lumbung Hitung dikarenakan dapat mencapai target pencapaian 80%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan

media Lumbung Hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 dikelompok A2 TK Sinar Nyata Salatiga.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan peneliti dari prasiklus hingga siklus II dipengaruhi dengan adanya media yang diterapkan dalam pembelajaran berhitung melalui lumbung hitung. Lumbung hitung merupakan salah satu strategi pembelajaran yang tepat untuk anak usia dini karena anak mampu berhitung dengan mengenal bilangan 1-10, mengurutkan 1-10 dan menghubungkan atau memasang angka dengan benda 1-10. Kemampuan berhitung anak keseluruhan memiliki peningkatan yang sangat signifikan dan sudah mencapai keberhasilan yang telah ditetapkan dari target pencapaian. Hal ini juga mendukung anak untuk aktif ikut serta dalam pembelajaran. Melalui media lumbung hitung, pembelajaran tentang kemampuan berhitung mudah diserap anak oleh anak. Hasil pengamatan pada tindakan siklus II, tentang peningkatan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun pada kelompok A2 melalui media Lumbung Hitung telah menunjukkan bahwa hasil anak yang masuk kriteria telah mencapai $\geq 80\%$, sehingga penelitian peningkatan kemampuan berhitung melalui Lumbung Hitung pada anak usia 4-5 tahun dihentikan. Sejalan yang dikatakan Arsyad (1996) bahwa pembelajaran merupakan media alat untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan sebagai pesan pembelajaran atau media pembelajaran. Dengan adanya penggunaan media lumbung hitung ini anak banyak belajar dalam meningkatkan kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung dapat meningkat sesuai indikator yang diberikan.

Pembahasan

Dalam penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun dapat meningkat dengan menggunakan media lumbung hitung. Dengan menggunakan lumbung hitung ini anak dapat berhitung dengan cara membilang angka 1-10, mengurutkan angka 1-10 dan memasang/menghubungkan benda 1-10. Seperti yang telah dijelaskan oleh peneliti sebelumnya bahwa dengan menggunakan media pohon hitung terbukti berhasil dan mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengurutkan bilangan 1-10. Dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran berhitung berhasil dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak (Erlina, 2018).

Dalam penelitian yang dilakukan peneliti tentang berhitung anak dengan media yang digunakan oleh peneliti yaitu lumbung hitung untuk membantu meningkatkan kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan. Hal ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuraida Fitry Lubis yang mengatakan bahwa kemampuan berhitung anak memiliki peningkatan dengan menggunakan permainan congklak. Dalam menggunakan media pembelajaran dapat berpengaruh kepada kemampuan berhitung anak (Lubis, 2017).

Didalam penelitian yang dilakukan peneliti telah mendapatkan hasil dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media lumbung hitung untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Hal tersebut sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Nova Rozi yang mengatkan dalam penelitiannya menggunakan media papan telur melalui permainan berhitung dapat

meningkatkan kecerdasan logika matematika. Dengan adanya media yang digunakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung (ROZI, 2007).

Dalam penelitian yang dilakukan peneliti telah dikatakan bahwa dengan media lumbung hitung anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung. Dalam berhitung juga terdapat suasana yang menyenangkan dan tidak bosan dengan cara benda-benda yang digunakan dalam berhitung bisa diganti menggunakan benda-benda yang diminati anak. Hal ini serupa dengan penelitian sebelumnya yaitu permainan berhitung ceria dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan keterampilan sosial. Didalam pembelajaran berhitung dapat menggunakan kegiatan bermain yang menjadikan anak senang sehingga tidak mudah bosan dengan pembelajaran tersebut (Perpustakaan UGM, 2000).

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang berkaitan dengan media lumbung hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, karena merupakan salah satu media pembelajaran matematika yang berupa operasi hitung. Hal ini serupa dengan penelitian sebelumnya yaitu pengenalan operasi hitung melalui permainan congklak dalam pembelajaran matematika. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung pada anak (Siregar, Solfitri, & Roza, 2018).

KESIMPULAN

Berhitung sangat penting dipelajari setiap anak. Oleh sebab itu tujuan dari penelitian yang telah peneliti lakukan apakah dengan menggunakan media lumbung hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun. Menggunakan media lumbung hitung ini

dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. hal ini menunjukkan melalui table 1 sampai dengan tabel 2 menunjukkan adanya peningkatan berhitung pada anak. Dengan demikian, maka kemampuan berhitung anak dalam hal membilang, mengurutkan ataupun menghubungkan benda dengan angka meningkat melalui media lumbung hitung. Adapun saran yang diharapkan bahwa media lumbung hitung dapat digunakan sebagai salah satu media untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Selain itu juga lumbung hitung dapat difungsikan sesuai dengan kebutuhan sekolah. Saran bagi peneliti untuk selanjutnya diharapkan dapat membuat rencana dan media yang lebih menarik lagi dan peneliti dapat menggunakan lumbung hitung dengan konsep yang berbeda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah yang telah senantiasa mengizinkan dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilianti, R. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membilang Angka 1 Sampai 20 Melalui Permainan Bendera Pintar Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi*, 02(4), 22–33.
- Cahyadi, F., & Hernita, M. I. (2018). Peningkatan Keaktifan Dan Kemampuan Berhitung Melalui Media Puzzle Pada Anak. *Paudia : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.26877/paudia.v5i1.1177>
- Erlina, E. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengurutkan

- Bilangan 1-10 Melalui Media Pohon Hitung Anak Kelompok B Di TK Baptis Setia Bakti Kota Kediri. *PIJAR NUSANTARA*, 3(2), 73. <https://doi.org/10.29407/pn.v3i2.11867>
- Irawati, R. M. (2012). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Memancing Angka Di Taman Kanak-Kanak Sangrina Bunda Pasar Tiku. *JURNAL ILMIAH PESONA PAUD*, 1(3). Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/view/1658>
- Lubis, N. F. (2017). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Congklak Di Tk Aisyiyah 19 Medan. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 5(2), 107–117. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v5i2.4476>
- Mudita, komang eva, Suarni, ketut ni, & Tirtayani, luh ayu. (2017). Penerapan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Kelompok B Di Paud Pradnya Paramita Singaraja. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(3).
- Novianti, R. (2015). Pengembangan permainan roda putar untuk meningkatkan kemampuan berhitung angka anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Educhild*, 4(1), 56–63.
- Perpustakaan UGM, i-lib. (2000). Permainan “berhitung ceria” untuk meningkatkan kemampuan berhitung. *Jurnal I-Lib UGM*. Retrieved from <http://i-lib.ugm.ac.id/jurnal/download.php?dataId=834>
- Reswita, R., & Wahyuni, S. (2018). Efektivitas Media Pasir dalam Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Aisyiyah Bengkalis. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 9(1), 43–51. <https://doi.org/10.31849/lectura.v9i1.927>
- rifana jita ridyawati. (2015). Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Melalui Media VCD Film Kartun. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 5 Tahun Ke-4 2015*. Retrieved from journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgpaud/article/download/327/299
- ROZI, N. (2007). Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Melalui Permainan Berhitung Menggunakan Papan Telur Di Tk Aisyiyah 7 Duri. *Journal of Experimental Psychology: General*, 136(1), 23–42.
- Sari, D., Putra, A., & Kristiantari, M. (2016). Penerapan Permainan Bola Gelinding (Boling) untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan pada Anak Kelompok A. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1–10.
- Siregar, S. N., Solfitri, T., & Roza, Y. (2018). Pengenalan Konsep Operasi Hitung Bilangan Melalui Permainan Congklak Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(1), 119–128. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v2i1.107>
- Sri Handayani. (2014). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Domino Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pesona PAUD*, 1(1), 1–12. Retrieved from <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=100825&val=1492>
- Wahyuni, S., Ali, M., & . H. (2016). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Pohon Hitung Usia 4-5 Tahun Di TK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(7). Retrieved from <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/15828>

Tabel 1. Instrumen Penelitian

Aspek	Indikator	Aktivitas
Kognitif	Membilang banyak benda 1-10	Anak mampu membilang banyak benda 1-10 memiliki skor 4
		Anak mampu membilang banyak benda 1-7 memiliki skor 3
		Anak mampu membilang banyak benda 1-5 memiliki skor 2
		Anak mampu membilang banyak benda 1-10 memiliki skor 1
Kognitif	Mengurutkan angka 1-10	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 memiliki skor 4
		Anak mampu mengurutkan angka 1-7 memiliki skor 3
		Anak mampu mengurutkan angka 1-5 memiliki skor 2
		Anak mampu mengurutkan angka 1-3 memiliki skor 1
Kognitif/motorik halus	Menghubungkan/memasang angka dengan benda	Memasang 1-10 memiliki skor 4
		Memasang 1-7 memiliki skor 3
		Memasang 1-5 memiliki skor 2
		Memasang 1-3 memiliki skor 1

Kemampuan berhitung Anak usia 4-5 Tahun sebagai berikut :

Tabel 2 Kriteria Keberhasilan

Kriteria	Pencapaian
Berkembang sangat baik (BSB)	76,00-100
Berkembang sesuai harapan (BSH)	51,00-75,00
Mulai berkembang (MB)	26,00-50,00
Belum berkembang (BM)	0,00-25,00