PROSIDING SEMINAR NASIONAL PAUD

Surabaya, 28 Maret 2015

ERA BARU PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI DALAM RANGKA MENYONGSONG GENERASI EMAS TAHUN 2045

DISELENGGARAKAN
OLEH

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
2015

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN SENTRA BAHAN ALAM SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN SAINS DAN BERBICARA DI TAMAN KANAK-KANAK

Ajeng Putri Pratiwi
Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya
Email : ajengputripratiwi@g.mail.com

Abstrak

Kemampuan sains dan berbicara merupakan bagian dari aspek perkembangan anak yang sangat penting untuk distimulasi. Berbagai macam model pembelajaran dapat diimplementasikan salah satunya model pembelajaran sentra. Dalam pengembangannya terdapat berbagai jenis sentra, salah satunya sentra bahan alam yang memanfaatkan lingkungan dan berbagai bahan alam sebagai sumber belajar. Tujuan dari penulisan ini, yaitu untuk mengetahui bagaimana implementasi model pembelajaran sentra bahan alam sebagai upaya meningkatkan kemampuan sains dan berbicara di Taman Kanak-kanak melalui kegiatan menjadi penjual dan pembeli. Melalui kegiatan tersebut anak dapat melakukan percobaan sederhana, mengeksplorasi, mengobservasi, dan terjadi interaksi yang komunikatif.

Kata Kunci : *sentra bahan alam, sains, berbicara*

Abstrack

Science and speaking skills become parts of children life development which are very important for stimulation process. Various learning models can be implemented to this, one of those models is centre learning method. There are many learning centre media, one of them is natural centre media which is using environment and many natural media as its learning method. The purpose of this article is to investigate how this natural centre media implementation enhance science and speaking skills for children through becoming seller and buyer. With those events, children can do some simple research, exploring, observing, and communicative interacting.

Keywords: *natural centre, science, speaking*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pijakan awal anak memperoleh pembinaan untuk mengoptimalkan potensi diri yang dimiliki, mengeksplorasi berbagai hal di lingkungan sekitar dan aktif melakukakn kegiatan yang memotivasi untuk terus belajar memperoleh ilmu pengetahuan yang nantinya akan sangat berguna di kehidupan pada masa yang akan datang. Pendidikan anak usia dini memiliki peran penting untuk mengembangkan potensi dan semua aspek perkembangan anak, yaitu aspek perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik (motorik kasar dan halus), sosial emosial, nilai moral dan agama.

Salah satu pembelajaran yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak yaitu kegiatan pengenalan sains sederhana. Dalam perkembangannya, sains semakin memerankan peran penting pada kurikulum Taman Kanak-kanak. Menurut Morisson (2012:270) Sains merupakan sarana ideal untuk mengembangkan pikiran anak-anak guna bertanya tentang dunia alam, sains mengajari anak mengapreasiasi keragaman kehidupan dan saling terkaitannya. Tahapan pembelajaran sains sederhana untuk anak usia dini dimulai dengan mengeksplorasi hal paling terdekat dengan dirinya, makanan, minuman, kegemaran, semua aktifitas tentang dirinya dengan bermain yang sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Berdasarkan pendapat tersebut mengungkapkan pentingnya perkembangan sains bagi anak usia dini yang merupakan bagian dari lingkup perkembangan kognitif yang mengkaji bagaimana anak belajar, apa yang dipelajari dan memungkinkan anak untuk memproses informasi baru melalui pengalaman konkret, mengeksplorasi, mengklasifikasi, merangsang rasa ingin tahu, menemukan berbagai hal, menjelaskan, mengelaborasi, dan mengevaluasi, sehingga anak dapat belajar tentang dunia disekitar mereka.

Aspek pekembangan lain yang penting untuk distimulasi yaitu perkembangan bahasa. Pengembangan bahasa diarahkan agar anak mampu menggunakan dan mengekspresikan pemikirannya dengan menggunakan kata-kata. Seefeld dan N. Barbour (dalam Sutama, 2010:15) mengemukakan terdapat enam keterampilan dasar berbahasa yang perlu mendapatkan perhatian untuk dikembangkan yaitu berbicara, menyimak, pramembaca, pramenulis, membaca dan menulis.

Kemampuan berbahasa yang berkembang setelah kemampuan mendengar ialah kemampuan berbicara. Pentingnya anak mengembangkan kemampuan dalam berbicara secara benar dan jelas agar dapat berinteraksi dan dapat dipahami oleh lingkungannya. Anak memerlukan pengalaman berkomunikasi dengan orang lain, dan melakukan interaksi sosial sementara orang dewasa disekitarnya menjadi model, pendengar, dan teman berbicara yang baik.

Perkembangan sains dan perkembangan berbicara anak sangat penting untuk diberikan stimulasi agar berkembang dengan optimal. Kedua perkembangan tersebut dapat dikembangkan secara bersama melalui berbagai macam model pembelajaran dengan prinsip belajar sambil bermain.

Salah satu model pembelajaran yang berpusat pada anak ialah model pembelajaran sentra. Model pembelajaran sentra memberi keleluasaan kepada anak-anak untuk bebas bermain disentra-sentra yang sudah disiapkan melalui empat pijakan main yang saling berhubungan. Setiap sentra mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis bermain, yaitu bermain sensorimotor, bermain peran, dan bermain konstruktivistik.

Berdasarkan hasil observasi di Taman Kanak-kanak yang menggunakan model pembelajaran sentra dapat dikatakan sudah cukup baik, namun dalam menstimulasi pekembangan sains pendidik masih kurang kreatif dalam merancang kegiatan bermain aktif dan eksploratif, pembelajaran sains masih banyak berupa konsep dan hafalan sehingga kurang melakukan berbagai macam percobaan sains sederhana, serta kurangnya menggunakan metode bermain yang memanfaatkan alat atau bahan alam sebagai sumber belajar. Begitu pula dalam menstimulasi kemampuan berbicara, anak kurang memperoleh kesempatan bertanya, mengungkapkan pendapat tentang apa yang telah dilakukan secara aktif dan interaktif.

Dalam mengembangkan kemampuan sains dan berbicara anak di Taman kanak-kanak dengan memanfaatkan bahan alam sebagai sumber belajar dapat dilakukan dalam model pembelajaran sentra bahan alam. Sentra bahan alam adalah tempat anak melakukan kegiatan dengan berbagai alat yang tepat sesuai dengan kebutuhan anak yang terdiri dari alat/bahan kering dan alat/bahan yang menggunakan air (Sujiono & Sujiono, 2010:85).

Salah satu kegiatan pembelajaran sains di sentra bahan alam yang dapat dikembangkan ialah dengan berperan menjadi penjual dan pembeli berbagai macam es,. Hal ini dikarenakan bermain menggunakan media air sangat menyenangkan bagi anak, anak memperoleh pengetahuan umum dan sains tentang bahan-bahan alami dari alam yang dapat digunakan sebagai perasa manis, pewarna alami, dan alat yang digunakan selain itu anak dapat mengeksplorasi, mengobservasi dan melakukan percobaan sederhana dengan membuatnya sendiri.

Dengan menjadi penjual es buah, anak dapat menuangkan air kedalam gelas, mengamati perubahan warna dari percampuran santan, gula, susu, berbagai macam potongan buah yang semakin membuat menarik dan

memberikan campuran es *tube* agar es buah yang dijual terasa lebih segar. Selain itu anak dapat juga memerasakan suhu dingin pada es dan mengamati perubahan es menjadi cair.

Pada umumnya kegiatan pembelajaran yang menstimulasi kemampuan sains dan berbicara anak dapat dikembangkan di semua sentra, sesuai dengan kebutuhan anak dan tujuan pembelajaran. Melalui kegiatan menjadi penjual dan pembeli es buah akan member kesempatan anak aktif bermain, mengkonstruksikan pemikirannya melalui pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar, lebih mengeksplorasi kemampuan anak dalam berbicara, melakukan percobaan, mengamati, mengenal berbagai bahan alam yang dapat dimanfaatkan dan memberikan pengalaman belajar secara langsung.

Tujuan dari penulisan artikel ini untuk mengetahui penerapan model pembelajaran sentra bahan alam sebagai upaya mengembangkan kemampuan sains dan berbicara anak kelompok B di Taman Kanak-kanak.

PEMBAHASAN

Perkembangan Sains di Taman Kanak-kanak

Pembelajaran sains di Taman Kanak-kanak memberikan kesempatan anak dapat bertindak sebagai ilmuwan, mengajarkan pada anak "siapa ilmuwan itu? dan apa saja yang dilakukan oleh ilmuwan sangat penting bagi pendidikan sains?". Anak telah menjadi ilmuwan sejak ia dilahirkan, setiap yang dilakukan sejak awal perkembangannya merupakan bagian dari sains. Setiap hari anak mengobervasi dilingkungannya, mencoba menggunakan benda, dan melakukan penemuan sederhana. Namum bukan berarti anak harus menjadi ahli ilmu biologi, fisika dan ilmu alam, tetapi membuat anak mampu memperoleh keterampilan mengeksplorasi dunia disekeliling mereka dengan pendekatan bermain.

Yulianti (2010:19) menjelaskan bahwa pendekatan pembelajaran sains di Taman Kanak-kanak ialah bermain sambil belajar. Dengan bermain sambil belajar dilatihkan pula kemampuan berpikir. Kemampuan berpikir dilatihkan melalui Lembar Bermain Siswa dan melalui pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan guru selama proses pembelajaran sains (proses bermain sains).

Menurut Suyanto (2005:163) pengenalan sains untuk anak usia dini dilakukan untuk mengembangkan kemampuan berikut: 1) Eksplorasi dan investigasi yaitu kegiatan untuk mengamati dan menyelidiki obyek dan fenomena yang ada di alam; 2) Mengembangkan keterampilan proses sains dasar, seperti melakukan pengamatan, mengukur, menggunakan bilangan dan mengkomunikasikan hasil pengamatan; 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, senang, dan mau melakukan kegiatan *inkuiri* dan *discovery*. 4) Memahami pengetahuan tentang berbagai benda baik ciri, struktur, maupun fungsinya.

Perkembangan pengetahuan umum dan sains anak usia 4-≤ 5 terintegrasi dalam perkembangan kognitif. Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 memaparkan standar tingkat pencapaian perkembangan anak dalam aspek perkembangan kognitif yaitu pengetahuan umum dan sains dengan tingkat pencapaian perkembangan yang dapat dikembangkan diantaranya: 1) Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memtong, pensil untuk menulis); 2) Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil); 3) Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya; 4) Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb); 5) Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri.

Perkembangan pengetahuan umum dan sains anak usia 5-≤ 6 tahun, tingkat pencapaian perkembangan yang dapat dikembangkan diantaranya: 1) Mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi; 2) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan); 3) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan; 4) Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu basah); 5) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: "ayo kita bermain pura-pura seperti burung") ; 6) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Pengembangan indikator kegiatan dari capaian perkembangan tersebut dapat dikembangkan dengan kegiatan pembelajaran yang kreatif, inovatif, eksploratif, dan menyenangkan bagi anak, disesuaikan dengan perkembangan dan tema yang telah dirancang dalam kurikulum.

Pengembangan Sains Melalui Bermain

Vygotsky (dalam Montolalu, dkk, 2014:1.9) berpendapat bahwa pengetahuan dibangun secara sosial, artinya menekankan pemusatan hubungan sosial sebagai hal penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif, karena pertama-tama anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya.

Bruner (dalam Yulianti, 2010:32) mengemukakan bahwa bermain mendorong anak melakukan berbagai kegiatan dalam memecahkan berbagai permasalahan melalui penemuan. Montessori (dalam Sudono, 2000:3) menekankan bahwa "ketika anak bermain, anak akan mempelajari dan menyerap segala sesutau yang terjadi di lingkungan sekitarnya". Untuk itu, perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus dirancang dengan seksama sehingga anak mendapat kesempatan belajar yang menyenangkan.

Dari pemaparan berbagai ahli, dapat disimpulkan bahwa bermain sains merupakan suatu kegiatan yang dilakukan menggunakan maupun tidak menggunakan alat untuk mengeksplorasi, bereksperimen, mengobservasi, mengembangkan daya imajinasinya, memberikan informasi, melakukan interaksi sosial, menyenangkan dan merupakan kebutuhan bagi anak. Selain itu bermain sains harus disesuaikan dengan perkembangan, usia dan tahap bermain anak usia dini.

Kemampuan Berbicara Anak di Taman Kanak-kanak

Menurut Berko (dalam Barbara, 2009:39) seorang dikatakan mampu berbahasa lisan apabila: (1) memiliki dan memahami arti sejumlah kata-kata, (2) mengucapkan kata-kata, (3) memilih dan menyusun kata-kata secara tepat dalam kalimat.

Seefld dan N. Barbour (dalam Sutama, dkk, 2010:15) mengemukakan terdapat enam keterampilan dasar berbahasa yang perlu mendapatkan perhatian untuk dikembangkan yaitu berbicara, menyimak, pramembaca, pramenulis, membaca dan menulis.

Berbicara dapat ditunjukkan oleh anak dalam perilaku mengembangkan keterampilannya bertanya, bercerita dan bernyanyi. Anak mengembangkan kemampuannya dalam berbicara secara tenang, benar dan jelas, sehingga dapat dipahami oleh lingkungannya. Anak mengembangkan kemampuannya untuk menyimak/mendengarkan sehingga mereka memahami lingkungannya. Anak mengembangkan kemampuan awal membaca dengan kegiatan menceritakan gambar yang dilihatnya, memasangkan gambar dengan tulisan membaca gambar meskipun belum sesuai dengan kata pada gambar

Kemampuan pramenulis diawali dengan pengembangan motorik halus. Tahap awal anak dalam kegiatan menulis berbentuk latihan mencoreng. Misalnya dengan membuat garis tegak, garis miring, lengkung, lingkarang kemudian dirangkai membentuk huruf atau simbol-simbol yang bermakna. Anak mengembangkan kemampuan membaca dengan media pembelajaran dengan tingkat kesulitannya lebih tinggi, berbagai bahan bacaan untuk memperoleh dan menginterpretasikan informasi, mengikuti petunjuk dan melakukannya dengan senang. Kegiatan pramenulis dilanjutkan dengan kegiatan menulis. Anak mulai mengenal tulisan dan menyalinnya. Selanjutnya berkembang menulis kata-kata yang semakin kompleks.

Vygotsky (dalam Dhieni, 2013:5.20) menjelaskan tiga tahap perkembangan bicara anak yang berhubungan dengan perkembangan berpikir anak, yaitu tahap eksternal, egosentris, dan internal. 1) Tahap eksternal, pada tahap ini terjadi ketika anak berbicara secara eksternal ketika sumber berpikir berasal dari luar diri anak; 2) Tahap egosentris, ketika anak berbicara sesuai dengan jalan pikirannya dan pembicaraan orang dewasa, bukan lagi menjadi persyaratan; 3) Tahap internal, dalam proses berpikir, anak telah memiliki penghayatan sepenuhnya. Sebagai contoh, ketika anak menggambar jeruk anak akan menggunakan pemikirannya sendiri.

Rossa (1995) dalam jurnal yang berjudul *The Process of Children's Ability to Ask Questions from an Interactive Perspective* mengemukakan bahwa anak-anak mulai mengajukan pertanyaan sekitar dua tahun dan mengembangkan keterampilan berbicara. Kemampuan melelahkan dan kompleks ini disebabkan perubahan yang terjadi pada tingkat individu dalam kognitive, linguistik, pragmatis domain dan juga untuk faktor dalam antar pribadi pengaruh lawan bicara.

Tujuan perkembangan bicara anak adalah untuk menghasilkan bunyi secara verbal. Kemampuan mendengar dan membuat bunyi-bunyi verbal hal pokok untuk menghasilkan suara dalam berbicara. Kemampuan berbicara anak berkembang melalui pengucapan suku kata yang berbeda-beda dan diucapkan secara jelas. Lebih jauh lagi, kemampuan berbicara akan meningkat ketika anak dapat mengerti kata-kata baru dan memberikan pertanyaan-pertanyaan.

Pendekatan yang digunakan dalam pengembangan bicara pada anak tergantung pada tingkat kematangan pengalaman, usia dan tingkat perkembangannya. Perkembangan anak dalam berbicara, merupakan bagian dari lingkup perkembangan bahasa dalam mengungkapkan bahasa. Permendiknas No.58 Tahun 2009 memaparkan tingkat pencapaian perkembangan dalam mengungkapkan bahasa anak usia 4 sampai 5 tahun sebagai berikut: 1) Mengulang kalimat sederhana; 2) Menjawab pertanyaan sederhana; 3) Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat

(baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb.); 4) Menyebutkan kata-kata yang dikenal; 5) Mengutarakan pendapat kepada orang lain; 6) Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidak setujuan; 7) Menceritakan kembali cerita / dongeng yang pernah didengar.

Tingkat pencapaian perkembangan dalam mengungkapkan bahasa anak usia 5 sampai 6 tahun sebagai berikut: 1) Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks; 2) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama; 3) Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung; 4) Menyusun kalimat sederhana (pokok kalimat-predikat-keterangan); 5) Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain; 6) Melanjutkan sebagian cerita atau dongeng yang telah diperdengarkan.

Pada penelitian ini pengembangan kemampuan berbicara melalui kegiatan bermain menjadi pedagang es buah di sentra bahan alam dengan menggunakan tiga capaian perkembangan dalam lingkup perkembangan kemampuan mengungkapkan bahasa sebagai berikut: (1) menjawab pertanyaan yang lebih kompleks; (2) berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung; (3) memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain.

Melalui kegiatan bermain menjadi pedagang es di sentra bahan alam, anak akan berinteraksi melakukan kegiatan bersama menjadi penjual dan pembeli, terjadi proses dialog yang akan menstimulasi anak dalam mengungkapkan pendapatnya misalnya dengan bertanya " Berapa harga es buah yang dijual? Apa saja es yang dijual? ". Bertanya dan menjawab pertanyaan misalnya dengan bertanya " Apa yang ingin dibeli? Berapa jumlah es yang dibeli? ". Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain misalnya dengan mengucapkan terimakasih kepada pembeli.

Model Pembelajaran Sentra

Model pembelajaran sentra merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya dilakukan di dalam "lingkaran" (*circle times*) dan sentra bermain (Mutiah, 2012:133).

Pendekatan sentra dan lingkaran merupakan pendekatan penyelenggaraan PAUD yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra main dan saat anak dalam lingkaran dengan menggunakan 4 jenis pijakan (*scaffolding*) untuk mendukung perkembangan anak, yaitu (1) pijakan lingkungan main; (2) pijakan sebelum main; (3) pijakan selama main; (4) pijakan setelah main (Depdiknas, 2007:6).

Asmawati (2008:38) mengemukakan sentra adalah pembelajaran terpadu yang terbaik. Sentra dapat membantu anak-anak mengembangkan seluruh kemampuannya secara bersamaan. Dalam sentra anak-anak belajar ketika mereka berpartisipasi aktif, mengamati, dan berinteraksi dengan anak lainnya.

Pembelajaran yang berpusat pada sentra dilakukan secara tuntas mulai awal kegiatan sampai akhir dan fokus oleh kelompok usia TK dalam satu sentra kegiatan. Setiap sentra mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis bermain yaitu bermain sensorimotor, bermain peran dan bermain konstruktif.

Sujiono & Sujiono (2010:81) mengemukakan beberapa macam-macam sentra yang dapat di terapkan di lembaga pendidikan anak usia dini diantaranya (1) sentra bermain peran (*play house centre*) (2) sentra persipan (*readiness centre*) (3) sentra seni (*art centre*) (4) sentra bahan alam (*messy play centre*) (5) sentra musik (*music centre*) (6) sentra balok (*block centre*) (7) sentra bermain peran kecil (*micro play centre*) (8) sentra memasak (*cooking centre*).

Model Pembelajaran Sentra Bahan Alam

Isbell (dalam Asmawati, 2008: 8.11) secara tradisional membagi sentra menjadi sentra rumah tangga, sentra balok, sentra seni, sentra pasir dan air, sentra perpustakaan, sentra music dan lagu, sentra menulis, sentra sains dan alam. Dalam perkembangannya yang lebih modern, para pendidik dapat mengaplikasikan sentra-sentra baru sesuai dengan kebutuhan anak usia dini, salah satunya ialah sentra pasar.

Model pembelajaran sentra bahan alam merupakan desain atau rancangan penciptaan situasi lingkungan pembelajaran yang berpusat di sentra main dan saat anak dalam lingkaran dengan menggunakan 4 jenis pijakan (*scaffolding*) untuk mendukung perkembangan anak, yaitu pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan selama main dan pijakan setelah main, dengan menggunakan alat dan bahan bain yang terdiri dari bahan kering misalnya botol, gelas, sendok, pasir, dan bahan air misalnya air, sirup, minyak, buah serta berbagai macam bahan dari alam.

Model pembelajaran sentra bahan alam melalui kegiatan menjadi penjual es buah akan terjadi proses melakukan transaksi barang atau jasa antara pembeli dan penjual dengan tujuan mengembangkan semua aspek perkembangan anak usia dini, mengeksplorasi kreativitas dan pengalaman fisik menggunakan panca inderanya, mengeksplorasi bahan-bahan alami, buatan, konsep matematika, sains sederhana, kemampuan berbicara sehingga dapat menstimulasi anak-anak untuk menciptakan, dan berfikir serta mengembangkan *multiple intlegency*.

Dalam sentra bahan alam ruang kelas dan lingkungan didesain seperti kedai es, pembelajaran dapat dilaksanakan di dalam maupun di luar kelas, menggunakan alat dan sumber belajar sesuai dengan yang ada di pasar, untuk menggambarkan total secara alamiah bagi anak. Froebel dan Montessori (dalam Bronso, 1995:3) mengemukakan pemikirannya bahwa bahan bermain sangat penting bahwa mereka mengembangkan peralatan mereka sendiri untuk mengajarkan konsep tertentu melalui bermain bermain adegan.

Alat atau sumber belajar yang digunakan dalam bermain merupakan benda-benda yang berada disekitar anak, mudah digunakan, menarik, merangsang rasa ingin tahu anak, mengembangkan kreativitas, tidak berbahaya bagi anak dan disesesuaikan dengan tema kegiatan. Dalam kegiatan menjadi penjual es buah anak akan menggunakan bahan-bahan alam, misalnya menggunakan air, santan, buah, gula, es dan berbagai peralatan lain misalnya gelas yang terbuat dari batok kelapa atau mangkuk buah semangka yang telah di ambil diambil daging buahnya. Kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan di sentra bahan alam juga memberikan kesempatan pada anak-anak untuk berpartisipasi secara individual, dalam tim atau kelompok kecil. Anak berpartisipasi dalam kegiatan sesuai dengan keinginannya sendiri.

Langkah-langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran Sentra Bahan Alam

Secara umum langkah – langkah pembelajaran di sentra bahan alam pasar dapat melalui langkah-langkah sebagai berikut:

a. Penataan Lingkungan Main
   1) Guru menyiapkan beberapa alat dan sumber belajar untuk bermain di sentra pasar, diantaranya: meja berukuran, 2x1 meter sebanyak 4 buah dan kursi sebanyak 8 buah. Selanjutnya menyiapkan bahan bermain diantaranya: potongan buah semangka, nanas, melon, gula cair, sirup yang terbuat dari air nanas, sirup leci, agar-agar yang telah di potong dadu, susu, air putih, es tube. Sedangkan alatnya: 10 mangkuk batok kelapa, 10 glas plastik, manguk tempat buah, sendok, teko air berukuran sedang, botol plastik sirup, tremos es berukuran sedang.
   2) Semua alat dan bahan es buah di letakkan di atas meja yang disiapkan, kursi diletakkan dua untuk penjual dan sisanya untuk kursi tunggu pembeli.

b. Penyambutan Anak
   1) Guru menyambut anak
   2) Anak bermain bebas sambil menunggu kehadiran teman yang lain.

c. Main Pembuka (Pengalaman Gerak Kasar) (±15 menit)

   Anak dan guru berada di halaman bermain, bergandengan tangan membentuk lingkran besar, guru menyebutkan kegiatan pembuka yaitu membawa nampan berisi gelas berisi air melewati garis lurus dengan diiringi musik.

d. Transisi (±10 menit)
   1) Setelah bermain anak diberi kesempatan untuk cuci tangan, cuci muka,cuci kaki, maupun buang air kecil di kamar mandi.
   2) Sambil menunggu anak minum atau ke kamar kecil, masing-masing siap ditempat bermain yang sudah disiapkan untuk kelompoknya masing-masing.

e. Kegiatan inti di masing-masing kelompok
   1) Pijakan Pengalaman Sebelum Bermain (15 menit)
      a) Anak duduk melingkar, memberi salam, dan menanyakan kabar anak-anak.
      b) Anak-anak untuk memperhatikan siapa saja yang tidak hadir (mempresensi).
      c) Berdo'a bersama
      d) Guru menyampaikan tema hari ini yaitu macam-macam pedagang salah satunya ialah pedagang es buah yang sering dijumpai anak-anak.
      e) Anak bercerita tentang pengalaman membeli es

f) Bernyanyi lagu "Pedagang es"
g) Guru bercerita tentang berbagai aktiivitas yang dilakukan di pedagang es buah, misalnya menyiapkan dagangannya, menjual es dan melayani pembeli.
h) Guru mengenalkan tempat dan semua alat main yang sudah dipersiapkan di sentra bahan alam
i) Tanya jawab tentang aturan bermain menjadi pedagang es buah.
j) Anak dipersilahkan bermain dengan tertib.

2) Pijakan Pengalaman Selama Bermain (60 menit)
a) Anak melakukan kegiatan sebagai penjual dan pembeli es buah sesuai aturan permainan yang telah disepakati bersama
b) Anak melakukan beberapa kegiatan yang lain misalnya mencetak buah semangka dengan alat cetakan dan menyerut buah.
c) Guru berkeliling diantara anak-anak yang sedang bermain disentra bahan alam
d) Guru memberikan dukungan berupa pernyataan positif tentang pekerjaan yang dilakukan anak
e) Memancing dengan pertanyaan terbuka untuk memperluas cara main anak misalnya
f) Guru memberikan bantuan pada anak yang membutuhkan
g) Guru mendorong anak untuk mencoba dengan cara yang lain, misalnya cara membuat es buah sesuai dengan cara dan seleranya sendiri.
h) Mencatat yang dilakukan anak (jenis main, tahap perkembangan, tahap sosial)
i) Bila waktu kurang lima menit, memberitahukan kepada anak-anak untuk bersiap-siap menyelesaikan kegiatan.

3) Pijakan Pengalaman Setelah Main (30 menit)
a) Bila waktu main habis, guru memberitahukan saatnya membereskan mainan dengan melibatkan anak-anak.
b) Saat membereskan, pendidik menyiapkan tempat yang berbeda untuk setiap jenis alat, sehingga anak dapat mengelompokkan alat main sesuai dengan tempatnya.
c) Anak-anak diminta duduk melingkar bersama pendidik
d) Setelah semua anak duduk dalam lingkaran, pendidik menanyakan pada setiap anak kegiatan main yang tadi dilakukannya.

4) Makan bekal bersama (15 menit)
a) Anak mencuci tangan, berdo'a sebelum makan dan makan bersama
b) Anak membantu untuk membereskan bekas makanan dan membuang bungkus makanan ke tempat sampah.

5) Pijakan Akhir (15 menit)
a) Anak berkumpul membentuk lingkaran, bernyanyi lagu "Pedagang es"
b) Tepuk Es
c) Bercakap-cakap tentang kegiatan menjadi pedagang es buah yang telah dilakukan hari ini
d) Pendidik memperlihatkan es buah buatan anak-anak dan memberikan pujian.
e) Pendidik menyampaikan rencana kegiatan hari esok, dan menganjurkan anak untuk bermain yang sama dirumah masing masing.
f) Pendidik Meminta anak yang sudah besar secara bergiliran untuk memimpin do'a penutup.
g) Pulang dengan tertib.

Implementasi model pembelajaran sentra bahan alam sebagai upaya meningkatkan kemampuan sains dan berbicara anak dapat diterapkan sesuai dengan tema dan sub tema yang ada dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran dalam kegiatan aktif dan interaktif, serta memanfaatkan lingkungan alam sekitar sebagai media sumber belajar.

PENUTUP

Simpulan

Kemampuan sains dan berbicara bagi anak usia dini dapat distimulasi dalam model pembelajaran sentra. Berbagai macam sentra dapat menstimulasi kedua kemampuan ini, namun diduga paling sesuai dengan karakteristik sains ialah sentra bahan alam dalam kegiatan menjadi penjual dan pembeli es buah. Selain dapat memberikan kesempatan anak mengeksplorasi lingkungan dan berbagai bahan alam di sekitarnya, dapat juga memberikan kesempatan anak bermain aktif dan terlibat interaksi, berkomunikasi dengan anak yang lainnya sehingga kemampuan berbicara anak semakin berkembang.

Implementasi model pembelajaran sentra bahan alam dalam upaya meningkatkan kemampuan sains dan berbicara anak yang didukung dengan berbagai teori dan pendapat ahli pedidikan anak usia dini, semakin menguatkan bahwa dengan anak melakukan kegiatan di sentra bahan alam, dapat mengajak anak bermain aktif menjadi penjual yang melayani pembeli sehingga akan terjadi interaksi, komunikasi, dialog antara penjual dan pembeli serta anak aktif dalam kegiatan bermain sains sederhana, misalnya : mencoba mengamati proses mencairnya benda padat (es *tube*) menjadi cair, anak membuat berbagai macam es yang akan dijual minuman yang dikombinasikan dengan berbagai rasa sirup buah, mengamati campuran warna yang dihasilkan, anak dapat mencetak buah dengan alat cetak, menggunakan semua alat indranya untuk membau, merasakan daging buanya, melihat warnanya, dan merasakan teksturnya.

Saran

Berdasarkan kajian penelitian ini dapat disarankan; 1) implementasi model pembelajaran sentra bahan alam harus dilaksanakan dengan kegiatan yang menantang bagi anak dan mengajak anak berperan aktif, sehingga anak akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran sains dan perkembangan berbicara dapat terstimulasi dengan baik; 2) implementasi model pembelajaran sentra bahan alam juga disarankan harus sesuai dengan karakteristik anak, memberikan kesempatan pada anak untuk mengkonstruksikan pemikirannya dengna menggunakan semua indra yang dimilikinya.

DAFTAR PUSTAKA

Asmawati, Luluk. 2008. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka

Barbara, & James. 2009. *Language and Literacy Development What Educators Need to know*. London: Guilford Press.

Bronson, Martha B. 1995. *The Right Stuff for Childern Birth to 8 Selecting Play Materials to Support Development*. Washington, DC: National Association for the Edcation.

Depdiknas. 2007. *Pedoman Penerapan Pendekatan "Beyond Centers And Circle Time (BCCT)" (Pendekatan Sentra dan Saat Lingkaran) Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Direktorat Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Nonformal.

Dhieni, Nurbiana. 2013. *Metode Pengembangan Bahasa.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Maria, Rosa Planas. 1995. The Process of Children's Ability to Ask Questions from an Interactive Perspective. Pragmatics 5:1.33-44. (http://elanguage.net/journals/pragmatics/article/viewFile/201/140 diakses 17 Oktober 2014).

Morrison, George S. 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)* Jakarta: Indeks.

Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sujiono, Yuliani Nurani dan Sujiono, Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak.* Jakarta: Indeks.

Sutama, I Wayan dan Budhojo, Kentar. 2010. *Modul Pengembangan Materi Umum Model Pembeljaran PAUD*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Sutama, I Wayan dkk. 2010. *Bidang Pengembangan di Taman-Kanak-kanak*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

Yulianti, Dwi. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Indeks.

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK KELOMPOK A DI TAMAN KANAK-KANAK

Anggar Widhi Lestari
Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya
Email : anggarpaud@gmail.com

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan kognitif dan sosial emosional anak kelompok A di taman kanak-kanak. Melalui kegiatan bermain peran bertema pedagang buah di sentra pasar. Hasil dan simpulan pembahasan menunjukkan bahwa pengalaman belajar anak lebih banyak di dapat dengan cara bermain, melakukan percobaan dengan objek nyata, dan melalui pengalaman konkret. Anak memunyai kesempatan untuk mengkreasi dan memanipulasi objek atau ide dalam memperoleh pengetahuannya melalui panca inderanya. Metode bermain peran di sentra pasar dapat dikembangkan secara natural dengan berbagai kegiatan yang ada disekitar lingkungan anak khususnya mengenai bermain peran pedagang buah. Hal ini merupakan salah satu cara agar anak dapat belajar bukan hanya mengenal diri sendiri, tetapi dapat mengenal dan memerankan orang lain agar anak bisa melakukan sosialisasi dengan temannya, serta dapat membiasakan anak agar anak dapat berkomunikasi dengan orang lain dalam masyarakat luas dan tidak hanya mengenal dan berkomunikasi dengan orang sekitar saja

Kata Kunci: *Kognitif dan Sosial Emosional*, *Metode Bermain Peran*

Abstract

This article aims to determine the effect of the method of playing the role of cognitive and socio-emotional development of children in group A in kindergarten. Through themed role-playing activities in the fruit merchant market centers. Results and conclusions discussion shows that the children's learning experience more in the can by playing, experimenting with real objects, and through concrete experience. Memunyai child the opportunity to create and manipulate objects or ideas in acquiring knowledge through the senses. Methods play a role in market centers can be developed naturally with various activities that exist around the child's environment, especially about playing the role of fruit merchant. This is one way for children to learn not only know yourself, but can recognize and play other people so that children can socialize with friends, and be able to familiarize the child so that the child can communicate with others in the community at large and not only recognize and communicate with people around the course

Key Words: *Cognitive and Emotional Social*, *Role Playing Method*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan kognitif (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Bermain adalah salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan, dan media yang menarik, permaianan dapat diikuti anak

secara menyenangkan. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi (penjajakan), menemukan, dan memanfaatkan benda-benda disekitarnya.

Proses pembelajaran di TK hendaknya diselenggarakan secara menyenangkan, inspiratif, menantang, memotivasi anak untuk berpartisipasi aktif member kesempatan untuk berkreasi dan kemandirian sesuai dengan tahap perkembangan fisik dan psikis anak, oleh karena itu upaya meningkatkan interaksi sosial emosional anak sangat penting. Pendidikan merupakan suatu proses sosial yang tidak dapat terjadi tanpa interaksi antar pribadi. Belajar merupakan proses pribadi dan juga proses sosial ketika anak berhubungan dengan anak lainnya yang membangun pengertian dan pengetahuan bersama. Sebagai salah satu upaya mengembangkan kemampuan kognitif dan sosial emosional anak TK, guru dapat menggunakan metode bermain peran diharapkan dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak dengan menggunakan strategi, materi dan media yang menarik sehingga mudah diikuti oleh anak, karena dengan bermain peran anak akan memiliki kesempatan menjadi pribadi yang lain dari dirinya, maupun tokoh yang diinginkan.

Metode bermain peran merupakan pembelajaran yang menyenangkan. Menurut buku Metodik di Taman Kanak-kanak (Depdiknas, 2004:2) pengertian metode bermain peran adalah metode yang dilakukan dengan cara memperagakan suatu kegiatan ecara singkat dan tekanan utama pada karakter dan sifat orang. Anak mengalami secara nyata bagaimana berinteraksi dengan dunia. Hal ini akan membentuk pengertian anak terhadap lingkungan. Anak-anak haruslah berpartisipasi aktif dalam dunia dan berbagai lingkungan.

Dilihat dari jenisnya bermain peran terdiri dari bermain peran makro dan bermain peran mikro. Bermain peran makro adalah bermain yang sifatnya kerja sama lebih dari 2 orang bahkan lebih khususnya untuk anak usia taman kanak-kanak, sedangkan bermain mikro adalah awal bermain kerja sama yang dilakukan hanya 2 orang saja bahkan sendiri. Perbedaan konsep antara bermain peran makro dan bermain peran mikro akan memberikan perbedaan tingkat cara perpikir (kognitif) dan keterampilan sosial emosional pada anak.

Model pembelajaran sentra merupakan salah satu model *trend* terbaru di Indonesia dibandingkan dengan model pembelajaran klasikal, kelompok maupun area. Adapun alasan pendidikan anak usia dini menggunakan model pembelajaran sentra karena:

Pertama, nilai bermain. Bagi anak usia dini bermain merupakan komponen penting dan berpengaruh pada kualitas suatu program. Bermain adalah pekerjaan anak-anak dan anak-anak selalu ingin bermain.

Kedua, pusat minat atau pusat kegiatan. Dalam sentra, anak-anak dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya secara optimal. Anak-anak dapat beraktivitas dengan arahan guru dan atau dengan keinginan sendiri. Anak diberi kesempatan berinteraksi dengan anak-anak lainnya, lalu belajar secara individual atau berpasangan (Asmawati dkk, 2008:34)

Ketiga, sentra adalah pembelajaran terpadu. Sentra adalah pembelajaran terpadu yang terbaik. Sentra dapat membantu anak-anak mengembangkan seluruh kemampuannya secara bersamaan. Dalam satu metode belajar, anak-anak dapat mengembangkan aspek bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosionalnya dalam satu kesempatan (Asmawati dkk, 2008:38)

Menurut Asmawati (2008:18) secara tradisional sentra-sentra yang biasanya diselenggarakan antara lain sentra keimanan dan ketaqwaan (agama), sentra persiapan, sentra bahan alam, sentra main peran, sentra sains, sentra pembangunan, sentra seni, sentra rumah tangga, sentra balok, sentra pasir dan air, sentra perpustakaan, sentra musik dan lagu. Secara modern dapat dikembangkan sentra mal, sentra pasar tradisional, sentra restoran, sentra peduli lingkungan, sentra pesta, sentra pantai dan sentra pom bensin.

Dari macam-macam sentra yang telah disebutkan, peneliti hanya membutuhkan pada salah satu sentra, yaitu sentra pasar yang merupakan kegiatan yang dapat diperankan oleh anak berdasarkan pengalaman yang didapat dalam lingkungan sekitar anak.

Metode bermain peran di sentra pasar dapat dikembangkan secara natural dengan berbagai kegiatan yang ada disekitar

lingkungan anak khususnya mengenai bermain peran pedagang buah. Hal ini merupakan salah satu cara agar anak dapat belajar bukan hanya mengenal diri sendiri, tetapi dapat mengenal dan memerankan orang lain agar anak bisa melakukan sosialisasi dengan temannya, serta dapat membiasakan anak agar anak dapat berkomunikasi dengan orang lain yang sudah masuk dalam masyarakat luas dan tidak hanya mengenal dan berkomunikasi dengan orang sekitar saja. Dengan bermain peran pedagang buah di sentra pasar banyak manfaat yang diberikan kepada anak. Selain dapat bersosialisasi dengan orang lain anak juga dapat mengekspresikan perasaan anak dan membangun perkembangan kognitif anak untuk menjadi terampil dan kreatif khususnya melalui bermain peran pedagang buah disentra pasar. Anak juga dapat terlibat dengan permasalahan yang timbul ketika anak bermain peran.

PEMBAHASAN

A. Metode Bermain Peran

1.Penegertian Metode Bermain Peran

Pengertian metode bermain peran diungkapkan oleh beberapa tokoh di antaranya Shim (2007) mengemukakan:

> *"Pretend play is generally defined in the research literature as an activity that involves role play, object substitution, and imaginary situations."*

Dengan maksud, bermain pura-pura adalah aktivitas yang bersangkutan dengan bermain peran, objek pengganti, dan situasi imajiner yang biasannya didefinisikan dalam kajian pustaka riset. Bermain peran dikenal juga dengan sebutan bermain pura-pura, khayalan, fantasi, *make believe*, atau simbolik. Menurut Piaget, awal main peran dapat menjadi bukti perilaku anak. Ia menyatakan bahwa bermain peran ditandai oleh penerapan cerita pada objek dan mengulang perilaku menyenangkan yang diingatnya.

Menurut Moeslichatoen (2004:38) bermain pura-pura adalah bermain yang menggunakan daya khayal yaitu dengan memakai bahasa berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan. Bentuk kegiatan bermain pura-pura merupakan cermin budaya masyarakat di sekitarnya dalam kehidupan sehari-hari. Segala sesuatu yang dilihat dan di dengar akan terulang dalam kegiatan bermain pura-pura tersebut.

2. Tujuan Metode Bermain Peran

Metode peran ini bertujuan antara lain ;a) Mendorong motivasi dan inat anak terhadap sesuatu, b) Melatih sejumlah keterampilan (sosial dan bahasa), c) Memberikan Kesempatan Untuk Menerapkan Pengetahuan Anak (Kognitif), d) Melatih Mempertajam Seluruh Komponen Afektif (Nilai Agama Moral dan Sosial Emosional), e) Menciptakan Suasana Belajar Secara Aktif

3. Jenis-Jenis Bermain Peran

Jenis metode bermain peran dibagi menjadi 2 jenis yaitu bermain peran makro dan bermain peran mikro. Bermain peran makro yaitu dimana anak dapat memerankan sebuah peran yang mereka inginkan dengan memakai peralatan yang bisa digunakan oleh tokoh pada kenyataan sedangkan bermain peran mikro yaitu anak memainkan peran melalui alat bermain atau benda yang berukuran kecil atau mini (boneka orang atau binatang, rumah boneka, dll) dimana main peran kecil ini anak bertindak sebagai dalang yang merupakan penggerak yang menghidupkan alat main tersebut untuk memainkan suatu adegan, peran-peran dalam skenario main peran

4. AlatPermainan dalam Bermain Peran

Menurut Montalulu (2008:519) alat-alat yang digunakan di sentra pasar dalam bermain peran antara lain perabot dapur, lemari, meja kusi, timbangan, boneka, kostum pedagang atau profesi, dan lain-lain, celemek, tas, topi, helm, sarung tangan, setrika, sepatu, sandal, alat *make up* mainan, telpon, vas, keranjang, tempat buah dan sayur, bunga, ember, cermin genggam, taplak meja ukuran sedang, berbagai majalah, kalender, gambar/poster, boneka tangan/jari, perlatan tulis, kalkultor. Alat-alat mainan yang dapat digunakan dalam bermain peran menurut buku Bermain

5. Manfaat Metode Bermain Peran

Menurut Fieldman (dalam Gunarti dkk, 2010:10:10) mengungkapkan :

> *"in the dramatic play area children have an opportunity to role play real life situations release emotions practice language, develop social skill, express themselves creativety."*

Fieldmen berpendapat bahwa di dalam area drama anak memiliki kesempatan untuk bermain peran dalam situasi kehidupan yang sebenarnya, melepaskan emosi, mempraktikkan kemampuan berbahasa membangun keterampilan sosial dan mengekspresikan diri dengan kreatif.

ditinjau dari tujuan pendidikan, melalui bermain peran diharapkan anak dapat:

a. Mengeksplorasi perasaan-perasaan
b. Memperoleh wawasan
c. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi
d. Mengembangkan kreativitas dengan membuat jalan cerita atas inisiatif anak.
e. Melatih daya tangkap
f. Melatih daya konsentrasi
g. Melatih membuat kesimpulan
h. Membantu perkembangan kognitif
i. Membantu perkembangan fantasi
j. Menciptakan suasana yang menyenangkan
k. Mencapai kemampuan komunikasi secara spontan/berbicara lancar
l. Membangun pemikiran yang analisis dan kritis
m. Membangun sikap yang positif dalam diri anak
n. Menumbuhkan aspek afektif melalui penghayatan isi cerita
o. Untuk membawa situasi yang sebenarnya ke dalam bentuk simulasi miniature kehidupan
p. Untuk membuat variasi yang menarik dalam kegiatan pengembangan

Pendapat mengenai manfaat bermain peran dapat disimpulkan bahwa bermain peran bukan kegiatan yang sia-sia karena bermain peram memiliki banyak manfaat untuk membantu anak mempratikkan peran dalam kehidupan yang sebenarnya, melatih perkembangan bahasa, kognitif dan sosial emosional anak melalui kegiatan bermain.

B. Pembelajaran Sentra

1. Pengertian tentang Sentra

Pembelajaran berbasis sentra, pendidik menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong anak membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan diterapkannya pendekatan sentra ini, anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan "alamiah" dan belajar akan lebih bermakna jika anak "mengalami" apa yang sedang dipelajari bukan sekedar mengetahui. Dengan kata lain,

" *students learns best by actively constructing their own understanding*" (cara belajar terbaik adalah anak mengkonstruksi sendiri pengalamannya).

Landasan filosofi dalam sentra adalah "Konstruktivisme", yakni filosofi belajar yang menekankan bahwa belajar tidak sekedar menghafal. Anak harus mengkonstruksikan pengetahuan di benak mereka sendiri. Bahwa pengetahuan tidak dapat dipisahkan menjadi fakta-fakta yang terpisah namun mencerminkan keterampilan yang dapat diterapkan.

Pendekatan Sentra di laksanakan dalam penyelenggaraan PAUD yang berfokus pada anak yang pada proses pembelajarannya yang berpusat di sentra main dengan menggunakan 4 jenis pijakan (*scaffolding*) untuk mendukung perkembangan anak. Pijakan adalah dukungan yang berubah-ubah yang disesuaikan dengan perkembangan yang dicapai anak yang diberikan sebagai pijakan untuk mencapai perkembangan yang lebih tinggi.

2. Pengertian Sentra Pasar

Sentra pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran yang metode bermain sambil belajar yang dirancang untuk mengembangkan seluruh potensi anak. Pusat pembelajaran yang efektif memungkinkan anak menciptakan makna dan pemahaman akan sebuah subjek pembelajaran. Sentra pasar adalah pusat kegiatan pembelajaran dengan metode bermain sambil belajar yang dirancang untuk mengembangkan seluruh potensi anak. Setiap sentra memiliki tujuan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Sentra pasar memberikan sarana yang luar biasa untuk anak melakukan segala sesuatunya secara berbeda. Dalam sebuah sentra pasar yang diisi dengan beragam jenis pedagang sayuran, buah-buahan, jajanan tradisional, pakaian dan lain sebagainya, dapat menjadikan kegiatan yang memiliki makna belajar untuk anak usia dini. Anak dapat bermain layaknya penjual dan pembeli di pasar

dengan beragai kegiatan seperti cara melayani pembeli, menghitung jumlah barang, tawar menawar barang, dan anak dapat memilih sendiri buah dan sayur secara nyata hingga dapat mengelompokkan kedalam jenisnya. Kegiatan pada sentra pasar akan memliki banyak manfaat dan pengalaman tersendiri untuk anak khususnya dilingkungan sekitarnya.

3. Penerapan Sentra di dalam Kelas

Dalam pendekatan berbasis Sentra ini, anak diberi kesempatan untuk bermain secara aktif dan kreatif di sentra-sentra pembelajaran yang tersedia guna mengembangkan dirinya seoptimal mungkin sesuai dengan potensi dan minat masing-masing. Dengan kata lain, pendekatan ini juga memperlihatkan kepada semua orang akan pentingnya bermain sensorimotor, bermain peran, dan bermain pembangunan sampai munculnya keaksaraan. Sehingga para pendidik PAUD, pengelola dan tenaga kependidikan lainnya serta para orang tua dapat mempelajari dan mencoba menerapkan pendekatan sentra tersebut untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan, mengasyikkan dan mencerdaskan.

Dalam pelaksanaannya, pendekatan ini tidak memerlukan peralatan yang rumit dan banyak, tidak juga APE (Alat Permainan Edukatif) yang mahal. Semua bisa disesuaikan dengan situasi dan kondisi setempat sesuai lingkungan dimana anak tersebut berada, dengan benda-benda yang biasa mereka lihat. Sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan pendekatan ini bisa dilaksanakan oleh PAUD di manapun dan di kalangan apapun bahkan sampai di kalangan menengah ke bawah yang memerlukan pendidikan yang tidak mahal namun tetap berkualitas.

C.Konsep Perkembangan Kognitif Anak

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. (Sujiono, 2010:1.3-1.4)

Menurut Pandangan Piaget (dalam Sujiono, 2009:119) Inteligensi anak berkembang melalui suatu proses *active learning*. Para pendidik terlibat secara aktif dalam kegiatan yang dapat mengoptimalkan penggunaan seluruh panca indera anak. anak usia dini belajar melalui *active learning*, metode yang digunakan adalah memberikan pertanyaan kepada anak dan membiakan berpikir/bertanya pada diri sendiri, sehingga hasil belajar yang didapat merupakan hasil konstruksi dari anak tersebut. Karaena pada dasarnya anak memiliki kemampuan untuk membangun dan mengkreasi pengetahuan sendiri, sehingga sangat penting bagi anak untuk terlibat langsung dalam proses belajar. Piaget juga menjelaskan bahwa pengalaman belajar anak lebih banyak di dapat dengan cara bermain, melakukan percobaan dengan objek nyata, dan melalui pengalaman konkret. Anak memunyai kesempatan untuk mengkreasi dan memanipulasi objek atau ide dalam memperoleh pengetahuannya melalui 3 hal antara lain:

a. Melalui interaksi sosial, anak mengetahui informasi pengetahuan ketika anak meneliti atau melihat sesuatu, anak tersebut akan tahu tentang objek jika diberitahu oleh orang dewasa.
b. Melalui pengetahuan fisik, yaitu menegetahui sifat fisik suatu benda. Penegetahuan ini diperoleh dengan mejelajah dunia yang bersifat fisik, melalui kegiatan tersebut anak belajar tentang sifat bulat, pannjang, pendek, besar, kecil, kasar, halus. Konsep tersebut didapat dari pemahaman terhadap lingkungan dimana anak berinteraksi langsung
c. Melalui logika matematika, meluputi pengertian tentang angka, seri, klasifikasi waktu, ruang, dan konversi.

Di dalam teori *active learning*, pendidikan hendaknya mengarahkan anak untuk menjadi pembelajar yang aktif. Untuk itu, pendidikan harus dirancang secara kreatif. Anak-anak akan terbiasa belajar dan mempelajari berbagai aspek pengetahuan. Keterampilan dan kemampuan melalui berbagai aktivitas mengamati, mencari, menemukan, mendiskusikan, menyimpulkan dan mengemukakan sendiri berbagai hal yang ditemukan di lingkungan sekitar.

Tabel 1 I
Indikator Metode Bermain Peran Dalam Perkembangan Kognitif

Variabel	Tingkat Pencapaian	Indikator	Kegiatan

	Perkembangan		
Kognitif	Mengklarifikasi benda berdasarkan bentuk, warna, atau ukuran	1.Menunjuk sebanyak-banyakanya benda menurut ciri-ciri tertentu	1. Anak dapat membedakan besar dan kecil pada buah 2. Anak dapat membedakan warna pada buah
	Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan dengan dua versi	1.Menunjuk benda ke dalam kelompok yang sama 2.Mengelompokkan benda yang sama	3. Anak dapat menunjuk dan mengelompokkan benda yang sama ke dalam masing-masing keranjang buah
	Mengetahui Konsep banyak dan sedikit	3.Mengenal kasar-halus, berat-ringan	4. Anak dapat membedakan kasar-halus pada buah 5. Anak dapat menghitung jumlah barang yang dibeli (Kg)
	Mengenal Konsep Bilangan	5. menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10	6. Anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-10

D.Konsep Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan sosial adalah tingkat jalinan interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orang tua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat secara luas. Sementara perkembangan emosional adalah luapan perasaan ketika anak berinteraksi dengan orang lain. Dengan demikian, perkembangan sosial emosional dalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. (Suyadi 2009:108)

Berdasarkan pengertian diatas, dapat dipahami bahwa perkembangan sosial emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan kata lain, membahas emosi harus bersinggungan dengan perkembangan sosial anak. demikian pula sebaliknya, membahas perkembangan sosial harus melibatkan emosional. Sebab, keduanya terintegrasi dalam bingkai kejiwaan yang utuh.

Menurut Lewrence, E. Shapiro (Suyadi, 2009:109) emosi adalah kondisi kejiwaan manusia. Karena sifatnya psikis atau kejiwaan, maka emosi hanya dapat dikaji melalui letupan-letupan emosional atau gejala-gejala dan fenomena-fenomena, seperti kondisi sedih atau gembira.

Daniel Goleman (2007:570 mendefinisikan bahwa kecerdasan emosional yaitu kecerdasan untuk memahami, merasakan,memahami makhluk lain di luar dirinya sehinggan dapat menimbulkan rasa empati, cinta, motivasi dan kemampuan untuk menanggapi kesedihan dan kegembiraan secara tepat.

Perkembangan emosi anak berhubungan dengan seluruh aspek perkembangan dalam diri anak. Setiap anak akan mempunyai emosi rasa senang, marah, jengkel, dan sedih dalam menghadapi lingkungannya sehari-hari. Pada tahapan ini, emosi anak usia dini lebih rinci, bernuansa atau disebut terdiferensiasi. Kesadaran kognitifnya yang telah meningkat memungkinkan pemahaman terhadap lingkungan berbeda dari tahapan emula. Selain itu, iamjinasi atau daya khayal sudah mulai berkurang.

Hal inilah yang memengaruhi berkembangnya wawasan sosial anak. Untuk itu anak-anak perlu dibantu dalam menjalin hubungan dengan lingkungannya agar mereka dapat menyesuaikan diri secara emosional, menemukan kepuasan dalam dirinya,sehat secara mental dan fisik.

Tabel 2

Indikator Metode Bermain PeranPedagang dalam

Perkembangan Sosial Emosional anak

Variabel	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Kegiatan
Sosial Emosional	1.Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan	1. Mampu memilih kegiatan sendiri 2.Melaksanakan tugas yang diberikan sampai selesai	1. Anak bermain peran sesuai dengan peran yang dipilihnya 2. Anak melaksanakan tugas yang diberikan sampai selesai
	2.Mau berbagi dan membantu teman	3.Mau berbagi dengan teman 4.Dapat bekerjasama dalam menyelesaikan tugas	3. Anak dapat berbagi mainan sesuai dengan peran yang dimainnkannya 4. Anak bekerjasama dengan teman saat bermain

PEN**UTUP**

Simpulan

Berdasarkan hasil uraian diatas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran merupakan pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu tujuan dari bermain peran yaitu meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial emosional anak melalui bermain peran pedagang buah di sentra pasar.

Dilihat dari jenisnya bermain peran terdiri dari bermain peran makro dan bermain peran mikro. Bermain peran makro adalah bermain yang sifatnya kerja sama lebih dari 2 orang atau lebih khususnya untuk anak usia taman kanak-kanak, sedangkan bermain mikro adalah awal bermain kerja sama yang dilakukan hanya 2 orang saja bahkan sendiri. Perbedaan konsep antara bermain peran makro dam bermain peran mikro akan memberikan perbedaan tingkat keterampilan terhadap perkembangan kognitif dan sosial emosional anak dan melalui bermain peran di sentra pasar dapat memberikan sarana yang luar biasa untuk anak melakukan segala sesuatunya secara berbeda. dapat menjadikan kegiatan yang memiliki makna belajar untuk anak usia dini. Anak dapat bermain layaknya penjual dan pembeli di pasar dengan berabagai kegiatan seperti cara melayani pembeli, menghitung jumlah barang, tawar menawar barang, dan anak dapat memilih sendiri buah dan sayur secara nyata hingga dapat mengelompokkan kedalam jenisnya

Kegiatan pada sentra pasar akan memliki banyak manfaat dan pengalaman tersendiri untuk anak khususnya dilingkungan sekitarnya

Saran

1. Guru dapat mengenalkan berbagai macam peran dan karakter kepada anak serta mengenalkan pesan apa saja yang terkandung dalam setiap peristiwa, sehingga anak dapat belajar memahami orang lain.
2. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan interaksi sosial emosional anak, dapat sesering mungkin menggunakan metode bermain peran, karena pada hampir setiap pembelajaran dapat digunakan indikator bermain peran dalam perkembangan kognitif dan sosial emosional yang terdapat dalam permendiknas no 58 tahun 2009

PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

ANIK INDRAMAWAN
Program Studi: PGRA
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas : Institut Agama Islam Pangeran Diponegoro Nganjuk
Email : indramawana@yahoo.co.id
NOOR HAFIDHOH
Program Studi: PGRA
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas : Institut Agama Islam Pangeran Diponegoro Nganjuk
Email : noorhafidhoh@gmail.com

Key words: learning, islamic education, and early chilhood education

ABSTRAK

Pendidikan agama islam sangat penting untuk dimasukkan pada pembelajaran pendidikan anak usia dini atau pengajaran pendidikan agama islam perlu dibekalkan kepada anak-anak sejak dini dalam rangka menyiapkan generasi masa depan yang siap memasuki era globalisasi dengan penuh semangat dan berakhlak mulia. Pengajaran agama islam yang dimaksud disini meliputi belajar Alqur'an, beribadah, bernyanyi, dan berakhlak islami. Anak di usia emas ini memiliki kemampuan dalam memahami banyak hal serta meniru dengan mudah. Namun demikian kita tahu bahwa masih terdapat tempat pendidikan anak usia dini yang belum maksimal memasukkan pendidikan agama islam dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini sehingga sampai dewasa mereka belum bisa membaca/menulis Alquran bahkan akhlaknya masih belum mencerminkan pribadi muslim yang baik. Taman kanak-kanak B Banaran Kulon Nganjuk merupakan salah satu taman pendidikan yang memasukkan pembelajaran pendidikan islam dalam kegiatan sehari-harinya oleh karena itu dalam penelitian ini kami berfokus pada bagaimana pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama islam di Taman Kanak-kanak Pertiwi Banaran Kulon serta apa saja faktor yang menjadi pendukung dan penghambat proses pembelajaran agama islam di TK Pertiwi Banaran Kulon. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama islam di TK B Banaran Kulon dan faktor yang berpengaruh di dalamnya. Dalam penelitian deskriptif kualitatif ini penulis mengumpulkan data dari hasil observasi, interview, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran agama islam berjalan dengan baik, yakni guru mengajari anak-anak bagaimana menulis dan membaca Alqur'an dengan benar. Guru membantu anak-anak menghafal surat-surat pendek dengan sabar dan mengulang-ulang bacaannya jika anak masih sulit untuk menghafal. Dalam hal beribadah guru mengajari dan membimbing mereka cara berwudlu dan beribadah dengan benar. Guru juga mengajari anak-anak beryanyi lagu islami untuk memberikan rasa senang dan motivasi belajar yang bisa dipetik hikmahnya. Pembelajaran akhlak diberikan di dalam dan di luar kelas melalui pembiasaan sehari-hari agar mereka senantiasa menjalankannya meskipun tanpa disuruh/diperhatikan oleh orang lain.

Kata kunci: pembelajaran, pendidikan agama islam, pendidikan anak usia dini

ABSTRACT

It is important to include islamic education in early childhood education. It prepares the children or the next generation ready to face the globalisation era with good behaviour. The learning of Islamic education here means writing and reading Alqur'an, praying, singing, and having good behaviour. Children in the gold age are easy to receive or imitate what they are looking and listening. However, some kindergarten school don't include islamic education well. From this problem the writers try to make a research to know how is the implementing of islamic education in TK B (kindergarten school) Banaran Kulon. Beside, to know the factors that influence during the learning process. The study is descriptive qualitative research. The data are gathered from observation, interviews, and documentations. The results show that the implementation of islamic education learning in TK B Banaran kulon Nganjuk can be run well. The teacher teachs the children to read and write Alquran. To make the learning proses become more interesting, the teacher gives them islamic songs. Islamics

songs are not only giving motivation but also increase their knowledge of religion. The teacher teachs good behaviour through daily activities.

Key words: learning, islamic education, and early chilhood education

Pendahuluan

Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, sekolah, dan masyarakat, bahkan menjadi tanggung jawab seluruh bangsa Indonesia. Karena dengan adanya pendidikan maka seseorang akan mempunyai pengetahuan atau wawasan dan informasi yang luas serta bermanfaat. Pendidikan di mulai sejak anak usia dini atau sejak lahir karena pendidikan usia dini pada dasarnya berpusat pada kebutuhan anak, yaitu pendidikan yang berdasarkan pada minat, kebutuhan, dan kemampuan sang anak, oleh karena itu, peran pendidik sangatlah penting. Dan pendidik harus mampu memfasilitasi anak dengan materi yang beragam.

Berdasarkan UUSPN (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional) pengertian pendidikan anak usia dini adalah "suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut" (UUSPN, 2003:4). Pendidikan anak merupakan modal besar untuk mewujudkan cita-cita bangsa kelak. Berhasil atau tidaknya langkah yang sudah kita rintis ini sangat bergantung pada generasi penerus kita nanti. Oleh karena itu kita seharusnya sedapat mungkin mengupayakan agar si penerus ini tumbuh dan berkembang seoptimal mungkin, sehingga mereka kelak akan mampu mewujudkan apa yang diinginkan bangsa dengan tepat bahkan lebih dari apa yang kita harapkan, dan karena itulah anak sejak kecil sudah harus diberikan pendidikan (Iwan, 2001:1).

Pendidikan agama islam perlu diberikan pada anak sejak dini sebab ajaran-ajaran Islam sangat penting karena memberikan dasar-dasar konsep pendidikan dan pembinaan anak. Jika anak sejak dini telah mendapatkan pendidikan Islam insya Allah ia akan tumbuh menjadi insan yang mencintai Allah dan Rasul-Nya serta berbakti kepada orang tuanya, dan berguna bagi orang-orang disekitarnya. Karena itulah pentingnya pendidikan pada anak usia dini ditanamkan agar anak ketika besar dapat mengembangkan nilai-nilai ajaran Islam dengan baik dan benar. Pengertian pendidikan anak usia dini menurut Hj. Maryam Halim, dkk, adalah "suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". (Halim, dkk, 2005:123). Sedangkan pendidikan usia dini menurut Departemen Agama yaitu:

> Bahwa di dalam pendidikan usia dini dalam pendidikan agama sangat penting sekali artinya dimulai dari usia 0 tahun. Anak yang baru dilahirkan dengan memperdengarkan kalimat *thaibah* pada telinganya yaitu setelah anak dilahirkan ibunya dan dibersihkan atau dimandikan oleh bidan, lalu bayi kecil diberikan pada orang tuanya, untuk yang pertama kali orang tuanya mendengarkan kalimat *thaibah* (yang baik) yaitu diazankan pada telinga kanan dan qamat pada telinga kiri, tanpa membedakan apakah anak laki-laki ataupun perempuan. Hal ini dilakukan dengan maksud bahwa kalimat yang pertama kali didengar anak dari mulut orang tuanya adalah Allahu Akbar (kalimat Tauhid). Kalimat tauhid ini diajarkan kepada anak dari dini dengan maksud akan menuntun anak

dikemudian hari kepada yang mulia. Anak yang baru lahir itu belum tahu apa-apa karena di dilengkapi dengan pendengaran (telinga) dan kepadanya diperdengarkan kalimat yang baik-baik. (Depag, 2003:34).

Kajian Teori

A. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah "proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". (UUSPN, 2003:5).

Menurut Oemar Hamalik pembelajaran adalah "suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari". (Hamalik, 1995:64).

Dalam pelaksanaan pembelajaran pada hakekatnya adalah "proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik". (Mulyasa, 2002:100).

2. Ciri-ciri Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik ciri-ciri pembelajaran terdiri dari 3 ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran ialah rencana, kesalingtergantungan, dan tujuan.

3. Tujuan Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik yang menjadi kunci dalam rangka menentukan tujuan pembelajaran adalah: Kebutuhan siswa, mata ajaran, dan guru itu sendiri. Berdasarkan kebutuhan siswa dapat ditetapkan apa yang hendak dicapai, dan dikembangkan dan diapresiasi. Berdasarkan mata ajaran yang ada dalam petunjuk kurikulum dapat ditentukan hasil-hasil pendidikan yang diinginkan. Guru sendiri adalah sumber utama tujuan bagi para siswa, dan dia harus mampu menulis dan memilih tujuan-tujuan pendidikan yang bermakna, dan dapat terukur (Hamalik, 1995:76).

Untuk merumuskan tujuan pembelajaran kita harus mengambil rumusan tujuan dan menentukan tingkah laku siswa spesifik yang mengacu ke tujuan tersebut. Tingkah laku yang spesifik harus dapat diamati oleh guru yang ditunjukkan oleh siswa, misalnya membaca lisan, menulis karangan, untuk mengoperasionalisasikan tujuan suatu tingkah laku harus didefinisikan di mana guru dapat mengamati dan menentukan kemajuan siswa sehubungan dengan tujuan tersebut (Hamalik, 1995:77). Suatu tujuan pembelajaran seyogyanya memenuhi kriteria sebagai berikut:

a. Menyediakan situasi atau kondisi untuk belajar, misalnya dalam situasi bermain peran.
b. mendefinisikan tingkah laku siswa dalam bentuk dapat diukur dan dapat diamati.
c. Tujuan menyatakan tingkat minimal perilaku yang dikehendaki, misalnya pada peta pulau Jawa, siswa dapat mewarnai dan memberi label pada sekurang-kurangnya tiga gunung utama".(Hamalik, 1995:76).

Mager, merumuskan konsep tujuan pembelajaran yang menitikberatkan pada tingkah laku siswa atau perbuatan (performance) sebagai output (keluaran) pada diri siswa, yang diamati. Output tersebut menjadi petunjuk, bahwa siswa telah melakukan kegiatan belajar. Pada mulanya siswa tidak dapat menunjukkan tingkah laku tertentu, setelah belajar dia dapat melakukan tingkah laku tersebut. Ini berarti, siswa telah belajar. Dengan kata lain, proses pembelajaran memberikan dampak tertentu pada tingkah laku siswa. Tujuan merupakan dasar untuk mengukur hasil pembelajaran, dan juga menjadi landasan untuk menentukan isi pelajaran metode mengajar. (Hamalik, 1995:77)

4. Pendekatan Pembelajaran di Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal

Pendekatan pembelajaran pada pendidikan TK dan RA dilakukan dengan berpedoman pada suatu program kegiatan yang telah disusun sehingga seluruh pembiasaan dan kemampuan dasar yang ada pada anak dapat dikembangkan dengan sebaik-baiknya. Pendekatan pembelajaran pada anak TK dan RA hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

a. Pembelajaran berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak yaitu:
b. Berorientasi pada Kebutuhan Anak.
c. Bermain Sambil Belajar atau Belajar Seraya Bermain
d. Menggunakan Pendekatan Tematik.
e. Lingkungan Kondusif. .
f. Mengembangkan program kecakapan Hidup.

5. Upaya Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Menurut Abdul Majid pembelajaran pendidikan agama Islam yaitu menyajikan konsep pendekatan terpadu dalam pembelajaran agama Islam yang meliputi: Keimanan, pengalaman, pembiasaan, rasional, emosional, fungsional, keteladanan (Majid, 2005:134).

Muhaimin dkk menyatakan bahwa pembelajaran pendidikan agama Islam merupakan "upaya membelajarkan siswa untuk belajar. Kegiatan ini akan mengakibatkan siswa mempelajari sesuatu dengan cara lebih efektif dan efisien". (Muhaimin, dkk, 1996:99).

Sedangkan Halim berpendapat bahwa materi pembelajaran pendidikan agama Islam usia dini terdiri dari: Keimanan, ibadah, akhlak (Halim, 2005:11).

6. Upaya Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Anak Usia Dini

Upaya pembelajaran pendidikan agama Islam pada anak usia dini yaitu: Usaha membelajarkan siswa untuk belajar dalam kegiatan pendidikan agama Islam yang diarahkan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan, keimanan, ibadah, akhlak dan pengamalan ajaran agama Islam yang di ajarkan pada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Dra. Hj. Maryam Abdul Halim dan Dra. Nafisah Arief upaya pembelajaran pendidikan agama Islam pada anak usia dini dimaksudkan untuk pengenalan terhadap keenam aspek rukun iman, untuk pengenalan terhadap cara pengalaman kelima aspek rukun Islam, untuk pengalaman terhadap dasar pengetahuan tentang Ihsan (akhlaq), dan untuk pengenalan huruf Hijaiyah/huruf Al-Qur'an dengan cara penulisan.

Menurut Siti Fatimah Sopenaryo pembelajaran bagi anak usia dini yaitu: Merupakan proses pembelajaran bagi anak usia dini merupakan proses interaksi antar anak, sumber belajar dan pendidikan atau pamong dalam suatu lingkungan belajar tertentu. Dasar proses pembelajarannya ditekankan pada kreativitas anak dalam bentuk belajar sambil bermain, hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif melakukan berbagai eksplorasi dalam setiap kegiatannya. Perancangan pembelajarannya dapat menciptakan kondisi yang aman, terpadu serta dapat menggugah serta memberi kemudahan bagi mereka dalam bermain sambil belajar atau dalam bermain ia belajar.

Maka keberhasilan dalam proses pembelajaran tersebut ditandai oleh pencapaian pertumbuhan dan perkembangan secara optimal sebagai jembatan bagi mereka untuk menyesuaikan dirinya dengan lingkungan dan perkembangan selanjutnya (Sopenaryo, 2005:1).

B. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam menurut bahasa Arab

Menurut bahasa arab ada beberapa istilah yang dipergunakan untuk menunjukkan pendidikan antara lain adalah *at-ta'lim* yang berarti pengajaran, *at-tadib* yang berarti pendidikan yang bersifat khusus, *at-tarbiyah* yang berarti pendidikan (Ilyas, 1995:20).

Menurut Abdur Rahman An-Nahlawi menjelaskan bahwa *at-tarbiyah* memiliki tiga asal kata, yaitu dari:

a. *Raba-yarbu* yang berarti bertambah dan tumbuh.
b. *Raba-yarba* dengan *wazan khafiya-yakhfas*, berarti menjadi besar.
c. *Rabba-yarubbu* dengan *wazan madda-yamuddu* yang berarti memperbaiki, menguasai urusan, menuntun, menjaga, dan memelihara (Ilyas, 1995:21).

Sedangkan perbedaan *at-tarbiyah* dengan *at-ta'lim* menurut Muhammad Athiyah Al-Abrasyi bahwa *at-tarbiyah* yaitu: Untuk mempersiapkan dan mengarahkan potensi seseorang agar tumbuh dan berkembang. Melalui *at-tarbiyah*, dikembangkan potensi seseorang untuk mencapai tujuan yaitu "kesempurnaan". *At-tarbiyah* menuntut pekerjaan yang teratur, kemajuan yang terus-menerus, kesungguhan, dan pemusatan pikiran pada anak untuk perkembangan jasmani, akal, emosi, dan kemauannya (Ilyas, 1995:21).

Kemudian *at-ta'lim* hanya terfokus pada penyampaian pengetahuan dan pemikiran-pemikiran guru dengan metode yang dikehendakinya. Tujuan yang hendak dicapai dari *at-ta'lim* adalah mendapatkan ilmu pengetahuan dan keahlian. Sedangkan tujuan *at-tarbiyah* menjadikan anak kreatif (Ilyas, 1995:21).

2. Pengertian Pendidikan Agama Islam Menurut Istilah

Pendidikan agama Islam menurut Zakiyah Daradjat, dkk, pendidikan agama Islam secara umum menurut istilah adalah "pembentukan kepribadian muslim". (Daradjat, dkk, 1992:4). Sedangkan pendidikan Islam menurut Asnelly Ilyas yaitu:

a. Untuk mempersiapkan anak dari segi jasmani, akal, dan rohani sehingga ia menjadi anggota masyarakat yang bermanfaat, baik untuk dirinya maupun bagi umatnya.
b. Sesungguhnya yang di maksud dengan pendidikan menurut pengertian Islam ialah menumbuhkan manusia dengan pertumbuhan yang terus-menerus sejak ia lahir sampai ia wafat.
c. Sesungguhnya yang dimaksud dengan pendidikan agama Islam adalah mempersiapkan individu agar ia lahir sampai ia wafat. (Ilyas, 1995:23).

Dari ketiga definisi di atas jika dipadukan tersusunlah suatu rumusan pendidikan Islam, yakni pendidikan Islam ialah mempersipkan dan menumbuhkan anak didik atau individu manusia yang prosesnya berlangsung secara terus-menerus sejak ia lahir sampai meninggal dunia. Yang dipersiapkan dan ditumbuhkan itu meliputi aspek jasmani, akal, dan ruhani sebagai suatu kesatuan tanpa mengesampingkan salah satu aspek, dan melebihkan aspek yang lain. (Ilyas, 1995:23).

C. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan usia dini pada dasarnya berpusat pada kebutuhan anak, yaitu "pendidikan yang berdasarkan pada minat, kebutuhan, dan kemampuan sang anak. Oleh karena itu, peran pendidik sangatlah penting. Pendidik harus mampu memfasilitasi aktivitas anak dengan material yang beragam".(www.Pendidikan Anak Usia Dini.com).

Menurut UUSPN pengertian pendidikan anak usia dini adalah "suatu upaya pembinaan yang ditujuakan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". (UUSPN, 2003:4).

Pada dasarnya pada usia balita (0-6 tahun), anak mengalami pertumbuhan yang cepat, baik jasmani maupun rohani. Anak yang mendapatkan pendidikan Pra sekolah terbukti lebih mudah belajar pada jenjang berikutnya dari pada anak yang tidak memperoleh layanan

pendidikan pra sekolah. Memang mendidik anak pada usia dini, adalah ibarat mengukir di atas batu. Sedangkan baru mendidik mereka setelah mereka dewasa, adalah ibarat mengukir di atas air. Artinya saat anak berusia balita merupakan peluang emas untuk memulai mendidiknya. Karena itu penyelenggaraan program Pra sekolah teramat penting.

Berdasarkan Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak bahwa pengertian pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Sedangkan Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun.

Konsep pendidikan usia dini di Indonesia lebih disosialisasikan atau dikenal dengan pendidikan Pra sekolah. Di mana pendidikan yang didomisili anak pada usia 0-6 tahun. Beberapa tahun belakangan ini banyak bermunculan lembaga-lembaga yang menangani pada anak usia tersebut. Karena pada usia tersebut merupakan awal pertumbuhan dan perkembangan anak yang nantinya akan membawa dampak bagi kehidupan anak selanjutnya.

Hibana S. Rahman memperjelas pemahaman tentang konsep pendidikan anak usia dini sebagai suatu upaya yang terencana dan sistematis yang dilakukan oleh pendidik atau pengasuh anak, usia 0-8 tahun dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal (Rahman, 2002:2).

Menurut Soemiarti Patmonodewo menjelaskan, ada beberapa batasan yang digunakan oleh *The National Association for The Education of Young Children (NAEYC)* dan para ahli di dalamnya meliputi *Early Childhood* (anak masa awal), *Early Childhood Setting* (tatanan anak masa awal), *Early Children Education* (pendidikan awal masa anak) (Patmonodewo, 2000:43).

Pendidikan anak usia dini sama halnya dengan pendidikan Prasekolah karena pendidikan Prasekolah yaitu: “Suatu program pendidikan yang sasarannya ialah anak-anak yang belum memasuki usia sekolah. Di Indonesia usia sekolah dimulai 7 (tujuh) tahun. Berarti sasaran pendididkan Prasekolah adalah anak-anak yang berusia 0 sampai dengan 7 tahun”. (Halim,dkk, 1995:3).

Methodologi Penelitian

1. Pendekatan dan Obyek Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Melalui pendekatan kualitatif inilah, diharapkan terangkat gambaran mengenai aktualitas, realitas sosial dan persepsi sasaran penelitian.

Dan obyek dari penelitian ini adalah Guru dalam memberikan pembelajaran pendidikan agama Islam pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Pertiwi Banaran Kulon Nganjuk.

2. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitiannya adalah di TK B, Taman Kanak-kanak Pertiwi Banaran Kulon Nganjuk.

3. Responden dan Informan

Sebelum penelitian dilaksanakan, maka perlu ditentukan sumber data, yaitu subyek dari mana data diperoleh.

Responden, yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah Guru dan kepala sekolah Taman Kanak-kanak Taman Kanak-kanak Pertiwi Banaran Kulon Nganjuk.

Informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberi informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. (Moleong, 1993:90) Adapun yang menjadi sumber data adalah

sebanyak 4 orang dengan klasifikasi 3 guru dan 1 kepala sekolah. Selain itu sumber data penelitian ini juga berupa kegiatan dan aktivitas yang berhubungan dengan pentingnya upaya pembelajaran pendidikan agama Islam pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Pertiwi Banaran Kulon, yang sesuai dengan masalah yang diteliti.

4. Teknik Pengumpulan Data

Kegiatan pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi.

5. Teknik Analisis Data

Analisa data karya ilmiah ini menggunakan teknik antara lain pengambilan keputusan, pembatasan kajian yang diperoleh, pengembangan pertanyaan, perencanaan tahapan-tahapan pengumpulan data, penulisan catatan bagi diri sendiri mengenai hal yang dikaji. Setelah semua data terkumpul, maka yang harus dilakukan adalah:

a. Mengecek kembali semua data yang telah terkumpul.
b. Menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan dokumenter.
c. Mendiskripsikan dan menguraikan dari semua data tersebut, yakni tentang pelaksanaan pendidikan agama Islam pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Banaran Kulon, faktor-faktor pendukung dan penghambat pembelajaran pendidikan agama Islam pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Pertiwi.

Untuk mendapatkan data yang relevan terhadap data yang terkumpul, maka penulis menggunakan teknik persistent observation dan triangulation.

Temuan dan Diskusi Penelitian

1. Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam di Taman Kanak-kanak Pertiwi Banaran Kulon Nganjuk

Dalam pembelajaran Al-Quran, guru dengan sabar mengajari anak-anak cara membaca dan menulis Alquran. Untuk mengatasi kekurangan murid yang belum lancar dalam membaca Alquran, guru memberikan tambahan waktu pembelajaran. Guru TK Pertiwi Banaran Kulon memberikan materi pembelajaran pendidikan agama Islam dengan cara mengulang-ulang untuk setiap materi yang berupa hafalan. Sebagai contoh menghafal surat Al-Fateha, An-nas, Al-ikhlas, Do'a sebelum dan sesudah makan. Dengan cara demikian anak didik cepat hafal dalam mempelajari materi pendidikan agama Islam. Guru juga membimbing dan mengajarkan kepada anak-anak tentang bagaimana berwudlu serta beribadah dengan benar.

Selanjutnya guru juga memberikan pembelajaran bernyanyi. lagu-lagu yang diperkenalkan adalah lagu-lagu Islami seperti lagu rukun Islam yang lima, lagu Assalammualaikum, lagu tentang shalat. Anak-anak tidak hanya bernyanyi dengan riang gembira akan tetapi juga menambah pengetahuan mereka tentang keagamaan, karena guru juga menjelaskan kepada anak-anak tentang isi dari lagu sederhana yang mereka nyanyikan.
Guru juga mendampingi mereka saat bermain dengan memberikan permainan secara Islami seperti bermain puzzle atau bongkar pasang bergambar masjid, anak sholat, maka anak didik di TK B Banaran Kulon dapat mengetahui pembelajaran agama Islam lewat bermain.

Pembelajaran akhlak yang baik dilakukan melalui kegiatan pembiasaan sehari-hari. Misalnya mengajari anak-anak untuk mengucapkan salam sebelum masuk ruangan dan ketika keluar ruangan, membiasakan anak-anak untuk berbicara dengan sopan, berbagi dengan teman, dan juga beringkah laku yang baik. Pembelajaran akhlak yang baik bisa dikatakan hampir tiap hari dilakukan. Guru juga berusaha untuk selalu menjaga segala tingkah laku karena para guru memahami bahwa anak didik selalu meniru dari apa yang mereka lihat. Oleh karena itu guru sebagai figur berusaha memberi contoh yang baik. Selain itu guru juga sering menggunakan cara bercerita untuk membimbing mereka. Misalkan memberi cerita

yang berisi sesuatu yang baik maupun yang buruk supaya anak-anak terlatih untuk mampu membedakan mana yang baik dan tidak.

2. Faktor yang mendorong dan yang menghambat pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada pendidikan anak usia dini.

Faktor yang mendorong pembelajaran pendidikan agama islam di TK Pertiwi Banaran Kulon diantaranya adanya kerjasama yang baik antara guru, wali murid dan anak-anak sehingga proses kegiatan belajar bisa berjalan dengan baik, dimana kita tahu bahwa hubungan/dukungan yang baik antara guru/orang tua dengan anak sanga berpengaruh terhadap motivasi belajar anak. Anak-anak di TK Pertiwi Banaran Kulon selalu bersemangat selama kegiatan. Di samping anak-anak belajar di kelas taman kanak-kanak setiap sore mereka juga ikut mengaji di lingkungan masing-masing, jadi ini juga ikut membantu/mendorong anak-anak untuk lebih memahami lagi pembelajaran yang mereka erima di kelas. Adanya alat peraga juga berperan dalam membantu proses pembelajaran. Serta beberapa media seperti buku-buku cerita memberi kontribusi yang sangat besar bagi keberhasilan proses pembelajaran.

Adapun faktor penghambatnya yakni belum adanya ruang khusus yang bisa dipakai untuk melakukan praktek kegiatan beribadah, sehingga pemakaiannya harus bergantian. dan hal ini biasanya yang memicu anak-anak menjadi ramai. Terkadang suasana yang sangat gaduh membuat guru menjadi kurang fokus apalagi jika ada yang menangis pula. Tidak adanya perpustakaan juga membuat terbatasnya sumber belajar berupa buku-buku, karena buku sekarang yang ada jumlahnya masih tergolong sedikit. Media audio visual yang seharusnya ada juga belum tersedia. Padahal kita tahu bahwa peran media audio visual sangat besar untuk membuat anak lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar. Bahkan media ini membantu anak lebih cepat memahami materi yang diajarkan.

Kesimpulan

Pendidikan anak usia dini sangat penting untuk diberikan kepada anak-anak karena akan memberikan persiapan kepada mereka untuk ke depan nya nanti, khususnya di era globalisasi. Pendidikan menjadi modal untuk meningkatkan kualitas bangsa. Selain itu perlu memasukkan pendidikan Agama Islam ke dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini guna membentengi mental anak-anak supaya bisa menghadapi tantangan masa depan dengan tangguh dan tidak mudah putus asa. Generasi bangsa yang mau bekerja keras dan mematuhi ajaran-ajaran agamanya. Dibutuhkan semangat yang gigih untuk terus berusaha dan berdoa supaya bisa sampai ke tujuan dan juga untuk mengatasi faktor yang bisa menjadi penghambat dalam usaha.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Yogyakarta: Rineka Cipta.

Al-Qur'an dan Terjemahan. 1979. Jakarta: Depag R I. Amin, Moh. 1992. *Pengantar Ilmu Pendidikan Islam*. Pasuruan: PT.Goroeda Buana indah.

Arifin, Imron, 2002. *Profesionalisme Guru (Strategi Pembelajaran Tumbuh Kembang Anak Usia Taman Kanak-kanak).* Makalah disampaikan pada Seminar Paradigma Baru Pendidikan

Daradjat, Zakiyah, dkk. 1992a. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.

Daradjat, Zakiyah. 2005b. Ilmu Apa Itu Psikologi Agama, *Psikologi Agama*, (Online), Vol.01/isi01/0103. (http://www.malang.ac.id).

Didaktik Metodik Di Taman Kanak-kanak. 2001. Jakarta: Depdiknas.

Freeman, Joan. and Munandar, Utami. 2001. *Cerdas dan Cemerlang (Kiat Menemukan Dan Mengembangkan Bakat Anak 0-5 Tahun).* Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Hadi, Sutrisno, 1984a. *Metodologi Research Jilid 2*. Yogyakarta: Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.

Hadi, Sutrisno, 2000b. *Metodologi Research Jilid 2*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.

Halim, Maryam. dan Arief, Nafisah. 1995a *Program Pengembangan Kemampuan Khusus Agama Dan Program Cawu.* Jawa Timur: Yayasan Pendidikan dan Kesejahteraan Muslimat Nahdhatul Ulama (YPKM NU).

Halim, Maryam. dan Arief, Nafisah. 2005b. *Materi Pelatihan Pamong Pendidikan Anak Dini Usia (PADU).* Jawa Timur: PW. Muslimat NU.

Hamalik, Oemar. 1995. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

(Humaniora. 2005. Pendidikan Usia Dini Berpusat Pada Anak.*Pendidikan Anak Usia Dini*, (Online).

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

Ilyas, Asnelly.1995. *Mendambakan Anak Saleh*. Bandung: Al-Bayan.

J. Lexy, Moleong. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: Remaja Rosda Karya.

Kurikulum 2004 (Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak Dan Raudhatul Athfal). 2004. Jakarta: Depdiknas.

Kontribusi Ditpenamas Dalam Pencapaian Tujuan Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta: Depag.

Majid, Abdul. 2005. *Perencanaan Pembelajaran (Mengembangkan Standar Kompetensi Guru)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Marno. 2004. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Malang: Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang.

Mulyasa. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi.* Bandung: Rosdakarya.

Patmonodewo, Soemiarti. 2000. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak. 2001. Jakarta: Depdiknas.

Purwanto, M, Ngalim. 1987. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remadja Karya CV.

Rahman, Hibana, S. 2002 *Pendidikan Anak Dini Usia*. Yogyakarta: PGTKI Press.

R, Moesclihatoen. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak.* Jakarta: Rineka Cipta.

Saputro, Suprihadi. 2004. *Strategi Pembelajaran* Malang: Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.

Shabir, Muslich. 1981. *Terjemah Riyadlus Shalihin Jilid II*. Semarang: PT Karya Toha Putra.

Semiawan, Conny, R. 2002. *Belajar Dan Pembelajaran Dalam Taraf Usia Dini (Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Prenhallindo.

Sopenaryo, Fatimah, Siti. 2005b. *Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi pada jenjang Taman Kanak-kanak* (Sinergitas Taman Kanak-kanak dalam PADU). Makalah disajikan dalam lokakarya Guru Taman Kanak-kanak di Malang. Dosen FKIP-UMM kepala BK-UMM, Malang 4 Mei.

Sys, Iwan. 2001. *Peran Guru Dalam Mengenali Perkembangan Jiwa Anak Dalam Pembelajaran,* Makalah disajikan dalam Lokakarya Guru Taman Kanak-kanak di Malang. IGTKI, Malang, 18 Mei.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 (Tentang Sistem Pendidikan Nasional). 2003. Bandung: Citra Umbara.

Zuhairini, dkk. 1993. *Metodologi Pendidikan Agama*. Surabaya: Ramadhani.

KAJIAN KRITIS PERUBAHAN PARADIGMA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI BERORIENTASI PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA

ANIK LESTARININGRUM[1]
DEMA YULIANTO[2]

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Jl. K.H Achmad Dahlan No.76 Mojoroto Kediri
wwwidnarko@yahoo.co.id
dema.yulianto@gmail.com

Abstrak: Pendidikan merupakan hal yang terpenting dan utama dalam kehidupan kita. Semua orang berhak mendapatkan pendidikan, dimana dalam hal ini telah tercantum dalam pasal 31 UUD 1945. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Pendidikan dan kehidupan adalah suatu yang dinamis, dengan demikian setiap kehidupan dan proses pendidikan akan senantiasa mengalami perubahan dan pada konteks manusia, maka manusiapun juga akan mengalami perubahan, baik ia sebagai individu maupun masyarakat.pendidikan menjadi instrument kekuatan sosial masyarakat untuk mengembangkan sistem pembinaan masyarakat yang relevan dengan tuntutan zaman abad globalisasi. Dunia pendidikan anak usia dini juga perlu untuk membekali diri dengan pembelajaran yang dapat memproduk manusia sesuai dengan atmosfer global. Atmosfer global dalam perubahan tentunya diharapkan tidak meninggalkan kultur budaya masyarakat Negara Indonesia itu sendiri sebagai suatu ciri khas bangsa.

Kata kunci: *paradigma, pendidikan anak usia dini, sosial budaya*

Abstrac: *Education is the most important thing in our lives and major. Everyone has the right to education, which in this case has been listed in Chapter 31 in the UUD 1945. The Early Childhood Education is the most basic education occupies a very strategic position in the development of human resources. The period of early childhood is the golden age for the development of children to obtain education process. Education and life is a dynamic, therefore each life and education process will be constantly changing and the human context, the human being will also undergo a change, both as individuals and society. Education as an instrument of social power of the community to develop a system of community development Ages relevant to the demands of globalization. Early Childhood Education also need to equip themselves with human learning can produce according to the global atmosphere. Global atmospheric changes would be expected not to leave the State Indonesian culture, society itself as a characteristic of a nation.*

Keywords: paradigm, early childhood education, socio-cultural

[1] Dosen Prodi PG-PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri
[2] Dosen Prodi PG-PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri

PENDAHULUAN

Anak usia dini yang sehat dan cerdas merupakan aset bangsa di masa depan. Pendidikan merupakan hal yang terpenting dan utama dalam kehidupan kita. Semua orang berhak mendapatkan pendidikan, dimana dalam hal ini telah tercantum dalam pasal 31 UUD 1945. Oleh karena itu, tidak ada seorang pun yang dapat menghalangi kita untuk menempuh pendidikan yang setinggi-tingginya. Banyak pendapat dari para ahli filsafat, tentang arti dari pendidikan itu. Tetapi secara garis besar pendidikan adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Pendidikan yang kita terima tidak hanya pendidikan formal saja, tetapi juga pendidikan in-formal, dan pendidikan non-formal.

Masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta di lingkungannya sebagai stimulans terhadap perkembangan kepribadian, psikomotor, kognitif maupun sosialnya. Berdasarkan hasil penelitian, sekitar 50% kapabilitas kecerdasan orang dewasa telah terjadi ketika anak berumur 4 tahun, 80% telah terjadi ketika berumur 8 tahun, dan mencapai titik kulminasi ketika anak berumur sekitar 18 tahun (Direktorat PAUD, 2004). Hal ini berarti bahwa perkembangan yang terjadi dalam kurun waktu 4 tahun pertama sama besarnya dengan perkembangan yang terjadi pada kurun waktu 14 tahun berikutnya. Sehingga periode emas ini merupakan periode kritis bagi anak, dimana perkembangan yang diperoleh pada periode ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan periode berikutnya hingga masa dewasa. Sementara masa emas ini hanya datang sekali, sehingga apabila terlewat berarti habislah peluangnya. Untuk itu pendidikan untuk usia dini dalam bentuk pemberian rangsangan-rangsangan (stimulasi) dari lingkungan terdekat sangat diperlukan untuk mengoptimalkan kemampuan anak.

Pendidikan lahir seiring dengan keberadaan manusia, bahkan dalam masyarakat pendidikan ikurt andil dalam menyumbangkan proses-proses perubahan dalam pilar-pilar penyangga masyarakat. Sebagai suatu sistem pengetahuan dan gagasan, kehidupan yang dimiliki suatu masyarakat merupakan kekuatan yang tidak tampak (*invisible power*), yang mampu menggiring dan mengarahan manusia pendukung kebudayaan itu untuk bersikap dan berperilaku sesuai pengetahuan dan gagasan yang menjadi milik masyarakat tersebut, baik di bidang ekonomi, social, politik dan terkusus pada bidang pendidikan.

Di era globalsasi ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang

sedemikian pesat. Ekonomi mengalami pasang surut berganti-ganti sulit diprediksi. Kontelasi kekuasaan politik juga berubah-ubah. Kita sudah tidak lagi hidup dengan anggapan lama yaitu tentang dunia yang teratur dan harmonis, melainkan hidup dalam tidak keteraturan dan kecenderungan mengedepankan kepentingan individu dan golongan. Jadi hal semacam hanya dapat diatasi oleh orang-orang yang pikirannya terbuka dan orang yang selalu belajar untuk hal-hal baru.

Pendidikan bukanlah untuk menciptakan orang-orang yang siap pakai. Generasi yang diharapkan terbentuk dari suatu sistem pendidikan bukanlah generasi yang siap bekerja sebagaimana misi sekolah kejuruan. Pendidikan harus mampu membekali peserta didiknya untuk menjadi generasi yang siap menghadapi segala bentuk perubahan, serta generasi yang mampu menciptakan lapangan pekerjaan. Bahkan pendidikan harus memapu menjadi *agent of change* yaitu suatu perantara terhadap adanya perubahan kultur dan budaya.

Dengan demikian, sekolah di tingkat manapun yang tetap menjalankan pendidikan dengan orientasi siap pakai untuk para pelajarnya tidak akan berhasil untuk mengemban misi sebagai *agent of change* tetapi sekedar *consumer of change* dalam mengantisipasi masa depan (menuju masyarakat modern).

Kehidupan itu adalah suatu yang dinamis, dengan demikian setiap kehidupan akan senantiasa mengalami perubahan, dan pada konteks manusia, maka manusiapun juga akan mengalami perubahan, baik ia sebagai individu maupun masyarakat. Dan dalam perubahan yang terjadi pada masyarakat (sebagai kumpulan dari individu-individu) bisa terjadi dalam pola perilaku individu maupun organisasi, perubahan dalam norma sosial, interaksi juga termasuk pendidikan. Karena kehidupan itu dinamis, maka perubahan yang terjadi adalah suatu fenomena yang lumrah atau normal pengaruhnya bahkan bisa menjalar dan merambah kebagian belahan dunia lain dengan cepat dan efektif karena didukung oleh kemajuan komunikasi yang canggih dan modern. Penemuan-penemuan baru dibidang teknologi tanpa kita sadari juga sangat mempengaruhi perubahan sosial yang juga akan berdampak pada pendidikan. Suatu perubahan sosial yang terjadi sekecil apapun mungkin akan berakibat pada struktur kehidupan masyarakat yang lainnya, isalnya pada perubahan gaya berpakaian akan menghasilkan akbibat pada ekonomi masyarakat, karena suatu model yang tren akan senantiasa diikuti masyarakat yang menyenangi model-model pakaian yang terbaru. Sama halnya dampak dari perubahan sosial akan berakibat pada Pendidikan pada khususnya. Di dalam membangun masyarakat Indonesia baru tentunya tidak

terjadi di dalam sekejap atau semudah membalikkan telapak tangan. Reformasi pendidikan merupakan suatu reformasi tingkah laku yang dengan sendirinya meminta waktu dan usaha yang ulet. Pendidikan yang merupakan aspek dari kebudayaan tidak mudah untuk diubah sebagaimana kebudayaan itu sendiri sulit untuk diubah dalam sekejap mata. Oleh sebab itu, reformasi pendidikan haruslah bertahap dengan memperhitungkan berbagai potensi, kelemahan, kekuatan, dan kemungkinan yang terbuka. Dengan demikian reformasi pendidikan menuntut adanya perencanaan yang matang dan persiapan yang cukup serta ditopang oleh sumber-sumber yang memadai termasuk komitmen politik masyarakat.

Kencangnya angin reformasi, ternyata juga berimbas ke sektor pendidikan. Meski sesungguhnya isu reformasi pendidikan itu bukan merupakan sesuatu yang baru, karena gagasan pembaharuan pendidikan sudah cukup lama bergulir dan dikumandangkan di Indonesia. Namun seiring dengan arus gerakan monumental reformasi, maka isu-isu kritis tentang perlunya pembaharuan di bidang pendidikan kembali mencuat ke permukaan menjadi *discources* publik bahkan menjadi agenda penting para anak bangsa yang peduli pendidikan.

Ada banyak isu yang dimunculkan oleh para pakar maupun praktisi pandidikan. Akan tetapi, satu dimensi yang menarik perhatian penulis, yakni pikiran kritis Tilaar (2000:40) tentang perlunya suatu pedagogik baru yaitu pedagogik pembebasan yang sesuai dengan kehidupan masyarakat yang demokratis. Tilaar lebih lanjut mengistilahkannya dengan pedagogik kritis.

Pendidikan menjadi instrument kekuatan sosial masyarakat untuk mengembangkan sistem pembinaan masyarakat yang relevan dengan tuntutan zaman abad globalisasi telah menyajikan nilai-nilai baru, pengertian-pengertian baru serta perubahan-perubahan di seluruh ruang lingkup kehidupan manusia yang waktu kedatangannya tidak bias di duga-duga. Sehingga dunia pendidikan merasa perlu untuk membekali diri dengan perangkat pembelajaran yang dapat memproduk manusia sesuai dengan atmosfer global.

Melihat urgensi hubungan antara pendidikan dengan dinamika perubahan sosial masyarakat, maka penulis merasa tertarik untuk memaparkan sebuah kajian analisis kritis yang berangkat dari masalah pendidikan anak usia dini untuk memahami fenomena pendidikan dengan fenomena perubahan sosial masyarakat yang sedang berjalan. Hal pertama yang mendasari adalah bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang *fundamental* sebagai peletak dasar untuk pendidikan di tingkat selanjutnya.

PEMBAHASAN

Hakikat Pendidikan (Pedagogi)

Pendidikan menurut Mulyono Abdurrahman[3] adalah upaya untuk memberdayakan potensi kemanusiaan yang mencakup kognitif, fisik, emosi, dan intuisi agar tumbuh dan berkembang optimal dan terintegrasi untuk kemaslahatan hidup bersama dalam meningkatkan kualitas ibadah manusia kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Komponen dalam pedagogi adalah :

1. Pendidikan (*education*)

Berdasarkan undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (Sisdiknas), pasal 1 ayat 1 menyatakan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pengertian pendidikan secara Filosofi adalah usaha untuk memberdayakan semua potensi kemanusiaan secara optimal dan terintegrasi agar bermanfaat bagi kemaslahatan hidup bersama untuk meningkatkan kualitas pengabdian kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Pendidikan adalah usaha untuk memberdayakan potensi kemanusiaan peserta didik yang meliputi ranah kognitif, fisik, afektif, dan intuitif secara optimum dan terintegrasi untuk meningkatkan kualitas ibadah manusia kepada Tuhan Yang Maha Esa.

2. Pembelajaran *(Instruction*)

Berdasarkan undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (Sisdiknas), pasal 1 ayat 20 yaitu Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, sedangkan pendidik berdasarkan undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (Sisdiknas), pasal 1 ayat 6 menyatakan Pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan.

Pembelajaran melibatkan sebuah penyusunan kurikulum yang bagus, karena dalam kurikulum memuat semua perencanaan pembelajaran agar nantinya proses pembelajaran tersebut berhasil sesuai tujuan yang telah di tetapkan. Pergantian kurikulum selalu menimbulkan masalah baru bagi pelaksana proses pembelajaran di lapangan.

[3] Guru Besar Universitas Negeri Jakarta

3. Pengajaran *(teaching*)

Pengajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Pengajaran juga diartikan sebagai interaksi belajar dan mengajar. Pengajaran berlangsung sebagai suatu proses yang saling mempengaruhi antara guru dan siswa.

4. Pelatihan (training)

Pelatihan merupakan suatu pengajaran yang menuntut agar peserta pelatihan melakukan seperti apa yang telah diajarkan

5. Lingkungan (*Enviranment kething*)

Rangsangan dari lingkungan dapat memberi pengaruh yang positif maupun negatif bagi orang disekitarnya.

Pendidikan Sebagai Suatu Sistem

Sistem adalah suatu kesatuan komponen yang saling terkait untuk mencapai suatu tujuan. Sementara itu sistem pendidikan adalah suatu kesatuan komponen yang terdiri dari pesan, orang, bahan, alat, teknik, serta lingkungan yang saling terkait dalam rangka mencpai suatu tujuan pendidikan. Semua yang ada di dunia bisa dipandang sebagai suatu sistem, mulai dari yang besar seperti tata surya, bumi, Negara, orang, peredaran darah, sampai satu biji gigi dapat dipandang atau dipikir sebagai suatu sistem.

Begitu pula pendidikan dapat dilaksanakan sebagai sistem, kalau suatu sekolah dipandang sebagai sistem, maka sistem-sistem lain yang ada di sekitarnya seperti perumahan, pasar, pertokoan, ladang, sungai, jalan, dan sebagainya disebut suprasistem.

Pendidikan anak usia dini tidak sekedar berfungsi untuk memberikan pengalaman belajar kepada anak, tetapi yang lebih penting berfungsi untuk mengoptimalkan perkembangan otak. Pendidikan anak usia dini sepatutnya juga mencakup seluruh proses stimulasi psikososial dan tidak terbatas pada proses pembelajaran yang terjadi dalam lembaga pendidikan. Artinya, pendidikan anak usia dini dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja seperti halnya interaksi manusia yang terjadi di dalam keluarga, teman sebaya, dan dari hubungan kemasyarakatan yang sesuai dengan kondisi dan perkembangan anak usia dini.

Di dalam membangun masyarakat Indonesia baru, masalah masalah kritis pendidikan yang dihadapi masyarakat dan bangsa Indonesia dalam jangka menengah antara lain sebagai berikut: (1) pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai demokrasi; (2) pengembangan hak asasi manusia; (3) pemberantasan kemiskinan; (4) pelaksanaan otonomi daerah dalam bidang pendidikan dan kebudayaan. Dalam pengembangan nilai-nilai demokrasi melalui pendidikan berarti nilai-nilai tersebut haruslah menjiwai di dalam seluruh kegiatan pendidikan termasuk sistemnya, kurikulumnya, dan

metodologi yang digunakan. Praktek-praktek pendidikan yang *indoktrinatif* tidak sesuai dengan tujuan tersebut, juga kurikulumnya yang sangat *sentralistik* dan mematikan potensi individu. Proses belajar mengajar yang mematikan inisiatif dan berpikir kreatif peserta didik sudah tidak lagi pada tempatnya.

Pendidikan berarti suatu proses humanisasi, oleh sebab itu perlu dihormati hak-hak asasii manusia. Anak didik bukanlah robot tetapi manusia yang harus dibantu di dalam proses pendewasaannya agar dia dapat mandiri dan berpikir kristis. Selain itu pendidikan merupakan hak asasi manusia, oleh karena itu pemerataan pendidikan haruslah dilaksanakan secara konsekuen. Pemerataan pendidikan berkaitan dengan kemiskinan, dan oleh sebab itu kemiskinan merupakan priorotas yang perlu ditanggulangi sejalan dengan pelaksanaan pemerataan itu sendiri.

Itulah pendidikan, yang pada hakekatnya merupakan suatu proses pemberdayaan yaitu membebaskan individu dari kungkungan suatu struktur kekuasaan yang terpusat, yang menginjak-nginjak hak asasi manusia, yang membangun suatu struktut kekuasaan yang hanya menguntungkan sekelompok kecil masyarakat yang menyengsarakan rakyat banyak. Pedagogik pembebasan ialah pedagogik yang memberdayakan peserta didik dalam rangka membangun masyarakat Indonesia baru.

Pengaruh Perubahan Sosial Budaya Pada Paradigma Baru Pedagogi

Dinamika perubahan sosial sekarang ini berlangsung dengan sangat cepat. Dimulai dari sebelum masuknya era reformasi atau di penghujung orde baru, riak itu terasa deras. Pasca jatuhnya kekuasaan orde baru, berbagai peristiwa sosial berlangsung silih berganti dengan sangat cepat. Pucuk pimpinan di tingkat nasional pun sebelum Presiden Soesilo Bambang Yudhoyono tidak pernah ada yang mencapai waktu maksimal dua periode. Bahkan Gus Dur dihentikan di tengah jalan. Di tingkat daerah-seiring otonomi daerah-dinamika yang kencang juga terjadi secara *sporadic* di berbagai daerah di seluruh Indonesia. Isu-isu nasional seolah-olah sedang berlomba-lomba dengan isu-isu lokal yang seakan tak mau kalah meriahnya. Mengamati dinamika ini, saya kira menjadi menarik untuk memprediksikan bentuk bangsa dan Negara ini ke depan. Acuan yang digunakan adalah teori-teori tentang perubahan sosial yang secara khsus mengamati berbagai fenomena dalam kehidupan sosial masyarakat. Perubahan sosial budaya adalah sebuah gejala berubahnya struktur sosial dan pola budaya dalam suatu masyarakat. Perubahan sosial budaya merupakan gejala umum yang terjadi sepanjang masa dalam setiap masyarakat. Perubahan itu terjadi sesuai

dengan hakikat dan sifat dasar manusia yang selalu ingin mengadakan perubahan.

Manusia sering tidak puas dan bosan pada satu keadaan dan berusaha untuk mencari cara atau alternatif lainnya untuk menghilangkan kebosanannya dan menemukan cara baru yang lebih menyenangkan, mudah dan murah. Bisa kita lihat pada revolusi teknologi transportasi yang demikian canggih hingga berakibat pada perubahan pola mobilisasi manusia. Ruang lingkup perubahan sosial meliputi unsur-unsur budaya materiil dan immateriil, artinya setiap unsur budaya masyarakat yang bersifat materiil dan immateriil (sprituil) juga rentan atau cendrung terhadap perubahan.

Pendidikan adalah suatu bentuk dari perwujudan seni dan budaya manusia yang terus berubah (berkembang) dan sebagai suatu alternatif yang paling rasional dan memungkinkan untuk melakukan suatu perubahan atau perkembangan. Dan sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya bahwa perubahan sosial adalah perubahan yang terjadi pada struktur dan fungsi dalam sistem sosial, yang mana termasuk didalamnya adalah pendidikan, karena pendidikan ada dalam masyarakat, baik itu pendidikan formal, informal, maupun non formal (ada istilah lain yang menyebutkan ketiga istilah tersebut, yaitu pendidikan sekolah dan pendidikan luar sekolah), dan perubahan sosial yang terjadi dalam suatu masyarakat sangat berpengaruh terhadap pendidikan, dan tidak terkecuali Pendidikan dan Kebudayaan.

Seiring dengan berubahnya kebutuhan masyarakat akan pendidikan yang mampu membekali diri mereka dengan pengetahuan dan keterampilan yang nantinya dpat digunakan atau dipraktikkan dalam kehidupan nyata, maka perubahan sosial sebagai akibat dari perubahan orientasi pendidikan juga akan terjadi. Jika kita melihat perubahan sosial sebagai dampak dari berkembangnya teknologi adalah dengan sangat mudahnya mengakses internet yang bagi masyarakat yang tidak agamis dapat digunakan untuk hal-hal yang negatif, kita juga bisa menyaksikan banyaknya kecurangan-kecurangan, ketidak jujuran, dan banyak perbuatan negatif yang bertentangan dengan norma agama Islam sebagai dampak dari perubahan sosial, karenanya sangat diperlukan sistem Pendidikan yang dapat mempersiapkan manusia (masyarakat) untuk tidak melakukan perbuatan tersebut.

Dampak lain dari terjadinya perubahan sosial terhadap Pendidikan adalah dengan terus dikembangkannya kurikulum yang mampu menjawab tantangan perubahan, juga berdampak pada perubahan sistem manajemen pendidikan yang berorientasi pada mutu (*quality oriented*), yaitu tuntutan akan peningkatan kualitas pembelajaran yang berkelanjutan menuju kepada pembelajaran unggul sehingga menghasilkan output yang berkualitas.

Perubahan sosial yang terjadi pada suatu masyarakat sangat berpengaruh pada pendidikan dan Pendidikan pada khususnya, namun tidak semua perubahan sosial yang terjadi berdampak positif, tetapi ada juga perubahan sosial yang menghasilkan akbit buruk bagi dunia Pendidikan , berikut sisi positif dan negatif dari suatu perubahan sosial terhadap Pendidikan : 1. Dampak positif Sisi positif dari sebuah perubahan sosial bagi Pendidikan adalah dapat meningkatnya taraf Pendidikan dalam kehidupan masyarakat sehingga dapat menghasilkan manusia yang siap menghadapi perubahan sosial tersebut dengan mengacu pada ajaran-ajaran Islam.

Sedangkan dari sisi negatif dari suatu perubahan sosial terhadap Pendidikan adalah ketidaksiapan Pendidikan menerima perubahan yang begitu cepat dan drastis, artinya lembaga Pendidikan harus lebih siap dalam menghadapi perubahan sosial yang semakin berkembang dan terus menerus berubah. Apalagi dengan berkembangnya teknologi yang begitu pesat yang membuat banyaknya pengaruh budaya dari luar yang merasuk pada kehidupan dan cara hidup anak-anak muslim. Siaran televisi dan akses internet yang sudah bisa dilakukan dimana saja, menjadi tantangan tersendiri bagi Pendidikan untuk mengantisipasinya, jika Pendidikan tidak siap terhadap perubahan tersebut maka Pendidikan akan tergusur, tetapi tidak jika para pegiat Pendidikan senantiasa berinnovasi dan berkreasi dalam mengantisipasi perbuhan tersebut, dengan tentunya tidak terlepas dari tuntunan ajaran Islam. Pengaruh perubahan sosial yang lainnya terhadap Pendidikan adalah terjadinya transformasi pemikiran dalam Pendidikan, seiring dengan perubahan-perubahan sosial yang terjadi dalam masyarakat. Sehingga Pendidikan juga mengalami perubahan. Hal ini terjadi karena adanya persepsi bahwa Islam sebagai penghambat perubahan, Islam dituduh sebagai tatanan nilai yang tidak bisa berdampingan dengan kemajuan dan sains modern. Jelas semua anggapan tersebut salah karena ajaran Islam sangat sesuai dengan perkembangan zaman dan mendukung perkembangan sains (sains yang *value bound*, bukan yang *free of value*), karena pada hakekatnya perkembangan dan kemajuan sains harus sesuai dengan harkat dan martabat manusia.

Dalam hal yang lebih kongkrit pengaruh perubahan sosial terhadap Pendidikan adalah ketika perubahan sosial membawa kepada perbaikan ekonomi masyarakat dan menuntut mereka untuk memenuhi kebutuhan akan hasil teknologi seperti komputer/laptop, maka ketika seorang anak yang mendapat tugas dari gurunya untuk membuat karya tulis sederhana yang bahannya tersedia lewat internet, maka secara langsung dan jelas perubahan sosial. Kita juga melihat

perkembangan lembaga Pendidikan yang berorientasi pada IPTEK sebagai hasil dari berubahnya masyarakat, sehingga banyak visi sekolah/madrasah yang mengedepankan orientasi IPTEK, karena disisi lain masyarakat juga menuntut lembaga pendidikan yang mengikuti perkembangan dan mampu mempersiapkan anak mereka untuk menghadapi masa depan. Jelas, bahwa perubahan sosial yang terjadi sangat berdampak pada Pendidikan . Pesantren modern adalah salah satu bentuk lembaga Pendidikan yang mencoba mengakomodasi keinginan masyarakat akan mutu manusia yang beriman sekaligus juga berwawasan keilmuan, sehingga selain dipelajari bahasa Arab sebagai modal utama dalam mengkaji ilmu keislaman dari sumber yang menggunakan bahasa Arab, juga bahasa asing dunia lainnya terutama bahasa Inggris sebagai antisipasi terhadap perubahan sosial yang mengedepankan kemampuan individu yang komprehensif. Bahkan banyak sekolah/madrasah yang diberi lebel "Model" yang oleh pemerintah disiapkan untuk membentuk dan menyiapkan sumber daya manusia yang Islami sekaligus tidak gagap teknologi dan ilmu pengetahuan.

Dalam sejarah lembaga Pendidikan juga berubah atau berkembang menurut keadaan masyarakat, kalau pada saat Islam masuk dan berkembang di Nusantara, Islam diajarkan melalui lembaga surau, namun ketika masyarakat berubah, maka Islam sekarang juga diajarkan melalui pendidikan formal (jalur sekolah). Perubahan sosial budaya yang terjadi di lingkungan dapat saja mempengaruhi pelaksanaan prinsip-prinsip Pendidikan di masayarakat tersebut, karena prinsip-prinsip tersebut bisa saja tidak berjalan dengan baik karena perubahan sosial yang terjadi, misalnya berubahnya pola pikir masyarakat dari orientasi agama kepada orientasi dunia kerja, sehingga Pendidikan dimasayarakat sering kali terpinggirkan, menjadi marjinal, dan tidak menjadi pilihan pertama.

Hal tersebut juga mungkin saja dikarenakan bahwa lembaga pendidikan yang melaksanakan Pendidikan di masayarakat tidak mengantisipasi perubahan sosial tersebut, karena bisa saja Pendidikan di masayarakat mempersiapkan SDM/lulusan yang siap kerja dan siap membuka lapangan pekerjaan.

Sejalan dengan penjelasan perubahan sosial di atas maka sebenarnya di manakah letak posisi pendidikan. Pendidikan adalah suatu institusi pengkonservasian yang berupaya menjembatani dan memelihara warisan budaya suatu masyarakat sesuai dengan perubahan sosial.

Dalam proses perubahan sosial, modifikasi yang terjadi seringkali tidak teratur dan tidak menyeluruh, meskipun sendi-sendi yang berubah itu saling berkaitan secara erat, sehingga melahirkan ketimpangan kebudayaan. Dikatakan pula

olehnya bahwa cepatnya perubahan teknologi jelas akan membawa dampak luas ke seluruh institusi-institusi masyarakat sehingga munculnya kemiskinan, kejahatan, kriminalitas dan lain sebagainya merupakan dampak negatif yang tidak bisa dicegah.

Untuk itulah pendidikan harus mampu melakukan analisis kebutuhan nilai, pengetahuan dan teknologi yang paling mendesak dapat mengantisipasi kesiapan masyarakat dalam menghadapi perubahan. Dalam perkembangan ini, sistem pendidikan beranjak pesat menjadi institusi yang mempunyai "kedudukan penting" terutama dalam menopang perubahan sosial ekonomi (baik perubahan yang direncanakan maupun tidak), lalu pendidikan berkembang menjadi "jembatan" *prestise* dan status, selain juga tampil sebagai faktor utama mobilitas sosial, baik *vertikal* maupun *horisontal*, baik intra maupun antar generasi.

Perubahan sosial dan budaya yang sangat cepat, menghendaki adanya pengembangan pendidikan yang sejalan dengan perubahan sosial tersebut. Di era globalisasi seperti sekarang ini, maka pendidikan harus mampu mengambil peran untuk menyiapkan suatu masyarakat yang mampu mengikuti perkembangan sosial.

Strategi pendidikan dalam menyongsong masa era globalisasi diantaranya :

a) Pendidikan untuk pengembangan iptek
b) Pendidikan untuk pengembangan keterampilan managemen dan bahasa asing
c) Pendidikan untuk pengelolaan kependudukan, lingkungan, KB,dan kesehatan
d) Pendidikan untuk pengembangan sistem nilai misalnya, fisafat agama dan ideologi
e) Pendidikan untuk mempertinggi mutu tenaga kependidikan dan kepelatihan misalnya pengelolaan pendidikan system formal dan nonformal untuk peningkatan mutu dan Sumber Daya Manusia (SDM) masyarakat baru.

PENUTUP

Simpulan

Perubahan sosial budaya adalah sebuah gejala berubahnya struktur sosial dan pola budaya dalam suatu masyarakat. Perubahan sosial budaya merupakan gejala umum yang terjadi sepanjang masa dalam setiap masyarakat. Perubahan itu terjadi sesuai dengan hakikat dan sifat dasar manusia yang selalu ingin mengadakan perubahan.

Perubahan sosial budaya yang terjadi di lingkungan dapat saja mempengaruhi pelaksanaan prinsip-prinsip Pendidikan di masayarakat tersebut, karena prinsip-prinsip tersebut bisa saja tidak berjalan dengan baik karena perubahan sosial yang terjadi, misalnya berubahnya pola pikir masyarakat dari orientasi agama kepada orientasi dunia

kerja, sehingga Pendidikan dimasayarakat sering kali terpinggirkan, menjadi marjinal, dan tidak menjadi pilihan pertama Aspek sosial dalam pendidikan sangat berperan pada pendidikan begitu pun dengan aspek budaya dalam pendidikan. Untuk mewujudkan cita-cita pendidikan sangat membutuhkan bantuan sosiologi. Konsep atau teori sosiologi memberi petunjuk kepada guru-guru tentang bagaimana seharusnya mereka membina para siswa agar mereka bisa memiliki kebiasaan hidup yang harmonis, bersahabat, dan akrab sesama teman

Saran

Makalah ini masih bersifat konseptual, oleh karena itulah dapat disarankan untuk pengkajian lebih lkanjut nantinya dapat di angkat dalam sebuah penelitian sehingga dapat direkomendasikan bahwa pendidikan anak usia dini mengacu pada perubahan social budaya selain dapat mengembangkan pendidikan anak usia dini umumnya tetapi mempertahankan karakter bangsa secara khususnya.

DAFTAR PUSTAKA

Ella Yulaelawati. 2004. *Kurikulum dan Pembelajaran. Filosofi, Teori, dan Aplikasi*. Bandung: Pakar Raya.

Muhamad Surya.,Abdul Hasim., Rus Bambang Suwarno. 2010. *Landasan Pendidikan; Menjadi Guru Yang Baik.* Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia

M. Taufiq Amir. 2010. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group

Suyanto., Asep Jihad. 2013. *Menjadi Guru Profesional (Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru Di Era Global).* Jakarta : Penerbit Erlangga

Sukmadinata, NS. (2002). *Landasan dan Prinsip Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosydakarya

Tilaar, HAR. (2000). *Paradigma Baru Pendidikan Nasional.* Jakarta: Rineka Cipta.

Tilaar, HAR. (2000). *Membenahi Pendidikan Nasional.* Jakarta: Rineka Cipta.

UU Guru & Dosen dan UU Sisdiknas. 2006. Wipress

www.academia.edu/4122311/**orientasi_baru_pedagogik**, Diakses tanggal 10 Februari 2015

l2pts.blogspot.com/2012/05/dra-asmida-mpd-tugas-individu.html, Diakses tanggal 10 Februari 2015

*file.upi.edu/.../**ORIENTASI**_PENDIDIKAN-**MAKALAH**.pdf*, Diakses tanggal 10 Februari 2015

*edukasi.kompas.com/read/2011/.../**Orientasi**.**Baru**.**dalam**.Ilmu.Pendidikan* Diakses tanggal 10 Februari 2015

*kuswantorodt.blogspot.com/2013/11/**makalah**-pendidikan.html*, Diakses tanggal 10 Februari 2015

https://ml.scribd.com/doc/.../**ORIENTASI**-PENDIDIKAN-**MAKALAH**, Diakses tanggal 10 Februari 2015

www.slideshare.net/.../**orientasi-baru**-pendidikan-terhadap-perubahan-sos, Diakses tanggal 10 Februari 2015

*blog.umy.ac.id/.../**Makalah**-kel.-6-Bab-VIII-pendidikan-dan-perubahan-*,Diakses tanggal 10 Februari 2015

KEPROFESIONALISMEAN GURU PAUD DALAM MENGHADAPI TANTANGAN MEA 2015

Oleh Asri Prasetyaningsih, S.Pd

I. PENGERTIAN

Air susu ibu (disingkat ASI) adalah susu yang diproduksi oleh manusia untuk konsumsi bayi dan merupakan sumber gizi utama bayi yang belum dapat mencerna makanan padat.(wikipedia)

ASI adalah bukti adaptasi yang menakjubkan dari perkembangan manusia. Meskipun kelihatannya kandungan dari ASI setiap kali diberikan tidak pernah berubah, pada kenyataannya ASI bersifat kompleks dan dinamis. ASI adalah sumber makanan yang tidak hanya memberi si kecil kombinasi nutrisi optimal yang dibutuhkan untuk tumbuh dan berkembang, namun juga mengubah komposisinya seiring dengan pertumbuhan si kecil.

Air susu ibu diproduksi karena pengaruh hormon prolaktin dan oksitosin setelah kelahiran bayi. Air susu ibu pertama yang keluar disebut kolostrum atau jolong dan mengandung banyak immunoglobulin IgA yang baik untuk pertahanan tubuh bayi melawan penyakit.

Susu Pertama atau Kolostrum: Nutrisi yang pertama sekali dikonsumsi si kecil adalah kolostrum (kadang disebut sebagai *premilk*). Selama hari-hari awal setelah melahirkan, tubuh Ibu memproduksi zat yang kental, lengket dan berwarna kekuningan. Kolostrum mengandung protein, karbohidrat, dan zat-zat lainnya yang mendukung pertumbuhan, menyalurkan konsentrat nutrisi dan antibodi yang dapat meningkatkan sistem kekebalan tubuh si kecil. Zat ini juga menjadi pencahar ringan yang dapat membersihkan zat *meconium* serupa tar (tinja saat lahir) dari usus dan merangsang sistem pencernaan si kecil agar mulai berfungsi dengan baik.

ASI Masa Transisi atau ASI Peralihan: Setelah Kolostrum, si kecil akan membutuh-kan ASI transisi untuk memenuhi kebutuhan gizinya selama kurang lebih seminggu setelah lahir. Susu yang mendekati komposisi ASI Matur, namun masih mengandung sedikit kolostrum ini tinggi akan protein dan vitamin serta memiliki lebih banyak lemak dan kalori daripada *colostrum.*

ASI Mature: Ibu mulai memproduksi ASI Mature menjelang akhir minggu kedua setelah melahirkan. Setiap spesies mamalia menghasilkan ASI yang telah disesuaikan dengan kebutuhan keturunannya, tidak terkecuali manusia. Otak adalah organ terpenting untuk kelangsungan hidup, dan susu dewasa manusia ini kaya akan kolesterol dan asam lemak omega-3 DHA dan ARA, yang penting untuk perkembangan otak dan sistem saraf selama

tahun pertama kehidupan si kecil. ASI Mature juga kaya protein yang dirancang khusus untuk mendukung pertumbuhan bayi. Laktosa, sejenis gula karbohidrat, yang juga terkandung dalam susu, berperan penting dalam perkembangan jaringan otak, sistem saraf pusat, dan pertumbuhan bakteri sehat di dalam usus. Selain itu, laktosa juga memberi rasa manis pada ASI dimana si kecil akan sangat menyukainya. (Selain tertarik pada sumber nutrisi yang mereka butuhkan untuk bertahan hidup, bayi secara alami juga suka rasa manis)

***Foremilk* dan *Hindmilk*:** Tidak hanya berubah dari waktu ke waktu, ASI juga menyesuaikan kebutuhan si kecil. *Foremilk*, susu pertama saat baru saja menyusui, memiliki kandungan air tinggi dan relatif rendah lemak yang ideal untuk menghilangkan haus dan dapat mencegah dehidrasi. Ketika si kecil haus, ia dapat minum susu dan memuaskan dahaga tanpa mengonsumsi kalori yang tidak diperlukan. Jika si kecil merasa benar-benar lapar, ia akan tetap minum ASI, dan *foremilk* secara perlahan akan menjadi lebih berlemak hingga muncul *hindmilk.* Susu ini mengandung lemak sehat, kalori serta nutrisi tinggi yang akan membuat si kecil menjadi kenyang. (artikel: enfa online)

Air susu ibu

Dua sampel air susu ibu. Sampel sebelah kiri adalah *foremilk*, air susu yang encer dan bening, susu ini berasal dari payudara yang berisi. Sampel sebelah kanan adalah *hindmilk*, air susu yang kental dan putih, susu ini berasal dari payudara yang keriput.

Pengaruh cahaya matahari; apabila bila air susu ibu dijemur di bawah sinar matahari secara langsung, maka dalam beberapa jam akan berubah warnanya menjadi merah seperti darah. Hal tersebut disebabkanreaksi kimia yang dikarenakan air susu ibu mengandung berbagai macam protein dan vitamin.

Bila ibu tidak mau menyusui anaknya, harus digantikan oleh air susu dari orang lain atau susu formula khusus, karena susu sapi tidak cocok untuk bayi sebelum berusia satu tahun.

Terbentuknya Air Susu Ibu: Susu ibu terbentuk sejak masa kehamilan. Hormon Progesteron dan Laktogen mengaktivkan kelenjar susu sekitar 24 jam setelah proses persalinan. Tapi bayi sendiri yang menetapkan dengan isapan pertama, apakah produksi susu akan terus berlangsung atau terhenti. Hormon Laktogen kemudian mengatur sistem saraf dan jumlah susu yang diproduksi.

Kenapa ASI Baik untuk Bayi? Susu ibu diyakini memiliki kekuatan magis. Pada pekan pertama kehidupan bayi, ASI melindungi dari infeksi usus, membantu pencernaan dan menjaga bayi dari Flatulensi. Air susu ibu juga membantu bayi mengembangkan sistem kekebalan tubuh dan melindungi diri dari alergi. Selain itu mengisap susu juga mempercepat pembentukan langit-langit mulut dan rahang.

Kandungan ASI: Daftar zat yang terkandung di dalam air susu ibu cukup panjang. Tapi yang terpenting adalah zat mineral, vitamin, lemak dan asam amino. Atau Nukleotida, elemen dasar yang membentuk DNA, Karbohidrat yang menyumbangkan energi, protein yang mempercepat kematangan dinding dalam usus dan zat antimikroba yang menggunakan sistem kekebalan tubuh untuk mendeteksi zat asing dan menetralisir dampaknya.

Fase Pembentukan Susu, Pada hari pertama menyusui, kelenjar susu memproduksi apa yang disebut sebagai Kolostrum, air susu pertama yang sangat kaya nutrisi. Pada hari ke-empat terbentuk air susu muda dan baru pada hari ke-sepuluh kelenjar susu memproduksi air susu ibu. Tapi susu itu pun cuma berupa konstruksi dasar. Paduan kandungan nutrisi di dalam susu ibu berubah secara berkala dan bergantung pada tingkat pertumbuhan bayi.

Berapa Jumlah Produksi Susu? Setiap hari seorang ibu bisa memproduksi hingga satu liter susu. Setiap kali menyusu, seorang bayi mengkonsumsi antara 200 hingga 250 ml. Payudara perempuan bisa memproduksi jumlah susu sesuai dengan kebutuhan sang bayi.

Berapa Lama Hingga Disapih? Soal ini belum ada kata sepakat di dunia medis. Organisasi Kesehatan Dunia, WHO, menganjurkan setiap ibu menunggu hingga bayi berusia enam bulan sebelum disapih dan paling dini empat bulan sebelum bisa memberikan makanan tambahan.

Perbedaan Kultural, Seberapa lama bayi menyusui, banyak bergantung pada budaya masing-masing. Perempuan di Bofi, Afrika Tengah misalnya, menyusui bayinya hingga bulan ke 53 atau empat setengah tahun. Selama itu sang ibu memproduksi 16.000 liter susu. Rata-rata seorang ibu di seluruh dunia menyusui bayinya selama 30 bulan.

Kampanye Susu Ibu, Eropa dulu mengenal "susu perempuan." Baru pada abad ke-18 dimulai kampanye "susu ibu", agar sang ibu mau menyusui bayinya sendiri dan bukan

diberikan kepada ibu susu. Dalam kampanye tersebut, bayi dianjurkan untuk diberi makan oleh ibu sendiri, bukan oleh "perempuan" lain.

Menyusui di depan Publik, Seorang ibu yang menyusui bayinya di tempat umum, jarang diterima di negara-negara Anglo Saxon. Begitu pula dengan foto ibu yang menyusui bayinya di Facebook bisa dihapus jika diminta.

Susu Ibu pada Hewan, Terkait menjamin pasokan nutrisi bagi bayi dan keturunan, manusia dan binatang agak sedikit berbeda. Ketika seorang ibu bisa menolak menyusui bayinya, bayi binatang bergantung sepenuhnya kepada pasokan susu dari induknya untuk jangka waktu lama. Bayi hewan baru bisa terbebas dari asupan susu sang induk jika sudah bisa mencari makan sendiri. Bayi kera misalnya baru disapih antara lima dan tujuh tahun.

II. DASHYATNYA MANFAAT ASI

(Zhang Wenhua dalam Revina) seorang dr spesialis anak menyatakan bahwa Manusia minum air susu manusia, sapi minum air susu sapi, ini merupakan prinsip yang tak dapat diubah. Namun entah mulai kapan di bawah dorongan propaganda beraneka rupa iklan susu bubuk, membuat masyarakat pada umumnya mempunyai pemikiran yang salah, yakni susu sapi adalah yang terbaik, baru kemudian air susu ibu (ASI). Namun pada kenyataannya, coba kita pikirkan, tiap pabrik susu bubuk dengan segala upaya memperbaiki susunan gizi dalam susu bubuk, tujuannya adalah supaya kualitas susu bubuknya sebisa mungkin mirip dengan kualitas ASI. Maka jelas ASI adalah pilihan paling tepat bagi bayi anda.

Inilah beberapa manfaat ASI untuk bayi yang mengkonsumsi ASI dan ibu yang memberikan ASI pada bayinya:

1. Bayi cerdas, sehat, dan memiliki EQ yang baik: Jika tidak ada suatu masalah khusus, ASI semakin di minum akan semakin bertambah banyak, jadi tidak perlu merasa kuatir kekurangan. ASI selalu mempunyai suhu standarnya, tingkat kesegaran yang prima dan bebas bakteri, serta mudah dicerna. ASI mengandung berbagai macam zat antibodi yang berasal dari ibu, memberi perlindungan terhadap berbagai sumber penularan penyakit bagi bayi. Bayi yang minum ASI dibanding dengan bayi yang minum susu bubuk buatan, lebih jarang terjangkit bermacam penyakit akut maupun kronis. ASI juga bisa mengikuti pertumbuhan bayi dengan otomatis merubah komposisinya, untuk menyesuaikan kebutuhan setiap tahap masa pertumbuhan bayi. ASI tidak mengandung jenis protein dari benda lainnya, bisa mengurangi kemungkinan yang mengakibatkan bayi terkena alergi. ASI mengandung komposisi gizi yang sangat dibutuhkan oleh pertumbuhan otak bayi, uji klinis telah membuktikan bahwa bayi yang dibesarkan dengan ASI, IQ-nya (Intellegencia Quotient) lebih

tinggi. Melalui proses menyusui, pendekatan intim antara bayi dan ibu, lebih mudah menumbuhkan EQ bayi dalam kepercayaan diri sendiri maupun orang lain.

2. Ibu sehat cantik dan ceria: Ibu yang menyusui setelah melahirkan zat oxytoxin-nya akan bertambah, sehingga dapat mengurangi jumlah darah yang keluar setelah melahirkan. Kandungan dan perut bagian bawah juga lebih cepat menyusut kembali ke bentuk normalnya. Ibu yang menyusui bisa menguras kalori lebih banyak, maka akan lebih cepat pulih ke berat tubuh sebelum hamil. Ketika menyusui, pengeluaran hormon muda bertambah, menyebabkan ibu dalam masa menyusui tidak ada kerepotan terhadap masalah menstruasi, pada masa ini juga mengurangi kemungkinan terjadinya kehamilan diluar rencana. Menyusui setelah melahirkan dapat mempercepat pemulihan kepadatan tulang, mengurangi kemungkinan menderita osteoporosis (keropos tulang) setelah masa menopause. Menurut statistik, menyusui juga mengurangi kemungkinan terkena kanker indung telur dan kanker payudara dalam masa menopause. Juga ibu yang menyusui tidak perlu bangun tengah malam untuk mengaduk susu bubuk, ketika pergi bertamasya juga tidak perlu membawa setumpuk botol dan kaleng susu, bukankah bisa menjadi seorang ibu yang santai dan gembira.

3. Meringankan beban pengeluaran keluarga: ASI tersedia secara alamiah, ibu hanya perlu menguasai gizi yang seimbang dan cukup, tidak perlu kuatir kekurangan. Minum ASI bisa menghemat pengeluaran tambahan tiap bulan untuk membeli susu, tidak perlu beli botol susu dan alat untuk mensterilkan. Lagi pula bayi yang minum ASI daya tahan tubuhnya lebih kuat, dan jarang menimbulkan efek alergi pada tubuh, sehingga jarang sakit dan mengurangi pengeluaran biaya pengobatan.

4. Menyayangi bumi, menyukseskan perlindungan alam: ASI bersuhu alami segar bebas bakteri, maka tak perlu dipanaskan dan disteril, bisa mengurangi pemborosan bahan bakar, lagi pula untuk memenuhi kebutuhan susu bubuk yang berlebihan, dunia kita membutuhkan berapa alam hijau, bahkan menebang pohon pelindung hutan, untuk memelihara sapi perah yang lebih banyak? Melepaskan susu bubuk dan menggunakan ASI, bisa menghemat berapa banyak sampah botol dan kaleng susu yang dibuang? Jika setiap wanita setelah melahirkan mau menyusui dengan ASI selama 1 tahun, tentunya akan menghemat berapa banyak pembalut wanita?

Tidak ada habis-habisnya pembahasan manfaat ASI bagi ibu dan anak. Selain dari segi kesehatan, pemberian ASI bisa membuat perilaku anak lebih baik di kemudian hari. Anak yang diberi ASI cenderung lebih penurut dan terhindar dari berbagai perilaku negatif seperti berbohong dan mencuri. Beberapa manfaat ASI antara lain membuat anak memiliki IQ yang lebih tinggi, lebih jarang terkena infeksi dan terhindar dari kegemukan.

Bagi ibu, pemberian ASI menurunkan risiko kanker payudara. Selain itu, ASI akan membuat anak memiliki sikap dan perilaku yang lebih baik. Mereka akan terhindar dari gelisah, hiperaktif dan perilaku yang buruk.

Penelitian yang dilakukan *Oxford University* menemukan bahwa anak yang mendapat ASI selama 4 bulan atau lebih memiliki perilaku yang baik. Penelitian yang dilakukan pada 10.000 bayi yang lahir pada tahun 2000 dan 2001 memperlihatkan bahwa saat berusia 5 tahun, 16 persen anak yang diberi susu formula memiliki perilaku hiperaktif, berbohong bahkan mencuri. Sedangkan masalah yang sama hanya terjadi sebanyak 6 persen pada anak yang diberi ASI. Fakta tersebut kemungkinan besar terjadi karena ibu yang menyusui cenderung lebih berpendidikan, lebih mampu mengajarkan perilaku baik dan berasal dari latar belakang sosial ekonomi yang lebih tinggi.

Saat penelitian dilanjutkan setelah anak berusia lebih dari 5 tahun, perilaku mereka yang diberi ASI jauh lebih baik dan memiliki risiko berperilaku buruk lebih rendah 30 persen dibanding anak yang minum susu formula. Selain ASI, ikatan ibu dan anak, serta metode mendidik anak berkaitan dengan perilaku baik anak di masa yang akan datang. Ayo, beri ASI untuk buah hati tercinta. (Posted by Gita Tiara Paramita | Posted on 22-10-2014)

Jadi tidak ada alasan seorang wanita yang telah siap memiliki anak untuk tidak memberikan ASI kepada anak yang diharapkannya, luangkanlah waktu untuk menyusui demi masa depan anak yang lebih cerah, jika ibu menginginkan anak yang memiliki potensi yang besar untuk masa depannya.

III. HAL-HAL YANG MEMPRODUKSI ASI

1. Makanan
2. Ketenangan jiwa dan pikiran
3. Penggunaan alat kontrasepsi
4. Perawatan payudara
5. Anatomis payudara
6. Faktor fisiologi
7. Pola istirahat
8. Faktor isapan anak atau frekuensi penyusuan
9. Faktor obat-obatan
10. Berat lahir bayi
11. Umur kehamilan saat melahirkan
12. Konsumsi rokok dan alkohol

IV. TIPS MENINGKATKAN PRODUKSI ASI

Cukup normal jika seorang Ibu menghawatirkan jumlah ASI nya, ketika ia mulai menyusui. Seorang ibu mungkin akan bertanya-tanya, apakah tubuhnya bisa memproduksi air

susu dengan jumlah yang cukup, supaya bisa memenuhi kebutuhan bayinya yang sedang tumbuh. Adalah hal yang bijaksana bagi seorang IBU yang memilih untuk memberikan ASI eksklusif kepada bayinya, yaitu pada usia-usia emas kelahiran bayinya (0-6 bulan). Beberapa zat penting dalam ASI tidak ditemukan dalam susu formula, dan sampai saat ini tak ada susu formula yang bisa 100 persen meniru ASI.

Untuk bisa memastikan jumlah ASI yang baik dan mencukupi, seorang ibu harus memenuhi kebutuhan makanan bergizi yang cukup setiap hari. Makanan dan gizi adalah salah satu faktor penting yang harus dicukupi, supaya ASI bisa berlimpah dan memenuhi kebutuhan makanan bayi setiap hari. Namun ada beberapa makanan tertentu yang sangat mendukung terhadap peningkatan jumlah ASI, makanan apa sajakah itu?(artikel:cara khasiat manfaat.com)

Suplai ASI merupakan masalah yang cukup sering muncul ketika menyusui. Ada kalanya suplai ASI kurang mencukupi kebutuhan buah hati Anda. Di lain sisi, beberapa dari anda mungkin mengalami kelebihan produksi ASI. Anda tidak perlu khawatir, setiap permasalahan pasti ada jalan keluarnya. Menurut Tiara dalam artikelnya yang berjudul fakta ajaib air susu ibu: Berikut ini adalah ulasan untuk mengatasi masalah suplai ASI selama waktu menyusui:

Kemungkinan pertama Suplai ASI rendah. Ketika produksi ASI anda rendah, hal pertama yang dapat dilakukan ialah memastikan posisi menyusui anda telah nyaman dan posisi payudara sudah benar pada mulut bayi. Anda juga bisa menyusui lebih sering dan biarkan buah hati anda yang memutuskan kapan akan berhenti menyusu. Setiap kali proses menyusui, anda dapat memberikan kedua payudara secara bergantian dengan waktu yang berbeda. Biarkan bayi menyusu di satu payudara selama ia masih mengisap dengan intensitas tinggi, baru kemudian anda berikan payudara yang lain ketika isapannya mulai melemah. Hindari pemberian formula atau sereal pendukung ASI karena akan menyebabkan keinginan bayi untuk menyusui menjadi lebih rendah yang akan menyebabkan semakin rendahnya produksi ASI.

Kemungkinan yang kedua: Suplai ASI berlebih. Bagi yang merasa mengalami permasalahan suplai ASI yang berlebihan, Anda bisa melakukan beberapa hal untuk mengatasinya. Setiap kali, pastikan anda menyusui menggunakan salah satu payudara. Lakukan ini secara berulang hingga sekitar dua jam sampai proses menyusui selanjutnya. Jika

salah satu payudara anda merasa sangat penuh sebelum waktu menyusui, remas payudara beberapa kali. Ini dapat meringankan tekanan pada payudara untuk sementara waktu. Berikan ASI sebelum bayi Anda sangat kelaparan. Sebagai tambahan, posisi 'anti-gravitasi' juga dapat Anda coba.

Berikut Makanan yang dikenal bisa membantu untuk meningkatkan jumlah ASI :

Fenugreek atau Hulba

Fenugrek telah lama digunakan secara tradisional untuk meningkatkan pasokan ASI, dan sekarang hal itu telah didukung oleh penelitian. Beberapa dokter mengatakan bahwa jika Anda memasukkan fenugreek kedalam diet Anda, maka Anda akan mengalami peningkatan jumlah susu dalam seminggu. Selain itu, biji fenugreek adalah sumber tinggi zat besi, kalsium, vitamin dan mineral. Namun jangan mengkonsumsi terlalu banyak, karena biji fenugreek merupakan dieuretic ringan sehingga dapat menyebabkan kehilangan banyak air.

Biji Adas:

Studi telah menemukan bahwa biji adas dapat meningkatkan suplai susu. Beberapa dokter juga mengatakan bahwa, biji adas membantu mencegah kolik pada bayi. Adas kaya akan vitamin C, menyegarkan mulut dan baik dan membantu pencernaan. Biji adas bisa ditambahkan ke sayuran, atau makanan penutup . Meskipun tidak ada penelitian ilmiah untuk mendukung makanan berikut, namun banyak ibu-ibu yang bersumpah dan mengatakan bahwa adas sangat membantu meningkatkan pasokan ASI.

Jinten Hitam :

Biji jintan hitam banyak dikatakan dapat meningkatkan pencernaan dan mencegah

sembelit, asam lambung, dan kembung. Jinten juga merupakan sumber zat besi yang dapat membantu Ibu mendapatkan stamina setelah melahirkan. Walaupun belum ada penelitian uang mendukung, jinten hitam banyak dipercaya dapat meningkatkan ASI.

Biji wijen hitam :

Biji wijen hitam merupakan sumber kalsium yang sangat baik, dan dipercaya dapat membantu meningkatkan jumlah susu ibu. Biji ini juga banyak mengandung nutrisi yang bermanfaat lainnya, seperti tembaga.

Kemangi : Kemangi adalah sumber vitamin K. Selain dapat meningkatkan jumlah ASI, ia juga diyakini memiliki efek menenangkan, meningkatkan gerakan usus, dan mempromosikan nafsu makan yang sehat. kemangi bisa dimakan bersama sayuran, atau makanan pokok. Atau Anda juga bisa membuat minuman panas dengan merebus kemangi , dan minum air rebusan dengan ditambahkan madu.

sayuran Hijau dan keluarga Labu: Sayuran dari keluarga labu, seperti blonceng(labu botol), labu siem, labu kuning, merupakan cara tradisional untuk meningkatkan suplai susu. Tidak hanya bergizi, sayuran ini juga mudah dicerna oleh usus. Sayuran berhijau daun seperti kacang-kacangan, bayam, dan asparagus juga merupakan sumber mineral, aneka vitamin, serta fitoestrogen, yang diyakini dapat meningkatkan laktasi.

Sayuran berwarna merah: Wortel, ubi jalar dan bit misalnya sangat tinggi mengandung beta karoten, yang sangat bermanfaat untuk bayi jika Anda menyusuinya dengan ASI. Bit dan ubi jalar juga tinggi zat besi dan akan membantu meningkatkan fungsi hati.

Kacang-kacangan : Kacang Almond dan kacang mete adalah jenis kacang yang banyak dikatakan membantu meningkatkan air susu ibu. Selain itu, kacang-kacangan dikenal banyak mengandung kalsium dan senyawa asam lemak baik yang penting bagi otak bayi.

Daun katuk: Daun katuk sudah lama dikenal orang untuk meningkatkan ASI. Selain itu, daun katuk banyak mengandung vitamin A, C, B1, zat besi, kalium, protein, fosfor,

sterol, alkaloid, dan asam seskuiterna. Jadi jangan ragu lagi untuk makan daun katuk, karena selain bergizi, sayuran ini juga bisa membuat ASI Ibu menjadi berlimpah dan berkualitas.

Pare atau pari: Walaupun rasanya sangat pahit, ternyata pare juga bagus untuk mengentalkan dan memperbanyak ASI. Selain itu, Pare juga mengandung vitamin K, likopen, fitokimia lutein, dan anti oksidan. Selain untuk kelancaran ASI, pare juga bagus untuk merangsang produksi insulin, menurunkan kadar gula di dalam darah, dan anti kanker. Namun jangan terlalu banyak makan pare, karena sayur pahit ini banyak dikatakan dapat menurunkan kadar gula darah.

Minyak zaitun: Minyak seperti minyak zaitun, minyak biji rami dan minyak wijen adalah minyak sehat yang diyakini akan membantu ibu menyusui. Bila dikonsumsi dalam jumlah sedang, jenis minyak sehat ini bisa meningkatkan energi. Gunakan untuk memasak atau hanya di gerimiskan di atas salad Anda.

Bawang putih : Bawang putih juga dikatakan dapat membantu meningkatkan pasokan ASI. Meskipun bawang putih bisa dimakan mentah, Anda mungkin hanya akan merasa lebih berselera jika digunakan sebagai bumbu.

Oats: Oat merupakan zat besi, kalsium dan serat, dan populer dikonsumsi oleh ibu menyusui. Hal ini umumnya dimakan sebagai bubur, dan Anda bisa memilih untuk menambahkan kacang-kacangan, susu, rempah-rempah, atau buah-buahan untuk meningkatkan nilai gizi.

Pepaya. Buah ini tinggi mengandung vitamin A, C, kalium, dan asam folat. Tetesan air buah pepaya dicampur dengan madu sangat baik untuk ibu menyusui agar tidak mudah capek, serta meningkatkan jumlah ASI yang. Bunga pepaya juga baik dikonsumsi untuk meningkatkan nafsu makan ibu.

Beberapa Tips agar ASI berlimpah. Memakan makanan yang dapat meningkatkan jumlah ASI diatas mungkin tidak akan membantu, jika Ibu masih mengalami kekurangan dalam hal yang lain. *Berikut beberapa tips yang mendukung kemudahan dalam hal menyusui bayi;*

1. Hidup sehat Jangan sampai Ibu kelaparan, atau makan makanan yang kurang bergizi. Pastikan Ibu telah melaksanakan diet kehamilan yang sehat, dengan cukup makan-

makanan bergizi. Selain itu, jauhi kebiasaan buruk yang tidak sehat. Usahakan selalu berada di lingkungan yang bersih dari polusi, dan selalu berada pada kawasan bebas asap rokok.

2. **Minum 10-12 gelas air,** Tidak peduli apa yang sudah Anda makan, jika kurang cairan maka tubuh Anda tidak akan mampu menghasilkan ASI yang cukup. Cara yang baik adalah mengimbangi makanan sehat Anda dengan disertai meningkatkan asupan cairan Anda . Anda cukup dengan minum air mineral setiap kali Anda habis menyusui.

3. **Menyusui bayi secara teratur,** Pada awal menyusui mungkin seperti terasa sulit, bahkan merasa kesakitan karena puting merasa sakit. Namun jika Anda menyerah dan menggantinya dengan susu formula, maka akan selamanya Anda tidak bisa memproduksi ASI dengan baik. Sebaliknya, jika Ibu selalu rajin menyusui, maka jumlah ASI pun otomatis akan meningkat. Jangan emosi apalagi stres saat menyusui ketika bayi rewel, karena hal itu tak baik dan dapat menghambat produksi ASI.

4. **Istirahat yang cukup,** Jika Anda merasa terlalu lelah, maka tubuh Anda tidak akan memiliki energi untuk dapat memproduksi susu dengan baik. Jadi cobalah untuk mengejar ketinggalan dengan istirahat dan tidur siang, jika pada malam harinya Anda kurang tidur.

5. **Rileks dan hindari stres,** Kebiasaan baru momong bayi mungkin bisa membuat Anda stres, karena Anda mungkin menemukan hal-hal yang terasa menyulitkan. Biasakanlah bersyukur atas karunia seorang anak yang sudah Tuhan berikan kepada Anda. Stres diketahui sangat mempengaruhi refleks mengeluarkan susu dan bahkan memproduksi susu. Jadi ide yang baik demi bayi Anda adalah dengan mencoba untuk sering bersantai. Cobalah untuk mencari bantuan dalam mengatasi banyak pekerjaan di rumah, apakah itu dari anggota keluarga, memperkerjakan pembantu, dll. Selamat atas kelahiran Bayi Anda!

V. FAKTA MENARIK DARI KEGIATAN MENYUSUI

Berdasarkan kutipan saya dalam artikel HealthNews.com menyusui merupakan aktivitas alami yang sangat indah bagi ibu dan anak, namun tidak selalu mudah dilakukan. Inilah masa di mana para ibu ditantang untuk memberikan yang terbaik bagi buah hatinya. Banyak ibu yang tidak tahu bahwa hal-hal yang tidak terduga terjadi dalam proses pemberian ASI ini. Berikut diantaranya:

Meningkatnya hormon dalam tubuh: Oksitosin. Hormon yang satu ini akan menemani anda selama masa menyusui. Kekuatan hormon ini memiliki tugas untuk menurunkan ASI hingga ke bagian depan payudara Anda. Menariknya, hormon oksitosin ini adalah hormon yang sama yang bekerja pada otak saat seseorang jatuh cinta. Itulah mengapa Anda tidak peduli betapa seringnya si kecil menangis dan membangunkan tidur Anda. Bayi kecil Anda telah membuat Anda jatuh cinta!

Hormon lainnya yang meningkat saat Anda menyusui adalah hormon yang membuat Anda merasa santai, bahkan hingga mengantuk. Sistem kerja hormon ini sama seperti saat Anda merasa mengantuk setelah makan terlalu kenyang, dan Anda tidak kuasa menahannya. Dalam kondisi seperti ini, cobalah untuk mencuri waktu untuk tidur setelah menyusui sekitar 10 menit saja. Tidur kilat seperti ini dapat mengembalikan kembali seluruh tenaga yang anda butuhkan untuk menjalani hari, lho. Tapi, jangan lupa pastikan anak anda aman saat anda tinggal tidur, ya…

Sayangnya, tidak semua efek hormonal saat menyusui berdampak positif. Beberapa laporan dari para ibu menyebutkan bahwa muncul juga sensasi tidak nyaman sebelum ataupun saat menyusui. Mulai dari perut yang tidak terasa enak, lemas, berkeringat, hingga perasaan yang menjadi lebih sensitive. Namun tenang, efek negatif ini umumnya hanya sementara dan akan tertutup dengan efek positif yang anda rasakan saat menyusui, kok. Konsultasikan juga dengan para dokter bila Anda merasa efek dari menyusui ini membuat anda terganggu.

Membantu ibu menurunkan berat badan: Seiring semakin besarnya bayi Anda, berat badan Anda umumnya juga akan berkurang dan kembali seperti semula. Mengapa bisa begitu? Proses menyusui lah yang sesungguhnya melakukan pemindahan kalori dari Anda kepada si kecil.

Robert Wool, associate professor of obstetrics and gynecology dari Tufts University mengatakan bahwa ASI sesungguhnya memiliki kandungan lemak dan kalori yang tinggi. Dengan menyusui, bayi akan menyerap lemak dari tubuh ibu, dan membuat berat badan ibu turun dengan mudahnya. Akan tetapi, hal ini tidak berlaku untuk semua ibu. Hal ini tentunya bergantung pada metabolisme tubuh setiap ibu.

ASI Anda dapat tumpah, bahkan banyak sekali Khususnya di awal masa paska-melahirkan, payudara Anda seolah bekerja dengan caranya sendiri. Payudara Anda seolah memiliki jam kerjanya sendiri yang menentukan kapan ia akan mengeras, mengeluarkan tetesan ASI, hingga kapan waktu yang tepat bagi Anda menyusui. ASI Anda mungkin juga akan tumpah kapanpun Anda mendengar bayi menangis, bahkan bukan bayi Anda sendiri. Foto, video, ataupun bila Anda berpikir sedikit saja tentang bayi Anda, juga akan mempengaruhi payudara Anda untuk meneteskan ASI.

Sekali lagi hormon oksitosin memiliki peran dalam proses tumpahnya ASI Anda ini. Anda mungkin merasa malu dengan bagian basah pada bagian payudara baju Anda. Tapi, cobalah anggap hal ini sebagai sebuah pengingat alami bahwa anak Anda membutuhkan ASI.

Lebih besar sebelah: Hal ini mungkin dapat terjadi pada payudara Anda. Banyak ibu yang merasa salah satu payudaranya menghasilkan ASI yang lebih banyak dibandingkan pasangannya. Sama halnya dengan ukuran kaki Anda yang mungkin sedikit berbeda, begitu pula yang bisa terjadi dengan ukuran payudara. Biasanya payudara yang lebih produktif menghasilkan ASI akan tampak lebih besar dan penuh. Tenang saja, kondisi ini normal, kok. Namun, cobalah untuk berusaha memberikan porsi ASI yang sama dari masing-masing payudara.

Cocok untuk bayi Anda: Seperti makanan lengkap yang Anda santap, seperti itulah ASI dirasakan oleh bayi Anda. Tahukah Anda? Saat baru dikeluarkan tekstur ASI cenderung lebih berair sehingga cocok sebagai makanan pembuka anak Anda. Semakin lama si kecil menyedot, ASI terasa akan lebih berlemak. Kandungan ASI seperti inilah yang memenuhi kebutuhan dan mudah dicerna bayi Anda. Tidak hanya itu, ASI juga dilengkapi kandungan yang memperkuat sistem imun tubuh anak. Inilah mengapa dengan menyusui anak dapat membuat si kecil menjadi lebih sulit terserang penyakit. Kandungan ASI juga akan berubah seiring bertambahnya usia dan kebutuhan gizi anak Anda. Inilah nutrisi terbaik dan pasti disukai bayi Anda.

VI. ASI HINDARI PENYAKIT ASMA PADA ANAK

Menurut Posted by Gita Tiara Paramita | Posted on 21-10-2014 Category : Kesehatan Tags: anak asma, ASI. ASI sangat bermanfaat bagi tumbuh kembang anak. Selain meningkatkan kecerdasan dan metabolism bayi yang lebih baik, sebuah penelitian terbaru membuktikan bahwa pemberian ASI pada bayi dapat melindungi mereka dari sesak napas

dan batuk kering pada usia empat tahun pertama, serta menurunkan risiko terkena asma di kemudian hari.

Berdasarkan laporan yang ditulis dalam *The Daily Telegraph* di Inggris, bayi yang tidak diberi ASI sebanyak 50 persen lebih rentan untuk mengembangkan gejala-gejala asma dibandingkan bayi yang mendapat ASI. Penelitian ini dilakukan oleh *Erasmus Medical Centre*di Belanda. Mereka meneliti lebih dari 5.000 anak untuk meneliti mereka. Pada anak-anak yang tidak mendapat ASI ketika bayi, sebanyak 50 persen dari mereka mengeluarkan dahak terus menerus. Sedangkan 40 persen mengalami *mengi* (suara yang muncul saat bernapas karena saluran pernapasan yang tidak lancar).

Anak-anak yang dalam penelitian tidak mendapat ASI juga dilaporkan lebih sering mengalami sesak napas dan batuk kering dalam usia empat tahun pertama. Para peneliti menyimpulkan bahwa pemberian ASI dapat mengurangi risiko bayi dan anak-anak dari serangan pilek yang serius serta infeksi yang disebabkan virus flu.

VII. TIPS MENYIMPAN ASI PERAH

Semua ibu didunia pasti ingin menyusui anaknya dengan ASI yang terbaik. Ibu-ibu merasa beruntung jika ASI dapat keluar dengan lancar. Namun anda pasti sangat kesulitan memberi ASI kepada anak anda jika anda seorang wanita karir. Anda tidak perlu khawatir karena anda bisa memeras ASI dan kemudian menyimpan asi tersebut dengan cara yang baik. Bagaimanakah cara-cara untuk menyimpan air susu dengan maksimal tanpa mengurangi nilai gizi dan nutrisi dalam ASI tersebut? Banyak ibu yang menyimpan air susunya di kulkas. Ini akan membuat ASI bertahan lebih lama. Anda harus membaca panduan sebelum menyimpan asi anda sehingga tidak akan berbahaya bagi anak anda:

- ✓ ASI yang anda peras hanya bisa bertahan di suhu ruangan selama 10 jam jika anda memilih menyimpannya di suhu ruangan.
- ✓ ASI yang disimpan di kulkas, harus segera digunakan dalam setengah jam setelah berada di suhu ruangan.
- ✓ ASI dapat disimpan di kulkas untuk 5 sampai 7 hari kedepan
- ✓ Jika anda menggunakan Freezer, ASI bisa bertahan hingga 6 bulan. Anda harus menyimpan nya di bagian yang paling dingin.
- ✓ Anda bisa memindahkan ASI dari kulkas ke Freezer tetapi jangan pindahkan jika ASI telah ada di kulkas selama 48 jam.

- ✓ Jangan memenuhi semua isi botol dengan ASI sisakan minimal 4 cm dari bagian atas botol karena ASI akan mengembang. Anda bisa menggunakan tutup dari plastic dan karet. Pastikan penutup rapat.
- ✓ Jangan lupa memberi label tanggal sehingga ASI yang sudah lama bisa dipakai terlebih dahulu dan tidak basi.
- ✓ Jika anda tidak menyimpan asi dalam kulkas atau freezer, anda bisa saja menyimpan dalam kotak pendingin tetapi ini bukan alternative untuk jangka waktu yang lama. Ini hanya bisa digunakan untuk beberapa jam saja.

Anda bisa menggunakan ASI dalam kulkas atau Freezer setelah menghangatkan ASI yang telah disimpan. Bagaimana cara untuk menghangatkan dan mencairkan ASI? Berikut tipsnya:

- ✓ Ambil botol ASI dan kemudian letakkan dalam suhu ruangan atau anda bisa letakkan diatas mangkok dengan air panas.
- ✓ Jangan pernah mencairkan ASI dimicrowave karena akan merusak kandungan dalam ASI yang anda berikan.
- ✓ Aduk merata untuk memisahkan krim dalam ASI
- ✓ Jangan memberikan air susu tersebut jika belum benar benar telah cair dan menjadi susu.
- ✓ Jangan pernah memberikan ASI yang telah berbau asam
- ✓ ASI hanya bisa bertahan 24 jam setelah dicairkan.

Anda harus benar-benar mempelajari cara menyimpan asi yang benar demi kualitas asi untuk buah hati anda yang tercinta.

VIII. TIPS MENYAPIH TANPA MEMBUAT ANAK FRUSTASI

TRIBUNNEWS.COM - Jika Anda berniat menghentikan pemberian ASI namun si anak tampaknya tidak mau berhenti, bersabarlah dan berikan waktu lebih lama. Lakukanlah penghentian ASI secara bertahap dan konsisten ASI secara bertahap dan konsisten. Berikut ini adalah **cara menghentikan pemberian ASI kepada batita** seperti ditulis di dalam *Buku Pintar Mengasuh Batita*.

1. Berikan susu dari gelas pada siang hari, Jika Anda masih memberikan ASI di siang hari, mulailah berikan susu pada siang hari dari gelas dan alihkan perhatiannya bila

anak menginginkan ASI. Walaupun terkadang hal ini sulit, tidak mustahil untuk dilakukan bila Anda konsisten dan sabar.

2. Ganti ASI dengan susu di pagi hari, Tahap berikutnya setelah anak bisa dan terbiasa tanpa ASI di siang hari, mulailah mengganti ASI pagi hari dengan susu di gelasnya. Ini biasanya lebih mudah dilakukan, karena di pagi hari anak memulai hari dengan berbagai kesibukan bermain.

3. Menghentikan pemberian ASI malam hari butuh kesabaran, Biasanya menghentikan pemberian ASI malam hari sebelum tidur memerlukan waktu dan kesabaran ekstra. Ini dikarenakan ASI malam hari juga menjadi sesuatu yang memberi ketenangan dan kesenangan pada anak sebelum dia tidur – seperti empeng. Bantulah si anak mengatasinya dengan memberikan rutinitas tidur yang menyenangkan. Berikan pelukan hangat dan kasih sayang yang akan tetap menjaga kedekatan Anda berdua.

4. Beri anak pelukan dan kasih sayang, Saat Anda menjelaskan kepada anak bahwa dia sudah besar dan tidak diberikan ASI lagi namun Anda berdua akan tetap saling memberi pelukan, bersiaplah untuk menghadapi tangisannya. Hadapilah semua itu dengan kesabaran, berikan anak pelukan dan kasih sayang. Walaupun sulit, tetaplah konsisten pada pilihan Anda.

Bila Anda berubah pikiran dan kembali memberikan ASI karena tangisannya, Anda akan lebih sulit menghentikan ASI karena tangisannya, Anda akan lebih sulit menghentikan ASI di kemudian hari. anak akan belajar dari sikap konsisten Anda. Setelah beberapa waktu, biasanya dia sudah dapat menerima keadaan. Nah, itu tadi beberapa **cara menghentikan pemberian ASI kepada batita**. Semoga bermanfaat. **(Birgitta Ajeng)**

IMPLEMENTASI PEMBIASAAN PERILAKU DALAM MEMBENTUK NILAI AGAMA MORAL DAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK

Azizah
Azizaha0@gmail.com
Pendidikan Anak Usia Dini
Pendidikan Dasar
Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Dalam kehidupan manusia, pengembangan moral menjadi penting dan strategis karena moral merupakan salah satu domain penting yang menjadi ukuran dalam menilai dan mempertimbangkan suatu perilaku apakah baik atau buruk. Pengembangan moral dapat dilakukan melalui pendidikan, baik pendidikan formal di sekolah, pendidikan nonformal di masyarakat, maupun pendidikan informal di dalam keluarga. Selain perkembangan nilai agama moral, perkembangan sosial emosional juga perlu dikembangkan sejak dini. Perkembangan sosial adalah proses kemampuan belajar dan tingkah laku yang berhubungan dengan individu untuk hidup sebagai bagian dari kelompoknya. Mendidik dan membiasakan anak sejak dini adalah upaya yang paling efektif karena anak usia dini adalah masa *golden age*. Pembiasaan merupakan proses stimulus yang berulang menjadi familiar sehingga terdapat tanggapan sehubungan dengan stimulus tersebut. Pembiasaan terhadap anak usia Taman Kanak-kanak bersifat fleksibel dan dapat dilaksanakan secara rutin, spontan, teladan dan terprogram.
Kata Kunci: ***Nilai Agama Moral, Sosial Emosional, Pembiasaan***

ABSTRACT

In human life, moral development becomes significant and has a strategic portion because moral is one of significantly standardized domains to value and consider a behavior whether it is appropriate or inappropriate. Moral development can be conducted through education, whether it is formal at school, informal in a society, or informal in a family. In spite of development of religious value, development of socio-emotional needs to be expanded from early ages, social development is a process of learning ability and behavior related to individual to live as part of his/her community. Education and habituating children form early ages are the most effective efforts because early childhood is a golden age. Habituation is a process of repeated stimuli becoming a habit until it has a response from that stimulus. Habituation applied to kindergarten ages is flexible and can be conducted in routine, spontaneous, modeled and programmed ways.
Key words: ***moral religious value, social-emotional, habituation***

A. PENDAHULUAN

Nilai moral merupakan salah satu aspek kepribadian manusia. Manusia pada dasarnya memiliki dua potensi yaitu baik dan buruk.Dengan dua potensi tersebut manusia dapat menentukan dirinya untuk memiliki sifat baik ataupun sifat buruk. Dalam kehidupan manusia, pengembangan moral menjadi penting dan strategis karena moral merupakan salah satu domain penting yang menjadi ukuran dalam menilai dan mempertimbangkan suatu perilaku, apakah baik atau buruk, benar atau salah, lurus atau bengkok. Pengembangan moral dapat dilakukan melalui pendidikan, baik pendidikan formal di sekolah, pendidikan nonformal di masyarakat, maupun pendidikan informal di dalam keluarga.

Pendidikan bertujuan agar individu dapat mengembangkan segala potensi yang ada pada diri peserta didik. Berbagai upaya dalam pendidikan

diarahkan untuk membina perkembangan kepribadian manusia secara menyeluruh baik dalam segi kognitif, afektif, maupun psikomotor, sebagaimana tertera dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Nomor 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Untuk mencapai tujuan tersebut, maka sekolah sebagai lembaga pendidikan formal bertugas untuk membina kepribadian peserta didik dan mempersiapkan generasi muda menjadi manusia dewasa yang bermoral dan berbudaya. Dewasa ini dunia pendidikan menghadapi banyak tantangan dalam pembentukan moral siswa di tengah arus informasi dan teknologi yang semakin berkembang pesat sehingga memperoleh kemudahan dalam mencari informasi dari berbagai media tanpa batas yang dikhawatirkan mempengaruhi pembentukan moral siswa. Selain itu salah satu akibatnya adalah budaya luar yang negatif mudah terserap tanpa adanya *filter* yang kuat. Gaya hidup modern, perilaku konsumtif, hedonis, hancurnya nilai moral, merebaknya ketidakadilan, tipisnya rasa solidaritas dan lain sebagainya telah terjadi dalam dunia pendidikan kita. Pendidikan merupakan salah satu strategi dasar dalam pengembangan moral mencakup sosialisasi, pemberdayaan, pembudayaan dan kerja sama seluruh komponen bangsa.

Selain perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan sosial emosional juga perlu dikembangkan sejak dini. Perkembangan sosial adalah proses kemampuan belajar dan tingkah laku yang berhubungan dengan individu untuk hidup sebagai bagian dari kelompoknya. Di dalam perkembangan sosial, anak dituntut untuk memiliki kemampuan yang sesuai dengan tuntutan sosial di mana mereka berada.Tuntutan sosial yang dimaksud adalah anak dapat bersosialisasi dengan baik sesuai dengan tahap perkembangan usianya dan cenderung menjadi anak yang mudah bergaul.

Perilaku sosial merupakan aktivitas dalam hubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, guru, orang tua maupun saudara-saudaranya. Saat berhubungan dengan orang lain, terjadi peristiwa-peristiwa yang sangat bermakna dalam kehidupan anak yang dapat membentuk kepribadiannya dan membentuk perkembangannya menjadi manusia yang sempurna. Perilaku yang ditunjukkan oleh anak dalam lingkungan sosialnya sangat dipengaruhi oleh kondisi emosinya. Perkembangan emosi seorang anak sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan.

Suatu hal yang sangat bijak apabila kita mampu menciptakan lingkungan yang kondusif untuk membantu perkembangan emosi anak. Emosi merupakan suatu gejolak penyesuaian diri yang berasal dari dalam dan melibatkan hampir keseluruhan diri individu. Emosi juga berfungsi untuk mencapai pemuasan atau perlindungan diri atau bahkan kesejahteraan pribadi pada saat berhadapan dengan lingkungan atau objek tertentu.

Pada saat anak masuk Taman Kanak-kanak, mereka mulai keluar dari lingkungan keluarga dan memasuki dunia baru.Peristiwa ini merupakan perubahan situasi dari suasana emosional yang aman ke kehidupan baru yang tidak dialami anak pada saat mereka berada di lingkungan keluarga.Dalam dunia baru yang dimasuki anak, anak harus pandai menempatkan diri diantara teman sebaya, guru dan orang dewasa di sekitarnya. Tidak setiap anak berhasil melewati tugas perkembangan sosioemosional pada usia dini, sehingga berbagai kendala dapat saja terjadi. Sebagai pendidik sepatutnyalah untuk memahami perkembangan sosial emosional anak sebagai bekal dalam memberikan bimbingan terhadap anak agar mereka dapat mengembangkan kemampuan sosial dan emosinya dengan baik.

Pelaksanan pendidikan nilai agama moral dan sosial emosional pada pendidikan anak usia dini sebaiknya menggunakan metode yang paling efektif dan tidak membebani anak. Mendidik dan membiasakan anak sejak dini adalah upaya yang paling terjamin berhasil dan memperoleh buah sempurna. Sedangkan mendidik dan melatih setelah anak berusia dewasa maka di dalamnya terdapat kesulitan-kesulitan bagi orang yang mengaharapkan keberhasilan.

Untuk menanamkan pembiasaan terhadap anak usia Taman Kanak-kanak bersifat fleksibel dan dapat dilaksanakan secara rutin, spontan, teladan dan terprogram. Sehubungan dengan hal di atas pembiasaan-pembiasaan yang dilakukan di Taman Kanak-kanak diarahkan untuk mengembangkan kecakapan hidup yang bertujuan mengembangkan kemampuan mencintai diri sendiri melalui mengenal, menerima dan mengarahkan diri, mencintai orang lain melalui bekerja sama dan berkolaborasi, menolong, toleran dan empatik, hidup produktif melalui penguasaan kecakapan hidup (*life skills dan soft skills*) serta hidup lebih berbahagia.

Kehidupan di sekolah berlangsung dalam satu pola yang sama, kegiatan berulang-ulang dan

diatur dengan jadwal yang ketat. Hal ini akan berpengaruh terhadap pembiasaan pendidikan moral dan sosial emosional seluruh warga sekolah. Suasana sekolah yang berdisiplin tinggi akan berpengaruh besar terhadap kehidupan peserta didik terutama di lingkungan sekolah. Kehidupan berdisiplin tinggi harus dijalani secara konsisten oleh warga sekolah sebagai salah satu modal utama pengembangan moral peserta didik. Lingkungan sekolah yang memenuhi syarat kesehatan dan fisik suatu sekolah akan turut menunjang pendidikan nilai agama dan moral.

B. PEMBAHASAN

1. Konsep Pengembangan Pembiasaan

Pembiasaan (*habituation*) merupakan proses pembentukan melalui proses pembelajaran yang berulang-ulang. Sikap atau perilaku yang menjadi kebiasaan sikap dan perilaku yang relatif menetap dan bersifat otomatis. Praktik pembinaan diri itu lebih mudah diciptakan oleh kebiasaan. Dengan pembiasaan guru akan sukses membina seseorang. Kebiasaan adalah milik manusia, jika anak-anak sejak kecil dibiasakan melakukan perbuatan-perbuatan baik, maka ia akan menyukai perbuatan tersebut dan tidak mungkin lagi meninggalkannya. Anak-anak sejak kecil belum terbiasa melakukan perbuatan apapun, tapi kalau dibiasakan melakukan perbuatan baik maka ia akan terbiasa dengan perbuatan baik itu dan begitu pula sebaliknya karena terus menerus melakukan perbuatan buruk maka akan terbiasa dengan perbuatan buruk tersebut. Momentum ini harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya oleh orang tua dan pendidik.

Pelaksanaan kegiatan bidang pengembangan pembiasaan dapat dilakukan dengan cara kegiatan rutin, kegiatan spontan, kegiatan teladan/contoh dan kegiatan terprogram (dalam Departemen Pendidikan Nasional,2007:21):

a. Kegiatan Rutin

Kegiatan rutin adalah kegiatan yang dilakukan di TK setiap hari, seperti:

1) Berbaris memasuki ruangan kelas sebelum memulai kegiatan belajar akan membiasakan beberapa perilaku anak, antara lain: a) untuk selalu tertib dan patuh pada peraturan. b) tenggang rasa terhadap orang lain. c) sabar menunggu giliran.

   Selain perilaku di atas dapat pula ditanamkan pembiasaan: a) berpakaian bersih dan rapi. b) mau mengikuti peraturan dan tata tertib di TK. c) kebersihan badan termasuk kerapihan dan kebersihan kuku, rambut, telinga dan lain-lain.

2) Mengucapkan salam bila bertemu dengan orang lain. Pada waktu mengucapkan salam ditanamkan pembiasaan: a) sopan santun. b) menunjukkan reaksi dan emosi yang wajar. c) sikap saling hormat menghormati. d) mengembangkan sosialisasi anak.

3) Kegiatan belajar mengajar menanamkan pembiasaan: a) tolong menolong sesama teman. b) rapih dalam bertindak, berpakaian dan bekerja. c) berlatih untuk selalu tertib dan patuh pada peraturan. d) bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. e) mengendalikan emosi. f) sopan santun. g) memusatkan perhatian pada waktu guru menjelaskan.

4) Waktu istirahat/makan/bermain, dapat ditanamkan pembiasaan: a) berdoa sebelum dan sesudah makan. b) tolong menolong sesama teman. c) mengurus diri sendiri. d) dapat membedakan milik sendiri dan orang lain. e). meminta tolong dengan baik. f) mengucapkan terima kasih. g) membiasakan membuang sampah pada tempatnya. h) mencuci tangan sebelum dan sesudah makan.

b. Kegiatan Spontan

Kegiatan spontan adalah kegiatan yang dilakukan secara spontan pada saat itu juga. Kegiatan ini biasanya dilakukan pada saat guru mengetahui sikap/tingkah laku anak yang kurang baik, apabila guru mengetahui sikap/perilaku yang demikian, hendaknya secara spontan diberikan pengertian atau diberitahu bagaimana sikap/perilaku yang baik.

Kegiatan spontan tidak saja berkaitan dengan perilaku anak yang negatif tetapi pada sikap/perilaku yang positif pun perlu ditanggapi oleh guru sebagai penguat bahwa sikap/perilaku tersebut sudah baik dan perlu dipertahankan sehingga dapat dijadikan teladan bagi teman-temannya. Pembiasaan yang ditanamkan pada kegiatan spontan: 1)cara meminta tolong dengan baik. 2)tenggang rasa terhadap orang lain. 3) mengendalikan emosi. 4)menghargai orang lain dan sportif.

c. Kegiatan Teladan

Kegiatan teladan adalah kegiatan yang dilakukan dengan memberikan teladan yang baik kepada anak. Dalam hal ini guru berperan langsung sebagai teladan bagi anak. Segala sikap dan tingkah laku guru baik di sekolah, di rumah maupun di masyarakat hendaknya selalu menunjukkan sikap dan tingkah laku yang baik, misalnya: 1) berpakaian yang rapih dan sopan. 2) bertutur kata yang baik. 3)mungucapkan salam bila bertemu dengan orang lain. 4)hadir di sekolah tepat waktu dan lain-lain.

d. Kegiatan Terprogram

Kegiatan terprogram adalah kegiatan yang dalam pelaksanaannya terlebih dahulu diawali dengan adanya perencanaan atau program dari guru dalam kegiatan pembelajaran (perencanaan semester, satuan kegiatan mingguan dan satuan kegiatan harian) di TK, misalnya: makan bersama, menggosok gigi, cara berpakaian, menjaga kebersihan dan lain-lain.

Keempat bentuk pelaksanaan pembiasaan tersebut hendaknya dilakukan secara terpadu sehingga pada akhirnya semua sikap/perilaku yang ditanamkan betul-betul menjadi kebiasaan sehari-hari yang baik dan melekat pada diri anak.

2. Nilai-nilai Agama dan Moral

Pendapat Zuriah (2008:19), pendidikan nilai-nilai agama adalah merupakan pengembangan pribadi siswa tentang pola keyakinan agama yang terdapat dalam sistem keyakinan beragama suatu masyarakat tentang hal baik yang harus dilakukan dan hal buruk yang harus dihindari. Dalam nilai-nilai ini terdapat pembakuan tentang hal baik dan hal buruk serta pengaturan perilaku. Nilai-nilai hidup dalam agama dan bermasyarakat sangat banyak jumlahnya sehingga pendidikan berusaha membantu untuk mengenali, memilih dan menetapkan nilai-nilai tertentu sehingga dapat digunakan sebagai landasan pengambilan keputusan untuk berperilaku secara konsisten dan menjadi kebiasaan dalam hidup bermasyarakat.

Menurut Lickona (1991: 15) *" Moral behavior is a demand both of the individual as a moral, which is reflected in the thinking / concepts, attitudes and behavior".* Moral adalah suatu tuntutan prilaku baik yang dimiliki individu sebagai moralitas, yang tercermin dalam pemikiran/ konsep, sikap dan tingkah laku.

Dalam kehidupan sosial di masyarakat anak akan berhadapan dengan ukuran-ukuran yang menentukan baik-buruk dari suatu tingkah laku. Ukuran-ukuran itu dapat berupa tata cara, kebiasaan atau adat istiadat yang telah diterima oleh suatu masyarakat. Kebiasaan dan perilaku yang didasarkan pada aturan-aturan inilah yang disebut moral-agama. Istilah moral-agama ini berkenaan dengan bagaimana seseorang seharusnya berperilaku dengan dunia sosialnya. Berkaitan dengan perilaku tersebut, anak dilatih untuk mengetahui, memahami dan mengikutinya. Perubahan-perubahan dalam hal pengetahuan, pemahaman dan penerapan aturan-aturan ini dipandang sebagai perkembangan moral seseorang.

Di bidang psikologi telah banyak tokoh yang mempelajari dan menjelaskan perkembangan moral, diantaranya Piaget dan Kohlberg. Pandangan kedua tokoh ini banyak menjadi rujukan dalam pendidikan moral anak. Menurut Piaget, perkembangan moral dapat pula dipahami melalui pendekatan kognitif. Piaget (dalam Gunarsa, 1997:136) bahkan mempercayai bahwa struktur kognitif dan kemampuan kognitif anak adalah dasar dari pengembangan moralnya. Kemampuan kognitif itulah yang kemudian akan membantu anak untuk mengembangkan penalaran yang berkaitan dengan masalah sosial.

Piaget menyimpulkan bahwa terdapat dua tahap perkembangan moral dengan ciri-cirinya masing-masing, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1

Tahap Perkembangan Moral Piaget

Tahap heteronomous (tahap realisme moral) Anak usia <12 tahun	Tahap Autonomous (tahap independensi moral) Anak usia >12 tahun

Diberi label tahap moralitas kendala	Diberi label tahap moralitas kerjasama
Aturan dipandang sebagai paksaan dari orang yang lebih dewasa	Aturan dipandang sebagai hasil kesepakatan bersama
Menilai perilaku moral berdasarkan konsekuensinya	Menilai perilaku moral berdasarkan niat pelakunya
Hukuman dipandang sebagai konsekuensi otomatis dari pelanggaran	Hukuman dipandang sebagai sesuatu hal yang tidak serta merta, namun dipengaruhi oleh niat pelakunya

Mengembangkan teori dari Piaget, Lawrence Kohlberg (dalam Suyadi. 2010:132) membagi perkembangan moral menjadi tiga tingkatan, yaitu tingkat prekonvensional, tingkat konvensional dan tingkat postkonvensional.

Tabel 2.2

Tabel Perkembangan Moral menurut Kohlberg (1981)

Dari beberapa periode atau masa anak-anak tersebut, pembahasan ini secara spesifik mengulas masa pada program Taman Kanak-kanak. Masa ini dalam konteks pendidikan di Indonesia dewasa ini sangat penting sebab gejala yang semakin umum meluas pada pendaftaran siswa baru kelas I SD perlu menyertakan raport/ sejenisnya. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan anak usia dini termasuk kegiatan pendidikan yang dipentingkan oleh penyelenggara pendidikan pada jenjang berikutnya. Dengan demikian, mengikuti pendidikan pada program PAUD dalam berbagai bentuk yang variatif adalah sangat baik, yaitu meletakkan dasar perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta anak didik. Di samping hal tersebut, pendidikan program PAUD juga membantu untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki jalur pendidikan sekolah.

Menurut Kementrian Pendidikan Nasional (2010:9). Program pembentukan perilaku merupakan kegiatan yang secara terus menerus dilakukan dalam kehidupan sehari-hari anak pada program PAUD. Melalui program ini diharapkan anak dapat melakukan kebiasaan-kebiasaan yang baik. Pembentukan perilaku melalui pembiasaan yang dimaksud adalah meliputi pembentukan moral-agama, Pancasila, perasaan/emosi, hidup bermasyarakat dan disiplin. Adapun tujuannya adalah untuk mempersiapkan anak sedini mungkin dalam mengembangkan sikap dan perilaku yang didasari oleh nilai-nilai moral-agama dan pancasila. Diharapkan akan menigkatkan ketakwaan anak terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan membina sikap anak dalam meletakkan dasar agar anak menjadi warga negara yang

baik. Program pembelajaran nilai-nilai agama dan moral pada program Taman kanak-kanak dimaksudkan untuk meningkatkan potensi spiritual peserta didik melalui contoh pengalaman dari pendidik agar menjadi kebiasaan sehari-hari, baik di dalam maupun di luar sekolah sehingga menjadi bagian dari budaya sekolah.

Penerapan nilai-nilai agama dan moral bagi anak usia dini menurut Kementrian Pendidikan Nasional (2012:5-10) dapat dilakukan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut.

a. Perencanaan

Perencanaan nilai-nilai agama dan moral dikembangkan dengan memperhatikan hal-hal berikut.

1) Mengenal dan memahami anak seutuhnya sesuai dengan tahapan perkembangan dan karakteristiknya, seperti anak sebagai peneliti ulung, aktif gerak, pantang menyerah, maju tak pernah putus asa, terbuka, bersahabat, dan tak membedakan.

2) Nilai-nilai agama dan moral diterapkan menyatu dengan kegiatan inti proses belajar mengajar yang dilakukan dengan cara:

   a) Memilih nilai-nilai agama dan moral yang sesuai dengan tema dan judul kegiatan pembelajaran.

   b) Menentukan indikator perkembangan nilai-nilai agama dan moral, sesuai dengan tahap perkembangan anak

   c) Menentukan jenis dan tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan nilai-nilai agama dan moral bagi anak usia dini dilakukan melalui kegiatan yang terprogram dan pembiasaan.

1) **Kegiatan terprogram antara lain**:

b) Menggali pemahaman anak untuk tiap-tiap nilai-nilai agama dan moral. Kegiatan ini bisa dilakukan melalui bercerita dan dialog yang dipandu oleh guru. Misalnya untuk tema tanaman, guru dapat mengajukan pertanyaan terbuka tentang nilai-nilai agama dan moral yang bertanggung jawab dalam memelihara tanaman. Contoh pertanyaan guru, “Mengapa kita harus bertanggung jawab memelihara tanaman?” atau”Bagaimana cara kita bertanggung jawab terhadap tanaman?” Setiap anak dapat memberi jawaban yang berbeda. Semua pendapat anak dihargai karena itu mencerminkan pemahaman mereka.

c) Membangun penghayatan anak dengan melibatkan emosinya untuk menyadari pentingnya menerapkan nilai-nilai agama dan moral (bertanggung jawab). Proses ini dibangun juga melalui pertanyaan terbuka atau melalui pengamatan terhadap situasi dan kondisi yang ada di sekitar lembaga PAUD. Misalnya setelah bercerita dan berdialog tentang nilai-nilai agama dan moral tanggung awab terhadap tanaman, guru dapat mengajak anak berkeliling di lembaga PAUD untuk bereksplorasi seputar tanaman dan mengamati perbedaan tanaman yang layu dan segar. Kemudian guru mengajukan pertanyaan, ”Mengapa ada tanaman yang layu dan segar?”, atau ”Bagaimana rasanya bila kita menjadi tanaman yang layu tersebut?”, atau ”Apa yang harus kita lakukan agar tanaman tidaklayu?”

d) Mengajak anak untuk bersama-sama melakukan nilai-nilai agama dan moral yang diceritakan. Misalnya setelah anak bereksplorasi dan terdorong melakukan karakter tanggung jawab terhadap tanaman, maka guru memberi kesempatan kepada anak untuk melaksanakan karakter tanggung jawab terhadap tanaman sesuai keinginan dan kemampuan anak.

e) Ketercapaian tahapan perkembangan anak didik. Dalam hal ini anak diminta untuk menceritakan kegiatan dan perasaannya setelah melakukan kegiatan. Guru dapat memberikan penguatan dan pujian serta sentuhan kasih sayang terhadap apa yang direfleksikan anak, misalnya dengan mengatakan, “Terimakasih, sudah bertanggung jawab untuk menyiram tanaman.”

2). Kegiatan pembiasaan dilakukan melalui:

a) Kegiatan rutin lembaga PAUD, yaitu kegiatan yang dilakukan di lembaga PAUD secara terus-menerus dan konsisten setiap saat. Contoh kegiatan rutin lembaga PAUD seperti memberi salam saat

berjumpa untuk menanamkan nilai karakter hormat dan sopan santun, bergantian menjadi ketua kelompok untuk menanamkan nilai karakter kepemimpian dan keadilan. Contoh kegiatan lain adalah pemeriksaan kebersihan badan, kuku, telinga rambut dan lain-lain untuk menanamkan nilai tanggung jawab K4 (Kebersihan, Kesehatan, Kerapian, dan Keamanan).

b) Kegiatan spontan, yaitu kegiatan yang dilakukan secara langsung atau spontan pada saat itu juga, biasanya dilakukan pada saat guru mengetahui adanya perbuatan yang tidak baik/buruk sehingga perlu dikoreksi dan pemberian apresiasi (penghargaan, pujian) terhadap nilai karakter yang diterapkan oleh anak. Misalnya, mengucapkan terima kasih, memungut sampah lalu membuang pada tempatnya, memberikan perhatian dan membantu teman.

c) Keteladanan, yaitu kegiatan yang dapat ditiru dan dijadikan panutan. Dalam hal ini guru menunjukkan perilaku konsisten dalam mewujudkan nilai karakter, yang dapat diamati oleh anak dalam kegiatan sehari hari baik berada di dalam atau di luar lembaga PAUD. Sebagai contoh guru berpakaian rapi, guru datang tepat pada waktunya, bertutur kata sopan, bersikap kasih sayang, dan jujur.

d) Pengkondisian, yaitu situasi dan kondisi lembaga PAUD sebagai pendukung kegiatan pendidikan karakter. Misalnya dengan pemeliharaan toilet yang bersih, penyediaan bak sampah, dan kerapian alat permainan edukatif, untuk menanamkan nilai karakter seperti tanggung jawab K4 (Kebersihan, Kesehatan, Kerapian dan Keamanan).

e) Budaya lembaga PAUD, mencakup suasana kehidupan di lembaga PAUD yang mencerminkan komunikasi yang efektif dan produktif yang mengarah pada perbuatan baik dan interaksi sesamanya dengan sopan dan santun, kebersamaan, dan penuh semangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

3). Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan sosial merupakan suatu proses pembentukan *social self* (pribadi dalam masyarakat) , yakni pribadi dalam keluarga, budaya, bangsa dan seterusnya. Sedangkan Hurlock (1993) menyatakan bahwa perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Sementara ahli yang lain menyatakan bahwa perkembangan sosial merupakan suatu proses di mana individu/anak melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan-rangsangan sosial, terutama tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan kelompoknya serta belajar bergaul dengan bertingkah laku, seperti anak lain dalam lingkungan sosialnya.

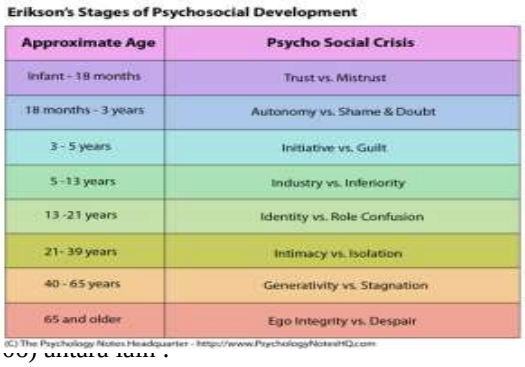
Perkembangan sosial individu mengikuti suatu pola, yaitu urutan perilaku sosial yang teratur, di mana pola tersebut sama untuk setiap anak secara normal. Dalam perkembangan sosial anak terdapat beberapa ciri dalam setiap periodenya. Berikut adalah ciri yang merupakan karakter perkembangan sosial pada masa prasekolah:

1. Membuat kontak sosial dengan orang di luar rumah
2. Mulai senang membentuk kelompok
3. Ingin dekat dan berkomunikasi dengan orang dewasa
4. Terjadinya *cooperative play*
5. Memilih teman bermain
6. Mengurangi tingkah laku bermusuhan

Menurut Erikson dalam Rachmawati (2006), perkembangan psikologis dihasilkan dari interaksi antara proses-proses maturasional atau kebutuhan biologis dengan tuntutan masyarakat dan kekuatan-kekuatan sosial yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Dari sudut pandang seperti ini, teori Erikson menempatkan titik tekan yang lebih besar pada dimensi sosialisasi dibandingkan teori Freud. Selain perbedaan ini, teori Erikson membahas perkembangan psikologis di sepanjang usia manusia dan bukan hanya tahun-tahun antara masa bayi dan masa remaja. Seperti Freud, Erikson juga meneliti akibat yang dihasilkan oleh pengalaman-pengalaman usia dini terhadap masa-masa berikutnya, akan tetapi ia melangkah lebih jauh lagi dengan menyelidiki perubahan kualitatif yang terjadi selama pertengahan umur dan tahun-tahun akhir kehiduaan**.** Berikut Tabel Delapan Tahapan Perkembangan Psikososial Menurut Erikson**:**

Tabel 3.1

Delapan Tahapan Perkembangan Psikososial Menurut Erikson



Erikson's Stages of Psychosocial Development

Approximate Age	Psycho Social Crisis
Infant - 18 months	Trust vs. Mistrust
18 months - 3 years	Autonomy vs. Shame & Doubt
3 - 5 years	Initiative vs. Guilt
5 -13 years	Industry vs. Inferiority
13 -21 years	Identity vs. Role Confusion
21- 39 years	Intimacy vs. Isolation
40 - 65 years	Generativity vs. Stagnation
65 and older	Ego Integrity vs. Despair

(C) The Psychology Notes Headquarter - http://www.PsychologyNotesHQ.com

ıg dapat dilakukan di Taman Kanak-kanak dalam Rachmawati (2006) antara lain :

1. Pengelompokan anak

Melalui pengelompokan, anak akan saling mengenal dan berinteraksi secara intensif dengan anak lain.

2. *Modelling* dan *imitating*

Imitasi adalah peniruan sikap, tingkah laku, serta cara pandang orang lain yang dilakukan secara sengaja. Sejak usia dua sampai tiga tahun anak mulai senang meniru tingkah laku orang lain yang ada di sekitarnya.

3. Bermain kooperatif

Bermain kooperatif adalah permainan yang melibatkan sekelompok anak , di mana setiap anak mendapatkan peran dan tugas masing-masing yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan bersama

4. Belajar berbagi

Belajar berbagi merupakan latihan keterampilan sosial yang sangat baik bagi anak. Melalui kegiatan ini anak akan belajar berempati terhadap anak lain, belajar bermurah hati, bersikap sosial serta berlatih meninggalkan sifat egosentris.

C. PENUTUP

Pembiasaan (habituasi) dalam kehidupan, seperti: religius, jujur, disiplin, toleran, kerja keras, cinta damai, tanggung-jawab, dsb perlu dimulai dari lingkup terkecil seperti keluarga sampai dengan cakupan yang lebih luas di masyarakat. Nilai-nilai tersebut tentunya perlu ditumbuhkembangkan yang pada akhirnya dapat membentuk pribadi anak yang selanjutnya merupakan pencerminan hidup suatu bangsa yang besar.

Lingkungan Taman Kanak-kanak (TK) perlu dikondisikan agar lingkungan fisik dan sosial-kultural TK memungkinkan anak bersama dengan warga TK lainnya terbiasa membangun kegiatan keseharian di TK yang mencerminkan perwujudan sikap yang dituju. Pola ini ditempuh dengan melakukan pembiasaan dengan pembudayaan nilai agama moral dan sosial emosional dalam kehidupan keseharian di TK dengan pendidik sebagai teladan, program rutin TK, pengkondisian dan kegiatan spontan.

DAFTAR PUSTAKA

Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar. (2007*). Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Pembiasaan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.

Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal. (2012). *Pedoman Pendidikan Karakter Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementrian Pendidikan Nasional

Gunarsa.(1997). *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*.Jakarta : Gunung Mulia,

Himpunan Peraturan Perundang-undangan. (2010). *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional.* Bandung: Fokusmedia.

Hurlock.(1993). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Lickona. (1991). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam.

Rachmawati.(2006). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka

Zuriah. (2008). *Pendidikan Moral & Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan*. Jakarta : Bumi Aksara,

PENGGUNAAN MEDIA KARTU HURUF BERGAMBAR untuk MENGENALKAN BUNYI dan BENTUK HURUF di TK PGRI UMBUL

Bawuk Ermawati
b.ermawati@gmail.com
Pendidikan Dasar Konsentrasi PAUD
Pascasarjana
Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Salah satu tujuan perkembangan anak usia dini adalah pemenuhan stimulus terhadap segala potensi yang dimiliki anak termasuk mengenal bunyi dan bentuk huruf. Oleh karenanya diperlukan proses pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi anak dalam proses pembelajaran. Pengalaman penulis selaku guru di TK PGRI Umbul, masih banyak anak yang belum mengenal bunyi dan bentuk huruf serta belum dapat menyebutkan bunyi huruf sesuai bentuknya, sehingga anak belum dapat memahami bahwa bunyi dan bentuk huruf itu saling berhubungan. Dari hasil analisis tingkat pencapaian anak dalam bidang pengembangan bahasa semester II, 12 dari 20 jumlah anak di kelompok B TK PGRI Umbul belum mampu mengenal bunyi dan bentuk huruf sebagaimana yang diharapkan. Sehingga hal tersebut menjadi latar belakang dilaksanakannya penelitian ini dengan tujuan agar dapat mengetahui penggunaan media kartu huruf bergambar untuk mengenalkan bunyi dan bentuk huruf pada anak kelompok B di TK PGRI Umbul. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua siklus dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Taggart yang mencakup kegiatan: 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) observasi, 4) refleksi. Subyek penelitian adalah anak kelompok B TK PGRI Umbul. Pengambilan data dilakukan dengan metode observasi dan dokumentasi, analisis data penelitian dengan menggunakan prosentase pencapaian target.

Kata kunci: media kartu huruf bergambar, bunyi dan bentuk huruf.

ABSTRACT

One of the goals of early childhood development is the fulfillment of a stimulus to all the potential of the child including the familiar sound and form letters. Therefore a learning process that is attractive to increase children's motivation in the learning process. The author's experience as a teacher in kindergarten PGRI Umbul, there are still many children who are not familiar with the sound and shape of the letter and could not mention the sound of the letter corresponding to the shape, so that the child can not understand that the sound and shape of the letter was interconnected. From the analysis of the child's level of achievement in the field of language development the second half, 12 of 20 the number of children in group B kindergarten PGRI Umbul not been able to recognize the sound and shape as expected. So that it becomes the background of the research with the aim to determine the use of media cards illustrated letters to introduce sound and form letters to children in group B kindergarten PGRI Umbul. This research is a classroom action research consisting of two cycles using a Class Action Research Kemmis and Taggart models that include the following activities: 1) planning, 2) action, 3) observation, 4) reflection. Subjects were children in group B kindergarten PGRI Umbul. Data collection was performed by the method of observation and documentation, data analysis using the percentage of target achievement.

Keywords: media card illustrated letters, sounds and fonts.

A. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Perkembangan bahasa pada anak usia dini sangat penting karena dengan bahasa sebagai dasar kemampuan seorang anak akan dapat meningkatkan kemampuan-kemampuan yang lain. Kemampuan menerapkan ide-ide yang dimilikinya untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak. Memberikan contoh penggunaan bahasa dengan benar, menstimulasi perkembangan bahasa anak dengan berkomunikasi secara aktif.

Menurut Wibowo (2001: 3), bahasa adalah sistem simbol bunyi yang bermakna dan berartikulasi (dihasilkan oleh alat ucap) yang bersifat arbitrer dan konvensional, yang dipakai sebagai alat berkomunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran.

Untuk melakukan perasaan dan pikiran seseorang, hal itu sejalan dengan bahasa, karena menyangkut kebutuhan anak saat ini dan akan datang, maka disetiap pelajaran khususnya perkembangan bahasa disusun dengan baik untuk memenuhi kebutuhan anak khususnya jenjang TK. Dengan demikian kemampuan anak dalam perkembangan bahasa harus terus ditingkatkan melalui perencanaan dan kreativitas guru yang disesuaikan dengan karakter anak. Pelaksanaan kegiatan perkembangan bahasa di TK hendaknya mengacu pada menu pembelajaran pendidikan anak usia dini secara individual maupun klasikal melalui kegiatan aktif.

Menurut Yusuf (2007: 119) perkembangan bahasa berkaitan erat dengan perkembangan berfikir anak. Perkembangan fikiran dimulai pada usia 1,6-2,0 tahun, yaitu pada saat anak dapat menyusun kalimat dua atau tiga kata. Lebih lanjut dijelaskan bahwa dalam berbahasa anak dituntut untuk menuntaskan atau menguasai tugas pokok perkembangan bahasa. Adapun tugas tersebut adalah: 1) Pemahaman, yaitu kemampuan memahami makna ucapan orang lain; 2) Pengembangan perbendaharaan kata; 3) Penyusunan kata-kata menjadi kalimat; dan 4) Ucapan. Kemampuan mengucapkan kata-kata merupakan hasil belajar melalui imitasi terhadap suara-suara yang didengar anak dari orang lain. Adapun suara yang dimaksud adalah suara-suara yang didengar anak melalui bentuk kata-kata yang berupa fonem misalnya r, u, m, a, h. Untuk itu pengucapan kata-kata tersebut berangkat dari fonem atau bunyi huruf yang ada.

Anak sebagai individu yang unik memiliki bakat dan kemampuan yang berbeda-beda satu sama lainnya, maka seorang guru sebagai pendidik harus memperhatikan dan lebih kreatif dalam menjalankan tugasnya sebagai perencana, pengorganisasi, pengelola pembelajaran, sehingga hasilnya optimal dan memuaskan.

Pada masa ini, anak-anak mengalami masa peka atau masa sensitif dalam menerima berbagai upaya perkembangan bahasa seluruh potensi yang dimilikinya. Bahasa sebagai salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada usia TK merupakan media komunikasi agar anak dapat menjadi bagian dari kelompok sosialnya. Bahasa dapat berbentuk lisan, gambar, tulisan dan isyarat.

Di Taman Kanak-kanak salah satu bidang pengembangan kemampuan dasar yang harus dicapai adalah pengembangan bahasa. Bahasa memungkinkan anak untuk menerjemahkan pengalaman kedalam simbol-simbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berpikir. Sehingga bahasa erat sekali kaitannya dengan perkembangan kognitif (Suyanto, 2011).

Dalam Permendiknas No. 58 Tahun 2009, bahwa lingkup perkembangan bahasa untuk anak usia 5-6 tahun mencakup beberapa kegiatan seperti menerima bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan. Salah satu tingkat pencapaian perkembangan bahasa yang harus dicapai, meliputi: menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama diri dan menuliskan nama diri. Mengenal bunyi huruf merupakan bekal kesiapan untuk membaca, sedangkan mengenal bentuk huruf merupakan bekal kesiapan untuk menulis pada jenjang pendidikan lebih lanjut.

Sedangkan lingkup perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah konsep bilangan,

lambang bilangan dan huruf. Adapun tingkat pencapaian perkembangannya meliputi: menyebutkan lambang bilangan 1-10, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.

Montessori (2013: 321) menyatakan bahwa dalam mengajarkan huruf-huruf alfabet dimulai dengan huruf-huruf vokal dan berproses menuju konsonan-konsonan, melafalkan bunyinya bukan namanya. Untuk huruf-huruf konsonan, langsung menyatukan suaranya dengan salah satu suara huruf vokal dan mengulang suku kata tersebut menurut metode fonik yang ada. Untuk mencapai tingkat pencapaian perkembangan bahasa dan kognitif pada anak usia 5-6 tahun terutama dalam hal mengenal bunyi dan bentuk huruf, perlu adanya kartu huruf bergambar yang digunakan sebagai media pembelajaran agar anak dapat mencapai perkembangan secara optimal.

Berkaitan deng\an perkembangan bahasa pada anak kelompok B TK PGRI Umbul khususnya dalam kegiatan mengenal bunyi dan bentuk huruf harus sudah dibelajarkan pada anak TK yang diawali dengan mengucapkan bunyi dan membentuk huruf A sampai dengan Z. Tidak semua anak sama dalam mengucapkan bunyi dan bentuk huruf dengan baik dan benar sesuai dengan perkembangan usianya. Pengucapan bunyi huruf merupakan satuan bunyi bahasa terkecil yang bersifat fungsional, artinya satuan memiliki fungsi untuk membedakan makna.

Berkaitan dengan pola pengucapan oleh anak-anak pada umumnya, perlu diperhatikan beberapa persamaan dan perbedaan untuk beberapa vokal dan konsonan tertentu. Pengucapan kata berdasarkan sistem tanda (simbol) ini dipelajari oleh cabang ilmu bahasa yang disebut fonologi. Ilmu tentang bunyi pada umumnya disebut fonetik; bunyi bahasa diteliti dan diuraikan dalam fonologi atau fonemik. Ilmu atau sistem tentang makna disebut semantik. Leksikon, gramatika, dan fonologi sebagai tiga bagian dari struktur bahasa menyangkut segi makna dan segi bunyi dari bahasa; oleh sebab itu juga mempunyai aspek semantis dan aspek fonetis. Subsistem fonologi atau struktur fonologis mencakup segi-segi bunyi bahasa, baik yang bersangkutan dengan ciri-cirinya (yang diteliti oleh fonetik), maupun yang bersangkutan dengan fungsinya dalam komunikasi (Kushartanti, 2005: 7).

Menurut Jamaris (2006: 31), fonem adalah satuan bunyi terkecil yang membedakan kata. Anak di Taman Kanak-kanak sudah memiliki kemampuan untuk merangkaikan bunyi yang didengarnya menjadi satu kata yang mengandung arti misalnya: r, u, m, a, h menjadi rumah. Untuk itu pelaksanaan pembelajaran mengenalkan bunyi dan bentuk huruf sesuai kurikulum di TK sangat perlu diajarkan mengingat betapa pentingnya penanaman konsep pengenalan bunyi dan bentuk huruf terhadap anak usia dini di TK.

Dari hasil pengamatan pada anak kelompok B TK PGRI Umbul diketahui bahwa masih banyak anak yang belum mengenal bunyi dan bentuk huruf karena sebagian besar anak belum mampu mengucapkan bunyi yang sesuai dengan bentuk huruf secara tepat.

Guru mengalami kesulitan dalam mengenalkan bunyi dan bentuk huruf pada anak kelompok B TK PGRI Umbul. Di beberapa pertemuan pembelajaran yang telah dilaksanakan dalam bidang perkembangan bahasa dengan indikator menyebutkan simbol-simbol huruf vokal dan konsonan serta membentuk huruf yang dikenal di lingkungan sekitar, sebagian anak belum mengenal bunyi dan bentuk huruf. Sebagian anak mengalami kesulitan dalam mengucapkan bunyi dan membentuk huruf tertentu, seperti pengucapan huruf r, b, p, q, k, x. Anak kurang berminat dalam belajar mengucapkan bunyi dan membentuk huruf serta bagaimana membedakannya dengan baik dan benar. Sehingga upaya guru dalam mengenalkan bunyi dan bentuk huruf pada anak kelompok B TK PGRI Umbul kurang memberikan hasil yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap pembelajaran mengenalkan bunyi dan bentuk huruf pada kelompok B TK PGRI Umbul yang berjumlah 20 orang anak terdiri dari 11 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan dengan indikator pembelajaran yang dipelajari adalah menyebutkan simbol-simbol huruf vokal dan konsonan serta membentuk huruf yang dikenal di lingkungan sekitar anak dengan kegiatan pembelajaran mengenalkan bunyi dan bentuk huruf A sampai dengan Z. Guru mengenalkan huruf pada anak langsung menyebutkan bunyi huruf sambil menunjuk huruf kemudian cenderung memberikan kegiatan berupa penugasan

bentuk lembaran kerja. Sebagai seorang guru penulis menyadari bahwa cara mengajar guru yang seperti ini mengakibatkan anak dalam mengenal huruf tidak maksimal dan cara pengucapannya juga kurang jelas, anak kurang bisa membedakan bentuk huruf sehingga sulit menanamkan konsep kata pada anak. Media yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga anak merasa bosan dan jenuh dalam belajar.

Dari 20 orang anak terdapat 8 orang anak atau 40% yang tepat menyebutkan bunyi huruf dengan baik dan membedakan bentuk huruf. Dan 12 orang anak atau 60% yang belum tepat mengenal bunyi dan bentuk huruf dengan baik. Hal ini disebabkan guru mengalami kendala dalam kegiatan pembelajaran seperti guru mendapati anak yang tidak konsentrasi, ada anak yang hanya bermain disaat guru menjelaskan, sehingga masih banyak anak yang belum mengenal bunyi dan bentuk huruf dengan baik. Dari hasil kegiatan observasi dapat diidentifikasi kesulitan tersebut; 1) Sebagian anak belum mengenal bunyi huruf; 2) Anak kurang mampu membedakan bentuk huruf yang tepat.

Dari hasil pengamatan tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan dalam mengenalkan bunyi dan bentuk huruf pada anak kelompok B TK PGRI Umbul masih belum maksimal. Hal ini di sebabkan karena kegiatan pembelajaran dalam mengenalkan bunyi dan bentuk huruf masih kurang menarik bagi anak dan membosankan. Guru mengenalkan huruf pada anak langsung menyebutkan bunyi huruf sambil menunjuk huruf kemudian cenderung memberikan kegiatan berupa penugasan bentuk lembaran kerja. Sebagai seorang guru peneliti menyadari bahwa cara mengajar guru yang seperti ini mengakibatkan anak dalam mengenal huruf tidak maksimal dan cara pengucapannya juga kurang jelas, anak kurang bisa membedakan bentuk huruf sehingga sulit menanamkan konsep kata pada anak. Media yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga anak merasa bosan dan jenuh dalam belajar. Untuk mengatasi hal tersebut kartu huruf bergambar dapat digunakan sebagai media agar proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

Bertolak dari hal-hal tersebut, maka penulis merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian terhadap pengenalan bunyi dan bentuk huruf menggunakan media kartu huruf bergambar yang dirumuskan dalam bentuk judul "Penggunaan Media Kartu Huruf Bergambar untuk Mengenalkan Bunyi dan Bentuk Huruf di TK PGRI Umbul."

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: apakah melalui penggunaan media kartu huruf bergambar dapat mengenalkan bunyi dan bentuk huruf? Bagaimana aktifitas guru dan anak ketika pembelajaran mengenalkan bunyi dan bentuk huruf melalui media kartu huruf bergambar di TK PGRI Umbul?

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui melalui penggunaan media kartu huruf bergambar dapat mengenalkan bunyi dan bentuk huruf, mendeskripsikan aktivitas guru dan anak ketika proses pembelajaran mengenalkan bunyi dan bentuk huruf melalui media kartu huruf bergambar pada anak kelompok B TK PGRI Umbul.

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, selain itu juga dapat memberi pemahaman terhadap guru-guru dalam penggunaan media kartu huruf bergambar dalam upaya mengenalkan bunyi dan bentuk huruf, untuk mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan. Manfaat praktis diharapkan dapat mengembangkan dan meningkatkan keterampilan mengajar guru di kelas, menambah wawasan tentang media pembelajaran yang tepat khususnya dalam pembelajaran mengenalkan bunyi dan bentuk huruf, serta dapat meningkatkan minat dalam melakukan penelitian, dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak, anak mampu meningkatkan perbendaharaan kosa kata, dan dapat mengungkapkan ide, serta meningkatkan kecerdasan bahasa serta memberi makna kerjasama antara guru dan siswa dalam mengenalkan bunyi dan bentuk huruf melalui media kartu huruf bergambar.

B. PEMBAHASAN

1. Media Kartu Huruf Bergambar

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kehadiran media pembelajaran dalam proses pengajaran diharapkan dapat menyentuh aspek-aspek psikologis sehingga terjadi proses belajar mengajar dalam diri siswa tersebut. Seperti pendapat Sadiman (Dadan Djuanda, 2006: 102), media pembelajaran adalah "segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat digunakan menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian siswa agar proses belajar terjadi."

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber kepada penerima (Hairudin, 2008: 7). Gagne berpendapat media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar (Cece Wijaya,dkk. 1991: 137).

Jadi, dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu bentuk peralatan, metode, atau teknik yang digunakan menyalurkan pesan, membantu mempertegas bahan pelajaran, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar. Dalam hal ini penerima pesan adalah siswa. Jadi sebaiknya dalam pembelajaran membaca permulaan tidak lepas dari penggunaan media.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebenarnya alat bantu yang berguna bagi pendidik dalam membantu tugas kependidikannya. Secara umum, media pembelajaran berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar tergantung adanya interaksi siwa dengan media. Dengan penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, tentunya akan mempertinggi hasil belajar. Alasan ini sejalan dengan teori "*Cone Experience*" yang dikemukakan oleh Edgare Dale, yang menjadi pokok penggunaan media dalam pembelajaran. (Dina Indriana, 2011: 24)

Menurut Kemp dan Dayton (Dina Indriana, 2011: 48), media dalam pembelajaran memiliki manfaat antara lain: 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih mencapai standar. 2) Pembelajaran menjadi lebih menarik. 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif. 4) Dengan menerapkan teori belajar, waktu pembelajaran dapat dipersingkat. 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan dan di mana pun diperlukan. 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan. h) Peran guru berubah ke arah yang lebih positif. Sedangkan menurut Kaufman (Hairuddin, 2008: 7), bahwa media pembelajaran khususnya media visual memiliki empat fungsi yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

Fungsi atensi adalah fungsi di mana media dapat menarik atau mengarahkan perhatian siswa agar berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang terkandung di dalamnya. Fungsi afektif adalah fungsi di mana media dapat menciptakan rasa senang atau kenikmatan siswa terhadap isi pembelajaran. Fungsi kognitif adalah fungsi di mana media dapat mempermudah siswa dalam memahami pesan atau informasi yang disampaikan dalam pembelajaran. Dan fungsi kompensatoris adalah fungsi di mana media dapat mengakomodasikan siswa yang lemah dalam menerima isi pembelajaran. Jika fungsi dari media di atas dikaitkan dalam pembelajaran, tentunya akan terlihat bahwa medialah yang digunakan guru sebagai penjelas, media yang dapat memunculkan suatu permasalahan yang nantinya akan dikaji siswa lebih lanjut dan media merupakan sumber belajar bagi siswa. Selain itu, sudah selayaknya jika media itu tidak hanya dipandang sebagai alat bantu bagi guru mengajar namun sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan. Sebagai pembawa pesan, media juga tidak hanya berguna bagi guru tapi dapat pula digunakan siswa. Oleh karena itu guru sebagai penyalur pesan dan penyaji dalam hal-hal tertentu hendaknya dapat menyampaikan informasi kepada siswa secara lebih baik.

c. Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, teknik latar, dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam dunia pendidikan ini, laju perkembangan teknologi yang semakin maju, media pembelajaran tampil dalam berbagai jenis sesuai kemampuan masing-masing. Dari sinilah timbul klasifikasi dan pengelompokan media pembelajaran. Menurut Rudy Brezt (Dina Indriana, 2011: 55), media pengajaran itu mempunyai lima bentuk dasar informasi yaitu suara, gambar, cetakan, grafik, garis, dan gerakan. Menurut Hastuti (Dadan Djuanda,

2006: 103), media pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu media visual yang tidak diproyeksikan dan media visual yang diproyeksikan.

Contoh media visual yang tidak diproyeksikan yaitu:
1) Gambar diam seperti foto, gambar dari majalah, lukisan.
2) Gambar seri.
3) *Wall chart* seperti gambar, denah atau bagan yang biasa digantungkan di dinding.
4) *Flash chard* berisi huruf-huruf dan gambar untuk mengembangkan kosa kata.

Karena media bermacam-macam, tugas guru adalah memilih media yang tepat untuk anak didiknya yang harus sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menentukan dan memilih media yang terbaik dalam proses belajar dan mengajar merupakan sesuatu yang penting. Namun, hal ini kadang membingungkan bagi para pendidik, tetapi di sisi lain juga merupakan moment untuk penilaian kreatifitas mereka. Mc.M.Connel (Dina Indriana, 2011: 27) menyatakan dengan tegas agar menggunakan media yang memiliki kesuaian dengan kebutuhan belajar. Dengan demikian, secara sederhana media apa pun dapat digunakan dalam aktivitas belajar mengajar asalkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengajaran itu sendiri. Sudjana (Dadan Djuanda, 2006: 103) mengemukakan beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran, sebagai berikut:
1) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran.
2) Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran. Adanya media pembelajaran akan lebih mudah dipahami siswa.
3) Media yang digunakan mudah diperoleh, murah, sederhana dan praktis penggunaannya.
4) Keterampilan guru dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran.
5) Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pembelajaran berlangsung.
6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Hafni (Hairudin, 2008: 7) mengemukakan bahwa media yang akan dipilih hendaknya memiliki karakteristik yaitu relevan dengan tujuan, sederhana, esensial, menarik dan menantang. Jadi secara umum kriteria pemilihan media pembelajaran dapat dikelompokkan:
1) Kesesuaian dengan tujuan pengajaran.
2) Kesesuaian dengan materi yang diajarkan.
3) Kesesuaian dengan fasilitas pendukung, kondisi lingkungan dan waktu.
4) Kesesuaian dengan karakteristik siswa.
5) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa.

e. Kartu Huruf Bergambar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang. Sedangkan huruf adalah unsur bunyi bahasa yang terkecil yang mengandung makna. Gambar merupakan media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Gambar mempunyai banyak kelebihan antara lain:
1) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa siswa dapat melihat objek atau peristiwa tertentu.
2) Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
3) Harga relatif murah, gampang didapat dan bersifat konkret sehingga berbagai macam persepsi tentang sesuatu dapat dilihat di dalam gambar.

Jadi kartu huruf bergambar adalah kartu yang berisi huruf-huruf dan terdapat gambar. Contoh: (Mohammad Jaruki, 2008: 15) Kartu huruf bergambar ini akan menjadi media yang nantinya saat pembelajaran, siswa akan menemui macam-macam kartu yang berbeda tulisan serta gambarnya. Dan dalam penggunaannya bisa divariasikan dengan kartu huruf dan kartu kata. Adapun kelebihan dalam kartu huruf bergambar menurut (Dina Indriana, 2011: 69), yaitu:
1) Mudah dibawa ke mana-mana.
2) Praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapan pun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini.

3) Gampang diingat karena kartu ini bergambar yang sangat menarik perhatian.
4) Menyenangkan sebagai media pembelajaran, bahkan bisa digunakan dalam permainan.

2. Bunyi dan Bentuk Huruf

Dalam struktur bahasa, huruf merupakan bagian bunyi bahasa yang terkecil, sehingga belajar tentang bahasa diawali dengan pengenalan huruf-huruf secara sistematis.

Putra (2008: 66) menjelaskan bahwa "huruf merupakan bagian dari unsur kebahasaan dan merupakan unsur yang paling kecil, selain kata, kalimat dan paragraf". Dari pendapat ini tampak bahwa huruf merupakan bagian dari tata cara berbahasa yang perlu dipelajari sebelum memahami kata dan kalimat-kalimat serta tata cara menulis dalam bahasa.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal bunyi huruf merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan untuk memperkenalkan berbagai jenis dan bentuk-bentuk huruf sebagai bagian dari penguasaan berbahasa bagi berbicara, membaca maupun menulis.

Dengan demikian pengenalan huruf seyogyanya diberikan pada anak usia dini sebagai persiapan sebelum mempelajari cara berbicara, berbahasa dan menulis permulaan kelak setelah anak pada usia prasekolah atau di TK yang merupakan modal sebelum masuk sekolah dasar. Dalam kegiatan pembelajaran difokuskan pada jenis huruf sesuai lambang bunyi dari huruf tersebut ketika diucapkan dan dirangkai dalam kata maupun kalimat.

Bahasa yang digunakan oleh manusia tersusun dari simbol maupun gambar-gambar huruf yang teratur sehingga menjadi kata dan kalimat yang bermakna. Oleh karena itu seorang pengguna bahasa harus memahami huruf-huruf dengan baik sebelum menggunakan bahasa tersebut. Dalam kamus umum Bahasa Indonesia, Badudu & Zain (2002: 301) huruf diartikan "bentuk tulisan atau gambar dari bunyi bahasa". Dari pengertian ini dapat dijelaskan bahwa huruf merupakan lukisan dari lambang bunyi bahasa yang memiliki nama dan jenisnya dan dapat dirangkai menjadi kata dan kalimat dalam berbahasa dan berkomunikasi dengan orang lain, baik secara lisan maupun tulisan.

Kemampuan mengucapkan kata-kata merupakan hasil belajar melalui imitasi terhadap suara-suara yang didengar anak dari orang lain. Adapun suara yang dimaksud adalah suara-suara yang didengar anak melalui bentuk kata-kata yang berupa fonem misalnya r, u, m, a, h. Untuk itu pengucapan kata-kata tersebut berangkat dari fonem atau bunyi huruf yang ada.

Berkaitan dengan pola pengucapan oleh anak-anak pada umumnya, perlu diperhatikan beberapa persamaan dan perbedaan untuk beberapa vokal dan konsonan tertentu. Pengucapan kata berdasarkan sistem tanda (simbol) ini dipelajari oleh cabang ilmu bahasa yang disebut fonologi. Ilmu tentang bunyi pada umumnya disebut fonetik; bunyi bahasa diteliti dan diuraikan dalam fonologi atau fonemik. Ilmu atau sistem tentang makna disebut semantik. Leksikon, gramatika, dan fonologi sebagai tiga bagian dari struktur bahasa menyangkut segi makna dan segi bunyi dari bahasa; oleh sebab itu juga mempunyai aspek semantis dan aspek fonetis. Subsistem fonologi atau struktur fonologis mencakup segi-segi bunyi bahasa, baik yang bersangkutan dengan ciri-cirinya (yang diteliti oleh fonetik), maupun yang bersangkutan dengan fungsinya dalam komunikasi (Kushartanti, 2005:7).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1997) dinyatakan bahwa fonologi adalah bidang dalam linguistik yang menyelidiki bunyi-bunyi bahasa menurut fungsinya. Ada pula yang berpendapat, fonologi ialah bidang linguisik atau ilmu bahasa yang menyelidiki, mempelajari, menganalisis, dan membicarakan runtutan bunyi-bunyi bahasa yang dihasilkan oleh alat ucap manusia berserta fungsinya. Fonologi ialah kajian mengenai pola bunyi bahasa, yaitu kajian mengenai bunyi-bunyi yang berfungsi dalam sesuatu bahasa.

Dengan demikian fonologi merupakan sistem bunyi dalam bahasa Indonesia atau dapat juga dikatakan bahwa fonologi adalah ilmu tentang bunyi bahasa.

Montessori (2013: 321) menyatakan bahwa dalam mengajarkan huruf-huruf alfabet dimulai dengan huruf-huruf vokal dan berproses menuju konsonan-konsonan, melafalkan

bunyinya bukan namanya. Untuk huruf-huruf konsonan, langsung menyatukan suaranya dengan salah satu suara huruf vokal dan mengulang suku kata tersebut menurut metode fonik yang ada.

Secara umum karakteristik huruf dapat dibagi atas: 1) huruf vokal dan 2) huruf konsonan. Huruf vokal disebut juga huruf hidup karena sesuai dengan keberadaanya dapat merangkai sebuah kata bermakna. Huruf hidup terdiri dalam dalam huruf Latin terdiri atas a, i, u, e, o. Huruf konsonan disebut juga huruf mati sesuai dengan bentuknya tidak dapat merangkai sebuah kalimat. Huruf konsonan terdiri dari huruf : b , c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, v, q, r, s, t, v, w, x, y, z.

Secara umum bunyi bahasa dibedakan atas vokal, konsonan, dan semivokal. Perbedaan antara vokal dan konsonan didasarkan pada ada atau tidaknya hambatan (proses artikulasi) pada alat bicara.

Bunyi Huruf Vokal adalah bunyi yang tidak disertai hambatan pada alat bicara, hambatan hanya terdapat pada pita suara, tidak terdapat artikulasi. Semua vokal dihasilkan dengan bergetarnya pita suara. Dengan demikian semua vokal adalah bunyi suara.

Bunyi Huruf Konsonan adalah bunyi yang dibentuk dengan menghambat arus udara pada sebagian alat bicara, terdapat artikulasi. Konsonan bersuara adalah konsonan yang dihasilkan dengan bergetarnya pita suara. Konsonan tidak bersuara adalah konsonan yang dihasilkan tanpa bergetarnya pita suara.

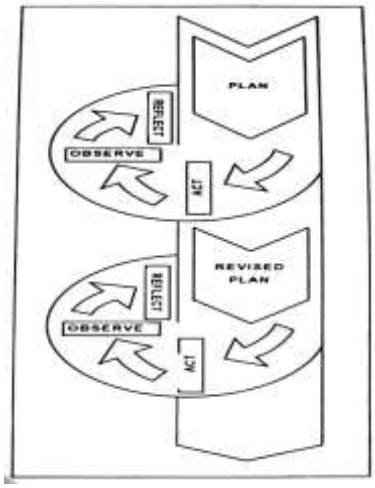
Membentuk huruf merupakan salah satu bidang pengembangan yang harus dikuasai anak sebelum anak diajarkan untuk menulis awal. Sebelum anak diajarkan untuk menulis awal, anak perlu dikenalkan huruf vokal dan huruf konsonan.

Montessori (2013: 30) menyatakan, bahwa anak-anak disiapkan untuk menulis huruf dengan gerakan-gerakan meraba bentuk huruf, mereka menyimpan bentuk huruf tersebut dalam otak mereka dan kemudian mengenali bunyi dari huruf tersebut. Anak-anak siap untuk belajar membaca ketika mereka telah mengerti bahwa bunyi dari huruf-huruf yang mereka raba dan kemudian mereka tulis membentuk kata-kata.

C. METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Menurut Wiriaatmaja (2006), Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melaluirefleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar anak menjadi meningkat.

Model PTK yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah model Spiral dari Kemmis dan Taggart (dalam Wiriaatmadja, 2008:66) terdiri dari 4 komponen antara lain : perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Adapun tahap penelitian model Kemmis dan Taggart dapat dilihat pada gambar bagan di bawah ini :



Bagan 3.1
Model Spiral dari Kemmis dan Taggart (1988)

Model PTK menurut Kemmis dan Taggart (1988), dalam buku metode Penelitian Tindakan Kelas Wiriaatmadja (2008: 66) yaitu sebagai berikut:

Semua kegiatan dari siklus I, dan II dilaksanakan dengan tahap perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observe*) serta refleksi (*reflect*).

Tahapan perencanaan atau *planning* meliputi pembuatan perangkat pembelajaran, persiapan sarana dan prasarana penelitian serta menentukan indikator kinerja.

Tahapan pelaksanaan tindakan atau *acting* meliputi segala tindakan yang tertuang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran RKM dan RKH dengan materi pengembangan kemampuan bahasa.

Tahapan pengamatan atau *observing* meliputi pembuatan instrumen penelitian, pengumpulan data berupa nilai evaluasi siswa setelah mendapatkan tindakan, menganalisa data dan menyusun langkah-langkah perbaikan.

Tahapan refleksi atau *reflecting* dilakukan melalui diskusi teman sejawat dan masukan dari para ahli penelitian tindakan kelas.

Pada penelitian ini peneliti mengambil seluruh anak kelompok B di TK PGRI Umbul yang berjumlah 20 anak, jumlah anak laki-laki 11 dan jumlah anak perempuan 9.

Lokasi dalam penelitian ini berada di TK PGRI Umbul Kecamatan Kedungjajang Kabupaten Lumajang.

Sumber data dalam penelitian ini adalah anak yang ada pada kelompok B di TK PGRI Umbul yang merupakan subjek penelitian yang akan diberi tindakan.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Teknik pengamatan melalui observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas guru dan anak pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung dengan menggunakan instrumen lembar observasi. Sedangkan dokumentasi dapat berupa hasil karya anak, f Dokumen digunakan sebagai pendukung hasil penelitian dari observasi yang telah dilakukan.oto-foto kegiatan dari tiap siklus yang dilakukan untuk memperoleh data kualitatif.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa pedoman untuk observasi yang terdiri dari : 1. Instrumen untuk mengobservasi media kartu huruf bergambar terhadap perkembangan anak dalam mengenal bunyi huruf dan 2. Instrumen untuk mengobservasi media kartu huruf bergambar terhadap perkembangan anak dalam membentuk huruf.

Analisis data dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif yang menggambarkan keadaan perkembangan anak kelompok B dalam mengenal bunyi dan bentuk huruf di TK PGRI Umbul dari keseluruhan proses analisis.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan patokan standar keberhasilan dan dikatakan berhasil apabila telah mencapai standart persentase 75% dari anak yang hadir dan mampu mengenal bunyi dan bentuk huruf melalui media kartu huruf bergambar. Secara kuantitatif data yang terkumpul dianalisa secara deskriptif presentase. Tingkat perubahan yang terjadi diukur dengan persen. Jumlah anak yang mampu mencapai indikator keberhasilan dibagi jumlah seluruh anak yang diteliti dikalikan seratus persen, maka diketahui persentase dari tingkat keberhasilan tindakan.

Selanjutnya data dianalisis lagi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{A}{N} \, x \, 100\%$$

Keterangan:
P : Angka persentase
A : Kemampuan yang dicapai
N : Jumlah kemampuan maksimal

Analisis dilaksanakan pada saat refleksi, untuk melakukan perencanaan lebih lanjut dalam siklus selanjutnya. Hasil analisis dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran, yang dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penentuan media pembelajaran yang tepat bagi anak dalam mengenal bunyi dan bentuk huruf.

Sedangkan secara kualitatif menerangkan aktivitas anak dan guru yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan unjuk kerja saat penelitian berlangsung.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini apabila minimal 75% dari jumlah anak didik kriteria ketuntasan yang telah ditentukan oleh peneliti. Anak yang telah memperoleh angka 4 berarti telah memenuhi kriteria tuntas sempurna, sedangkan anak yang mampu mencapai kriteria dengan nilai 3 berarti anak telah memenuhi kriteria tuntas, kemudian bagi anak yang memperoleh nilai 1 dan 2 berarti anak tersebut belum mencapai kriteria tuntas dan aspek indikator yang diharapkan belum dapat dicapai oleh anak. Angka keberhasilan 75% itu didapat dari anak yang memperoleh nilai 4 dan 3.

Dengan melihat data yang diperoleh dari besarnya rata-rata nilai dan persentase keberhasilan aktivitas belajar anak tersebut, maka dapat diketahui pula keberhasilan proses belajar mengajar yang telah dilakukan oleh guru dan anak di dalam kelas.

D. Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

a. Media kartu huruf bergambar merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan, membantu mempertegas bahan pelajaran, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

b. Penggunaan media kartu huruf bergambar dapat mengubah proses pembelajaran yang lebih kondusif, terjadi umpan balik dalam proses belajar mengajar dan mencapai hasil yang optimal.
c. Media kartu huruf bergambar dapat digunakan sebagai solusi untuk mengatasi kesulitan belajar belajar anak dalam mengenal bunyi dan bentuk huruf.

d. Media kartu huruf bergambar dapat mengkonkretkan hal-hal yang bersifat abstrak.

2. Saran :

a. Sebagai pendidik harus mampu merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi program pembelajaran.
b. Guru dalam melakukan kegiatan hendaknya memilih media yang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan pembelajaran, agar proses kegiatan belajar mengajar menjadi menarik dan menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
c. Media kartu huruf bergambar dapat digunakan sebagai solusi untuk mengatasi kesulitan belajar anak dalam mengenal bunyi dan bentuk huruf.
d. Bagi pendidik diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran sendiri yang disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan

DAFTAR PUSTAKA

Ejournal unima.ac,id/indek.php/jfip/article/view/5555. BF Lipi. 2014.

Ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/view file/1651/1421.

Jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/1739/pdf. RR Sari.2013.

Jurnal Pesona PAUD, Vol 1. 2003.

Jurnal.digilib.unm.ac.id/domnload.php.id 259.

Montessori, Maria. 2013. *Metode Montessori.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suyanto. 2011. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Yogyakarta; Hikayat Publishing

Tim Penyusun. 2014. *Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi.* Surabaya: Program Pascasarjana Unesa.

Wiriaatmadja, Rochiati. 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas.*Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Wulandari. Jurnal UNP. Volume1 Nomor 2. Mei 2012

Www.e-jurnal.com/2013/*Pengertian-metode-bunyi.* html.

PENGEMBANGAN MEDIA BINATANG ANIMASI INTERAKTIF UNTUK MENGENALKAN LAMBANG BILANGAN DAN HURUF PADA ANAK USIA DINI DI TK KREATIF CENDEKIA SURABAYA

Berda Asmara
(Mahasiswi, Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Kosentrasi PAUD, Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya)
Email : asmaraberda@gmail.com.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media binatang animasi interaktif untuk mengenalkan lambang bilangan dan huruf pada anak usia 4-5 tahun. Hasil pengembangan media animasi binatang interaktif kemudian diuji efektivitasnya menggunakan uji t sampel berpasangan. Penelitian menggunakan pendekatan model pengembangan Dick and Carrey. Subyek penelitian terdiri dari 10 anak usia dini pada TK Kreatif Cendekia Surabaya tahun 2015. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketertarikan anak usia dini pada media pembelajaran mengalami perubahan sebelum dan sesudah menggunakan media binatang animasi interaktif. Sebelum menggunakan media animasi interaktif, media pembelajaran yang digunakan memiliki daya tarik yang rendah pada anak usia 4-5 tahun. Setelah menggunakan media animasi interkatif, media animasi yang digunakan memiliki daya tarik yang tinggi pada anak usia 4 – 5 tahun. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media binatang animasi interaktif memiliki efektivitas untuk mengenalkan lambang bilangan dan huruf pada anak usia 4-5 tahun ketika digunakan dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci: Media animasi interaktif, lambang bilangan, huruf.

Abstract

This research aims to develop an interactive animated animals media to introduce the symbol numbers and letters in children aged 4-5 years. Results of animal animated interactive media development then tested its effectiveness using paired sample t test. The study uses a model approach to the development of Dick and Carrey. The subjects consisted of 10 early childhood in kindergarten Creative Scholar Surabaya in 2015. The results showed that early childhood interest in learning media changes before and after using the media interactive animated animals. Before using interactive animation media, media that used to have a low appeal to children aged 4-5 years. After using media interkatif animation, animated media which used to have a high appeal to children aged 4-5 years. The test results show that the effectiveness of media interactive animated animals have effectiveness to introduce the symbol numbers and letters in children aged 4-5 years when used in teaching and learning.

***Keywords**: Media interactive animations, symbols, numbers, letters.*

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Taman Kanak-kanak sebagaimana diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 dan diungkapkan dalam pasal 28 merupakan bentuk pendidikan anak usia dini yang terdapat dijalur formal. Makna formal dapat diartikan bahwa TK harus memenuhi beberapa persyaratan dalam menyelenggarakan pendidikannya, seperti kurikulum yang berstruktur, tenaga pendidik (guru), tata administrasi serta sarana prasarana. Sebagai salah satu lembaga pendidikan anak usia dini, TK mengelola anak usia 4–6 tahun. Jika anda menulusuri lebih dalam makna TK maka akan sampailah pada pengertian taman yang mengandung makna filosofis bahwa TK merupakan taman yang indah, tempat anak-anak bermain sehingga anak mempunyai teman yang banyak dan bersosialisasi.

Mengingat begitu pentingnya kemampuan mengenal lambang bilangan dan huruf, maka perlu diajarkan kepada anak sejak usia dini dengan berbagai media dan metode agar anak mampu menerima konsep bilangan dan huruf yang diajarkan oleh pendidik (guru). Perlunya media dan metode yang tepat dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan dan huruf. Salah satu cara dalam mengenalkan lambang bilangan dan huruf pada anak usia dini khususnya pada anak TK adalah dengan memanfaatkan penggunaan media. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada anak sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak.

Anak usia TK Kelompok A (4-5 tahun) merupakan usia yang sangat menentukan bagi anak dalam mengembangkan bilangan setiap aspek perkembangan yang di laluinya termasuk perkembangan kognitif. Usia 0-8 tahun merupakan usia emas (*golden age)* yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulangi lagi sehingga berpengaruh sangat besar bagi perkembangan anak di masa-masa selanjutnya.

Dalam era perkembangan Ipteks yang begitu pesat dewasa ini profesionalisme pendidik tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan anak, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan siswa. Berbagai pendidikan dan sarana pendidikan yang modern turut mendukung optimalisasi proses pembelajaran perkembangan tekhnologi khususnya tekhnologi informasi dan komunikasi banyak menawarkan berbagai kemudahan dalam pembelajaran.

Dampak perkembangan Ipteks pada proses pembelajaran antara lain banyaknya sumber dan media belajar seperti buku teks, modul, lembar kegiatan, film, video, televisi, radio dan lain sebagainya. Pendidik yang profesional di tuntut mampu memilih dan menggunakan berbagai media yang dapat menunjang pembelajarannya. Karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem, maka peran media pembelajaran sangat penting sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (anak). Seorang anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit dari pada abstrak.

Media binatang animasi interaktif merupakan salah satu alternatif media yang digunakan dalam melakukan proses pembelajaran agar lebih optimal serta disiapkan oleh pendidik dalam mengenalkan lambang bilangan dan huruf pada anak usia dini. Pengembangan media binatang animasi interaktif bertujuan untuk mengorganisasikan informasi dan pengetahuan mengenai lambang bilangan dan huruf yang masuk ke otak anak.

Minat anak terhadap lambang bilangan dan huruf umumnya sangat besar. Di lingkungan kehidupan anak berbagai bentuk bilangan dan huruf sering sekali ditemui, misalnya pada jam dinding, mata uang, kalender, bahkan angka dan huruf pada kue ulang tahun atau makanan seperti nuget. Oleh karena itu dapat dikatakan angka dan huruf telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat inilah peneliti ingin mengembangkan media binatang animasi interaktif dalam mengenalkan lambang bilangan dan huruf pada anak.

Untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini, seorang pendidik (guru) diupayakan dapat merancang pembelajaran yang dapat menstimulasi anak untuk mengungkapkan kemampuannya dengan menuangkan ide-ide kreatifnya. Karena dalam perkembangan jaman terutama dalam bidang tehnologi, setiap pendidik khususnya pendidik anak usia dini membutuhkan sebuah media (alat bantu) yang bisa digunakan untuk menyelesaikan masalah dengan cepat dan tepat salah satunya adalah bagaimana cara mengenalkan lambang bilangan dan huruf dengan cepat dan sangat menarik bagi anak usia dini di Taman Kanak-kanak.

Untuk mengenal lambang bilangan dan huruf peneliti menggunakan media binatang animasi interaktif yang dikembangkan dan digunakan secara baik serta diharapkan akan bermanfaat bagi pendidik anak usia dini. dengan bentuk dan gambar berwarna-warni yang sangat menarik bagi pembelajaran anak. Dengan menggunakan media binatang animasi interaktif tersebut maka pengetahuan akan lambang bilangan dan huruf jauh lebih mudah ditangkap dalam pikiran anak, selain anak senang tanpa disadari atau secara tidak langsung ia dapat memahami bilangan dan huruf.

TK Kreatif Cendekia adalah Taman Kanak-kanak yang berada dibawah pembinaan Yayasan Himmmatun Ayat (Himpunan Penyantun Anak Yatim dan Anak Terlantar) Surabaya, yang dimana di TK tersebut terdapat fasilitas Komputer, TV, DVD, serta sound yang memadai untuk mendukung seorang guru dalam memanfaatkan fasilitas tersebut dalam mengenalkan lambang bilangan dan huruf untuk anak usia 4-5 tahun melalui media binatang animasi interaktif.

Hal ini didapat dari hasil pengamatan peneliti di TK Kreatif Cendekia. Ternyata selama ini anak usia dini di TK Kreatif Cendekia Surabaya masih menggunakan buku atau lembar kerja anak (LKA) dalam mengenalkan lambang bilangan dan huruf sebagai medianya. Keadaan ini di peroleh berdasarkan hasil wawancara kepada kepala sekolah dan guru di TK Kreatif Cendekia.

Permasalahan yang dirasakan peneliti di TK Kreatif Cendekia Surabaya, khususnya pada kelompok A. Pertama adalah anak didik kurang mengenal lambang bilangan dan huruf karena kurang menarik baginya. Anak bisa mengucapkan lambang bilangan dan huruf tetapi anak kesulitan untuk menunjukkan simbol angka dan huruf yang melambangkan angka dan huruf tersebut. Kedua adalah terbatasnya kemampuan pendidik (guru) dalam membuat atau mengembangkan media animasi interaktif.

Berdasarkan permasalah tersebut, agar kemampuan mengenal lambang bilangan dan huruf pada anak didik di TK Kreatif Cendekia Surabaya, khususnya pada kelompok A dapat meningkat, yaitu dengan menggunakan media binatang animasi interaktif. Serta agar pendidik (guru) dapat membuat atau mengembangkan media tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di TK Kreatif Cendekia Surabaya, khususnya pada kelompok A. Penulis mengangkat judul " Pengembangan Media Binatang Animasi Interaktif Untuk Mengenalkan Lambang Bilangan dan Huruf Pada Anak Usia Dini di TK Kreatif Cendekia Surabaya ".

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti merumuskan masalah Bagaimanakah kelayakan produk pengembangan Media binatang animasi interaktif dalam mengenalkan lambang bilangan dan huruf bagi anak usia dini dan Apakah media binatang animasi interaktif efektif dalam mengenalkan lambang bilangan dan huruf pada anak usia dini.

PEMBAHASAN

Berbagai cara dapat dilakukan oleh guru dan orang tua untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan, kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan untuk menggunakan keterampilan berhitung. Tahapan yang dapat dilakukan untuk membantu mempercepat penguasaan berhitung melalui jalur matematika, misalnya: tahap penguasaan konsep, tahap transisi, dan tahap pengenalan lambang (Depdiknas, 2000:7) diantaranya : a. Tahap penguasaan konsep, dimulai dengan mengenalkan konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda-benda yang nyata, seperti pengenalan warna, bentu, dan menghitung bilangan, b. Tahap transisi, merupakan peralihan dari pemahaman secara konkret dengan menggunakan benda-benda nyata menuju ke arah pemahaman secaa abstrak, c. Tahap pengenalan lambang adalah di mana setelah anak memahami sesuatu secara abstrak, maka anak dapat dikenalkan pada tingkat penguasaan terhadap konsep bilangan dengan cara meminta anak melakukan proses penjumlahan dan pengurangan melalui penyelesaian soal.

Adapun konsep keterampilan berhitung yang perlu diberikan pada anak adalah berupa bilangan atau berhitung, pola dan fungsinya, geometri, ukuran-ukuan, grafis, estimasi, probabalitas, dan pemecahan masalah. Konsep ini perlu diperkenalkan kepada anak secara bertahap sesuai dengan tingkat penguasaan tahapan yang dimaksud ialah tingkat pemahaman konsep, tingkat menghubungkan konsep konkret dengan lambang bilangan dan tingkat lambang bilangan. Ketiga tingkat penguasaan tahapan ini dimulai dari memahami konsep keterampilan berhitung, kemudian menghubungkan benda-benda nyata dengan lambang bilangan dan akhirnya anak akan memahami lambang bilangan.

Prinsip-prinsip dalam berhitung permulaan untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dikenalkan melalui permainan berhitung, dikenal ada beberapa prinsip mendasar yang perlu dipahami dalam menerapkan permainan berhitung, yaitu: a) Dimulai dari menghitung benda, b) Berhitung dari yang lebih mudah ke yang lebih sulit, c) Anak berpartisipasi aktif dan adanya rangsangan untuk menyelesaikan masalahnya sendiri, d) Suasana yang menyenangkan, d) Bahasa yang sederhana dan menggunakan contoh-contoh, e) Anak dikelompokkan sesuai dengan tahapan berhitungnya, f) Evaluasi dari mulai awal sampai akhir kegiatan

Prinsip-prinsip berhitung ini penting diperhatikan agar anak dapat dengan mudah memahami konsep berhitung dengan baik. Anak akan menyenangi kegiatan berhitung menjadi lebih bermakna.

Dari prinsip-prinsip tersebut dapat dikemukakan bahwa dalam mengajarkan berhitung permulaan yaitu kepandaian anak sudah lebih meningkat. Namun proses intelektualnya masih sempit dan cara berpikirnya masih belum terarah, dan harus diingat pula anak usia enam tahun sudah dapat memecahkan persoalan-persoalan sederhana, seperti telah dapat menghitung 1-10.

Membaca menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia (1997)* adalah melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati). Menurut definisi ini, membaca dapat diartikan sebagai untuk menlaah atau mengkaji isi dari tulisan, baik secara lisan maupun dalam hati untuk memperoleh informasi atau pemahaman tentang sesuatu yang terkandung dalam tulisan tesebut.

Membaca pada hakikatnya sudah dapat diajarkan pada balita, namun menurut penelitian Glen (dalam Susanto, 2012:83) lebih efektif diberikan pada usia empat tahun daripada lima tahun. Bahkan, menurutnya usia tiga tahun lebih mudah dari empat tahun. Jelasnya, makin kecil makin mudah untuk belajar, namun tentu semakin kecil usianya, akan sangat menuntut kesabaran pada orang tua atau guru yang mengajarkannya. Selanjutnya mengajar membaca harus dimulai dengan mengeja, dimulai dengan pengenalan huruf kemudian mengenal suku kata, barulah mengenal kata dan akhirnya kalimat.

Menurut Tzu (dalam Susanto, 2012:84), mengatakan bahwa pengertian membaca adalah menerjemahkan simbol (huruf) kedalam suara yang dikombinasi dengan kata-kata. Kata-kata disusun sehingga kita dapat belajar memahaminya dan kita dapat membaca catatan. Untuk dapat membaca dengan baik maka perlu disertai dengan kesiapan membaca.

Seperti kemampuan lainnya belajar membaca membutuhkan waktu, kesabaran, dan kesiapan. Menurut Eliason (dalam Susanto, 2012:86): *Children who have enjoyed picture, alphabet, nursery, rhyme, and story books from early infancy will have a greater desire to read because they know that reading open new doors, provide information and is enjoyable.* Anak yang menyukai gambar atau huruf sejak awal perkembangannya akan mempunyai keinginan membaca lebih besar karena mereka tahu bahwa membaca, membuka pintu baru, membenahi informasi, dan menyenangkan.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka bahan-bahan untuk membaca awal (membaca dini) harus sesuai dengan bahasa dan pengalaman anak. Buku-buku yang diplubikasikan juga harus yang menggunakan bahasa dan kejadian-kejadian yang familier dengan anak. Belajar bahasa dan membca bagi anak terjadi ketika anak memilih, mengamati, berpikir, berkata, bermain, bekerja, membaca, mendengarkan dengan anak lain dan dengan orang dewasa yang memahami bagaimana mendorong kegiatan tersebut dan yang menilai setiap anak sebagai seorang individu.

Salah satu model pengembangan media pembelajaran yang dapat diterapkan pada anak usia dini yaitu model Dick and Carrey. Model Dick and Carrey ini adalah sebuah model yang lengkap komponennya, hampir mencakup semua yang dibutuhkan dalam suatu perencanaan pembelajaran. Setiap bilangan diuraikan secara jelas, teratur dan terperinci, sehingga mudah diikuti. Selain itu, adanya revisi pada analisis instruksional, dimana hal tersebut merupakan hal yang sangat baik, karena apabila terjadi kesalahan maka segera dapat dilakukan perubahan apda analisis instruksional tersebut, sebelum kesalahan didalamnya ikut mempengaruhi kesalahan pada komponen setelahnya. Dengan mempertimbangkan hal tersebut maka dengan menggunaka model Dick and Carrey ini peneliti berharap dapat menghasilkan produk yang maksimal sehingga produk tersebut dapat dimanfaatkan dan digunakan secara optimal.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Ditinjau dari tujuannya, penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development)*. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang dilakukan untuk menguji produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010:470).

Model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini merupakan model prosedural yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan bilangan-bilangan yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk yang memiliki kelayakan. Model Pengembangan Dick and Carrey ini adalah sebuah model yang lengkap komponenya, hampir mencakup semua yang dibutuhkan dalam suatu perencanaan pembelajaran. Setiap bilangan diuraikan secara jelas, teratur dan terperinci, sehingga mudah diikuti. Selain itu, adanya revisi pada analisis instruksional, dimana hal tersebut merupakan hal yang sangat baik, karena apabila terjadi kesalahan maka segera dapat dilakukan perubahan pada analisis instruksional tersebut, sebelum kesalahan didalamnya ikut mempengaruhi kesalahan pada komponen setelahnya. Dengan mempertimbangkan hal tersebut maka dengan menggunakan model pengembangan Dick dan Carrey, peneliti berharap dapat menghasilkan produk yang baik dan efektif sehingga produk tersebut dapat dimanfaatkan dan digunakan secara optimal (Mustaji, 2011).

Data yang akan dikumpulkan melalui pengembangan media binatang animasi interaktif untuk mengenalkan lambang bilangan dan huruf ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari angket kepada subjek uji coba, berupa tanggapan dan saran perbaikan yang diperoleh dari wawancara, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket yang disebarkan kepada subyek ahli media dan ahli materi, dan ahli pembelajaran sedangkan data kuantitatif berupa data yang diperoleh melalui beberapa evaluasi sumatif dari uji lapangan. Untuk memperoleh sejumlah data maka digunakan instrumen pengumpulan data berupa angket pedoman observasi dan panduan wawancara yang akan dipaparkan sebagai berikut: 1) Pada tahap validasi ahli data dikumpulkan dengan menggunakan instrument yang berupa

angket dengan menggunakan skala Guttman. Instrumen ini bertujuan untuk perbaikan dan penyempurnaan perkembangan pembelajaran yang dikembangkan. 2) Pada tahap uji coba perorangan dan kelompok kecil data dikumpulkan melalui wawancara dengan menggunakan instrument panduan wawancara. Tujuan instrument pada tahap uji coba perorangan ini adalah untuk mengetahui respom awal anak dan guru terhadap media dan untuk perbaikan serta penyempurnaan perkembanan pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan tujuan instrument pada tahap uji coba kelompok kecil adalah untuk efektivitas perubahan dan identifikasi masalah yang masih tersisa setelah melewati tahap uji perorangan, mengetahui kemenarikan dan kesesuaian perkembangan pembelajaran yang dikembangkan. 3) Pada tahap uji coba lapangan instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket panduan observasi. Panduan ini didesain untuk mengetahui hasil peningkatan kemampuan mengenal lambanga bilangan dan huruf melalui media binatang animasi interaktif untuk mengenalkan lambang bilangan dan huruf sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran.

Untuk mengolah data hasil dari uji coba perorangan, uji coba Kelompok kecil, uji coba lapangan dan uji ahli digunakan tekhnik analisis data sebagai berikut: a) Analisis data tentang peningkatan membaca anak melalui media binatang animasi interaktif untuk mengenalkan lambang bilangan dan huruf dilakukan dengan mempertimbangkan masukan, komentar dan saran-saran dari para ahli dengan menggunakan skala *Guttman.*Skala ini hanya memberikan dua pilihan jawaban yakni revisi atau tidak revisi yang disertai dengan saran revisi/komentar. Sehingga jawaban yang diberikan bersifat jelas (tegas) dan konsisten (Sugiyono, 2011:96). Selanjutnya hasil dari skala tersebut akan peneliti jadikan sebagai pedoman untuk merevisi media yang dikembangkan, b) Analisis pada kedua tahap ini, baik tahap uji perorangan maupun kelompok kecil maupun kelompok besar menggunakan deskriptif kuantitatif yang dilakukan melalui teknik skoring dari hasil pedoman observasi. Analisis menggunakan rating skor dengan tanda "*" (bintang). Data diambil dari total skor penilaian dari observer. Penilaian hasil rating skor dapat dijelaskan dengan kriteria sebagai berikut:

Kriteria Rating Skor Penilaian Kelompok Perorangan, Kelompok Kecil dan Kelompok Besar.

Rating skor	Total skor	Arti
*	13-22	Daya tarik media terhadap anak sangat rendah
**	23-32	Daya tarik media terhadap anak rendah
***	33-42	Daya tarik media terhadap anak tinggi
****	43-52	Daya tarik media terhadap anak sangat tinggi

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk menentukan alat analisis data yang digunakan untuk menguji perbedaan kemampuan anak usia dini sebelum dan sesudah mendapat perlakuan media animasi interaktif. Apabila data berdistribusi normal maka alat analisis yang digunakan adalah Uji beda sampel berpasangan (*t – test paired).* Apabila data tidak berdistribusi normal maka alat analisis yang digunakan adalah uji beda wilcoxon.

Uji Efektivitas Model Pengembangan bertujuan untuk menguji apakah media animasi interaktif yang digunakan pada subyek penelitian efektif atau tidak. Data diperoleh dari hasil sebelum diberi perlakuan dengan medi video pembelajaran dan sesudah diberi perlakuan dengan media animasi interaktif untuk mengetahui hasil peningkatan media animasi interaktif.

Untuk membuktikan efektivitas model pembelajaran, dilakukan pengujian data terhadap hasil sebelum dan sesudah menggunakan media animasi interaktif di TK Kreatif Cendekia Surabaya. Uji efektivitas dilakukan dengan melihat perbedaan yang signifikan pada keadaan sebelum mendapat perlakuan dan setelah mendapat perlakuan dengan media pembelajaran menggunakan media animasi interaktif menggunakan Uji Beda Sampel Berpasangan (*t – test paired)* atau uji wilcoxon dengan pertimbangan asumsi normalitas data.

kriteria uji beda sampel berpasangan (*t – test paired)* sebagai berikut: 1) Jika nilai t hitung ≥ t tabel dan nilai sig ≤ 0,05 maka media animasi interaktif memiliki efektifitas dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dan huruf, 2) Jika nilai t hitung ≤ t tabel dan nilai sig ≥ 0,05 maka media animasi interaktif tidak memiliki efektifitas dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dan huruf.

Uji Wilcoxon merupakan uji statistik non parametris yang digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata variabel dalam satau kelompok. Uji wilcoxon dilakukan apabila data yang digunakan tidak memenuhi asumsi normalitas. Kriteria uji wilcoxon sebagai berikut:1) Jika nilai signifikansi ≤ 0,05 maka media animasi interaktif memiliki efektifitas dalam

meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dan huruf, 2) Jika nilai signifikansi ≥ 0,05 maka media animasi interaktif tidak memiliki efektifitas dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dan huruf.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, Rina (2013). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Komputer Terhadap Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Tunagrahita Ringan.* S2 Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Depdiknas. (2008). *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak.* Departemen Pendidikan Nasional.

Kementrian Pendidikan Nasional. Universitas Negeri Surabaya. Program Pascasarjana. 2012. Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi. Surabaya: Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya.

Mustaji, (2013). *Media Pembelajaran.* Penerbit Unesa University Pers

Priyatna, A. (2012). *Parenting di Dunia Digital.* Jakarta: PT Elex Media Komputindo

Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.*

Sujiono, N. D. (2007). *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Susanto, 2012. *Pekembangan Anak Usia Dini.* Jakarta: Kencana Prenada Group.

Suyanto, d. (2005). *Bermain dan Permainan Anak.* Jakarta: Unversitas Terbuka

Umami, 2010. *Pengaruh Media Pembelajaran VCD Terhadap Prestasi Belajar Fiqih Siswa Kelas VII MTsN Bantul Kota Tahun Ajaran 2008-2009.* Tesis. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, Rina (2013). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Komputer Terhadap Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Tunagrahita Ringan.* S2 Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

MODEL PEMBELAJARAN SENTRA PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (5-6 TAHUN)

Citra Dewi Rosalina Arifin
Program Studi Pendidikan Dasar Konsentrasi PAUD, Universitas Negeri Surabaya
citrarosalina_1518@yahoo.co.id

Abstrak

Pembelajaran pada anak usia dini tidak lepas dari kegiatan bermain, dimana dapat memberikan pengalaman belajar dapat memperkaya anak tentang berbagai hal, seperti cara berpikir tentang diri sendiri, tanggap pada pertanyaan, dapat memberikan argumentasi untuk mencari berbagai alternative yang ditujukan pada anak usia dini. Dan proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. Jadi kegiatan pembelajaran pada anak usia dini secara terintegrasi harus dikembangkan secara holistic (menyeluruh) di semua aspek perkembangan anak melalui model pembelajaran yang memberikan kesempatan anak belajar secara aktif dan dibangun melalui pengalaman belajar anak. Model pembelajaran yang dapat mendukung hal tersebut adalah model pembelajaran sentra. Dimana dikembangkan sentra baru yaitu sentra pasar yang dapat melatih perkembangan bahasa dan sosial anak. Anak belajar secara langsung untuk berinteraksi sosial sebagai penjual dan pembeli, sehingga merangsang perkembangan sosial dan bahasa anak. Para pendidik anak usia dini dapat selalu melakukan pengkajian ilmu ke-PAUDan dan melakukan inovasi pembelajaran dan pengembangan sentra-sentra secara modern untuk dapat lebih mengoptimalkan perkembangan anak sesuai dengan kebutuhan tiap-tiap lembaga.

Kata Kunci: ***Model pembelajaran sentra, anak usia dini, perkembangan bahasa, perkembangan sosial***

Abstract

Learning in early childhood can not be separated from the play activity, where can provide learning experiences that can enrich children about various things, as a way of thinking about ourselves, responsive to the question, can provide arguments to seek alternatives aimed at early childhood. And the learning process as a form of treatment that is given to the child must consider the characteristic of each stage of child development. So, learning activities in early childhood should be developed in an integrated holistic (overall) in all aspects of child development, through learning models that provide opportunities for children to learn actively and built through a child's learning experience. Learning model that can support is the center of learning models. Where new centers are developed market centers that can train the development of language and social development. Children learn directly for social interaction as a seller and a buyer, thus stimulating the development of children's social and language. The early childhood educators can always carry out a review of science-to's and early childhood learning innovation and development centers in a modern, to be able tp further optimize the development of the child in accordance with the needs of each institution.

Key Words: ***Model of learning centers, early childhood, language development, social development***

UNESA Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Anak usia dini dapat adalah anak yang berada pada masa usia 0-6 tahun atau 0-8 tahun yang berada pada masa peka atau *golden age*. Sedangkan Pembelajaran merupakan proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. (Surya dalam Fadillah, 2012: 132).

Maka dari itu Pembelajaran pada anak usia dini seharusnya dapat memberikan pengalaman belajar melalui kegiatan bermain yang dapat memperkaya anak tentang berbagai hal, seperti cara berpikir tentang diri sendiri, tanggap pada pertanyaan, dapat memberikan argumentasi untuk mencari berbagai alternatif , yang ditujukan pada anak usia 0-6 tahun atau 0-8 tahun. Dan proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini di Taman Kanak-Kanak (TK) mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 58 Tahun 2009 tentang Standart Pendidikan Anak Usia Dini. Sesuai dengan peraturan tersebut, pemberian rangsangan pendidikan pada anak terintegrasi dalam lingkup perkembangan

sebagai berikut: (1) nilai-nilai agama dan moral, (2) sosial emosional, (3) kognitif, (4) fisik motorik , dan (5) bahasa.

Salah satu aspek perkembangan anak adalah perkembangan sosial. Perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Menjadi orang yang mampu bermasyarakat *(socialized)* memerlukan tiga proses yaitu berperilaku yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran sosial yang dapat diterima dan perkembangan sikap sosial . (Hurlock, 1978:250)

Dari pernyataan tersebut, sangat penting bagi anak agar dapat melalui perkembangan sosialnya dengan baik. Sehingga anak-anak dapat mempersiapkan diri menghadapi kehidupan sosial dengan baik dalam masyarakat pada masa selanjutnya. Seperti mampu dalam menyesuaikan diri dengan orang lain, dapat merespon kondisi sosial yang ada, dan memiliki kemampuan dalam berinteraksi sosial dengan semua kalangan masyarakat.

Proses interaksi tidaklah dapat dipisahkan dari proses sosialisasi anak dengan orang lain. Maka dari itu ketika bersosialisasi anak juga melatih dan mengembangkan kemampuan berbahasanya. Sehingga kemampuan bahasa dan sosial anak tidaklah terpisahkan. Menurut Dhieni (2005: 3.1), Perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya.

Dengan bahasa anak dapat mengkomunikasikan maksud, tujuan, pemikiran, maupun perasaannya pada orang lain. Sesuai dengan tujuan pengembangan bahasa pada Anak Usia Dini menurut Sujiono (2008: 6.12), yaitu (1) agar anak mampu berkomunikasi dengan lisan maupun tulisan, (2) memiliki kemampuan bahasa untuk meyakinkan orang lain, (3) mampu mengingat dan menghafal informasi, (4) mampu memberikan penjelasan, dan (5) mampu untuk membahas bahasa itu sendiri.

Bahasa merupakan medium yang paling penting dalam berkomunikasi antar manusia. Bahasa bersifat unik sekaligus bersifat universal bagi manusia. Sehingga perkembangan sosial dan bahasa anak tidaklah dapat terpisahkan. Karena saat anak mampu berkomunikasi dengan baik, maka anak akan mampu bersosialisasi dengan baik, juga dapat menyampaikan maksud pada orang lain.

Maka dari itu guru harus memfasilitasi anak dengan model pembelajaran, metode ataupun media yang sesuai dengan tingkat kebutuhan anak dalam belajar, dengan tujuan tercapainya tingkat perkembangan anak. Hal ini dikarenakan, dengan model pembelajaran yang tepat, anak akan dapat mengeksplorasi dirinya dengan optimal. Karena anak melakukan kegiatan tersebut sesuai dengan minat yang diinginkan. Salah satu cara mudah untuk membuat anak menyukai kegiatannya adalah dengan mengajak anak bermain sambil belajar.

Menurut Mayesky (dalam Asmawati, 2000: 8.5) model pembelajaran yang memiliki banyak manfaat akan diperoleh melalui model pembelajaran sentra, khususnya bagi anak, antara lain: a) Meningkatkan kreativitas anak dengan memberikan kesempatan padanya untuk bermain, bereksplorasi, dan menemukan bahwa kegiatannya akan membantunya dalam memecahkan masalah, mempelajari keahlian-keahlian dasar dan memahami konsep-konsep baru; b) Melalui sentra, anak dapat memanipulasi objek dalam sentra-sentra yang disediakan, mengembangkan percakapan dan bermain peran serta belajar sesuai tingkatan dan langkah-langkah yang dia inginkan; dan Mengembangkan keahlian belajar yang mandiri karena adanya prinsip kehendak sendiri (*self directing*) dan koreksi diri (*self corecting*) yang alamiah terhadap berbagai alat di sentra kegiatan.

Secara tradisional terdapat beberapa sentra yang sudah biasa digunakan di beberapa lembaga taman kanak-kanak yang menggunakan model pembelajaran sentra. Seperti, sentra bermain peran (*Play House Centre*), Sentra persiapan (*Readines Centre*), Sentra seni (*Art Centre*), Sentra bahan alam (*Messy Play Centre*), Sentra Musik (*Music Centre*), Sentra balok (*Block Centre*), Sentra bermain peran kecil (*Micro Play Centre*) dan Sentra memasak (*Cooking centre)*.

Selain secara tradisional, sentra dapat juga dikembangkan menjadi sentra-sentra yang sifatnya lebih modern, misalnya sebagai berikut: (a) Sentra yang berhubungan dengan sosiodrama, dapat dikembangkan lagi menjadi sentra toko kelontong, sentra rumah sakit, sentra toko onderdil, sentra mall, sentra pabrik roti (*bakery*), sentra restoran, sentra POM bensin, sentra konstruksi, dan sentra pasar murah;(b) Sentra yang berciri khas tertentu (disesuaikan dengan lokasi TK tersebut berada atau sebagai wawasan tambahan bagi anak), dapat dikembangkan menjadi: sentra pertanian, sentra pantai, sentra perkemahan, sentra pembacaan cerita, sentra rumah ramah lingkungan (*greenhouse*), sentra peduli lingkungan, sentra kebugaran, dan sentra sensoris; dan (c) Sentra yang berhubungan dengan dasar-dasar keaksaraan, dapat dikembangkan menjadi sentra topi, sentra malam hari, sentra masa lalu, sentra pesta, sentra hewan piaraan, dan sentra toko material.

Berdasarkan beberapa contoh jenis sentra tersebut dapat dilihat bahwa cakupan jenis sentra yang dikembangkan sangat luas, tidak terbatas pada sentra-sentra tertentu saja. Dalam hal ini, tentu dibutuhkan kreativitas dan ketajaman pengamatan pendidik untuk menyelenggarakan sentra-sentra yang dibutuhkan oleh lembaga TK tersebut. Maka dari itu, peneliti menggunakan jenis sentra lain, sesuai dengan point (a)

pada paragraf diatas, yaitu sentra yang ada hubungannya dengan sosiodrama yaitu sentra pasar khususnya untuk pedagang kue (jajanan) pasar.

Howes & Matheson (dalam Smith dkk, 1992: 241), menyatakan pada usia 37- 48 bulan ketika bermain pura-pura ,anak mengadopsi peran temannya, bersedia menerima perubahan identitasnya dan menghasilkan atau menerima perintah untuk memainkan peran yang dominan dan menggunakan metakognisi untuk menetapkan naskah pemain dan memperjelas peningkatan perannya.

Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti tertarik menggunakan Sentra Pasar karena model pembelajaran sentra pasar diasumsikan dapat menstimulus perkembangan bahasa dan sosial anak. Di dalam sentra pasar, anak akan bertindak sebagai penjual dan pembeli saat bermain sehingga terjadi interaksi dan komunikasi antara anak yang secara tidak langsung melatih mereka untuk berkomunikasi dan bersosialisasi.

Sehingga dalam penelitian ini penulis lebih menekankan pada model pembelajaran sentra pasar untuk meningkatkan perkembangan bahasa dan sosial anak pada kelompok B di Taman Kanak-kanak

PEMBAHASAN

Model Pembelajaran Sentra

Menurut Gilley (dalam Asmawati, 2000: 8.3) istilah sentra sering disebut juga dengan area, sudut kegiatan (activity centre), sudut belajar (learning centre) atau sudut minat (interest centre). Sentra dapat diartikan sebagai permainan dan kegiatan yang disusun sedemikian rupa untuk memberikan semangat pada kegiatan-kegiatan pembelajaran secara khusus, yaitu yang berhubungan dengan kehidupan keluarga, music, seni, sains, balok bangunan, dan seni berbahasa.

Sentra adalah pusat kegiatan belajar atau pusat sumber belajar yang merupakan suatu wahana yang sengaja dirancangkan untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini Sujiono (2010: 81).

Model pembelajaran sentra merupakan pengembangan dari metode Montessory, High scope dan Reggio Emilio, yang memfokuskan kegiatan anak pada sentra-sentra main, saat anak dalam lingkaran (*circle time*) dan menggunakan 4 pijakan yang bertujuan untuk mendukung semua aspek perkembangan anak. Model pembelajaran sentra berbeda dengan pembelajaran pada masa silam yang pembelajaran berpusat pada guru, anak hanya mengikuti perintah, meniru dan mengahafal. Sedangkan Model pembelajaran sentra mampu menstimulus seluruh aspek perkembangan anak melalui bermain terarah. Setting pembelajaran juga mampu merangsang anak untuk saling aktif, kreatif, dan terus berfikir dengan menggali pengalamannya sendiri.

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran sentra, memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain dan mengeksplorasi permainan seluas-luasnya dan sesuai dengan tahapan perkembangan masing-masing anak. Pada model pembelajaran sentra, seorang guru bertindak sebagai pengkonstruksi pemikiran anak dan pengamat perkembangan anak serta sebagai model atau contoh bagi anak. Agar tercapainya pelaksanaan pembelajaran, maka harus diperhatikan karakteristik anak, karena dalam model pembelajaran sentra ini, yang diharapkan adalah tercapainya perkembangan psikologis anak sesuai dengan usia biologisnya secara natural sesuai dengan perkembangannya masing-masing.

Model pembelajaran sentra juga memiliki ciri khusus, yaitu memberi anak pijakan atau disebut dengan *scaffolding*. Pijakan tersebut sesuai dengan teori Vygotsky yang mengatakan bahwa scaffolding diperlukan anak dalam memperoleh pengetahuannya

> *"Scaffolding is the process of providing and the gradually removing external support for children's learning. During the scaffolding process, the original task is not changed, but how the child participates in the task is made easier with assistance. As child more responsibility for pursuing an objective, assistance is gradually withdrawn "* (Shore, Bodrova, & Leong dalam Konstelnik dkk , 2007: 41).

Ada empat tahap pijakan dalam model pembelajaran sentra, yaitu : a) Pijakan lingkungan main; b) Pijakan sebelum main; c) Pijakan selama main; dan d) Pijakan setelah main. Pijakan-pijakan tersebut dimaksudkan agar *Zone Proximal Development* (ZPD) anak berkembang dengan baik. Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda sesuai dengan *Zone Of Proximal Development* anak. Sesuai dengan pendapat Vygotsky (dalam Konstelnik dkk, 2007: 50) bahwa perbedaan antara apa yang anak-anak dapat lakukan sendiri dan apa yang bisa mereka lakukan saat bekerja bersama-sama merupakan zona pembangunan proksimal (ZPD).

Setiap anak akan dapat melakukan hal-hal dengan bantuan ketika ia tak dapat melakukannya sendirian, dan apa yang anak bisa lakukan saat bekerja sama dengan orang lain pada suatu kesempatan, sehingga pada anak yang sama pada akhirnya akan dapat melakukan dengan sedikit bantuan (pijakan) atau tidak menggunakan bantuan orang lain pada masa selanjutnya.

Pendidik yang memahami zona pembangunan proksimal mengakui bahwa dengan hanya memberikan anak akses ke berbagai pengalaman, tidak mencukupi untuk mendorong ke dalam pembelajaran yang optimal. Pendidik juga harus memastikan bahwa pembelajaran

dikelola dengan baik. Pendidik juga memberikan bantuan yang diperlukan untuk mendorong pembelajaran yang lebih tinggi. Seorang anak yang lebih muda mungkin kewalahan, tidak dapat memahami dan menerapkan pengetahuan yang didapat, terlepas dari bagaimana anak memiliki potensi tersebut. Seperti pendapat yang diungkapkan oleh Konstelnik dkk (2007: 50), Anak-anak yang tidak mengalami tantangan pada tingkat mereka saat ini, maka anak akan gagal untuk maju dalam fungsi pemahaman dan kemampuan mereka.

Berikut ini adalah beberapa manfaat pembelajaran sentra pada anak usia dini menurut pendapat Mayesky (dalam Asmawati, 2008: 8.5) banyak manfaat yang akan diperoleh melalui sentra, khususnya bagi anak, antara lain:

a. Meningkatkan kreativitas anak dengan memberikan kesempatan padanya untuk bermain, bereksplorasi, dan menemukan bahwa kegiatannya akan membantunya dalam memecahkan masalah, mempelajari keahlian-keahlian dasar dan memahami konsep-konsep baru.
b. Melalui sentra, anak dapat memanipulasi objek dalam sentra-sentra yang disediakan, mengembangkan percakapan dan bermain peran serta belajar sesuai tingkatan dan langkah-langkah yang dia inginkan.
c. Mengembangkan keahlian belajar yang mandiri karena adanya prinsip kehendak sendiri (*self directing*) dan koreksi diri (*self corecting*) yang alamiah terhadap berbagai alat di sentra kegiatan.

Sedangkan Clayton (dalam Konstelnik dkk, 2007:112-113) berpendapat bahwa di dalam sentra, anak bebas untuk bergerak. Sentra memungkinkan rentang yang perhatian yang berbeda dan kebutuhan anak-anak terhadap gerakan, serta berbagai perbedaan perkembangan lain yang biasanya ditemukan pada anak-anak. Dapat digunakan bekerjasama dengan perencanaan tematik atau proyek-dasar, Sentra-sentra tersebut memberikan pengaturan di mana anak-anak dapat mengeksplorasi konsep secara mendalam dan terpadu, anak-anak didorong untuk bereksperimen, baik berpikir secara divergen/ berbeda dan konvergen.

Wismiarti (dalam Asmawati dkk, 2008: 8.8), juga berpendapat bahwa seluruh materi yang akan disampaikan pada anak perlu diorganisasikan melalui sentra-sentra agar materi tersebut dapat masuk ke anak secara teratur, sitematis, dan terarah sehingga memudahkan anak.

Dalam melaksanakan model pembelajaran sentra, pendidik harus mengetahui beberapa prinsip-prinsip model pembelajaran sentra antara lain: a) keseluruhan proses pembelajarannya berlandaskan teori dan pengalaman empirik; b) setiap proses pembelajaran ditujukan untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak (kecerdasan Jamak) melalui bermain terencana dan terarah serta dukungan pendidik dalam bentuk pijakan-pijakan; c) menempatkan penataan lingkungan main sebagai pijakan awal yang merangsang anak untuk aktif, kreatif dan terus berpikir dengan menggali pengalaman sendiri; d) menggunakan standar operasional yang baku dalam proses pembelajarannya; e) mensyaratkan pendidik dan pengelola untuk mengikuti pelatihan sebelum menerapkan pendekatan ini; f) melibatkan orang tua dan keluarga sebagai satu kesatuan proses pembelajaran untuk mendukung kegiatan dirumah. (Depdiknas 2007: 5-6). Sehingga perkembangan anak dapat berkembang dengan baik.

Beberapa anake sentra bermain untuk anak usia dini, antara lain adalah sentra bermain peran (*Play House Centre*), Sentra Persiapan (*Readines Centre*), Sentra Seni (*Art Centre*), Sentra Bahan Alam (*Messy Play Centre*), Sentra Musik (*Music Centre*), Sentra Balok (*Block Centre*), Sentra Bermain Peran Kecil (*Micro Play Centre*), Sentra Memasak (*Cooking Centre*)

Selain secara tradisional, dapat juga dikembangkan sentra-sentra yang sifatnya lebih modern, misalnya: (a)Sentra yang berhubungan dengan sosiodrama, dapat dikembangkan lagi menjadi sentra toko kelontong, sentra rumah sakit, sentra toko onderdil, sentra mall, sentra pabrik roti (*bakery*), sentra restoran, sentra POM bensin, sentra konstruksi, dan sentra pasar murah; (b)Sentra yang berciri khas tertentu (disesuaikan dengan lokasi TK tersebut berada atau sebagai wawasan tambahan bagi anak), dapat dikembangkan menjadi: sentra pertanian, sentra pantai, sentra perkemahan, sentra pembacaan cerita, sentra rumah ramah lingkungan (*greenhouse*), sentra peduli lingkungan, sentra kebugaran, dan sentra sensoris; (c)Sentra yang berhubungan dengan dasar-dasar keaksaraan, dapat dikembangkan menjadi sentra topi, sentra malam hari, sentra masa lalu, sentra pesta, sentra hewan piaraan, dan sentra toko material. (Asmawati, 2008: 8.12-8.13)

Berdasarkan beberapa contoh jenis sentra tersebut dapat dilihat bahwa cakupan jenis sentra yang dikembangkan sangat luas, tidak terbatas pada sentra-sentra tertentu saja. Dalam hal ini, tentu dibutuhkan kreativitas dan ketajaman pengamatan pendidik untuk menyelenggarakan sentra-sentra yang dibutuhkan oleh lembaga TK tersebut.

Perkembangana Sosial Pada Anak Usia Dini

Perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Menjadi orang yang mampu bermasyarakat *(socialized)* memerlukan tiga proses yaitu berperilaku yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran

sosial yang dapat diterima dan perkembangan sikap sosial. (Hurlock dalam Nugraha dkk, 2006: 1.18)

Menurut Cavell (2003: 433) kemampuan sosial merupakan kemampuan yang terdiri dari penyesuaian diri dengan orang lain *(social adjustment)*, performa sosial (*Social performance*) dan kebijakan sosial (*social skill*). Kompetensi sosial merujuk kepada nilai-nilai dan kebenaran perilaku-perilaku yang ditampilkan. *Social adjustment* yaitu sejauh mana anak mencapai apa yang ditentukan secara sosial sesuai tahapan perkembangan: Sosial performance merupakan keseluruhan kualitas anak merespon pada waktu yang relevan terutama situasi sosial: *Social skill* adalah kemampuan khusus yang digunakan anak untuk menghasilkan respon sosial tertentu.

Perkembangan sosial anak dimulai dari sifat egosentrik, individual kearah interaktif, komunal, pada mulanya anak bersifat egosentris, yaitu hanya dapat memandang dari satu sisi yaitu dirinya sendiri. Ia tidak mengerti bahwa orang lain bisa berpandangan berbeda dengan dirinya. Oleh karena itu pada usia 2-3 tahun anak masih suka bermain sendiri (individual) Selanjutnya, anak mulai berinteraksi dengan anak lain. Ia mulai bermain bersama dan tumbuh sifat sosialnya (Suyanto, 2005: 69).

Sikap dan kemampuan anak dalam bergaul dengan orang lain tergantung pada pengalaman belajar selama tahun-tahun awal kehidupan yang merupakan masa pembentukan. Terdapat empat faktor yang memungkinkan seorang anak belajar menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial dan menjadi pribadi yang dapat bermasyarakat, yaitu *pertama*, adanya kesempatan yang penuh untuk sosialisasi, belajar hidup bermasyarakat dengan orang lain, tidak hanya dengan anak yang umur dan tingkat perkembangannya sama, tetapi juga dengan orang dewasa yang umur dan lingkungannya berbeda; *kedua*, dalam bersosialisasi anak tidak hanya harus mampu berbicara dengan topik yang dapat dipahami dan menarik bagi orang lain; *ketiga* adanya motivasi anak untuk belajar sosialisasi. Motivasi anak sebagian besar bergantung pada tingkat kepuasan yang dapat diberikan oleh aktivitas sosial kepada anak; *keempat*, metode belajar yang efektif disertai bimbingan. Anak akan belajar sosialisasi lebih cepat dan lebih baik, jika mereka dibimbing dan diarahkan oleh seseorang sehingga mereka mempunyai contoh yang baik untuk ditiru (Hurlock, 1978: 215). Sehingga model pembelajaran yang tepat adalah model pembelajaran sentra. Dalam model pembelajaran sentra anak dapat melatih kemampuan sosial dengan teman sebayanya dan melatihnya untuk dapat bersosialisasi dengan orang dewasa melalui sentra bermain peran.

Menurut Kemendiknas (2010: 31), pengalaman anak dalam berinteraksi dengan anak-anak lain dan juga orang dewasa dapat meningkatkan rasa percaya diri anak dalam situasi sosial. Apabila orangtua dan guru tidak mengembangkan perkembangan sosial anak, maka anak akan merasa menjadi pribadi yang terasing saat berada ditengah banyak orang. Oleh karena itu, Guru TK perlu mengembangkan perkembangan sosial anak.

Pendidikan di jenjang Taman kanak-kanak, terdapat standart tingkat pencapaian perkembangan yang telah ditetapkan dalam Peraturan menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tahun 2009. Adapun salah satu Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) pada lingkup perkembangan sosial adalah Mengenal tata krama sopan santun sesuai dengan nilai sosial dan budaya setempat, serta memahami peraturan dan disiplin.

Sesuai standart pencapaian perkembangan tersebut, diketahui tentang ukuran atau patokan pencapaian tugas-tugas perkembangan sosial anak kelompok B (usia 5-6 tahun) dalam aspek perkembangan sosial. Selanjutnya peneliti mengembangkan indikator untuk memperoleh informasi mengenai perkembangan sosial anak dengan menggunakan model pembelajaran sentra pasar. Adapun indikatornya adalah sebagai berikut, (a) Memberi dan membalas salam (mengucapkan permisi), (b) Berbicara kepada orang lain dengan sopan; (c) Tertib menunggu giliran (antri); (d)Sabar menyepakati harga yang telah ditentukan

Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya. Perkembangan adalah suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi seperti biologis, kognitif, sosio-emosional (Dhieni, 2005:3.1). Bahasa digunakan anak dalam berkomunikasi dan mengekspresikan diri kepada orang lain, bahasa juga menentukan pencapaian perkembangan anak yang lainnya, maka dari itu perkembangan bahasa harus distimulus sejak dini.

Bahasa adalah alat komunikasi antar manusia yang dapat berbentuk lisan, tulisan atau isyarat, bahasa merupakan simbol-simbol yang disepakati dalam suatu komunitas masyarakat, pengembangan bahasa untuk anak usia 3-5 tahun di fokuskan pada keempat aspek bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis, dengan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan orang lain anak akan mendapatkan banyak sekali kosa kata, sekaligus dapat juga mengekspresiksn dirinya, anak akan belajar bagaimana caranya berpartisipasi

dalam suatu percakapan dan menggunakan bahasanya untuk memecahkan masalah (Dhieni, 2005:1.3)

Kemampuan berbahasa atau kemampuan linguistik merupakan kemampuan dalam mengolah kata atau kemampuan menggunakan kata secara efektif baik secara lisan maupun secara tertulis. Orang yang cerdas berbahasa dapat lancar dalam berargumentasi, meyakinkan orang, menghibur, atau mengajar dengan efektif dengan kata-kata yang diucapkannya, kecerdasan ini memiliki empat keterampilan yaitu menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Tujuan pengembangan bahasa pada Anak Usia Dini menurut Sujiono (2008: 6.12), yaitu (1) agar anak mampu berkomunikasi dengan lisan maupun tulisan, (2) memiliki kemampuan bahasa untuk meyakinkan orang lain, (3) mampu mengingat dan menghafal informasi, (4) mampu memberikan penjelasan, dan (5) mampu untuk membahas bahasa itu sendiri.

Ada berbagai cara untuk mengembangkan kecerdasan bahasa menurut Yuliani (2008: 6.12) yaitu: (1) mengajak anak berbicara, (2) membacakan cerita, (3) bermain huruf, (4) merangkai kata (5) berdiskusi, (6) bermain peran atau sosiodrama, dan (7) mendengarkan lagu anak-anak.

Salah satu cara mengembangkan bahasa anak adalah dengan bermain peran atau sosiodrama dalam sentra Pasar. Dalam sentra tersebut anak dapat melatih kemampuan bahasa dan memberi pengalaman anak dengan melakukan interaksi dengan pedagang atau pembeli.

Menurut Kemendiknas (2010: 31), pengalaman anak dalam berinteraksi dengan anak-anak lain dan juga orang dewasa dapat meningkatkan rasa percaya diri anak dalam situasi sosial. Apabila orangtua dan guru tidak mengembangkan perkembangan sosial anak, maka anak akan merasa menjadi pribadi yang terasing saat berada ditengah banyak orang. Oleh karena itu, Guru TK perlu mengembangkan aspek perkembangan sosial anak.

Yang dimaksud dengan perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun atau pada anak kelompok B khususnya pada pengungkapan bahasa, yang ada dalam Peraturan Menteri Pendidikan nasional Nomor 58 tahun 2009 adalah sebagai berikut, (a) Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks; (b) Berkomunikasi secara lisan; (c) memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal symbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung; (d) Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok-kalimat-predikat-keterangan); (e) Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain.

Sesuai standar Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) yang telah ditetapkan dalam Peraturan menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tahun 2009 tersebut, diketahui tentang ukuran atau patokan pencapaian tugas-tugas perkembangan bahasa anak kelompok B (usia 5-6 tahun) dalam aspek perkembangan bahasa. Berikut ini adalah indikator untuk memperoleh informasi mengenai perkembangan bahasa anak dengan menggunakan model pembelajaran sentra pasar. Adapun indikatornya adalah sebagai berikut, (a) Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, di mana, berapa, dan bagaimana; (b) Berani bertanya secara sederhana; (c) Memberikan keterangan/ informasi tentang suatu hal (bagaimana bentuk kue, warnanya apa, bagaimanakah rasanya); (d) Mau mengungkapkan pendapat secara sederhana.

Model Pembelajaran Sentra Pasar Terhadap Perkembangan Sosial Dan Bahasa Anak

Menurut Susanto (2012: 43), juga menjelaskan bahwa perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya, baik keluarga, orang dewasa lainnya, atau teman sebaya (Susanto, 2012: 43). Apabila lingkungan sosial ini memfasilitasi atau memberikan peluang terhadap perkembangan anak secara positif, maka anak akan dapat mencapai perkembangan sosialnya secara matang. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan dan bimbingan orang tua atau guru terhadap anak dalam berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana menerapkan norma-norma ini dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Vygotsky (dalam Morrison, 2012:77), perkembangan mental, bahasa dan sosial didukung dan ditingkatkan oleh orang lain lewat interaksi sosial, bagi Vygotsky perkembangan didukung oleh interaksi sosial mulai dari lahir perkembangan terjadi lewat interaksi tersebut.

Dari pendapat tersebut, dapat kita lihat bahwa proses interaksi tidaklah dapat dipisahkan dari proses sosialisasi anak dengan orang lain. Maka dari itu ketika bersosialisasi anak juga melatih dan mengembangkan kemampuan berbahasanya. Sehingga kemampuan bahasa dan sosial anak tidaklah terpisahkan. Menurut Dhieni (2005: 3.1), Perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya.

Kemampuan bahasa untuk anak usia 5-6 tahun yang dikembangkan dalam sentra pasar adalah a) menjawab pertanyaan yang lebih kompleks; b) berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal symbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung; c) Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok-kalimat-predikat-

keterangan); d) Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain.

Sedangkan kemampuan sosial yang dikembangkan adalah Mengenal tata krama sopan santun sesuai dengan nilai sosial dan budaya setempat, serta memahami peraturan dan disiplin.

Dalam Sentra Pasar anak bermain pura-pura menjadi penjual dan pembeli. Sesuai dengan pendapat Singer dan Singer (dalam Smith dkk, 2011: 240-241), bahwa tahap urutan bermain pura-pura semakin terintegrasi seiring bertambahnya usia. Awalnya anak terlibat dalam satu kali tindakan, kemudian bervariasi menjadi satu tema, seperti mengaduk sendok di cangkir, kemudian diminum, atau makan bersama boneka miliknya. Bahasa memainkan peranan penting yang semakin meningkat dalam mempertahankan susunan bermain. Semua perkembangan ini datang bersama-sama dalam permainan sosiodrama, menonjol pada usia 3-6 tahun. Disini 2 anak atau lebih mulai memainkan perannya, seperti bermain mama dan papa, spaceman dan monster, serta dokter dan pasien.

Sedangkan menurut Howes & Matheson (dalam Smith dkk, 1992: 241), pada usia 37- 48 bulan ketika bermain pura-pura ,anak mengadopsi peran temannya, bersedia menerima perubahan identitasnya dan menghasilkan atau menerima perintah untuk memainkan peran yang dominan dan menggunakan metakognisi untuk menetapkan naskah pemain dan memperjelas peningkatan perannya.

Alasan menggunakan Sentra Pasar karena model pembelajaran sentra pasar dapat menstimulus perkembangan bahasa dan sosial anak. Didalam kegiatan bermain di sentra pasar akan terjadi interaksi sosial antara anak yang satu dengan yang lain. Di dalam sentra pasar, anak akan bertindak sebagai penjual dan pembeli saat bermain sehingga terjadi interaksi dan komunikasi antara anak yang secara tidak langsung melatih mereka untuk berkomunikasi dan bersosialisasi.

Selain itu sentra pasar tidak mengkususkan pada jenis kelamin tertentu, pada perempuan atau hanya pada laki-laki. Tidak seperti sentra masak yang sebagian besar diminati oleh anak perempuan, atau sentra bengkel yang sebagian besar diminati oleh anak laki-laki. Sehingga anak perempuan dan laki-laki bisa berperan aktif memainkan perannya masing-masing dalam sentra pasar tersebut.

Pada sentra pasar, anak akan melatih perkembangan bahasanya yaitu dengan melakukan komunikasi dan Tanya jawab antara penjual dan pembeli. Sebagai contoh, anak yang bertindak sebagai penjual akan berkata, “Selamat datang”, “Silahkan dibeli bu”, “ini kuenya enak bu, ada cenil, lemper, ….. dll”, “silahkan dibeli, harganya murah bu/ pak”, dll. Atau percakapan pada anak yang bertindak sebagai pembeli, yaitu “permisi bu”, “ini kue apa bu/pak?”, “berapa harga kue ini”, “apakah rasanya enak bu, kalau enak saya mau beli banyak? ”, dll.

Sedangkan untuk perkembangan sosialnya, pembelajaran pada sentra pasar ini dapat melatih anak untuk mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai budaya dan sosial setempat, seperti mengucapkan salam atau mengucapkan permisi sebelum membeli, serta berbicara kepada penjual atau pembeli dengan sopan dan santun (tidak dengan berteriak). Saat bertindak sebagai pembeli atau penjual juga dapat melatih anak untuk memahami peraturan dan disiplin, bahwa ketika membeli sesuatu , maka harus membayar sesuai dengan harga yang telah disepakati. Anak juga dapat belajar berkompromi dalam memutuskan sesuatu (“Ok, aku akan menjadi pembeli dahulu, dan kamu penjualnya, baru kita bergantian”).

Setelah selesai bermain, anak diajak untuk menceritakan apa saja yang telah dilakukannya dalam kegiatan jual beli. Pada kegiatan bercerita ini, diharapkan anak dapat memiliki perbendaharaan kata yang lebih kompleks, yang diperolehnya dari interaksi dengan temannya.

KESIMPULAN

Dari uraian pembahasan dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut: Model pembelajaran sentra pasar dapat mengembangkan perkembangan sosial dan bahasa anak, (a) perkembangan sosial yang berkembang pada sentra pasar yaitu dapat melatih anak untuk mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai budaya dan sosial setempat, seperti mengucapkan salam atau mengucapkan permisi sebelum membeli, serta berbicara kepada penjual atau pembeli dengan sopan dan santun (tidak dengan berteriak). Saat bertindak sebagai pembeli atau penjual juga dapat melatih anak untuk memahami peraturan dan disiplin, (b) sedangkan pada perkembangan bahasanya yaitu anak dapat melatih kemampuan berbicaranya dengan melakukan komunikasi dan Tanya jawab antara penjual dan pembeli.

DAFTAR PUSTAKA

Asmawati, Luluk dkk. 2000. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka

Asmawati, Luluk dkk. 2008. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka

Cavell, T.A, Meehan, B.T., & Fiala, S.E. 2003. “*Assessing Social Competence in Children and Adolescent*”. *Handbook of Psikological and Educational of Children*. New York: The Guildford Press.

Depdiknas , 2007. Pedoman penerapan Pendekatan Beyond Centres and Circle Time (BCCT). (Pendekatan Sentra dan Saat Lingkaran) dalam Pendidikan anak usia Dini. Jakarta: Depdiknas

Hurlock, Elizabeth B. 1978. Perkembangan Anak. Jilid 1, Edisi keenam. Jakarta: Erlangga.

Kementrian Pendidikan Nasional. Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. 2010. *Kumpulan pedoman pembelajaran Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar

Konstelnik, J. Maryorie., Soderman, K. Anne., Whiren, P. Alice. 2007. *Developmentally Appropriate Curriculum: Fourth Edition.* New Jersey: Merrill Prentice Hall

Nurbiana, Dhieni. 2005. Metode Pengembangan Bahasa. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka

Nugraha, Ali dkk. 2006. Metode Pengembangan Sosial Emosional. Jakarta: Universitas Terbuka

Smith, K. Peter Dkk. 2011. *Understanding Children's Development Fifth Edition.* United Kingdom: Wiley

Sujiono, Yuliani N. 2010. *Bermain Kreatif berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks

Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Suku Kata dan Meniru Huruf Anak TK B Melalui Media *Cantol Roudhoh*

Increase Ability Of Know Syllabary and Emulate Letter B Kindergarten Through *Cantol Roudhoh* Media

Dika Putri Rahayu
Program Pasca Sarjana Pendidikan Dasar Konsentrasi PAUD, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: rahayu_putri85@yahoo.co.id

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak dalam rangka mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya dan sebagai kesiapan dalam menempuh pendidikan lebih lanjut. Salah satu kemampuan yang harus dikembangkan dalam Pendidikan Anak Usia Dini adalah kemampuan mengenal suku kata dan meniru huruf. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media *cantol roudhoh* dalam meningkatkan kemampuan mengenal suku kata dan meniru huruf pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak. Berdasarkan dari literatur dan data yang sudah diperoleh peneliti, bahwa melalui media *cantol roudhoh* menunjukkan hasil yang sangat signifikan dan dapat meningkatkan kemampuan mengenal suku kata dan meniru huruf.

Kata Kunci: *Kemampuan Mengenal Suku kata, Meniru Huruf, Media Cantol Roudhoh*

Abstract

Early Childhood Education is education provided to children in order to develop all its potential and a readiness to take further education. One of the capabilities that must be developed in Early Childhood Education is the ability to recognize and imitate letters syllable. In this study, researchers used a hook roudhoh media in enhancing the ability to know and imitate letters syllables in children in group B in kindergarten. Based on the literature and data obtained researchers, that through the media hook roudhoh showed highly significant results and can improve the ability to recognize and imitate letters syllables.

Keywords: Ability Know syllable, Imitating Letter, Media Cantol Roudhoh

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Anak usia 5-6 tahun telah memasuki masa prasekolah, yakni masa Taman Kanak-kanak atau masa persiapan untuk memasuki usia Sekolah Dasar. Meskipun berada pada masa prasekolah namun dunianya tetap dunia bermain, maka anak usia prasekolah masih senang bermain. Piaget menyatakan bahwa permainan adalah proses berpikir (Carol dan Barbara 2008: 23) permainan adalah jalan bagi anak mengembangkan kemampuan menggunakan lambang dan memahami lingkungan mereka. Pembelajaran sebaiknya menerapkan *learning by playing* secara maksimal dengan media yang tepat. Hasil pembelajaran anak akan sesuai dengan tahap usia perkembangannya yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

Perkembangan anak usia dini merupakan hal yang patut diperhatikan secara serius, baik itu oleh orang tua, guru, masyarakat maupun pemerintah. Mengingat pada usia dini merupakan masa peka, yaitu masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi dan mengasimilasikan ke dalam pribadinya. Maka dari itu program pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini selayaknya memperhatikan berbagai aspek yang terkait agar seluruh potensi anak dapat berkembang secara optimal.

Menurut *High Scope Child Observation Record* (dalam Susanto, 2011: 91) menyatakan bahwa pada Taman Kanak-kanak disebut kegiatan menulis dini yang mencakup anak mencoba menirukan lekuk-lekuk dan garis sebagai huruf, menirukan rangkaian huruf atau pola huruf berupa suku kata, menuliskan nama sendiri dan menirukan frasa pendek. Menurut Susanto (2012: 92) terdapat hubungan yang erat antara mengenal huruf yang terangkai menjadi suku dengan menirukan menuliskannya, ketika anak memperlihatkan kegiatannya dalam menirukan pola huruf kemudian melafalkan, kemampuannya dalam mengenalpun akan meningkat.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan menulis pada anak Taman Kanak-kanak hanya sebatas kegiatan meniru seperti halnya meniru rangkaian huruf atau pola huruf yang berupa suku kata, selain itu terdapat hubungan yang erat antara mengenal dan meniru. Dimana saat anak menirukan pola huruf, anak akan melafalkannya kembali, hal itu akan menambah kemampuan anak dalam mengenal rangkaian pola huruf.

Pemilihan metode dan media dalam menyampaikan materi pembelajaran menjadi hal yang penting terkait dalam tujuan. Sejalan dengan Schmoker (dalam Shaver, 2013: 1) yang menyatakan bahwa pembelajaran keaksaraan memiliki pengaruh langsung terhadap kemampuan anak dan penting bagi para pendidik untuk terus mengevaluasi cara pembelajaran mereka. Begitu juga menurut Lisa (2001: 20) yang menyatakan bahwa anak adalah individu yang unik dengan berbagai kebutuhan, pengamalaman serta gaya belajar maka kita tidak bisa bergantung hanya pada satu jenis program atau gaya pembelajaran untuk menjangkau mereka semua.

Maka peneliti menggunakan media *cantol roudhoh* untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal suku kata dan meniru huruf karena di dalam media metode *cantol roudhoh* terdapat *cantolan-cantolan* suku kata yang memudahkan anak dalam mengingatnya. Alasan lainnya karena terdapat 5 media *cantol roudhoh* yang memberikan kegiatan-kegiatan yang berbeda diantaranya lingkaran *cantol* yang digunakan untuk menebak suku kata yang dilakukan dengan cara dimainkan seperti *games*, kemudian *game* interaktif dan video pertualangan suku kata. Sehingga pembelajaran mengenal suku kata tidak hanya terpaku dengan satu kegiatan saja.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dpapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada pembelajar (Arsyad, 2011: 14). Menurut Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2011: 14) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untu menyampaikan isi materi pembelajaran.

Dalam pembelajarannya guru di Taman Kanak-kanak menggunakan pengenalan bahasa tulis model tradisional didasarkan pada kebiasaan mengajar yang turun temurun. Guru menggunakan model tradisional menekankan membaca pada anak sebagai kemampuan mengeja, melafalkan tulisan secara benar. Model ini menekankan menulis sebagai kemampuan menuliskan huruf yang didiktekan guru.

Menulis dilakukan terpisah dari membaca, dan menitik beratkan pada kemampuan *reversibility* atau mengubah ujaran ke dalam tulisan. Model ini sering mendorong pendidik untuk melakukan drill dan mengandalkan retensi memori dalam proses drill tersebut. Seperti misalnya ba dibaca b-a ba-ba. Cara mengeja tersebut membuat anak menjadi bingung karena kata b-a ba b-i bi tiba-tiba langsung menjadi babi. Guru hanya memberikan contoh ejaan yang akan dibaca dan anak disuruh menirukan sehingga ketika anak diminta mengucapkan secara bergantian, mereka hanya sekedar mengingat ucapan guru tanpa memperhatikan rangkaian huruf yang ada. Dalam kegiatan menirunya, anak tidak di ajarkan untuk meniru melainkan membuat tulisan huruf secara utuh tanpa adanya bantuan seperti garis putus-putus terlebih dahulu sehingga hasilnya pun hanya berupa coretan-coretan yang tidak terlihat jelas.

Berdasarkan pertimbangan tersebut maka peneliti akan meningkatkan kemampuan berbahasa dalam hal mengenal huruf vokal dan huruf konsonan yang terangkai menjadi suku kata serta meniru huruf dengan media *cantol roudhoh.* Metode *cantol roudhoh* sendiri adalah salah satu teknik menghafal yang dikembangkan dalam *"quantum learning"*. Dalam penerapanya metode ini bersosialisasi dengan media pembelajaran dalam persamaan bunyi dan bentuk visual yang disambungkan dengan nama awalan benda-benda yang ada disekitar (www.wordpress.com). Begitu juga dengan media yang terdapat dalam metode *cantol roudhoh,* adalah media yang mengenalkan huruf vokal dan kosonan yang terangkai menjadi suku kata melalui menghafal yang efektif untuk mengingat daftar yang disambungkan dengan benda-benda yang ada disekitar anak, misalnya ba yaitu baju.

Dalam mengenalkan huruf dan suku kata, teknik-teknik tersebut sangat diperlukan untuk mempermudah anak dalam mengingat simbol-simbol huruf. Media yang cocok untuk memudahkan anak mengingat kembali simbol-simbol huruf adalah media *cantol roudhoh*. Selain mengenalkan suku kata, di dalam media *cantol roudhoh* juga terdapat buku menulis *cantol roudhoh*, dimana di dalamnya terdapat bantuan seperti garis putus-putus yang membentuk pola suku kata dan anak hanya perlu menirukan pola-pola tersebut dengan cara menebalinya, selain itu terdapat juga gambar *cantolan* di belakang tulisan yang bertujuan untuk mengingatkan anak disetiap cantolannya sehingga anak mudah untuk menyebutkan (Hariyanto, 2009: 63).

Metode *cantol roudhoh* sendiri adalah salah satu teknik menghafal karena dengan metode ini, selain dapat memfungsikan indra penglihatan, juga didukung oleh indra pendengaran untuk melatih anak kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan yang terangkai menjadi suku kata dan menirukan pola suku kata pada anak (Hariyanto, 2009: 64). Selain itu, metode ini juga mampu membangkitkan semangat anak untuk mengenal huruf dan mengenal suku kata karena dalam penerapannya menggunakan lima media *cantol* yang bervariasi dan dalam pemberian urutan suku kata selalu berbeda setiap harinya sehingga anak akan penasaran dengan suku kata yang akan diajarkan dihari esok sehingga anak akan tertarik. Setelah anak merasa tertarik, maka akan lahir kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan penuh semangat. Pembelajaran yang menarik diharapkan akan memotivasi anak untuk berkonsentrasi menyimak materi yang diberikan guru sehingga memudahkan anak belajar mengenal suku kata dan meniru huruf.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan kajian tentang mengenalkan suku kata dan meniru huruf untuk anak kelompok B di Taman Kanak-kanak dengan menggunakan media *cantol roudhoh* sebagai penyempurnaan dari penelitian-penelitian sebelumnya yaitu dengan adanya penggunaan lima media pada metode *cantol roudhoh* yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak untuk mengembangkan kemampuan tersebut. Selanjutnya berdasarkan latar belakang dan uraian di atas perlu adanya penelitian tentang media metode *cantol roudhoh* terhadap kemampuan mengenal suku kata dan meniru huruf pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak.

Sesuai dengan latar belakang dan uraian di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah media *cantol roudhoh* dapat meningkatkan kemampuan mengenal suku kata pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak?
2. Apakah media *cantol roudhoh* dapat meningkatkan kemampuan meniru huruf pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak?
3. Apakah media *cantol roudhoh* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal suku kata dan kemampuan meniru huruf pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak?

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui peningkatan kemampuan mengenal suku kata melalui media *cantol roudhoh* pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak.
2. Mengetahui peninkatan kemampuan meniru huruf melalui media *cantol roudhoh* pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak.
3. Mengetahui pengaruh media *cantol roudhoh* terhadap kemampuan mengenal suku kata dan meniru huruf pada anak.

Manfaat dalam penelitian ini terdiri atas manfaat teoritis dan manfaat praktis

1. Manfaat Teoritis

   Manfaat teoritis berisi kegunaan hasil penelitian dalam pengembangan teori keilmuan. Maka secara teoiritis, hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

   a. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan sebagai bahan pertimbangan antara teori yang sudah dipelajari dengan keadaan sebenarnya di lapangan mengenai pembelajaran bagi anak Taman Kanak-kanak.
   b. Sebagai wacana dan bahan pertimbangan untuk penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis berisi kegunaan hasil penelitian bagi pengembangan kerja para praktisi, misalnya: guru, anak, peneliti dan pengelola lembaga.

a. Bagi peneliti adalah untuk menambah wawasan pengetahuan secara praktis mengenai bagaimana media *cantol roudhoh* dapat mempengaruhi kemampuan mengenal suku kata meliputi huruf vokal dan huruf konsonan yang terangkai menjadi suku kata dan kemampuan meniru huruf yang meliputi dua sampai tiga huruf yang terangkai menjadi suku kata pada anak serta dapat melihat sejauh mana teori yang telah dipelajari sesuai dengan apa yang ada di lapangan.
b. Bagi tenaga pendidik atau guru Taman Kanak-kanak, diharapkan dapat menjadi masukan atau bahan pertimbangan secara teoritis dalam mengajarkan mengenal suku kata meliputi huruf vokal dan huruf konsonan yang terangkai menjadi suku kata dan kemampuan meniru huruf yang meliputi dua sampai tiga huruf yang terangkai menjadi suku kata pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak.
c. Bagi anak, diharapkan dapat mengembangkan kemampuan mengenal suku kata meliputi huruf vokal dan huruf konsonan yang terangkai menjadi suku kata dan kemampuan meniru huruf.
d. Bagi masyarakat atau orang tua,diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang bagaimana cara mengajarkan mengenal suku kata meliputi huruf vokal dan huruf konsonan yang terangkai menjadi suku kata dan kemampuan meniru huruf kepada anak secara efektif melalui media *cantol roudhoh.*
e. Bagi perguruan tinggi, diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan referensi, khususnya pendidikan di Taman Kanak-kanak dan dapat dipakai sebagai bacaan bagi para mahasiswa.

PEMBAHASAN

Media pendidikan erat kaitannya dengan pemberdayaan teknlogi dalam pendidikan. Perkembangan media pembelajaran dalam pendidikan mempunyai pengaruh yang besar. Salah satu pandangannya adalah menekankan pada konsep berdasarkan rekayasa materi dan pendekatan sistematis untuk mengembangkan pembelajaran.

Dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini, sangat diperlukan pemahaman yang mendasar tentang perkembangan diri anak, terutama yang terjadi dalam proses pembelajarannya. Hal ini dimaksudkan agar kita dapat mengetahui ada atau tidaknya kesulitan yang dialami oleh si anak dalam proses belajarnya. Dengan pemahaman yang cukup mendalam atas proses tersebut diharapkan guru mampu mengadakan eksplorasi, merencanakan dan mengimplementasikan penggunaan sumber belajar dan alat permainan.

Warsita (2008: 10) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2013: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Menurut Abdulhak dan Darmawan, 2013: 82 menyatakan bahwa, media pembelajaran merupakan suatu representasi (penyajian realitas, terutama melalui pengindraan penglihatan dan pendengaran yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada anak. Cara ini dianggap paling tepat, cepat dan mudah dibandingkan melalui pembicaraan, pemikiran dan cerita mengenai pengalaman pendidikan.

Rosyada (2013: 7) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Briggs (dalam Sadiman, 2012: 6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak untuk belajar, seperti buku, film, kaset dan lain-lain. Sadiman, 2012: 7 sendiri menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Maka dapat disimpulkan bahwa media dapat membantu menngkatkan minat anak pada suatu kegiatan pembelajaran, seperti halnya pada media *cantol roudhoh.*

Selain pemilihan media yang sesuai, haruslah diimbangi dengan strategi yang sesuai dengan karakteristik Anak Usia Dini dalam mengenalkan suku kata maupun meniru huruf kepada anak, salah satu metode yang sesuai adalah metode sintesis. Metode sintesis yang didasarkan pada teori asosiasi, memberikan suatu pengertian bahwa suatu unsur (misalnya unsur huruf dan suku kata) akan bermakna apabila unsur tersebut bertalian atau dihubungkan dengan unsure lain (huruf lain) sehingga membentuk suku kata kemudian kata yang mengandung suatu arti (Depdiknas, 2007:10).Unsur huruf tidak akan memiliki makna apa-apa kalau tidak bergabung (sintesis) dengan unsur (huruf) lain sehingga membentuk suatu suku kata kemudian kata berakhir kalimat atau cerita yang bermakna. Jadi pengenalan huruf tidak akan berarti tanpa adanya gabungan yang membentuk suku kata yang kemudian akan menjadi kata yang memiliki arti sehingga dapat dimengerti oleh anak.

Selain itu, Dhieni (2008: 5.22) juga menjelaskan bahwa strategi yang cocok untuk digunakan dalam mengembangkan kemampuan mengenal dan meniru huruf atau pun merangkainya adalah menggunakan pendekatan dengan konsep DAP *(Developmentally Aproppriate Practice).* Pendekatan ini disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran di Taman Kanak-kanak, yakni melalui bermain dengan menggunakan metode mengajar yang tepat serta melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak. Konsep ini didukung oleh teori perkembangan kognitif dari Piaget, teori emosi dari Ericson, teori perkembangan moral dari Kohlberg dan Thomas Lickona dan masih banyak lagi. Strategi ini dilaksanakan dengan beragam aktivitas yang memperhatikan perkembangan kemampuan yang dimiliki anak.

Menurut Morrison (2012: 263) terdapat beberapa pendekatan untuk mengenal-menuliskan suku kata dan huruf pada Taman Kanak-kanak, yaitu:

1. Kata yang terlihat. Salah satu metode yang paling dikenal adalah pendekatan kata yang terlihat (disebut juga kata-utuh atau lihat katakan) dimana anak diperlihatkan kata utuh dan mengembangkan kosa kata yang terlihat yang memudahkan mereka untuk memulai mengenal huruf dan suku kata serta menulisnya.
2. Bunyi. Pendekatan populer kedua dilandaskan pada intruksi bunyi, yang menekankan pengajaran korespondensi huruf-bunyi. Pendukung pendekatan ini berpendapat bahwa korespondensi huruf-bunyi memudahkan anak membuat hubungan otomatis antara kata dan bunyi dan akibatnya, anak dapat membunyikan kata dan membacanya sendiri.
3. Pengalaman bahasa. Pendekatan pengalaman bahasa (*Languange experience approach/* LEA) mengikuti filosofi dan saran yang ada dalam filosofi pendidikan progresif. LEA dilandaskan pada gagasan bahwa apa yang terpikir dapat dikatakan, apa yang dikatakan dapat dituliskan dan apa yang dituliskan dapat dibaca.
4. Bahasa utuh. Pendekatan ini menganjurkan penggunaan semua aspek bahasa yaitu membaca, menulis, menyimak dan berbicara sebagai basis pengembangan dari kemampuan mengenal huruf maupun suku kata. Anak belajar membaca dan menulis melalui berbicara dan menyimak, mereka belajar membaca dengan cara menulis dan mereka belajar menulis dengan cara membaca.

Di dalam media cantol roudhoh sendiri terdapat beberapa media yaitu media kartu suku kata dan kartu bacaan *cantol*, lingkaran *cantol*, , buku menulis *cantol*, video game interaktif *cantol roudhoh*, video lagu dan cerita tokoh kata *cantol* (Hariyanto, 2009:70).

1. Kartu suku kata disini maksudnya gambar *cantolan* suku kata yang digunakan guru saat memperkenalkan cantolan barisan suku kata kepada anak. Dimana pada halaman depan terdapat setiap suku kata cantolan dan dibagian belakang terdapat bacaan *cantol.* Kartu suku kata ini dimaksudkan untuk membantu anak mengingat barisan suku kata dengan cara menunjukkan gambar *cantolan* setiap barisan suku kata. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Golinkoff dan Dickinson (2010: 1) bahwa:
   "Children must integrate the meanings of the individual words into larger units that describe actions and events in the world. Ultimately, the purpose of reading is the extraction of meaning from the printed page and decoding written letters into the sounds they represent is but the first step. To understand the vocabulary and sentence structures that result from decoding, children must have mastery over their native language as well as knowledge of the world. Otherwise, they only decode the letters in the sentence into words, but yield nothing beyond a string of seemingly disconnected sounds".
   Yaitu anak-anak harus mengintegrasikan makna dari setiap kata menjadi unit yang lebih besar yang menggambarkan tindakan dan peristiwa di dunia. Pada akhirnya, tujuan membaca adalah ekstraksi makna dari huruf halaman cetak dan decoding yang ditulis dan pengucapan adalah langkah pertama. Untuk memahami struktur kosakata dan kalimat yang dihasilkan dari decoding, anak-anak harus memiliki penguasaan kemampuan bahasa serta pengetahuan tentang dunia. Jika tidak, mereka hanya membaca sandi huruf dalam kalimat dengan kata-kata tapi menghasilkan apa-apa selain serangkaian tampaknya suara terputus. Jadi dalam membelajarkan mengenal huruf, suku kata dan sampai suku kata yang terangkai menjadi sebuah kata kepada anak harus dihubungkan dengan dunianya, apa yang sering didengar olehnya sehingga memudahkan anak untuk mengingat dan memahami setiap katanya.
2. Media lingkaran *cantol* atau menebak kata dengan gambar. *Cantolan-cantolan* ini berupa gambar yang dipergunakan sebagai pegangan anak untuk mengingat bunyi suku kata. Permainan dalam belajar yang bisa dilakukan dengan media ini adalah anak secara bergantian menyebutkan dan menebak suku kata yang ditunjuk secara acak, hal tersebut dimaksudkan untuk memasukkan ingatan titian. Apabila anak kesulitan menyebutkan suku kata yang harus dijawab, maka guru memperlihatkan gambar *cantolan* yang terdapat pada lingkaran *cantol.* Misal ditunjukkan suku kata gi, bila anak lupa maka diperlihatkan gambar gajah dan biarkan anak berusaha mengingat barisan suku kata lewat *cantolan* tersebut untuk menyebutkan suku kata yang dimaksud.

3. Alat peraga lainnya adalah berupa kartu bacaan. Kartu bacaan *cantol* ini sambungan dari kartu suku kata, dimana pada halaman depan atau samping terdapat suku kata *cantol* dan dihalaman belakang atau sampingnya terdapat bacaan *cantol.* Kartu ini berfungsi sebagai evaluasi akhir anak dalam menguasai setiap tahapan yang diberikan.

Pemberian kartu bacaan ini bersamaan dengan pengenalan lingkaran *cantol*. Jadi setiap lingkaran *cantol* memberikan pengenalan suatu barisan misalnya ba-bi-bu-be-bo kartu suku kata pun diberikan sesuai dengan barisannya. Dalam kartu bacaan terdapat cover depan, halaman dalam dan halaman belakang. Di cover depan terdapat gambar cantolan dan bunyi suku kata awal tiap kelompok. Halaman dalam terdiri dari bacaan suku kata dan penggabungan dua suku kata sedangkan halaman belakang, mula-mula dibaca baris ke kanan, kemudian membaca kolom ke bawah.

4. VCD lagu
   VCD lagu ini terdiri dari 21 suku kata ba, bi, bu, be, bo ... za, zi, zu, ze, zo ditambah nga-ngi-ngu-nge-ngo dan nya-nyi-nyu-nye-nyo, kecuali kelompok fa tidak ada lagunya. Isi lagu bertemakan cantolan dengan suku katanya. Misalnya: baju dengan ba-bi-bu-be-bo. Dalam VCD ini ditampilkan gambar cantolan dengan suku katanya. Untuk mempercepat anak hafal cantolan dan kelompok suku katanya, VCD ini dapat didengarkan tiap hari kepada anak.
5. Buku Menulis *Cantol*
   Terdapat tiga buah buku latihan menulis *cantol*, yaitu: buku A (belajar menulis garis hingga suku kata "nya"), buku B (sama dengan buku A ditambah kotak latihan menulis suku kata "ba" sampai dengan "nya"), dan buku C (belajar menulis kosa kata dan menulis halus).
   Wu (2012: 75) menyatakan bahwa,
   "Types of reading materials pre-school children is picture books, story books, information books, moral stories, rhyming songs, children's poems, myth."

Bahwa jenis bahan bacaan untuk anak-anak prasekolah adalah buku bergambar, buku cerita, buku informasi, cerita moral, berima lagu, puisi anak-anak dan mitos. Dimana dalam metode *cantol roudhoh* menggunakan media-media seperti kartu suku kata dan bacaan cantol yang didalamnya terdapat gambar-gambar seperti pada buku bergambar serta menggunakan lagu seperti video lagu cantol dan video game interaktif dalam penyampaiannya. Maka dari itu, metode dan media *cantol roudhoh* sangat sesuai dalam mengajarkan anak dalam mengenal huruf dan suku kata.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Juel dan Minden, (1999) menyatakan bahwa kemampuan anak untuk mengenali kata dipengaruhi oleh cara pengajaran atau metode mengajar yang digunakan oleh guru. Anak yang memiliki kemampuan paling rendah pada awal proses belajar menjadi memiliki kemampuan yang tinggi setelah proses belajar bila metode pengajaran yang digunakan menekankan pada beberapa aktivitas. Aktivitas itu adalah dengan guru mencontohkan strategi mengenal kata (dengan cara memisah suku kata, mengeja fonem, menyebutkan bunyi huruf). Maka dapat disimpulkan bahwa pemilihan media dan metode yang sesuai akan dengan segera meningkatkan kemampuan anak walaupun anak yang memiliki kemampuan palin rendah sekalipun

Hal tersebut juga didukung oleh penelitian-penelitian terdahulu. Penelitian tersebut menunjukan bahwa pemilihan metode dan media pengajaran, menentukan efektivitas proses belajar anak dalam memahami mengenal huruf dan suku kata serta tingkat keberhasilannya. Penelitian lain yang dilakukan oleh Elok Siti Muflikha (Artini, 2013) yaitu peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak melalui media tutup botol hias, yang mana pada tutup botol tersebut ditempelkan setiap suku kata dari ba, bi, bu, be, bo sampai za, zi, zu, ze, zo. Penelitian yang dilakukan oleh Elok Siti Muflikha berawal dari metode *cantol roudhoh* yang saat penerapannya menggunakan media dan hasilnya terbukti. Melalui metode tersebut, anak dapat dengan mudah mengenal dan menyebutkan huruf maupun suku kata. Penelitian lainnya, adalah penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti (Artini, 2013) untuk meningkatkan kemampuan membaca dini pada anak dengan menggunakan metode *cantol roudhoh* terhadap anak kelompok B_1. Membuktikan bahwa penerapan metode *cantol roudhoh* dapat meningkatkan keterampilan membaca anak kelas B_1. Pada saat sebelum diberikan perlakuan, sebagian besar anak tidak mengalami kemajuan tetapi mereka mengalami kemajuan pesat setelah diberikan perlakuan dengan metode *cantol roudhoh*. Hal ini terbukti adanya peningkatan pada anak setelah dilakukan tindakan. Penerapan metode *cantol roudhoh* dapat meningkatkan motivasi, perhatian dan keaktifan anak kelas B_1. Maka dapat disimpulkan bahwa pemilihan media dan metode yang sesuai dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam memahami suatu pembelajaran, seperti mengenal suku kata dan meniru huruf.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan kajian teori dan data yang diperoleh oleh peneliti menunjukkan bahwa media *cantol roudhoh* dapat meningkatkan kemampuan mengenal suku kata dan meniru huruf pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak jika diberikan secara runtut sesuai dengan urutan media *cantol roudhoh.*

Saran

Melalui artikel ini, penulis memberikan saran:

1. Sebaiknya guru/ orangtua tidak terlalu memaksakan anak dalam mengenal suku kata dan meniru huruf. Pembelajaran mengenal suku kata dan meniru huruf haruslah sesuaidengan karakteristik Anak Usia ini yaitu bermain sambil belajar.

2. Media *cantol roudhoh* dapat diberikan juga kepada anak Taman Kanak-kanak Kelompok A dengan disesuaikan kebutuhan dan karakteristiknya.
3. Dalam meningkatkan kemampuan mengenal suku kata dan meniru huruf anak tetap harus memperhatikan tingkat kematangan tumbuh kembang anak (sesuai TPP pada Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009).

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Artini, Ni Made. 2010. Pengaruh Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan. Mengenal Konsep Huruf Pada TK Kelompok B Tunas Mulia. *Jurnal Pendidikan,*

Diakses 16 Desember 2013.

Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Persiapan Membaca dan Menulis melalui Permainan di Taman Kanak-kanak.*Jakarta.

Dhieni, Nurbiana, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Hariyanto, Agus. 2009. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Jogjakarta: Divahttps://ecmbtm.wordpress.com/2008/08/27/sekilas-metode-cantol-roudhoh/. Diunduh tanggal 9 Desember 2014.

Juel, C. and Minden, C.C. (1999). "Learning to Read Words: Linguistic Units and Instructional Strategies". *Reading Research Quarterly*. Vol 35, Issue 4, PP 458–492.

Rosyada, Dede. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru).* Jakarta: GP Press Group.

Sadiman, S Arif. 2012. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya).* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Shaver, R. S. (2013). A Study to Investigate the Effectiveness of Interactive Writing with At Risk Kindergarten Students. *The Elementary School Journal*. 102, 415-441.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group. Edisi-I.

Warsita, Bambang. 2002. *Teknologi Pembelajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR DAN PERKEMBANGAN SOSIAL PADA ANAK USIA DINI

(Di R.A Khoiriyatussibyan Semanding Tuban)

Oleh Dwi Imam Efendi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Carut-marut dunia pendidikan Indonesia sungguhnya merupakan sebuah realitas yang sangat memprihatinkan. Mahalnya biaya pendidikan yang tidak serta merta di imbangi dengan peningkatan kualitas secara signifikan, tentu menimbulkan tanda tanya besar mengenai orientasi pendidikan yang sebenarnya sedang ingin dicapai. Ironisnya, disaat beberapa negara tetangga terus berupaya keras melakukan peningkatan kualitas pada sektor pendidikan, banyak pihak di negara ini justru menempatkan pendidikan sebagai suatu komoditas yang memiliki nilai jual yang tinggi. Tak mengherankan bahwa ketika banyak pihak mengejar pendidikan dari sisi kuantitas, tentu menimbulkan berbagai macam konsekuensi logis seperti terabaikannya faktor kualitas pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sejalan dengan itu, sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajamen pendidikan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan

lokal, nasional dan global sehinga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah dan berkesinambungan.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pertama kali dilaksanakan di dalam keluarga yaitu oleh orang tua, khususnya oleh ibu. Secara alami dan simultan orang tua melakukan proses pendidikan anak usia dini melalui berbagai aktifitas dan berbagai perlakuan melalui pembiasaan yang konstruktif yang diwujudkan dalam kegiatan sehari-hari seperti kegiatan makan, pembiasaan hidup bersih, cara berpakaian, pembiasaan bercakap-cakap, serta kegiatan bermain, dan lain sebagainya. Pada tahap selanjutnya anak akan meninggalkan rumah untuk masuk ke lembaga-lembaga yang melayani pendidikan anak usia dini, seperti taman kanak-kanak atau lembaga sejenis lainnya. Semua kegiatan tersebut secara langsung atau tidak langsung akan melahirkan kepekaan terhadap semua *input* yang masuk kepada anak. Hal ini akan memiliki arti yang sangat besar dan mendalam bagi anak di kemudian hari berkenaan dengan kemampuannya merespon stimulasi dari lingkungan yang lebih kompleks lagi. Proses stimulasi tersebut dikenal dengan istilah stimulasi *eksteroseptil.* Sedangkan stimulasi *proprioseptil* adalah stimulasi yang terjadi pada saat anak melakukan aktivitas sehari-hari. Pada saat anak bermain atau mempermainkan alat bermain mereka memperkirakan bentuk, jarak, ukuran, dan kecepatan, anak mengamati kemudian memperhatikan dengan cermat. Upaya stimulasi sensorik *proprioseptil* melalui pemberian mainan dalam berbagai bentuk dan ukuran akan merangsang kemampuan analisa dan pengamatannya. Anak kecil atau balita sangat suka bermain, dengan mereka mampu mengekspresikan diri mereka. Banyak cara untuk merangsang pertumbuhan anak salah satunya dengan bermain. Seiring dengan berjalannya waktu dan perubahan jaman, kini permainan permainan yg dulu sering kita mainkan waktu kecil telah mulai terlupakan.. Bisa dilihat secara nyata bahwa kenyataannya anak kecil jaman sekarang sudah mulai bermain dengan hal hal yang berbau teknologi. Seperti internet, *game online*, *PC game* bahkan jejaring sosial. Indonesia mempunyai 33 provinsi yang tersebar di Indonesia,

tiap-tiap provinsi itu memiliki kebudayaan yang berbeda-beda. Kebudayaan Indonesia banyak meliputi berbagai macam hal, meliputi kesenian, permainan tradisional, bahasa, pakaian adat (suku), dll. Dengan demikian, Indonesia mempunyai jati diri yang beragam tak hanya terpaku pada satu wilayah saja. Menurut Pasal 32 UUD 1945, yang berbunyi: "kebudayaan bangsa (Indonesia) adalah puncak-puncak kebudayaan di daerah," menjadi tolak ukur sejauh mana Indonesia mempunyai keberagaman budaya. Hal inilah yang menjadi kebanggaan Indonesia sebagai negara berkembang yaitu mempunyai keberagaman kebudayaan. Kebudayaan-kebudayaan inilah yang seharusnya dilestarikan dan dipertahankan oleh masyarakat karena tanpa kita sadari bahwa bila melestarikan kebudayaan Indonesia, berarti kita tidak melupakan sejarah.

Indonesia yang masyhur dengan Bhinneka Tunggal Ika yang memiliki kekayaan ragam budaya yang luhur. Budaya tersebut adalah harta kekayaan bangsa Indonesia yang harus dilestarikan keberadaannya. Apa jadinya Indonesia tanpa budaya dan keberagaman tersebut. Seiring berjalannya waktu, kemajuan zaman dan arus globalisasi yang membuat perubahan gaya hidup, mengantarkan anak-anak dan orang tua kurang mengetahui peristiwa-peristiwa masa lampau yang penting dan bermakna. Sebagai contoh, banyak anak-anak yang tidak mengenal permainan tradisional daerah tempat tinggalnya. Apabila anak dan orang tua telah melupakan budaya nenek moyang, bagaimana dengan generasi mendatang? Atau apabila orang tua atau generasi dewasa kurang memperkenalkan budaya dan tradisi nenek moyang, apakah mungkin anak-anak akan mengenal, memahami dan melestarikan budaya tersebut? Tidakkah akan terjadi anak-anak akan lebih mengenal nilai-nilai luar yang datang, daripada nilai-nilai yang telah dimiliki. Apalagi mungkin dikemudian hari nilai-nilai yang datang tersebut tidak sesuai atau malah bertentangan dengan nilai-nilai luhur budaya dan keyakinan sendiri.

Nilai-nilai budaya lokal terdapat pada berbagai fenomena budaya masyarakat. Salah satunya ada pada permainan tradisional anak. Permainan tradisional memiliki arti tersendiri

dalam menanamkan sikap, perilaku, dan keterampilan pada anak. Ada makna yang luhur yang terkandung di dalamnya, seperti nilai agama, nilai *edukatif*, norma, dan etika yang kesemuannya itu akan bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat kelak. Beragam permainan tradisional mengarahkan anak menjadi kuat secara fisik maupun mental, sosial dan emosi, tak mudah menyerah, bereksplorasi, bereksperimen, dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan. Di dalam permainan tradisional yang dilakukan oleh anak, semua kegiatan menjadi bagian penting dan strategis yang akan membangun seluruh potensi yang dimiliki anak secara menyeluruh. Oleh karena kandungan dan manfaat permainan tradisional inilah, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini.

Peneliti ingin menggali lebih dalam tentang kebermaknaan permainan tradisional yang dilakukan oleh anak. Bagaimana permainan tradisional yang ada di Jawa Timur dengan unik dan khas-nya menjadi sesuatu yang tetap hidup dan berkembang serta fungsional dalam kehidupan masyarakatnya, yaitu menjadi alternatif dalam program pengembangan potensi anak-anak. Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka penelitian ini terfokus pada:"stimulasi perkembangan motorik dan kognitif anak usia 4-6 tahun berbasis permainan tradisional di Jawa Timur."

B. Kebaruan Penelitian

Penelitian ini berangkat berdasarkan dari penelitian sebelumnya. Berikut ini adalah penelitian sebelumnya yang menjadi tolak ukur didalam merancang penelitian ini:

1. Khasanah, Ismatul. 2010. "Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini."
2. Wahyu Esa Wijaya, I Nyoman. 2011. "Aspek Perkembangan Motorik dan Keterhubungannya Dengan Aspek Fisik dan Intelektual Anak."

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji/meneliti seberapa jauh permainan tradisional yang asli milik Indonesia mampu menstimulasi perkembangan motorik dan kognitif siswa di R.A Khoiriyatus Sibyan, Tuban.

C. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka fokus masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana permainan tradisional Jawa Timur dapat menjadi media stimulasi perkembangan motorik dan kognitif anak usia dini (usia 4-6 tahun). Secara rinci fokus permasalahan tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Model/jenis permainan tradisional yang bagaimana yang dapat digunakan sebagai stimulan perkembangan motorik anak?
2. Model/jenis permainan tradisional yang bagaimana yang dapat digunakan sebagai perkembangan kognitif anak?
3. Mengapa permainan tradisional dapat menjadi media stimulan bagi perkembangan anak?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mencari, merekonstruksi, dan mengklasifikasi permainan tradisional yang ada di Jawa Timur yang sesuai dengan perkembangan motorik anak usia dini.
2. Mencari, merekonstruksi, dan mengklasifikasi permainan tradisional yang ada di Jawa Timur yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia dini.
3. Menganalisis permainan tradisional sebagai sarana stimulan perkembangan anak.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Peneliti dapat mengetahui dan mengklasifikasi jenis permainan tradisional masyarakat yang dapat mengembangkan aspek perkembangan motorik anak usia dini serta melestarikan keberadaannya.
2. Peneliti dapat mengetahui dan mengklasifikasi jenis permainan tradisional masyarakat yang dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak usia dini serta melestarikan keberadaannya.
3. Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu menganalisa permainan tradisional yang sesuai dengan anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Anak Usia Dini

Dalam batasan yang diberikan oleh The National Assosiation for The Education of Young Children (NAEYC) dikatakan bahwa anak usia dini (early childhood) adalah anak yang sejak dilahirkan sampai berusia delapan tahun. Dengan pengertian ini NAEYC mengembangkan berbagai program yang sesuai dengan tahap perkembangan anak sejak seorang anak itu dilahirkan sampai berusia delapan tahun. Sebelum program tersebut dirancang, NAEYC terlebih dahulu menerangkan berbagai praktek kegiatan yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan anak meskipun kegiatan tersebut sudah lama dilakukan di berbagai negara yang ada di dunia. Ditambahkan oleh Supriadi (2001), anak pada masa usia dini akan mengalami masa keemasan (the golden years) yang merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap

merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosio emosional, agama dan moral (Jalal, 2002: 86).

Dalam psikologi perkembangan dan berdasarkan riset neurologi, anak usia dini dikatakan sebagai anak yang berumur 0-8 tahun (Yusuf, 2002: 56). Pertumbuhan dan perkembangannya diperhatikan dengan cara memberi perlakuan yang baik berupa pendidikan usia prasekolah atau pendidikan sekolah di kelas-kelas awal Sekolah Dasar (SD). Terkait dengan tahap perkembangan anak tersebut, Anwar dan Ahmad (2007: 43) juga menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak sejak dilahirkan sampai berusia delapan tahun. Sedangkan usia emas dalam perkembangan motorik adalah middle childhood atau masa anak-anak, seperti yang diungkapkan Petterson, (1996: 32). Dalam rentang waktu itu, masing-masing tahapan berdasarkan usia yaitu infancy (0-1 tahun), toddler (1-3 tahun), preschool (3-4 tahun), early primary years (5-6 tahun) dan later primary years (7-8 tahun). Masing-masing tahap usia memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda antara satu dengan yang lainnya baik secara fisik, sosial emosional (afektif) maupun secara kognitif. Menurut dr. Karel A.L. Staa, M.D olahraga memberi manfaat bagi perkembangan motorik anak. Selain untuk perkembangan fisiknya, olahraga juga amat baik untuk perkembangan otak serta psikologis anak. Mengikutkan anak pada kelompok olahraga akan meningkatkan kesehatan fisik, psikologis serta psikososialnya. Anak menjadi senang mendapat stimulasi kreativitas yang baik untuk perkembangannya.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang sejak dilahirkan sampai berusia delapan tahun (0-8 tahun) yang sedang mengalami proses tumbuh dan berkembang baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotor. Tetapi dalam penelitian ini pembahasan dibatasi pada anak usia 4-6 tahun (usia Taman Kanak-Kanak).

B. Hakikat Bermain

1. Bermain

Setiap anak di dunia ini memiliki hak untuk bermain. Bermain juga adalah kegiatan pokok anak. Dengan bermain anak mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang membantu perkembangannya untuk menyiapkan diri dalam kehidupan selanjutnya (Rosadi, 2002: 33). Para ahli pendidikan menganggap bahwa bermain sebagai kegiatan yang memiliki nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Bermain merupakan jembatan bagi anak dari belajar informal menjadi formal. Dengan bermain, anak dapat melakukan kegiatan sehingga semua aspek perkembangan dapat berkembang secara maksimal.

Bermain bukan hanya menjadi kesenangan saja, tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi. Menurut Indrawati dan Nugroho, dalam kegiatan bermain, seluruh tahapan perkembangan anak dapat berfungsi dan berkembang dengan baik dan hasil dari perkembangan yang baik itu akan muncul dan terlihat pada saat si anak menginjak masa remaja. Bermain, atau permainan sebagai aktivitas terkait dengan keseluruhan diri anak, bukan hanya sebagian, namun melalui permainan (pada saat anak bermain) anak akan terdorong mempraktekkan keterampilannya yang mengarahkan perkembangan kognitif anak, perkembangan bahasa anak, perkembangan psikomotorik, dan perkembangan fisik. Pengalaman bermain akan mendorong anak untuk lebih kreatif. Mulai dari perkembangan emosi, kemudian mengarah ke kreativitas bersosialisasi.

Ada beberapa prinsip permainan berdasarkan perilaku anak, yaitu antara lain: permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, di luar dari peristiwa sehari-hari, permainan adalah sarana bereksperimen dalam berbagai hal, terbuka tanpa batas, permainan adalah sesuatu yang aktif dan dinamis, tidak statis sehingga tidak terbatas ruang dan waktu. Permainan juga

berlaku bagi setiap anak di sepanjang zaman, memiliki konteks hubungan sosial dan spontan, bermain juga sebagai sarana komunikasi dengan teman sebaya dan lingkungan.

2. Fungsi Bermain

Bermain memiliki fungsi yang sangat luas bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, baik secara fisik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Perkembangan secara fisik, seperti keterampilan motorik kasar, menjadi lebih fleksibel dalam berlari, melompat, memanjat, berguling, berputar dan lain sebagainya. Keterampilan motorik halusnya meningkat, pada saat anak menyentuh, meraba, memegang suatu benda (alat permainan), secara spontan hal ini akan mengantarkan anak dalam kesiapan menggambar, mewarnai, memegang pensil atau krayon, menyuap makanan sendiri, mengikat tali sepatu dan lain-lain. Perkembangan kognitif, yaitu keterampilan anak dalam berfikir. Pada saat bermain dengan teman sebaya, anak akan belajar membangun pengetahuannya sendiri dari interaksi. Mereka dapat menyelesaikan masalah yang ditemukan pada saat bermain, sehingga anak dapat terlatih untuk berfikik logis. Bermain penting untuk perkembangan bahasa anak. Pada saat anak bermain, ketika kemampuan kognitifnya tumbuh dan berkembang, anak mulai berfikir secara simbolik melalui pemerolehan dan penggunaan bahasa. Menurut Hurlock (1998), perkembangan psikologis yaitu pemahaman diri, ketika anak tumbuh secara kognitif dan fisik, ia akan mulai menyadari keberadaan dirinya. Dalam sosial emosional, yaitu kemampuan anak berbagi rasa, secara psikologis anak telah melewati masa-masa sulit (bereaksi dengan menangis) dan dapat menyampaikan pesan dan perasaannya, keinginannya, kemauannya dengan tepat. Dengan bermain anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, baik teman sebaya, ataupun orang dewasa. Keterampilan sosial ini akan terus bertambah ketika ia mulai berhubungan dengan lebih banyak orang lagi di lingkungan yang lebih luas.

a. Perkembangan aspek fisik motorik anak melalui bermain.

Pada saat anak bermain, fisik motorik anak melakukan kegiatan yang dapat merangsang perkembangan motorik halus dan motorik kasar. Anak juga mendapatkan sistem keseimbangan, misalnya pada saat anak melompat, atau berayun. Anak juga berkesempatan untuk melihat dari jarak jauh yang melibatkan koordinasi tangan dan mata. Bermain juga membuat anak merasa percaya diri, aman, yakin secara fisik.

b. Perkembangan aspek kognitif anak melalui bermain.

Bermain adalah media penting dalam proses berfikir dalam memberikan pengalaman berinteraksi dengan lingkungan. Anak akan terlatih menghadapi dan menciptakan situasi yang nyata melalui percobaan dan perencanaan. Pada saat anak membuat aturan bersama dengan temannya, maka pada saat itulah anak membangun pikiran abstraknya, sehingga anak akan mendapatkan ide-ide yang lebih kreativ. Dengan pengalaman pada saat bermain, anak juga akan membangun daya ingat mereka secara tajam. Hal ini pula akan mendorong terhadap perkembangan bahasa untul selanjutnya.

c. Perkembangan aspek bahasa anak melalui bermain

Anak memperoleh bahasa dengan berbagai cara yaitu dengan meniru, menyimak, mengekspresikan, dan juga melalui bermain. Pada saat bermain, anak menggunakan bahasanya dan mengkomunikasikan bahasanya secara efektif dengan orang lain. Anak akan menggunakan bahasanya untuk berkomunikasi dengan temannya ataupun sekedar menyatakan pikirannya, dan secara langsung pada saat itulah anak akan belajar bahasa. Interaksi anak dengan lingkungan sekitar pada saat bermain, membantu anak memperluas kosa kata dan memperoleh tata bahasa dalam penggunaannya secara tepat.

d. Perkembangan aspek sosial anak melalui bermain

Kegiatan sosialisasi anak ketika bermain, anak akan berinterksi dengan orang lain, baik teman sebaya, orang dewasa, atau lingkungan. Pada saat itulah anak berkesempatan mengenal aturan sosial dan mempraktekkannya dalam interaksinya. Hal ini akan mendorong

anak belajar menghadapi perasaan-perasaan dan perilaku teman mainnya. Mereka akan belajar berunding, menyelesaikan konflik, dan bahkan berkompetisi. Intinya, pada saat mereka bermain, mereka akan belajar hidup berdampingan dengan orang lain, dan mendorong munculnya persahabatan dengan teman sebaya.

e. Perkembangan aspek emosional anak melalui bermain

Bermain merupakan media ekspresi persaan dan ide-ide anak. Anak akan belajar menghadapi kehidupan nyata, dan mengatur emosi perasaanya pada saat bermain. Hal ini akan mendorong anak untuk memahami diri sendiri (self awareness).

C. Aspek Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini

Motorik adalah terjemahan dari kata "motor" yang menurut Samsudin, (2008) adalah suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Dengan kata lain, gerak (movement) adalah kulminasi dari suatu tindakan yang didasarkan oleh proses motorik. Karena motorik (motor) menyebabkan terjadinya suatu gerak (movement), maka setiap penggunaan kata motorik selalu dikaitkan dengan gerak dan didalam penggunaan sehari-hari sering tidak dibedakan antara motorik dengan gerak. Namun yang harus selalu diperhatikan adalah bahwa gerak yang dimaksudkan disini bukan hanya semata-mata berhubungan dengan gerak seperti yang kita lihat sehari-hari, yakni geraknya anggota tubuh (tangan, lengan, kaki, dan tungkai) melalui alat gerak tubuh (otot dan rangka). Tetapi gerak yang didalamnya melibatkan fungsi motorik seperti otak, saraf, otot dan rangka.

Menurut Arya, (2008) perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh organ dan fungsi sistem susunan saraf pusat atau otak. Sistem susunan saraf pusat yang sangat berperanan dalam kemampuan motorik dan mengkoordinasi setiap gerakan yang dilakukan anak. Selain berkaitan erat dengan fisik dan intelektual anak, kemampuan motorik pun berhubungan dengan aspek psikologis anak dan diungkapkan oleh Petterson (1996: 65) bahwa,

kemampuan fisik berkaitan erat dengan self-image anak. Anak yang memiliki kemampuan fisik yang lebih baik di bidang olah raga akan menyebabkan dia dihargai teman-temannya.

Semakin matangnya perkembangan sistem saraf otak yang mengatur otot memungkinkan berkembangnya kompetensi atau kemampuan motorik anak. Pembentukan kualitas SDM yang optimal, baik sehat secara fisik maupaun psikologis sangat bergantung dari proses tumbuh dan kembang pada usia dini. Fisik atau tubuh manusia merupakan sistem organ yang kompleks dan sangat mengagumkan. Semua organ ini terbentuk pada periode prenatal (dalam kandungan). Yusuf, (2002) mengemukakan bahwa perkembangan fisik individu meliputi empat aspek, yaitu (1) sistem syaraf yang sangat mempengaruhi perkembangan kecerdasan dan emosi; (2) otot-otot yang mempengaruhi perkembangan kekuatan dan kemampuan motorik; (3) kelenjar endokrin, yang menyebabkan munculnya pola-pola tingkah laku baru, seperti pada remaja berkembang perasaan senang untuk aktif dalam suatu kegiatan yang sebagian anggotanya terdiri atas lawan jenis; dan (4) struktur fisik/tubuh yang meliputi tinggi, berat dan proposi.

Perkembangan anak adalah segala perubahan yang terjadi pada anak yang meliputi seluruh perubahan, baik perubahan fisik, perkembangan kognitif, emosi, maupun perkembangan psikososial (Santrock, 2007: 40). Pada usia satu bulan, misalnya pada aspek motorik kasarnya, anak sudah bisa menggerakkan tangan dan kakinya. Perkembangan fisik sangat berkaitan erat dengan perkembangan motorik anak. Depdikbud, (2008) Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, dan otak. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Contohnya kemampuan duduk, menendang, berlari, naik-turun tangga dan sebagainya. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota

tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Misalnya, kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis dan sebagainya. Kedua kemampuan tersebut sangat penting agar anak bisa berkembang dengan optimal.

Setiap anak mampu mencapai tahap perkembangan motorik halus yang optimal asal mendapatkan stimulasi tepat. Di setiap fase, anak membutuhkan rangsangan untuk mengembangkan kemampuan mental dan motorik halusnya. Semakin banyak yang dilihat dan didengar anak, semakin banyak yang ingin diketahuinya. Jika kurang mendapatkan rangsangan anak akan bosan. Tetapi bukan berarti anda boleh memaksa si kecil. Tekanan, persaingan, penghargaan, hukuman, atau rasa takut dapat mengganggu usaha yang dilakukan si kecil.

Menurut Papalia yang diterjemahkan oleh A.K Anwar, berikut tahapan perkembangan motorik halus anak berdasarkan tahapan usianya:

1. Perkembangan fisik/motorik usia 0-1 tahun

Transformasi anak dari bayi yang nyaris tidak mempunyai kendala atas gerakan kepala, tangan, tungkai dan badan saat lahir menjadi seseorang yang mungkin mengayunkan langkah pertama di usia 1 tahun adalaah salah satu beda yang paling jelas terlihat dari perkembangan gerakan selama tahun pertama anak. Kemajuan yang luar biasa dalam kematangan perkembangan fisik anak akan kita saksikan. Perkembangan diawali dengan gerak reflek sesaat setelah lahir yang akan berubah menjadi gerakan yang disadari. Gerak refleks setelah lahir diperlukan untuk bertahan hidup seperti mengisap, menelan, berkedip, merenggutkan lutut, menggenggam ibu jari kaki dan menggenggam tangan. Gerakan reflek yang berkurang berguna seperti reflek menggenggam ibu jari kaki dan menggenggam ibu jari tangan secara bertahap akan berkurang dan menghilang sebelum usia 1 tahun karena

otak kecil (cerebellum) yang mengendalikan keseimbangan berkembang dengan cepat selama setahun awal kehidupan bayi.

a. Koordinasi tubuh

Koordinasi antara kemampuan meraba, melihat, dan mendengar terjadi secara bertahap. Saat usia lahir sampai satu bulan, kedua tangan bayi masih mengepal. Usia dua bulan, kepalan tangan bayi sudah mulai membuka. Usia tiga bulan, bayi sudah memiliki kemampuan untuk memegang benda. Usia empat bulan, bayi sudah dapat bermain dengan kedua tangannya. Usia lima bulan, mulai terbentuk koordinasi antara tangan dengan kemampuan melihat (optik). Pada usia ini, bayi sudah mampu mengarahkan tangannya ke arah benda dan memiliki keinginan untuk menjangkaunya. Usia enam bulan bayi sudah mampu memindahkan dan memegang mainan dengan seluruh telapak tangannya. Usia tujuh bulan, bayi sudah dapat memegang benda dengan kedua telapak tangannya. Usia sembilan bulan, bayi gemar melemparkan mainannya. Usia 10-11 bulan, koordinasi antara jari tangan mulai tampak. Bayi mampu menjepit mainan dengan salah satu tangannya. Usia 12 bulan, bayi mampu meletakkan benda ke tangan orang lain.

b. Duduk

Kemampuan bayi untuk dapat duduk, merangkak, berdiri, dan berjalan terjadi pada usia yang sangat bervariasi dibandingkan dengan kemampuan koordinasi. Hal ini tergantung pada temperamen dan berat badan bayi. Kemampuan bayi yang gemuk cenderung lebih lambat dibandingkan dengan bayi yang ukuran tubuhnya normal. Untuk duduk, bayi memerlukan latihan kekuatan kepala, leher, bahu, dada, dan tubuh. Bayi usia 0-3 bulan , belum mampu untuk mengangkat kepalanya. Kemampuan mengangkat kepala dan bahu terjadi pada usia bayi 4-6 bulan dalam posisi tengkurap. Seiring dengan bertambahnya usia maka kemampuan bayi untuk duduk pada posisi yang lebih sempurna semakin berkembang. Pada usia enam bulan, bayi sangat senang jika tubuhnya di tarik untuk didudukkan. Pada

usia tujuh bulan, bayi telah memiliki kemampuan memainkan kakinya. Pada usia 8-9 bulan, bayi mulai belajar mengangkat badan untuk duduk dan sudah mampu duduk dengan bantuan orang lain. Pada usia 10 bulan, bayi sudah mampu duduk karena leher, bahu dan tubuh bayi semakin kuat. Bayi sudah memiliki kemampuan untuk menguasai kepala dan bagian dadanya dengan mantap. Pada usia 11 bulan, bayi sudah mampu duduk bebas dengan keseimbangan yang mantap. Pada usia 12 bulan, bayi telah duduk dengan sempurna.

c. Merangkak

Reflek adalah gerakan naluri dibawah sadar yang akan berubah menjadi gerakan sadar pada saat bayi berusia tiga bulan. Reflek melangkah akan mengawali gerakan merangkak pada bayi. Merangkak merupakan gerakan yang rumit bagi bayi karena memerlukan tenaga dan keseimbangan. Merangkak baru dapat dilakukan jika otot-otot untuk mengangkat kepala sudah kuat dan mampu menopang berat badan dalam keadaan tangan menelungkup di bawah perut. Merangkak baru dapat dilakukan bayi pada usia delapan bulan. Namun, ada kemungkinan beberapa bayi tidak pernah belajar merangkak, tetapi hanya belajar duduk, berdiri, dan akhirnya berjalan. Kemampuan bayi untuk dapat merangkak semakin sempurna dengan bertambahnya usia. Berikut ini diuraikan tentang tahap-tahap kemampuan bayi untuk dapat merangkak secara sempurna. Pada usia sembilan bulan, bayi mulai dapat merayap. Pada usia 10 bulan, bayi mampu mengayunkan tangan dan lututnya. Kondisi seperti ini merupakan gerakan awal untuk merangkak maju. Pada usia 11 bulan, bayi mulai mampu merangkak dengan kedua tangan dan kedua kakinya. Pada usia 12 bulan, bayi sudah mampu merangkak secara sempurna.

d. Berjalan

Kemampuan bayi untuk dapat berjalan ditentukan oleh semangat dan keberanian bayi serta peran lingkungan sekitarnya. Seperti kemampuan merangkak, kemampuan bayi untuk dapat berjalan mengalami proses. Usia 0-4 bulan, bayi belum mampu berjalan. Namun jika bayi

bisa diberdirikan, secara langsung akan mengambil posisi berjalan. Usia 5-6 bulan, bayi akan mengambil alih keseimbangan jika diberdirikan. Artinya ia akan mencoba untuk menjaga keseimbangan tubuhnya sendiri sejalan dengan matangnya mekanisme urat syaraf sehingga gerakan yang dikendalikan lebih banyak dan lebih baik. Terutama di daerah batang tubuh. Kemudian ke daerah kaki. Perkembangan motorik diteruskan dari sendi, utama ke sendi yang lebih kecil (secara proximodistal) dalam menjangkau suatu benda. Bayi akan menggunakan bahu dan sikunya sebelum menggunakan pergelangan dan jari tangan. Usia 7-8 bulan, bayi akan merasa senang jika kedua lengannya dipegang dan akan berjalan melonjak-lonjak jika diberdirikan. Adat Jawa akan mengabadikan kondisi ini dengan upacara turun tanah (mudun lemah). Usia 11 bulan, bayi sangat senang belajar dengan cara dititah (kedua tangannya dipegang). Usia 12 bulan atau lebih, bayi sudah memiliki keinginan untuk belajar melangkah sendiri tanpa bantuan orang lain. Bayi akan melangkah dari satu orang ke orang lain dengan penuh keceriaan. Pada awalnya, telapak kaki bayi tampak datar. Ketika bayi mulai belajar berdiri dan berjalan, otot-otot kaki akan terlatih dan membentuk lengkungan kaki. Harus diperhatikan bahwa kemampuan berjalan dapat dilakukan bayi jika otot-otot, syaraf, dan tulang telah kuat sempurna. Dalam hal ini, orang tua jangan memaksakan kemampuan bayi untuk dapat berjalan jika fungsi otot-otot, syaraf, dan tulang belum tumbuh dan berkembang secara sempurna. Jika orang tua memaksakan agar anaknya dapat berjalan dengan segera maka kemungkinan munculnya gangguan fisik dapat terjadi.

2. Perkembangan fisik/motorik usia 1-3 tahun

Pada usia saat ini perkembangan motorik anak semakin meningkat dari mampu berjalan "terhuyun-huyun yang belum mantap" menjadi anak yang menguasai berbagai keterampilan fisik yang kompleks, seperti melempar, menangkap, berlari, menjaga keseimbangan, dan menendang. Tentu saja, keterampilan bergeraknya terus berkembang pada tahun-tahun

berikutnya, tetapi selama masa ini, kemampuan fisik tingkat tinggi mulai muncul. Kebanyakan balita cukup konten untuk mencoret-coret dengan krayon di atas kertas (dan hal lain yang kebetulan berada di sekitarnya), untuk tumpukan blok bukan hanya membenturkan mereka bersama-sama, dan menggunakan peralatan ketika makan. Semua keterampilan ini membutuhkan latihan, jadi pastikan untuk memberikan banyak kesempatan anak anda untuk melakukannya, dan jangan mengharapkan kesempurnaan dalam hitungan hari atau minggu. Pada anak usia 2,5 tahun kebanyakan mereka bisa melompat dari tanah dengan kedua kaki, dan pada saat anak mencapai ulang tahun ketiga mereka, mereka biasanya bisa naik sepeda roda tiga dan keseimbangan selama beberapa detik pada satu kaki.

3. Perkembangan fisik/motorik usia 4-6 tahun

Anak-anak pada usia prasekolah mengalami kemajuan dalam keterampilan fisik yang telah dikembangkannya di tahun-tahun awal. Tantangan koordinasi yang sebelum ini dihindarinya, seperti melompat dengan satu kaki, melompat dengan kedua kaki diangkat bersama, dan menjaga keseimbangan, sekarang dapa dilakukannya dan dia berusaha melakukan banyak aktivitas. Tentu saja masih diperlukan waktu yang lama sebelum dia mencapai kompetensi total dalam bidang-bidang ini. Tapi dia secara bermakna lebih gesit dan atletik daripada sebelumnya. Perbedaan dalam kemamuan bergerak antara anak yang baru berjalan dan anak prasekolah amat mencolok. Anak senang mempraktekkan keterampilan fisik baru ini, baik di rumah, di kelompok bermain, atau di taman.

D. Hakekat Permainan Tradisional

1. Permainan Tradisional

Nusantara adalah negeri yang besar dan kaya akan beragam warisan, salah satunya adalah bermacam permainan anak. Ya, permainan anak (dolanan bocah), demikian orang jawa biasa menyebutnya. Masing-masing daerah mempunyai jenis permainan anak-anak, ada

yang memang berbeda, ada pula yang permainannya sama tetapi dalam menyebut atau menamainya berbeda. Salah satu keberagaman kebudayaan Indonesia yang menjadi warisan sejarah ialah permainan tradisional. Permainan-permainan tradisional yang dimiliki Indonesia berbeda-beda, relatif pada di mana letak daerahnya, jadi letak geografis suatu wilayah memengaruhi keberagaman permainan-permainan tradisional yang dimiliki oleh Indonesia. Permainan tradisional yang beberapa tahun terakhir jarang kita temui ialah dampak akan kemajuan zaman yang semakin hari semakin modern dan permainan tradisional ini mungkin kalah 'pamor' dengan permainan anak-anak zaman kini, akibatnya permainan-permainan ini kini hampir punah bahkan sangat sulit kita temui.

Permainan tradisional adalah permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dan biasanya mengandung nilai-nilai positif (Sukatno, 2005). Permainan tradisional memuat sejumlah aspek manfaat bagi perkembangan mental dan fisik seseorang. Aktivitas bermain mempunyai fungsi dalam aspek fisik, motorik kasar dan halus, perkembangan sosial, emosi dan kepribadian, kognisi, ketajaman penginderaan, mengasah keterampilan, dan lain-lainnya (Tedjasaputra, 2001). Karena berbagai manfaat itulah maka sebenarnya permainan tradisional sangat baik untuk diajarkan dan dimainkan oleh anak. Permainan tradisional tentu akan melatih anak untuk bersosialisasi, berbeda dengan permainan-permainan jaman sekarang yang membuat anak cenderung bersifat individualis.

Kalau kita mau menggali kebudayaan di daerah tentang permainan tradisional, banyak sekali macamnya. Namun, kemajuan jaman telah jauh membawa orang terlarut alam era modernisasi, segala yang berbau teknologi dan kemudahan banyak diminati. Dalam banyak aspek kehidupan sudah semakin meninggalkan segala sesuatu yang berbau tradisional, tentu saja hal ini ada kurang lebihnya. Sebagai contoh, anak-anak sekarang lebih suka memainkan permainan modern dan mulai melupakan atau bahkan tidak tahu sama sekali berbagai macam permainan tradisional warisan leluhur.

2. Macam-Macam Permainan Tradisional

Seiring dengan berjalannya waktu dan perubahan jaman, kini permainan permainan yg dulu sering kita mainkan waktu kecil telah mulai terlupakan.. Bisa dilihat secara nyata bahwa kenyataannya anak kecil jaman sekarang sudah mulai bermain dengan hal hal yang berbau teknologi. Seperti internet, play station, game online, PC game bahkan jejaring sosial. Tak banyak orang yang tahu bahwa keberagaman budaya Indonesia itu seolah-olah menjadi saksi di mana pada zaman dahulu para leluhur yang telah mendahului kita menjadi pemeran atau pun 'boga lakon' dari semua kejadian sejarah Indonesia. Sejarah mengatakan bahwa dengan bambu runcing, para pejuang terdahulu berjuang merebut harkat, martabat dan derajat bumi pertiwi ini menuju gerbang kemerdekaan. Para pejuang terdahulu berjuang mati-matian dengan semangat yang membara tanpa mengenal lelah memperjuangkan Indonesia. Bila peribahasa mengakatan, "berakit-rakit dahulu, berenang-renang ke tepian yang mempunyai arti bersakit-sakit dahulu, bersenang-senang kemudian," tepat untuk menggambarkan perjalanan Indonesia dari asalnya tertinggal di masa-masa kelam hingga kini berada pada era kemerdekaan atas hasil jerih payah 'berakit-rakit' para pahlawan. Contoh sederhana yang masih sering kita jumpai adalah permainan petak umpet dan layangan.

Perkembangan seni permainan bak berjalan mundur sehingga kian tidak dikenali anak-anak masa kini. Sebenarnya konsep dalam sebuah permainan itu berawal dari peninggalan sejarah sejak Ki Hajar Dewantara mulai memperkenalkan konsep "sistem among" yang menggunakan dolanan anak (bahasa Belanda: kinder spellen) sebagai sifat kodrat semua anak untuk sarana pendidikan. Jadi, semua dolanan bertujuan membangkitkan rasa gembira dan kemerdekaan jiwa sang anak.

Berikut saya rangkum permainan tradisional yang sudah jarang di mainkan di jaman sekarang yang berasal dari Jawa Timur:

1) Petak umpet
2) Bebentengan
3) Boi-boian
4) Kelereng
5) Gatrik (benthik)
6) Lompat taki
7) Ular naga
8) Engklek
9) Bekel
10) Gasing
11) Layangan
12) Boneka kertas

(Sumber: http://lbbkapurputih.wordpress.com/2012/06/06/permainan-tradisional-jawa-timur/html)

Menurut Ki Hadi Sukatno, salah seorang penerima penghargaan seni dari Pemerintah Indonesia pada 6 April 1981, dolanan anak tradisional dapat dibagi menjadi lima nilai.

1) Mainan yang bersifat menirukan perbuatan orang dewasa, misalnya pasaran, mantenan, dayoh-dayohan, membuat rumah dari batu dan pasir, membuat pakaian boneka dari kain perca atau dari kertas, serta membuat wayang dari janur atau rerumputan. Saat permainan ini berlangsung, saking asyiknya anak-anak merasakannya sebagai perbuatan yang sungguh-sungguh.

2) Permainan untuk mencoba kekuatan dan kecakapan. Permainan ini tanpa disadari anak-anak bertujuan melatih kekuatan dan kecakapan jasmani. Permainan itu misalnya tarik-menarik, berguling-guling, bergulat, berkejar-kejaran, gobak sodor, gobak bunder, bengkat, benthik-uncal, jethungan, genukan dengan gendongan, obrok, tembung, dan bandhulan. Jenis permainan ini masih banyak lagi yang tak dikenal oleh generasi masa kini.

3) Permainan melatih pancaindera. Dalam permainan ini termasuk latihan kecakapan meraba dengan tangan, menghitung bilangan, memperkirakan jarak, menajamkan alat penglihatan dan pendengaran, serta menggambar. Permainan semacam itu misalnya gatheng, dakon, macanan, sumbar-suru, sumbar-manuk, sumbar-dulit, kubuk, adu-kecik, adu-kemiri, main kelereng, jirak, bengkat, pathon, dekepan, menggambar di tanah, main petak umpet, main bayang-bayangan, dan serang-serongan. Permainan jenis kedua dan ketiga ini erat hubungannya dengan aktivitas olahraga.

4) Permainan dengan latihan bahasa, yaitu permainan anak-anak berupa percakapan. Setiap kali anak-anak berkumpul biasanya selalu terlibat dalam perbincangan tentang dongeng, cerita pengalaman, atau teka-teki yang menumbuhkan fantasi. Biasanya tampil seseorang dengan teka-teki yang kemudian anak lainnya mengikuti sehingga tidak hanya bersikap pasif menebak, tetapi juga membalas mengajukan teka-teki sendiri. Ini tidak terbatas pada teka-teki yang sudah lazim, seperti pitik-walik saba kebon dan pong-pong bolong, tetapi bisa timbul teka-teki buatan sendiri yang orisinal. Di sinilah tumbuh kembangnya kecakapan bahasa dan kecerdasan otak.

5) Permainan dengan lagu dan irama. Membicarakan ”dolanan anak” dengan lagu dan gerak wirama sangatlah luas dan banyak sekali ragamnya, misalnya jamuran, cublak-cublak suweng, bibi tumbas timun, manuk-manuk dipanah, tokung-tokung, blarak-blarak sempal, demplo, bang-bang-tut, pung-irung, bethu-thonthong, kidang-talun, dan ilir-ilir.

Anak-anak sekarang lebih suka bermain PlayStation, internet, atau game online, yang kadang justru berdampak negatif terhadap perkembangan kepribadian mereka. Anak-anak menjadi malas bergerak, bahkan ada beberapa yang ekstrem nekat membolos sekolah gara-gara kecanduan game. Permainan tradisional pada umumnya mempunyai arti dan makna moral atau sikap yang baik terhadap perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu, kita perlu menjaga dan melestarikan permainan tersebut. Selain sebagai pelajaran moral terhadap anak, permainan tradisional merupakan warisan kesenian bangsa Indonesia yang mempunyai nilai tinggi. Jangan sampai kesenian tersebut justru dipelajari, bahkan diklaim sebagai milik budaya bangsa lain.

Mungkin sudah "jamannya" ketika jenis dolanan anak mulai ditinggalkan seperti halnya segala sesuatu yang "berbau" tradisional, ada banyak faktor yang bisa menyebabkan demikian, namun tak ada salahnya untuk terus berharap agar dolanan anak atau permainan anak akan terus lestari. Perlu kerja keras dan kepedulian banyak pihak agar jenis dolanan anak tetap bisa terjaga kelestariannya. TAKE ACTION, BUILD NATION!.

E. Kognitif Anak Usia Dini

Arti pentingnya pendidikan dini pada anak telah menjadi perhatian internasional. Dalam pertemuan Forum Pendidikan Dunia tahun 2000 di Dakkar, Senegal, telah menghasilkan enam kesepakatan sebagai kerangka aksi pendidikan untuk semua yang salah satu butirnya menyatakan: "memperluas dan memperbaiki keseluruhan perawatan dan pendidikan anak usia dini (PAUD), terutama bagi anak-anak yang sangat rawan dan kurang beruntung". Anggapan bahwa pendidikan baru bisa dimulai setelah usia sekolah dasar yaitu usia tujuh tahun ternyata tidaklah benar. Bahkan pendidikan yang dimulai pada usia Taman Kanak-Kanak (4-6 tahun) pun sebenarnya sudah terlambat. Menurut hasil penelitian di bidang neurologi seperti yang dilakukan oleh Dr. Benyamin S. Bloom, seorang ahli pendidikan dari

Universitas Chicago, Amerika Serikat, mengemukakan bahwa pertumbuhan sel jaringan otak pada anak usia 0-4 tahun mencapai 50%. Artinya bila pada usia tersebut otak anak tidak mendapatkan rangsangan yang maksimal maka otak anak tidak akan berkembang secara optimal. Hasil penelitian di Baylor College of Medicine menyatakan bahwa lingkungan memberi peran yang sangat besar dalam pembentukan sikap, kepribadian, dan pengembangan kemampuan anak secara optimal. Anak yang tidak mendapat lingkungan baik untuk merangsang pertumbuhan otaknya, misal jarang disentuh, jarang diajak bermain, jarang diajak berkomunikasi, maka perkembangan otaknya akan lebih kecil 20-30% dari ukuran normal seusianya (Depdiknas, 2003: 1).

Secara keseluruhan hingga usia delapan tahun, 80% kapasitas kecerdasan manusia sudah terbentuk, artinya kapasitas kecerdasan anak hanya bertambah 30% setelah usia empat tahun hingga mencapai usia delapan tahun. Selanjutnya kapasitas kecerdasan anak tersebut akan mencapai 100% setelah berusia sekitar 18 tahun (Abdulhak, 2002). Oleh sebab itu masa kanak-kanak dari usia 0-8 tahun disebut masa emas yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia sehingga sangatlah penting untuk merangsang pertumbuhan otak anak melalui perhatian kesehatan anak, penyediaan gizi yang cukup, dan pelayanan pendidikan.

Menurut psikologi perkembangan dan berdasarkan riset neurologi tentang pertumbuhan otak, usia dini meliputi anak yang berusia 0-8 tahun. Dalam hal ini, pendidikan anak usia dini merupakan konsep tentang perlakuan dini terhadap anak yang berada pada usia prasekolah atau usia sekolah yaitu di kelas-kelas awal SD kelas 1, 2 dan 3 (Direktorat Tenaga Teknis, 2003).

Namun dalam hal ini pembahasan mengenai anak usia dini dibatasi mulai usia 0-6 tahun sebagaimana yang termaktub dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 pasal 1 ayat 14 dan pasal 28 ayat 1 bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan

sebelum jenjang pendidikan dasar. Sedemikian vitalnya anak usia dini, maka sangat dianjurkan kepada orang tua untuk memberikan vaksinasi dan selalu memberikan nutrisi lengkap dan seimbang kepada anaknya, agar anak mempunyai tubuh yang sehat, kuat dan otak yang cerdas. Orang tua juga harus memperlakukan anak secara hati-hati dan benar, agar anak memiliki karakter dan kepribadian yang tepat untuk perkembangannya lebih lanjut. Anak usia dini dapat digolongkan ke dalam anak usia prasekolah yang pertumbuhannya terbagi dalam dua tahap, yakni: (1) Usia sejak lahir sampai dengan usia dua tahun. Pada usia ini pertumbuhan anak lebih mengarah kepada fungsi-fungsi biologis. Ia menggunakan mulut sebagai sarana terpenting, (2) Usia antara 2-6 tahun. Pada usia ini perkembangan panca indera sangat menonjol, sehingga dalam proses belajarnya pun mereka menggunakan panca indera. Ada tiga macam perkembangan yang terjadi pada usia ini, yakni perkembangan motorik (fungsi gerak), perkembangan bahasa dan berpikir, dan perkembangan sosial.

Menurut undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai berusia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual, sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa, dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

PEMBERDAYAAN LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING BAGI ANAK USIA DINI

Elisabeth Christiana
Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Surabaya,christiana_elisabeth@yahoo.com

ABSTRAK

Upaya mencerdaskan anak sewajarnya dilaksanakan sedini mungkin, agar anak tumbuh dan berkembang sebagai individu yang cerdas baik secara intelektual, emosional maupun spiritual. Untuk itu orang dewasa (guru maupun orangtua) perlu memahami dan membantu membimbing anak secara dini pula agar berbagai aspek perkembanngan seperti fase dan tugas perkembangan anakn dapat berlangsung secara optimal'

Salah satu layanan yang perlu dilakukan dalam membantu perkembangan anak tersebut adalah kegiatan bimbingan dan konseling. Sebagai sebuah layanan yang sifatnya membantu, bimbingan dan konseling merupakan bagian dari keseluruhan kegiatan pendidikan selain kegiatan pengajaran dan latihan.

Pendekatan dalam kajian ini adalah studi literatur dengan melakukan analisis terhadap teori bimbingan dan konseling tentang anak usia dini.Temuan kajian ini adalah pengembangan layanan bimbingan dan konseling bagi anak usia dini yang dirancang dengan memperhatikan berbagai kebutuhan,kemampuan,minat dan masalah-masalah dalam perkembangan anak

Kata kunci: *bimbingan dan konseling , anak usia dini*

Pendahuluan

Anak usia dini atau disingkat dengan sebutan AUD adalah anak yang berusia antara 0 sampai 6 tahun. Anak usia dini mengikuti program prasekolah atau kindergarten. Di Indonesia umumnya mereka mengikuti program tempat penitipan anak dan kelompok bermain (play group).

Dilihat dari sudut perkembangannya, sejak lahir sampai masa usia dini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Para ahli berpendapat bahwa perkembangan pada tahun-tahun awal lebih kritis dibandingkan dengan perkembangan selanjutnya, sehingga dikatakan bahwa "masa kanak-kanak merupakan gambaran awal manusia sebagai seorang manusia". Sehingga untuk membantu AUD mengalami perkembangan dan pertumbuhan secara maksimal dibutuhkan pendidikan bagi anak usia dini (Pendidikan AUD).

Dalam upaya pendidikan AUD ini diperlukan pelayanan Bimbingan dan Konseling untuk mendukung pendidikan AUD agar bisa membantu anak mencapai pertumbuhan yang optimal sejak dini, mengingat tujuan dari bimbingan dankonseling adalah untuk memandirikan dan membahagiakan peserta didik, agar dalam kehidupan mendatang anak dapat dengan mandiri dan bertanggung jawab terhadap kehidupan yang telah menjadi konsep hidup mereka dengan mengembangkan potensi secara optimal. Bimbingan dan konseling di lembaga PAUD tidak hanya

diberikan kepada mereka yang mempunyai perilaku bermasalah, melainkan juga diberikan kepada mereka yang sedang dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya.

Pembahasan

Dalam pembahasan ini akan menguraikan tentang konsep dasar bimbingan dan konseling untuk anak usia dini,prinsip dasar pelaksanaan bimbingan dan konseling untuk anak usia dini, serta karakteristik pelaksanaan bimbingan dan konseling pada anak usia dini

A. Konsep Dasar Bimbingan dan Konseling untuk Anak Usia Dini

Perlu ditegaskan disini bahwa Layanan Bimbingan dan Konseling di lembaga PAUD tidak hanya diberikan kepada mereka yang mempunyai perilaku bermasalah, melainkan juga harus diberikan kepada mereka yang sedang dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya. Dengan demikian, konseling bukan hanya untuk mengatasi perilaku bermasalah pada anak didik, melainkan juga juga tindakan untuk memenuhi kebutuhan tumbuh kembangnya anak secara maksimal.

Bimbingan dan konseling adalah pelayanan bantuan untuk peserta didik, baik secara perorangan maupun kelompok agar mandiri dan bisa berkembang secara optimal, dalam bimbingan pribadi, sosial, belajar maupun karier melalui berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung berdasarkan norma-norma yang berlaku (SK Mendikbud No. 025/D/1995)

Bimbingan dan konseling merupakan upaya proaktif dan sistematik dalam memfasilitasi individu mencapai tingkat perkembangan yang optimal, pengembangan perilaku yang efektif, pengembangan lingkungan, dan peningkatan fungsi atau manfaat individu dalam lingkungannya. Semua perubahan perilaku tersebut merupakan proses perkembangan individu, yakni proses interaksi antara individu dengan lingkungan melalui interaksi yang sehat dan produktif. Bimbingan dan konseling memegang tugas dan tanggung jawab yang penting untuk mengembangkan lingkungan, membangun interaksi dinamis antara individu dengan lingkungan, membelajarkan individu untuk mengembangkan, merubah dan memperbaiki perilaku.

- Tujuan Khusus

a. Membantu anak untuk :

- mengenal dirinya (kemampuan,sifat,kebiasaan)
- mengembangkan potensinya
- mengatasi kesulitannya

- menyiapkanperkembanganmental, sosial& jenjangpendidikanselanjutnya

b. Membantu orang tua:

- Mengerti, memahami dan menerima anak sebagai individu.
- Mengatasi gangguan emosi anak dan kesehatan
- Memilih sekolah yang sesuai dengan tahap kemampuan anak

Dengan demikian, konseling bukan hanya untuk mengatasi perilaku bermasalah pada anak didik, melainkan juga bertindakan untuk memenuhi kebutuhan tumbuh kembangnya anak secara maksimal. Tugas dari Lembaga BK disini adalah mengatasi masalah dan juga mempersiapkan, mengantar , menjaga tumbuh kembang pada tahap sejak dini yaitu :

1) Menjaga Originalitas kebribadian anak

Kepribadian anak masih luwes, mudah dibentuk, sangat fleksibel, dan belum mengalami peristiwa traumatik yang mengakar dalam hati sanubarinya atau alam bawah sadarnya. Dengan demikian, tidak menutup kemungkinan bahwa anak yang dijaga originalitas kepribadiannya akan tumbuh secara alamiah menuju tahap-tahap perkembangan kepribadian yang lebih baik.

2) Membina hubungan yang baik antar Orang Tua dengan Guru di PAUD

Umumnya, orang tua atau orang dewasa yang mengasuh anak didik masih menjalani komunikasi intens dengan pihak sekolah jika anak yang diasuhnya masih berada di lingkungan lembaga PAUD. Dalam hal ini, secara tidak disengaja telah terjadi interaksi yang sangat intens antara anak didik.

3) Persiapan mental peserta didik untuk memasuki tingkat dasar lanjut

Di PAUD/TK mereka diarahkan untuk mempunyai kepribadian yang matang untuk memasuki sekoilah dasar, mereka juga di tuntut untuk mrmpunyai kemampuan akademik,berupa membaca, menulis, berhitung dengan baik.adapun tujuan diberikannya bimbingan dan konseling bagi peserta didik.selain itu, bimbingan konseling juga membantu guru mengidentifikasi bakat,minat, dan potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

4) Menjaga Stabilitas perkembangan Fisik-Motorik Peserta didik.

Bimbingan konseling menjaga stabilitas serta keseimbangan perkembangan fisik-motorik peserta didik agar mereka dapat tumbuh kembang sesuai dengan tumhuh perkembangannya secara normal dan seimbang

5) Memelihara Stabilisasi Perkembangan Kognitif Peserta didik. Peran bimbingan dan konseling dalam perkembangan kognitif anak adalah memandu perkembangan kognitif anak agar tidak terjebak pada pola pikir mistik yang irasional.

6) Memelihara Stabilitas perkembanhgan bahasa Peranan BK dalam perkembangan bahasa adalah mendikteksi keterlambatan berbicara anak. Normalnya anak-anak mempunyai keterampilan berbahasa dasar sebelum masuk sekolah.

7) Menjaga Stabilitas perkembangan sosial emosional

Perkembangan sosil emosonal terdiri dari dua kata, yakni perkembangan sosial dan perkembangan emosional.perkembangan sosial berkaitan dengan peningkatan dalam hal interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orang tua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat luas,Peran BK dalam perkembangan sosial emosional ini adalah mengantisipasi perilaku sosial anak sejak dini dan memberikan terapi psikis agar anak yang mengalami masalah dapat mengendalikan emosinya

B. Prinsip – prinsip dasar bimbingan dan konseling anak usia dini

1. Pelaksanaan bimbingan konseling pada anak usia dini tidak mengunakan waktu dan ruang tersendiri seperti halnya bimbingan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pelaksanaan bimbingan dan konseling dilaksanakan secara bersama-sama dengan proses pembelajaran. Nuansa bermain menjadi bagian dari pelaksanaan bimbingan karena dunia anak adalah dunia bermain.
   Prinsip dasar bimbingan dan konseling antara lain yaitu:
   Bimbingan merupakan bagian penting dari proses pendidikan.
2. Bimbingan diberikan kepada semua anak dan bukan hanya untuk anak yang menghadapi masalah
3. Bimbingan merupakan proses yang menyatu dalam semua kegiatan pendidikan.
4. Bimbingan harus berpusat pada anak yang dibimbing
5. Kegiatan bimbingan ,mencakup seluruh kemampuan perkembangan anak yang meliputi kemampuan fisik-motorik, kecerdasan, social maupun emosional.
6. Bimbingan harus dimulai dengan mengenal (mengidentifikasi) kebutuhan-kebutuhan yang dirasakan anak.
7. Bimbingan harus fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan serta perkembangan anak.
8. Dalam menyampaikan pemasalahan anak kepada orang tua hendaknya menciptakan situasi aman dan menyenangkan, sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi yang wajar dan terhindar dari kesalahpahaman

9. Dalam melaksanakan kegiatan bimbingan hendaknya orang tua diikutsertakan n agar mereka dapat mengikuti perkembangan dan memberikan bantuan kepada anaknya dirumah.
10. Bimbingan dilakukan seoptimal mungkin sesuai dengan kemampuan yang dimiliki guru atau pendamping sebagai pelaksana bimbingan, bilamana masalah yang terjadi perlu ditindak lanjuti, maka guru pembimbing harus mengonsultasikan kepada kepala sekolah dan tenaga ahli.
11. Bimbingan harus diberikan secara berkelanjutan.

C. Karakteristik Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling diu Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam pelaksanaan bimbingan dan konseling bagi anak usia dini perlu dilihat pertama, setiap anak perlu dikembangkan secara optimal, dan kedua bagi anak-anak yang mengalami masalah perkembangan perlu bantuan khusus sesuai dengan permasalahannya.

Menurut Syaodih, E (2004) ada beberapa ciri bimbingan dan konseling bagi anak usia dini ,yaitu:

1.Proses bimbingan dan konseling harus disesuaikan dengan pola pikir dan pemahaman anak

2.Anak usia dini masih sangat polos sehingga pada umumnya relatif jarang berbohiong atau menutupi permasalahan yang dihadapinya. Untuk dapat mengetahui permasalahan yang dihadapi anak, hal utama yang harus diperhatikan guru adalah memahami pola pikir anak.

23.Pelaksanaan bimbingan terintegrasi dengan pembelajaran

Pelaksanaan bimbingan dan konseling dilaksanakan secara bersama-sama dengan pelaksanaan pembelajaran, artinya guru pendamping pada saat akan merencanakan kegiatan pembelajaran harus juga memikirkan bagaimana perencanaan bimbingannya.

3.Waktu pelaksanaan bimbingan sangat terbatas

Interaksi guru dengan anak selama belajar di PAUD hanya 2,5 jam. Keterbatasan waktu ini mengharuskan guru untuk meramu kegiatan pengajaran, bimbingan dan latihan secara bersama-sama.

4.Pelaksananaan bimbingan dilaksanakan dalam masa bermain

Pelaksanaan bimbingan dan konseling bagi anak usia dini dilaksanakan dalam nuansa bermain karena prinsip ini merupakan esensi aktivitas anak usia dini.Prinsip ini mengikuti dunia anak yang senantiasa sarat dengan dunia bermain.Melalui bermain pula,guru atau pendamping dapat melakukan bimbingan dan konseling

5. Adanya keterlibatan teman sebaya

Keterlibatan teman sebaya menjadi suatu aspek yang perlu dipertimbangkan guru atau pendamping dalam melaksanakan bimbingan dan konseling pada anak usia dini karena melalui teman sebaya upaya mengatasi masalah khusunya masalah sosial emosional dapat dipandang sebagai cara yang cukup tepat untuk membantu mengatasi masalah yang dialami anak .

6. Adanya keterlibatan orangtua

Orangtua merupakan pihak yang tidak dapat dipisahkan dari proses bimbingan dan konseling,karena orangtua merupakan orang yang paling dekat dengan dengan anak.

D. Syarat Menjadi Konselor PAUD

Walaupun keberadaan bimbingan dan konseling bisa diselenggarakan secara nonprofesional, bukan berrarti guru BK di lembaga PAUD bisa diangkat secara sembarangan. Sebab, kemampuan membimbing anak didik memerlukan syarat-syarat tertentu yangb harus dipenuhi. Syarat-syarat baginkonselor atau guru BK di lembaga PAUD, yaitu:

1. Memiliki pengetahuan dan pengalaman di bidang konseling
2. Bersikap Bijaksana
3. Sehat jasmani dan rohani
4. Memiliki empati dan kasih sayang kepada anak didiknya
5. Mempunyai kekayaan in isiatif
6. Simpati,supel,sopan, dan santun
7. Memilikin kode etik BK

Penutup

Simpulan

Layanan Bimbingan dan Konseling di lembaga PAUD tidak hanya diberikan kepada mereka yang mempunyai perilaku bermasalah, melainkan juga harus diberikan kepada mereka yang sedang dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya. Dengan demikian, bimbingan dan konseling

bukan hanya untuk mengatasi perilaku bermasalah pada anak didik, melainkan juga juga tindakan untuk memenuhi kebutuhan tumbuh kembangnya anak secara maksimal

Karakteristik bimbingan dan konseling bagi anak usia dini, yaitu (1).Proses bimbingan dan konseling harus disesuaikan dengan pola pikir dan pemahaman anak (2).Pelaksanaan bimbingan terintegrasi dengan pembelajaran(3).Waktu pelaksanaan bimbingan sangat terbatas,(4).Pelaksananaan bimbingan dilaksanakan dalam masa bermain(5). Adanya keterlibatan teman sebaya,(6). Adanya keterlibatan orangtuaSyarat menjadi konselor PAUD: (1)memiliki pengethauan dan pengalaman di bidang konseling, (2)bijaksana, (3)Sehat jasmani dan rohani, (4)Memiliki empati dan kasih sayang kepada anak didiknya, (5) mempunyai kekayaan inisiatif, (6) Simpati, Supel, Sopan, dan santun, (7)memiliki kode etik BK

Pemberdayaaan bimbingan dan konseling dapat dilakukan dengan cara 1)memahami hakikat bimbingan dan konseling untuk anak usia dini,2)memahami karakteristik pelaksaanaan bimbingan dan konseling pada anak usia dini serta 3)koe etik guru bimbingan dan konseling

DAFTAR PUSTAKA

Adhiputra, Ngurah, Agung. (2013) Bimbingan dan Konseling . Aplikasi di Sekolah Dasar dan Taman Kanak-Kanak.Yogyakarta:Graha Ilmu

Suyadi (2009). Bimbingan Konseling untuk PAUD.Jogkarata,Diva Press

Syaodih, E, (2004). Bimbingan di Tamana Kanak-Kanak, Jakarta:Departemen Pendidikan nasional. Direktorat Jendral pendidikan Tinggi.Bagian Proyek Peningkatan Pendidikan Tenaga kependidikan

ARTIKEL

PERAN GIZI, PERKEMBANGAN OTAK, DAN KEMAMPUAN BELAJAR ANAK USIA DINI DALAM RANGKA MENCETAK GENERASI UNGGUL

O
L
E
H

Dr. Rachma Hasibuan, M.Kes

Artikel ini dipresentasikan dalam seminar nasional PPS PAUD Univeritas Negeri Surabaya, dengan topik " Era Baru Pembelajaran AUD Dalam Rangka Menyongsong Generasi Emas Tahun 2045", bertempat di Autitorium Gedung K. 10 Kampus Unesa Ketintang Surabaya, 60231

Tahun, 2015

PERAN GIZI, PERKEMBANGAN OTAK, DAN KEMAMPUAN BELAJAR ANAK USIA DINI DALAM RANGKA MENCETAK GENERASI UNGGUL

Dr. Rachma Hasibuan, M.Kes *)

I. Pendahuluan

Anak-anak merupakan sumber daya manusia yang kelak akan menjadi generasi penerus pembangunan di Indonesia yang harus selalu dipertahankan bahkan ditingkatkan kualitas baik dari segi kesehatan maupun tingkat kecerdasan. Proses pertumbuhan dan perkembangan pada usia ini memerlukan asupan zat gizi yang memadai dan optimal, baik dari segi kuantitas maupun kualitas.

Selama 20 tahun terakhir berbagai penelitian mengungkapkan adanya hubungan yang erat antara keadaan gizi pada periode pertumbuhan dan perkembangan dengan fungsi otak. Hubungan ini diuraikan pada situasi yang kompleks yang disertai dengan faktor-faktor penyerta lainnya. Keadaan kurang gizi biasanya terjadi pada lingkungan sosial-ekonomi rendah, sanitasi rendah dan banyak penyakit infeksi yang dialami oleh anak serta pendidikan orangtua yang terbatas. Pendidikan orang tua yang rendah ini juga akan mengakibatkan orangtua sebagai penyedia makanan bergizi untuk anak kurang memahami pentingnya gizi bagi anak. Kekurangan pengetahuan tentang gizi atau kemampuan untuk menerapkan informasi yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari, merupakan salah satu penyebab yang penting dari gangguan gizi.

Untuk pertumbuhan dan perkembangan secara normal, seorang anak harus mengkonsumsi makanan dengan jumlah yang cukup dan mengandung gizi. Apabila makanan yang dikonsumsi oleh anak tidak mencukupi kebutuhan gizinya, maka akan dapat mengakibatkan gangguan gizi pada anak khuusnya pada anak usia dini (AUD) . Hal ini akan dapat berakibat menurunnya konsentrasi belajar serta prestasi di sekolah menjadi jelek.

---

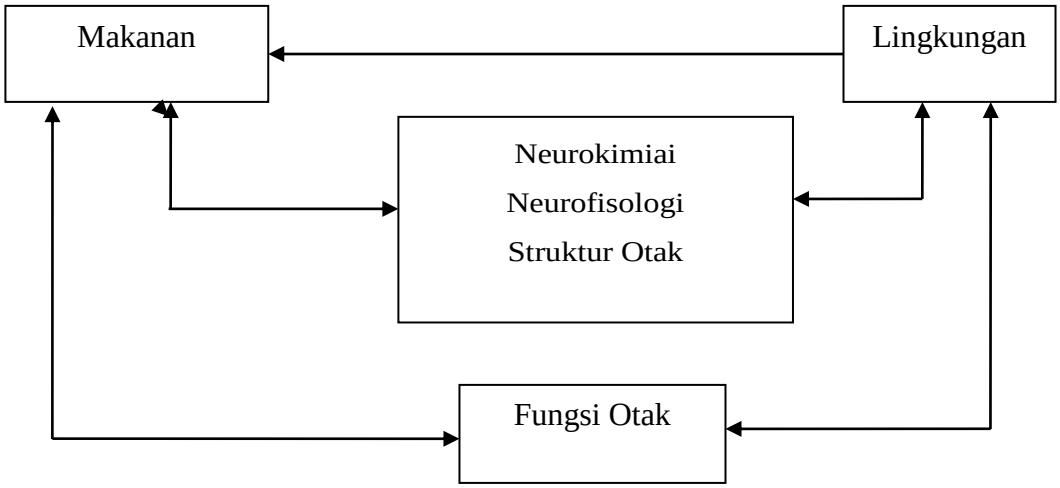
*) adalah dosen PG-PAUD FIP Unesa dan doen PPS PAUD Unesa

II. Pembahasan

a. Pengaruh Makanan Terhadap Perkembangan Fungsi Otak

Anak usia dini (AUD) membutuhkan asupan makanan yang bergizi untuk pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. Apabila makanan tidak cukup mengandung zat gizi yang dibutuhkan dalam pertumbuhan dan perkembangannya dalam waktu yang berlangsung lama, akan menyebabkan perubahan metabolism dalam otak. Hal ini akan berakibat terjadinya

ketidak mampuan berfungsi otak berjalan secara normal. Pada keadaan yang lebih berat dan kronis, kekurangan gizi menyebabkan pertumbuhan badan terganggu, badan lebih kecil diikuti dengan ukuran oatak yang juga kecil. Jumlah sel dalam otak berkurang dan terjadi ketidak matangan dan ketidak sempurnaan perkembangan otak anak. Peran gizi sangat dominan dalam perkembangan otak anak, karena makanan yang mengandung gizi sangat diperlukan bagi perkembangan otak anak. Makanan yang bergizi akan mempengaruhi fungsi otak, hal ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini;



Gambar 1. Peran makanan yang bergizi, Lingkungan dan Fungsi Otak
(modifikasi dari: *Nutritional Academy of Science*)

Makanan sebagai menyediakan zat gizi sangat diperlukan untuk metabolisme. Kualitas dan kuantitas makanan dipengaruhi oleh tidak tersedianya dalam bahan pangan, tetapi juga pada faktor-faktor lain seperti kemampuan membeli bahan pangan, kebiasaan makan, nafsu makan, penyakit infeksi dan kesehatan perorangan. Selain itu, terdapat periode yang sangat peka yaitu pada saat otak bertumbuh pesat. Pengaruh kekurangan gizi pada pereiode itu menyebabkan terjadi gangguan perkembangan otak. Dibawah ini digambarkan perbandingan otak anak dengan otak orang dewasa :

Sumber: dr. Fasli Jalal

Gambar 2 : Perbandingan otak anak dan orang dewasa

Perkembangan otak ini udah dimulai sejak dalam kandungan ibu, untuk itu ibu yang hamil pun mmerlukan makanan yang bergizi, karena perkembangan otak janin sudah dipengaruhi oleh gizi. Perkembangan otak janin tidak saja dibangun oleh kontribusi genetik dari kedua orang tuanya, tetapi juga oleh keadaan gizi yang dikonsumsi ketika ibu hamil. Perkembangan otak pada waktu dalam kandungan adalah maksimal. Jika Ibu kekurangan gizi, besar kemungkinan bayi yang akan dilahirkan mempunyai berat badan lahir rendah (BBLR) atau lahir premature.

Bayi yang dilahirkan dengan berat badan lahir rendah ini dalam perjalanan hidupnya mungkin akan lebih menderita lagi, bila diikuti dengan pemberian makan bayi tidak memenuhi syarat gizi dan lingkungan yang miskin. Dibandingkan dengan bayi yang normal, bayi yang kurang gizi mudah terkena penyakit infeksi, lebih mudah sakit, lebih lama dan lebih berat sakit yang diderita, dan mempunyai keterbatasan kemampuan intelektual. Bayi dengan berat badan rendah, mempunyai kemungkinan meninggal sebelum berumur satu tahun, 17 kali lebih besar dari pada bayi dengan berat badan lahir yang cukup. Keadaan perkembangan otak akan lebih terpengaruh lagi apabila kurang gizi terjadi sejak dalam kandungan. Pada janin dalam kandungan, pertumbuhan otak terutama adalah *proliferatif*, dimana proses pembelahan sel sangat pesat terjadi. Keadaan kurang gizi menyebabkan jumlah sel otak menurun terutama pada *cerebrum* dan *cerebellum*, diikuti dengan penurunan jumlah *protein*, *glycosides*, *lipids*, dan *enzim*, serta fungsi *neurotransmitter* yang tidak normal

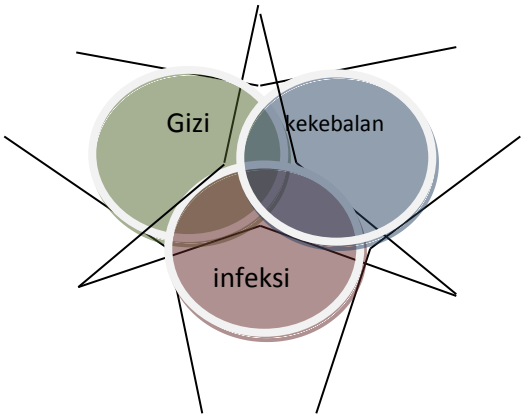
Bertambah umur janin atau bayi, bertambah berat otak, menyebabkan bertambah besar ukuran lingkaran kepala. Hubungan ini dinyatakan dengan kolerasi linear antara jumlah DNA dalam otak dengan lingkaran kepala pada janin maupun pada bayi sebelum berumur satu tahun. Jadi cara pengukuran tidak langsung perkembangan otak dapat dilakukan dengan cara mengukur lingkaran kepala.

b. Permasalahan Gizi dan Kehidupan Anak

Gizi berasal dari bahasa Arab „*Al Gizzai*“ yang artinya makanan dan manfaatnya untuk kesehatan. Dapat juga diartikan sebagai sari makanan yang bermanfaat bagi kesehatan. Gizi mempelajari cara memberikan makanan yang sebaik-baiknya agar tubuh selalu dalam kesehatan yang optimal. Di dalam gizi terdapat zat-zat makanan yang dibutuhkan tubuh dan bila dikonsumsi oleh seseorang dapat mendatangkan kesehatan. Jadi kesehatan dan gizi itu saling berhubungan, artinya seseorang akan sehat secara fisik jika diberikan makanan yang bergizi, tapi orang dikatakan sehat tidak hanya dilihat secara fisik saja. Seseorang dapat dikatakan sehat jika seseorang tersebut memiliki kesehatan secara fisik (organ tubuh) maupun psikis (mental, emosional, sosial dan spritual).

Definisi gizi ini sering dihubungkan dengan infeksi. Infeksi bisa berhubungan dengan gangguan gizi melalui beberapa cara, yaitu mempengaruhi nafsu makan, dapat juga menyebabkan kehilangan bahan makanan karena diare/muntah-muntah atau mempengaruhi metabolisme makanan dan banyak lagi cara lain lagi.

Secara umum, definisi gizi sering merupakan awal dari gangguan sistem kekebalan. Gizi kurang dan infeksi, kedua-duanya dapat bermula dari kemiskinan dan lingkungan yang tidak sehat dengan sanitasi buruk. Selain itu diketahui bahwa infeksi menghambat reaksi *imunologi* yang normal dengan menghabiskan sumber-sumber energi di tubuh. Interaksi antara gizi, *imunologi*, dan infeksi yang digambarkan pada gambar dibawah ini;



Sumber : Anna Alisyahbana. (1985)

Gambar 3. Interaksi antara Gizi, Imunitas, dan Infeksi

Gizi kurang menghambat reaksi *imunologis* dan berhubungan dengan pravelansi dan beratnya penyakit infeksi. Penyakit infeksi pada anak-anak *kwashiorkor* atau *marasmus* sering didaptkan dalam taraf yang berbeda-beda dan jarang didapatkan pada taraf yang sangat berat. Infeksi sendiri mengakibatkan si penderita kehilangan bahan makanan melalui muntah-muntah dan diare. Selain itu juga penghancuran jaringan tubuh akan meningkat karena dipakai untuk pembentukan protein atau enzim-enzim yang diperlukan dalam usaha pertahanan tubuh.

Gangguan gizi dan infeksi sering saling bekerja sama dan apabila bekerja bersama-sama akan memberikan *prognosis* yang lebih buruk dibandingkan dengan apabila kedua faktor tadi masing-masing bekerja sendiri-sendiri. Infeksi memperburuk taraf gizi dan sebaliknya, gangguan gizi memperburuk kemampuan anak untuk mengatasi penyakit infeksi. Kuman-kuman berbahaya bagi anak-anak bisa menyebabkan kematian pada anak dengan gizi buruk dibandingkan dengan anak gizi baik,

c. Kurang Kalori Protein (KKP) dan Kemampuan Belajar

Keadaan kurang kalori protein (KKP) yang terjadi pada anak akan mempengaruhi perkembangan fisik dan kecerdasan. Hasil-hasil penelitian di dalam dan di luar negeri menunjukkan adanya hubungan yang nyata antara keadaan gizi dan kemampuan belajar.

Anak yang menderita KKP sebelummnya, berbadan lebih ringan dan lebih pendek, mempunyai nilai uji persepsi, kemampuan abstraktif, kemampuan verbal, dan kemampuan mengingat yang lebih rendah dari pada anak yang lebih tinggi yang diketahui dalam keadaan gizi baik sejak lahirnya, Rata-rata nilai IQ berbeda sebesar 35 antara anak yang pernah menderita KKP dengan anak yang belum pernah menderita KKP .

Brockman dan Ricciuti telah melakukan uji kognitif yang spesifik terhadap 20 anak yang maramus (KKP berat) dan 10 anak yang gizi baik. Kedua kelompok tersebut berpasangan terhadap umur, jenis kelamin, dan sosial-ekonomi. Nilai uji kognitif anak yang KKP nyata lebih rendah dari anak yang gizi baik. Setelah penyembuhan KKP selama 12 minggu, nilai uji kognitif tidak menunjukkan adanya kenaikkan yang berarti. Dari hasil penelitian ini tampak bahwa anak-anak yang sembuh dari KKP berat, tidak diikuti dengan pertambahan baik fungsi psikomotor, tingkah lakiu sosial, kemampuan memecahkan masalah, koordinasi mata dan tangan, dan keterampilan.

Penelitian dengan rancangan yang lebih baik, dilakukan oleh Gravioto dan kawan-kawan di Meksiko. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai uji kognitif berhubungan erat dengan

keadaan gizi, tetapi tidak nyata hubungannya dengan keadaan sanitasi, perumahan, pendapatan, proporsi dari penghasilan yang dibelanjakan untuk makanan, dan pendidikan orang tua. Selanjutnya dinyatakan bahwa "performance" anak usia dini dan anak sekolah terhadap uji Terman, Merrill, Gesell, dan Goodenough Draw A Men, berkolerasi positif dengan berat badan dan tinggi badan. Gravioto dkk berkesimpulan bahwa tubuh yang pendek sebagai akibat kurang gizi sebelumnya, menyebabkan rendahnya perkembangan mental. Sebaliknya, pada masyarakat maju dimana keadaan kurang gizi pada anak jarang ada, maka tinggi badan anak mempunyai hubungan yang erat dengan tinggi badan orang tuanya. Hasil uji kecerdasan tidak menunjukkan perbedaan antara anak yang tumbuh tinggi dengan anak yang tumbuh pendek.

Gravioto dkk mengungkapkan pula masa muda anak menderita KKP makin besar pengaruhnya terhadap gangguan *neurotransmitter*. Retardasi yang paling jelas tampak pada anak yang menderita KKP sebelum berumur 6 bulan. Sesudah pengobatan dan pemberian makanan yang baik selama 220 hari, walaupun berat badan kembali normal, tetapi hasil uji kognitif tidak menunjukkan adanya kemajuan. Sedangkan anak yang menderita KKP pada umur diatas dua tahun, sesudah keadaan gizinya direhabilitasi, IQ anak menujukkan kenaikan mendekati sama dengan anak yang normal.

Penelitian di Jamaika oleh Brich dkk, menemukan bahwa KKP pada umur dibawah dua tahun, membawa efek terhadap kemampuan belajar di Taman Kanak-Kanak dan di Sekolah Dasar. Berat-ringannya kemunduran belajar di sekolah sama derajatnya dengan kemunduran mental pada waktu anak menderita KKP pada usia sebelumnya. Dari kedua penelitian di Meksiko dan di Jamaika, diungkapkan bahwa rehabilitasi kemampuan kognitif memerlukan waktu lebih lama daripada rehabilitasi keadaan gizinya.

Penelitian lainnya yang juga sangat menarik, dilakukan terhadap 141 anak perempuan berasal dari Korea. Pada ulang tahun pertama anak-anak tersebut sebanyak 42 orang menderita KKP berat, 52 orang menderita KKP ringan dan sedang, dan 47 orang dengan gizi baik. Pada sebelum berumur 2 tahun anak-anak tersebut diadopsi oleh keluarga Amerika, dan dibesarkan di Amerika Serikat. Pengukuran *antropometri* dan uji kecerdasan di sekolah pada saat anak-anak berumur 7 tahun, oleh para ahli psikologi yang tidak mengetahui sejarah keadaan gizi anak-anak tersebut pada waktu bayinya. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa berat badan anak-anak tersebut normal berdasarkan standar Korea, tetapi dibawah normal berdasarkan standar Amerika. Anak-anak yang sebelumnya menderita KKP, tinggi badan lebih rendah dari yang gizi baik. Rata-rata IQ anak yang sebelumnya menderita KKP berat adalah 102,05, yang KKP ringan dan sedang adalah 105,95 dan yang gizi baik adalah 111,68. Perbedaan nilai IQ antara anak yang gizi baik dengan anak yang tadinya menderita KKP berat atau yang menderita

KKP berat atau yang menderita KKP sedang dan ringan masing-masing adalah nyata. Kemampuan belajar di sekolah anak-anak yang pada waktu bayinya menderita KKP sama seperti kebanyakan anak Amerika. Tetapi anak-anak Korea yang sejak bayi ber gizi baik, menunjukkan nilai kemampuan belajar yang sedikit lebih tinggi.

Jadi hal ini dapat disimpulkan bahwa anak yang kurang gizi pada waktu bayinya termasuk KKP berat, dapat direhabilitasi kemunduran mentalnya sampai menyamai anak-anak yang sehat, apabila makanan dan lingkungan yang lebih baik diterapkan untuk membesarkan anak-anak.

d. Peran Gizi Dengan Kecerdasan

Masalah definisi gizi khususnya KKP menjadi perhatian karena sebagian penelitian menunjukkan efek jangka panjang KKP ini terhadap pertumbuhan dan perkembangan otak manusia. Sebagaimana halnya dengan organ-organ lain dalam tubuh, otak terutama berkembang pada awal kehidupan sampai periode tertentu dalam masa kehidupan seseorang. Pada fase ini terjadi berbagai keadaan, seperti pengaruh obat-obatan, radiasi, kekurangan oksigen, dan terlebih penting ialah kekurangan makanan atau zat makanan/zat gizi. Dalam hal ini terdapat kelainan yang bersifat dapat pulih maupun tidak dapat pulih, antara lain otak mengalami pengaruh sehingga tidak dapat mencapai tumbuh kembang yang optimal sesuai dengan potensi genetiknya.

Pertumbuhan Sel-Sel Otak, menurut Darwin Karyadi (1992) pertumbuhan paling cepat sel-sel otak terjadi pada bulan ke-3 dan ke-4 kehamilan, dan mencapai maksimal pada minggu ke-26. Perbanyakan sel otak akan terhambat atau terhenti jika pada masa ini za-zat yang diperlukan tidak tersedia dalam jumlah yang mencukupi atau jika ibu hamil menderita gizi buruk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *retardas*i pertumbuhan otak banyak terkait dengan masukan makanan yang kurang, terutama kurang energi dan protein, serta defisiensi zat gizi tertentu. Sel otak yang juga disebut *neuron* merupakan unit aktif sistem saraf. Neuron terdiri dari sel saraf dan proses sel saraf, yang terakhir ini terdiri atas *axon*, yaitu proses yang menghantarkan rangsangan menuju sel saraf. Antara 2 neuron dihubungkan okeh “lintas senjang” yang disebut *sinaps*. Proses penghantaran rangsangan oleh neuron atau berlangsung secara elektris melalui proses kimiawi di lintas senjang (Darwin Karyadi, 1992).

Pada usia 2 tahun 50% dari sel-sel otak anak sudah di lengkapi dengan *dendrit*, pada usia 6 tahun 70%, pada usia 20 tahun 90%, dan sisanya dipenuhi pada usia selanjutnya. Lebih banyak *dendrit* yang terbentuk berarti lebih banyak *sinapsis* yang berpotensi untuk lebih berkemampuan dalam belajar. Jika pada masa puncak *dendrit* tidak tersedia cukup zat gizi

maka jumlah *sinapsis* yang terbentuk akan berkurang, dan pada gilirannya fungsi mental kurang, seperti daya ingat kurang, kapasitas belajar kurang.

Di Indonesia, tiga dari sepuluh anak usia dini mengalami gizi kurang (Darwin Karyadi, 1992). Gizi kurang yang diderita anak usia dini umumnya berupa *marasmus* dan *kwashiorkor*. *Marasmus* terjadi pada usia dini sebagai akibat kurang masukan energi dan protein diiringi infeksi serius berupa diare karena disapih terlalu dini atau lain-lain infeksi yang menyebabkan persediaan zat gizi terkuras deras. Ancaman gangguan perkembangan otak akibat kurang gizi lebih sering terjadi pada anak yang *marasmus* dibandingkan dengan anak yang *kwashiorkor* karena terjadinya *marasmus* lebih dini, sedangkan *kwashiorkor* umumnya terjadi pada tahun ke-2 atau ke-3. Pada anak usia 2 - 3 tahun, disamping masukan energi dan protein, masukan zat-zat gizi khusus, seperti seng, besi dan vitamin A, perlu mendapat perhatian yang layak karena ada relevansinya dengan perbanyakan sel tertentu dan bagian dari otak. Konsekuensinya kelak dapat mengganggu kemampuan anak dalam memecahkan masalah dan mengingat informasi, serta dapat mengurangi daya cipta.

e. Kekurangan Zat Besi dan Kemampuan Belajar

Anak yang menderita defisiensi besi mempunyai tingkah laku yang labil dan kurang perhatian terhadap keadaan sekelilingnya. Tingkah laku yang demikian akan hilang setelah mendapat pengobatan zat besi, walaupun kadar *hemoglobin* (Hb) belum menunjukkan kenaikan. Kelabilan tingkah laku dapat terlihat pada waktu zat besi dalam badan rendah, walaupun belum diikuti oleh anemia. Hal ini diperkirakan ada hubungannya dengan metabolisme yang tergantung pada zat besi, "*enzymatic pathway*" pada oksidasi, dan *metabolism neurotransmitter* di dalam otak. Data yang memperkuat hipotesa diatas dapat dikemukakan berbagai hasil penelitian di bawah ini.

Kemampuan berfikir dalam hubungannya dengan defisiensi besi sangat menarik perhatian untuk diteliti para ahli. Beberapa penelitian telah dilakukan untuk mencari hubungan antara defisiensi besi dengan tingkah laku. Zat besi yang dapat mengakibatkan anak mempunyai penyakit anemia akan mempengaruhi cara berfikir secara logik dan mempunyai kesulitan dalam melakukan tugas memecahkan masalah. Anemia mempengaruhi konsentrasi belajar dan pemusatan perhatian, walaupun anemia yang diderita adalah ringan. Dengan demikian anak yang mengalami gangguan anemia mempunyai kemampuan belajar yang rendah dibandingkan pada anak yng tidak anemia.

Pengaruh defisiensi Fe (zat besi) terutama melalui kondisi gangguan fungsi hemoglobin yang merupakan alat transportasi O_2 pada banyak reaksi metabolik tubuh. Pada anak ditunjukkan adanya korelasi erat antara kadar hemoglobin dan kesanggupan anak untuk belajar

karena pengaruh kondisi anemia, daya konsentrasi dalam belajar anak tampak menurun. Defisiensi Fe dapat didiagnosis berdasarkan data klinik dan data laboratorik yang ditunjang oleh data konsumsi pangan. Gambaran klinik memperlihatkan kondisi anemia yaitu muka anak terlihat pucat, juga selaput lendir kelopak mata, bibir, dan kuku. Anak merasa badannya lemah, kurang bergairah, dan cepat merasa lelah serta sering menunjukkan sesak napas. Data laboratorik memperlihatkan kadar hemoglobin menurun di bawah 11 %, bahkan pada yang berat penurunan hemoglobin ini depat mencapai tingkat di bawah 10% atau lebih rendah lagi, sampai di bawah 4%. Data konsumsi mungkin memperlihatkan hidangan yang kurang mengandung daging atau makanan hewani lain, dan juga kurang sayur-sayuran yang berwarna hijau.

Upaya penanggulangan anemia besi (Fe) dapat dilakukan dengan beberapa cara. 1) pemberian suplementasi tablet zat besi, 2) melalui fortifikasi bahan makanan dengan zat besi seperti garam dapur, tepung terigu, 3) dengan membatasi pembuangan zat besi dari tubuh yang bersifat patologis. Beberapa jenis penyakit termasuk penyakit cacing akan memperbesar pengeluaran zat besi dari tubuh atau menghambat penyerapan zat besi yang terkandung dalam makanan. Apabila penyakit-penyakit tersebut dapat diatasi maka kemungkinan timbulnya anemia zat besi juga lebih kecil.

f. Peran Gizi terhadap Generasi Unggul

Seperti telah diuraikan diatas, keadaan Kurang Kalori Protein (KKP) pada waktu dalam kandungan dan masa bayi dan balita menyebabkan perkembangan intelektual rendah. Bayi yang menderita KKP mempunyai berat otak 15-20% dari bayi yang normal. Apabila terjadi KKP sejak dalam kandungan, maka defisit dapat mencapai 40%. Dari beberapa hasil penelitian diungkapkan bahwa kurang gizi yang terjadi pada waktu pertumbuhan sangat pesat berlansung, membawa akibat tingkah laku yang tidak normal pada anak. Hasil uji kognitif menunjukkan bahwa anak mempunyai IQ yang rendah, kemampuan belajar di sekolah dan kemampuan akademik juga rendah. Apabila keadaan kurang gizi cukup berat, maka efek negatif ini akan permanen sampai dewasa. Tetapi apabila keadaan kurang gizi yang diderita tidak berat, maka fungsi kognitif ini dapat diperbaiki dengan bertambah baiknya keadaan gizi anak yang bersangkutan.

Selain KKP, anemia karena defissiensi zat besi juga berpengaruh buruk terhadap kemampuan belajar disekolah. Anak yang menderita defisiensi besi ini kurang responsif, kurang berinisiatif, tidak dapat berkonsentrasi, sulit berkomunikasi, dan tidak energetik dibandingkan dengan anak-anak yang normal. Rendahnya kemampuan belajar yang diperberat

keadaannya, apabila ibunya juga menderita kurang gizi karena stimulasi perkembangan mental dari ibu jarang didapat oleh anaknya. Sehingga apabila anak ini bersekolah kemampuan fisik dan mental terlalu lemah untuk ikut serta dalam kegiatan sekolah. Anak tidak mampu berkompetisi dengan anak lainnya.

Dalam usaha mencerdaskan kehidupan bangsa dan menyiapkan generasi unggul, maka perbaikan gizi harus mendapat tempat yang utama. Hal ini mengingat bahwa prevalensi kurang gizi masih sangat tinggi. Pada saat sekarang sebanyak 25-40% anak usia dini masih banyak yang menderita KKP, dan anemia kurang besi tercatat 40% pada anak usia dini, 31% pada anak umur 6-14 tahun, dan 70% pada wanita hamil. Keadaan kurang gizi yang tinggi ini membawa berbagai akibat fungsional, antara lain kualitas manusia Indonesia menjadi rendah dan akibatnya generasi penerus ini menjadi tidak unggul dalam segala aspek.

Menyiapkan generasi penerus yang unggul diperlukan suatu usaha dan perlu mendapat dukungan dari berbagai bidang diantaranya dalam bidang pendidikan formal, misalnya dengan memberikan pelajaran gizi di sekolah, agar dikemudian hari setiap warga Indonesia dari generasi penerus menjadi sadar gizi, sehingga masalah gizi pada diri sendiri maupun keluarga dapat dipecahkan sendiri oleh yang bersangkutan maupun keluarga itu sendiri. Investasi nasional dalam bidang ini menjadi lebih penting mengingat masa depan bangsa membutuhkan manusia-manusia yang mempunyai kemampuan fisik dan mental yang tinggi. Apabila masih ditemukan anak dengan keadaan kurang gizi, maka harapan kemakmuran dan kesejahteraan yang merata dan kemampuan belajar anak tidak mungkin akan tercapai.

III. Simpulan dan Saran

a. Simpulan

Prevalensi kurang gizi di Indonesia masih sangat tinggi. Prevalensi yang tinggi ini membawa akibat funhsional, antara lain perkembangan otak terganggu. Pada anak yang kurang gizi pada tingkat tertentu menyebabkan berat otak, jumlah sel, ukuran besar sel, dan zat-zat biokimia lainnya lebih rendah daripada anak yang normal. Makin muda usia anak yang menderita kurang gizi makin berat akibat yang ditimbulkannya. Keadaan menjadi lebih berat lagi, apabila kurang gizi dimulai sejak dalam kandungan. Kemunduran mental yang diakibatkan oleh keadaan kurang gizi yang berat, dapat bersifat permanen. Tetapi pada keadaan kurang gizi yang ringan maupun sedang, kemunduran mental dapat dipulihkan sejalan dengan bertambah baiknya keadaan gizi dan lingkungan tempat anak dibesarkan. Baik pengaruh yang bersifat permanen maupun sementara, ke dua-duanya menyebabkan kesempatan anak untuk

belajar dan berkompetesi di sekolah menjadi lebih sempit, sehingga masa depan anak kemungkinan besar tidak secerah anak yang gizinya baik.

Bangsa Indonesia pada tahun 2045 menyiapkan generasi emas, maka dibutuhkan anak-anak yang berkualitas lebih tinggi, dan ini dimulai dari sejak usia dini. Usaha mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan investasi yang sangat penting dan berharga, khususnya dalam bidang gizi. Untuk itu diharapkan masyarakat Indonesia menjadi melek gizi untuk menyiapkan anak yang unggul.

b. Saran

1. Pertumbuhan dan perkembangan anak yang sehat mencakup pemantauan kondisi kesehatan dan gizi anak untuk itu diperlukan deteksi dini tumbuh kembang anak.
2. Agar anak mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal, dibutuhkan ketertiban orang tua dan pendidik pada lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) dalam memberikan rangsangan yang bersifat menyeluruh, terpadu meliputi pendidikan, pengasuhan, kesehatan, gizi dan perlindungan pada anak yang diberikan secara konsisten dan berkesinambungan dengan berkaloborasi berbagai pihak.

Daftar Pustaka

Buckle, K.A. et.al, 1987, *Ilmu Pangan*. Penerjemah Hari Purnomo. Jakarta: Universitas Indonesia.

Cruch, Joseph, 1979, *Memahami anak-anak balita*. Jakarta: Cypress.

Dep Kes R.I, 1982, *Sistem Kesehatan Nasional*, Cetakan kedua, Jakarta: Depkes RI.

----------, 1992, *Pemeliharaan Kesehatan Bayi Dan Anak Balita Di Tempat Penitipan Anak* . Jakarta: Depkes RI.

_____, 1993, *Materi Pelatihan Kesehatan Bagi Pengelola Tempat Penitipan Anak*. Jakarta: Depkes RI.

Departemen Kesehatan RI Ditjend Pembinaan Kesehatan Masyarakat, 1993, *Buku Pedoman Penanggulangan Kecelakaan Dan Cedera Pada Usia Balita Di Lingkungan Rumah*. Jakarta: Depkes RI.

Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. (1984). *Pedoman Guru Pendidikan Dan Pemeliharaan Kesehatan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdikbud RI.

Eckholm, Erk. P, 1977, *Masalah Kesehatan Lingkungan Sebagai Sumber Penyakit*. Jakarta: Gramedia.

Entjang, Indan, 1991, *Ilmu Kesehatan Masyarakat*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

Engle, P.L., Irwin, M., Klein, R.E.m, Yarbrough, C. dan Townsend, T, 1979, *Nutrition and mental development in children. In: Human Nutrition A Comprehensive Tretise I, Nutrition Pre-and Postnatal Development* (M. Winick, ed.) p. 291-306, Plenum Press, New York,

Gayo, M. A. R.,1998,. *Buku Pintar Kesehatan*. Jakarta: Mawar Gempita

J.J.G.M. Drost, S.J, 2003, *Perilaku Anak Usia Dini Kasus Dan Pemecahannya*. Yogyakarta: Kanisius.

Darwin Karyadi dan Muhilal., 1992, *Kecukupan Gizi Yang Dianjurkan*. Jakarta: Gramedia

Khumaidi, M. ,1994, *Gizi Masyarakat*. Jakarta: BPK Gunung Media.

Liwszyc, E. and Wurtman, R.J, 1979, *Nutrition and brain neurotransmitter. In: Human Nutrition A Comprehensive Treatise I, Nutrition Pre-and Postnatal Development* (M. Winick, ed.) p. 103-132, Plenum Press, New York,.

Ludington, Sisan, 2001, *Membuat Anak Cerdas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Muhammad, Karton., 1993, *Pengantar Pendidikan Dan Kesehatan Dan Perilaku Kesehatan*. Yogyakarta: Andi Offset.

Persatuan Ahli Gizi indonesia, 1990, *Gizi Menuju Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia.* Jakarta: Akademi Gizi Jakarta.

Sedia Oetama, Ahmad Djaelani., 1987, *Ilmu Gizi Jilid II*. Jakarta: Dian Rakyat

Sajimin, Tonny dan Withicar, Peter, 1988, *Pedoman Kesehatan Sekolah Dan Masyarakat*. Yogyakarta: Yayasan Esentia Medica.

Samsudin, Aryatmo Tjokronegoro, 1985, *Gizi Dan Tumbuh Kembang*. Jakarta: Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia.

Sri Kardjati, Anna Alisyahbana, Kusin, J.A, 1985, *Aspek Kesehatan Dan Gizi Anak Balita*. Jakarta: Obor Indonesia.

Biodata Penulis.

Nama : Dr. Hj. Rachma Hasibuan, dra, M.Kes
Pekerjaan : Dosen PGPAUD FIP – Unesa
Dosen PPS (Pascasarjana S2 PAUD Unesa)
Pangkat/Gol/jab : IV c/Pembina Utama Muda/Lektor Kepala
Alamat Kantor : - Kampus Teratai No. 4 Surabaya,
- Kampus Lidah Wetan Surabaya,
031 – 7532160
Alamat Rumah : - Babatan Pilang XI/ C1-29 Surabaya
HP. 081 839 5817, Fax : 031-57861081
Email : rachmahasibuan@yahoo.com

Riwayat Pendidikan :
1. Sarjana Muda FIP- IKIP 1982
2. S1 Pendidikan Sosial 1985
3. S2 FKM Unair 1998, Keseh Ibu dan Anak (Konsentrasi Anak Prasekolah)
4. S3 Ilmu Kedokteran Unair 2004 (Konsentrasi Kesht Anak Prasekolah)

Riwayat Pekerjaan :
1. Guru KPG Negeri / SPG Negeri Bondowoso , Jur :TK 1982 – 1985
2 Guru SPG Negeri I Surabaya, Jur : TK/SD 1986 - 1990
3. Guru TK / Kepala TK 1982 – 1996
4. Dosen PGSD FIP Unesa 1990 – 1995
5. Dosen PGTK FIP Unesa 1995 – 2007
6. Ketua Prodi PG-PAUD FIP Unesa 2008 - Februari 2012
7. Dosen PG-PAUD FIP Unesa 2008 – Sampai Sekarang
8. Dosen di beberapa Perguruan Tinggi & Dosen S2 PAUD
9. Pemilik / Penyelenggara "*Lembaga Baiturrachma*"
   - PAUD "*Kharisma*" (TPA, KB, TK dan TPQ) di Taman Sidoarjo
   - Day Care "*Rumah Bunda*" (di Babatan Pilang Surabaya)
10. Tim Ahli PAUDNI Pusat (BPSDMPK-PMP) 2011 - sampai sekarang.
    (Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidik, Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidik)
    1. Sekjen Asosiasi PG-PAUD (APG Indonesia) 2010 – sampai sekarang

PERAN PEMBELAJARAN REGULASI DIRI DALAM MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

Fika Septiana Sari
Program Studi Pendidikan Dasar Konsentrasi PAUD, Universitas Negeri Surabaya
fika_septianasari@yahoo.co.id

Abstrak

Sering dijumpai pemasalahan-permasalahan yang dapat menghambat anak untuk mencapai tujuan atau cita-cita. Salah satu permasalahan tersebut adalah karena rendahnya motivasi belajar anak. Motivasi dapat mempengaruhi seseorang dalam melakukan suatu kegiatan tertentu. Kegiatan akan bermakna dan berhasil jika seorang anak terdorong untuk belajar. Salah satu alternative untuk menumbuhkan motivasi belajar yaitu dengan pendekatan pembelajaran regualasi diri. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mengkaji peranan pembelajaran regulasi diri dalam menumbuhkan motivasi belajar terutama untuk anak usia 5-6 tahun. Metode penulisan artikel ini adalah melalui studi literatur dengan mencari beberapa sumber pustaka yang relevan dengan tujuan penulisan artikel. Dari beberapa literatur tersebut kemudian dilakukan sintesis untuk melihat hubungan keterkaitan antara motivasi belajar dengan pembelajaran regulasi diri. Adapun hasil bahasan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan regulasi diri merupakan teknik belajar yang menekankan kemandirian dan tanggung jawab anak untuk mengatur sendiri proses belajarnya yang meliputi analisis tugas, perencanaan, menetapkan strategi, dan refleksi. Melalui regulasi diri, maka dorongan yang terdapat dalam diri anak baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik akan semakin kuat sehingga dapat membantu dalam mewujudkan ketercapaian tujuan pada kegiatan belajar. Pembelajaran regulasi diri juga dapat mentranformasi kemampuan mental anak usia 5-6 untuk dapat belajar secara mandiri.
Kata Kunci: *Pembelajaran regulasi diri, motivasi belajar.*

Abstract

Problems could hamper the child to achieve the goals or ideals. One of these problems was due to low motivation to learn children. Motivation could affect a person to perform a certain activity. Activities would be meaningful and successful if a child was motivated to learn. One alternative to foster motivation to learn was by self-regulated learning. The purpose of writing this article was to examine the role of self-regulation learning in the motivation to learn, especially for children aged 5-6 years. The method of writing this article was through the study of literature by searching several sources of literature relevant to the purpose of writing the article. From several literature were synthesized to see the relationship between learning motivation and self-regulation learning. The results of these discussions show that self-regulation learning with a learning technique that emphasized self-reliance and responsibility of children to regulate their own learning process that include analysis of tasks, planning, setting strategy, and reflection. Through self-regulation, the encouragement contained in the child both intrinsic and extrinsic motivation would be stronger so that it could assist in realizing the goal achievement in learning activities. Learning self-regulation could also transform the mental abilities of children aged 5-6 to be able to learn independently.
Keywords: *Self-Regulation Learning, Learning Motivation*

PENDAHULUAN

Dalam mendidik, sering dijumpai pemasalahan-permasalahan yang dapat menghambat anak untuk mencapai suatu tujuan atau cita-cita. Salah satu permasalahan tersebut adalah karena rendahnya motivasi belajar. Motivasi dapat mempengaruhi seseorang dalam melakukan suatu kegiatan tertentu. Menurut Darmawan motivasi diartikan sebagai suatu kondisi yang mendorong atau menjadikan sebab seseorang melakukan suatu perbuatan/kegiatan, yang berlangsung secara sadar (Darmawan, 2008: 1). Sedangkan menurut Hamzah (2008: 3) motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Dari beberapa pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa motivasi didasari oleh pemenuhan kebutuhan, artinya seseorang akan terpacu melakukan suatu usaha dalam bentuk perilaku tertentu untuk memenuhi apa yang dibutuhkannya.

Pada kegiatan belajar, motivasi mempunyai peranan penting. Kegiatan akan bermakna dan berhasil jika individu itu terdorong untuk belajar. Menurut Hamzah (2008: 23) anak yang memiliki motivasi belajar dapat ditandai oleh ciri-ciri sebagai berikut: 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4) adanya penghargaan dalam belajar; 5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; dan 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang anak dapat belajar dengan baik. Keinginan ataupun usaha yang tumbuh dari dalam diri anak merupakan tenaga yang mampu mendorong dan menggerakkan aktivitas untuk belajar yang lebih berdaya guna dan berhasil guna. Hal ini sesuai dengan pendapat Sadirman yang menyatakan bahwa motivasi dalam belajar menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Dalam menumbuhkan motivasi belajar, perlu dilakukan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat menstranformasikan kemampuan-kemampuan mental serta membebaskan anak usia 5-6 tahun dari kebutuhan mereka akan guru, sehingga mereka dapat terus belajar secara mandiri sepanjang hidupnya. Oleh karena itu dalam hal ini penulis akan mengkaji peran pembelajaran regulasi diri sebagai alternatif untuk menumbuhkan motivasi belajar anak usia 5-6 tahun.

KAJIAN PUSTAKA

Motivasi Belajar

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterprestasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan.dorongan,atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu (Hamzah, 2008: 3). Menurut Sartain (dalam Ismunandar, 2009: 17) dalam bukunya Psychology Understanding Of Human Behavior, motif adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku atau perbuatan ke suatu tujuan atau perangsang. Sedangkan motivasi menurut Chung dan Meggison motivasi merupakan prilaku yang ditujukan kepada sasaran, motivasi berkaitan dengan tingkat usaha yang dilakukan oleh seseorang dalam mengejar suatu tujuan. Sedangkan menurut Slavin motivasi adalah suatu proses internal yang dapat mengaktifkan, memandu, dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu (Nur dkk, 2008: 72).

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada anak yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat di klasifikasikan sebagai berikut: 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4) adanya penghargaan dalam belajar; dan 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

Ada beberapa ciri-ciri motivasi yang ada pada diri setiap orang yaitu: 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai); 2) ulet menghadapi kesulitan(tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya); 3) menunjukan minat terhadap bermacam-macam masalah; 4) lebih senang bekerja mandiri; 5) tidak cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang); 6) dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu); 7) tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu; 8) senang mencari dan memecahkan maslah soal-soal. Apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti di atas, maka orang itu selalu memiliki motivasi yang cukup kuat. Ciri-ciri motivasi seperti itu akan sangat penting dalam kegiatan belajar-mengajar. Hal-hal itu semua harus dipahami benar oleh guru dan orang tua, agar dalam berinteraksi dengan anak usia 5-6 tahun dapat memberikan motivasi yang tepat dan optimal (Sardiman, 2006: 83).

Adanya lingkungan belajar yang kondusif, memungkinkan seorang anak usia 5-6 tahun dapat belajar dengan baik. Fungsi dari motivasi adalah: 1) mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan

energi, motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan; 2) menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai; dan 3) menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut (Hamzah, 2008: 23).

Tujuan dari motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu. Rendahnya motivasi belajar juga menyebabkan kurangnya semangat dan kegigihan belajar (Ismunandar, 2009: 15). Menurut Woolfolk (2009: 193) indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1) Instrinsik, adalah kecenderungan alamiah untuk mencari dan menaklukan tantangan selama kita berusaha mengejar interes pribadi dan menerapkan kapabilitas motivasi untuk melakukan sesuatu ketika kita tidak harus melakukan.;
2) Ekstrinsik, motivasi yang didasarkan pada faktor-faktor yang berhubungan dengan kegiatan itu sendiri; kita tidak benar-benar tertarik dengan kegiatan itu demi kegiatan itu sendiri; kita hanya peduli dengan apa yang bisa kita dapatkan darinya.

***Self Regulated Learning* (Pembelajaran Regulasi Diri)**

Barry Zimmerman (dalam Woolfolk, 2009: 130) mendefinisikan regulasi diri sebagai proses yang digunakan untuk mengaktifkan dan mempertahankan pikiran, perilaku, dan emosi untuk mencapai tujuan. Bila tujuan itu melibatkan belajar, maka perlu belajar tentang pembelajaran regulasi diri. Menurut Bandura (dalam Woolfolk, 2009: 130) anak yang melakukan regulasi diri adalah yang memiliki pengetahuan tentang strategi belajar efektif dan bagaiman serta kapan menggunakan pengetahuan itu. Anak akan mengetahui bagaimana memecahkan masalah kompleks menjadi langkah-langkah lebih sederhana atau mengujicobakan solusi alternatif, memperoleh pemahaman mendalam melalui kegiatan pengamatan lingkungan sekitar. Anak yang melaksanakan pembelajaran regulasi diri akan termotivasi oleh belajar, tidak hanya karena nilai atau motivator eksternal yang lain, dan mereka mampu tetap menekuni tugas berjangka panjang sampai tugas itu terselesaikan (Nur, 2008b: 12).

Strategi dalam pembelajaran regulasi diri mengarah pada tindakan dan proses yang diarahkan pada perolehan informasi atau keterampilan yang melibatkan pengorganisasian *(agency)*, tujuan *(purpose)* dan persepsi instrumental individu. *Agency* adalah kemampuan individu untuk memulai dan mengarahkan suatu tindakan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Purpose adalah tujuan yang diharapkan untuk tercapai dari pelaksanaan setiap tindakan yang dapat membantu meraih tujuan. Adapun tujuan pembelajaran regulasi diri menurut Zimmerman (Nur, 2008b: 130) adalah: 1) menstranformasikan kemampuan mental menjadi keterampilan dan strategi akademik; dan 2) membebaskan anak dari kebutuhan mereka akan guru, sehingga mereka dapat terus belajar secara mandiri sepanjang hidupnya.

Cara anak mengarahkan proses belajarnya dapat dilihat dari penggunaan strategi-strategi pembelajaran regulasi diri dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan kepadanya. Strategi pembelajaran regulasi diri dapat pula didefinisikan sebagai strategi-strategi spesifik yang digunakan oleh anak dalam menyelesaikn tugas, untuk melatih pengendalian terhadap proses pembelajaran. Strategi pembelajaran regulasi diri dianggap penting karena dengan melakukan strategi ini, individu dapat belajar dan meningkatkan performa serta keterampilannya (Hessy, 2012: 65-66).

Anak usia 5-6 tahun dapat diajari menggunakan strategi pembelajaran regulasi diri, dan mereka dapat dingatkan melakukan hal itu dalam berbagai konteks sehingga belajar melalui pembelajaran regulasi diri menjadi suatu kebiasaan. Pada strategi ini memungkinkan anak mengelola tujuan belajar mereka sendiri, dan memungkinkan membentuk strategi umum dalam menentukan dan mencapai tujuan-tujuan pribadi dan standar pribadi (Slavin, 2008: 207. Dorongan pada pembelajaran regulasi diri adalah suatu sarana mengajari anak untuk memikirkan pemikiran mereka sendiri. Strategi pembelajaran regulasi diri tidak hanya meningkatkan kinerja dalam tugas yang akan diajarkan kepada, tetapi juga telah digeneralisasikan ketugas-tugas lain (Slavin, 2008: 208). Suatu kajian oleh Robinson dan Katayana (dalam Slavin, 2008: 208) menemukan bahwa strategi pengubahan perilaku kognitif melalui pembelajaran regulasi diri mempunyai dampak yang sangat besar, khususnya untuk mengurangi perilaku hiperaktif, impulsif dan agresif.

Fungsi pembelajaran regulasi diri adalah untuk menginteraksikan banyak hal yang sudah diketahui tentang belajar efektif dan motivasi. pembelajaran regulasi diri di peruntutkan bagi anak yang berkebutuhan akan guru, sehingga mereka dapat terus belajar secara mandiri sepanjang hidupnya (Slavin, 2008: 130). Anak yang belajar menggunakan pembelajaran regulasi diri harus memiliki kombinasi antara pengetahuan, motivasi untuk belajar, dan volition (kemauan) yang menyediakan keterampilan dan kemauan untuk belajar secara mandiri dan efektif. Pengetahuan mencakup pengetahuan tentang subjek, tugas, strategi pembelajaran, dan konteks-konteks untuk aplikasi.

Menurut Hilgard belajar merupakan bentuk perubahan perilaku maupun potensi individu sebagai hasil dari pengalaman (dalam Winataputra, 2007: 1.8). Tujuan belajar yaitu orientasi motivasi dari anak yang menempatkan

penekanan utama pada pencapaian pengetahuan dan perbaikan diri (Nur, 2008: 29). Berdasarkan pengertian dan tujuan belajar tersebut dapat diketahui bahwa faktor utama yang mendukung belajar adalah pengalaman. Pengalaman merupakan bentuk proses belajar yang akan mempengaruhi kualitas anak dalam merubah perilaku.

Proses belajar dan bermain harus melibatkan penggunaan strategi-strategi khusus untuk mencapai tujuan akademisnya. Model dalam pembelajaran regulasi diri mengarah pada tindakan dan proses pada perolehan informasi atau keterampilan yang melibatkan pengorganisasian, tujuan dan persepsi instrumental individu (Hessy, 2012: 65). Melalui pembelajaran regulasi diri anak akan dapat memilih keterampilan-keterampilan yang digunakan untuk belajar dan mengelola faktor-faktor yang mempengaruhi belajar (Woolfolk, 2009: 142). Model pembelajaran regulasi diri didasarkan bahwa anak usia 5-6 tahun merupakan agency. *Agency* merupakan kapasitas untuk mengorganisasikan berbagai keterampilan belajar, motivasi, dan emosi.

Dalam kegiatan pembelajaran regulasi diri, anak usia 5-6 tahun sebagai *agency* akan terlibat dalam tahapan-tahapannya. Terdapat beberapa tahapan model pembelajaran regulasi diri yang dikemukakan oleh para ahli. Winne dan Hadwin mendeskripsikan sebuah model pembelajaran regulasi diri 4-fase: menganalisis tugas, menetapkan tujuan dan menyusun rencana, menerapkan taktik untuk menyelesaikan tugas, dan meregulasi pembelajaran. Zimmerman (dalam Woolfolk, 2009: 132) menyebutkan 3-fase yang serupa yaitu: *forethought* (yang mencakup menetapkan tujuan, membuat rencana, efikasi-diri, dan motivasi); *performance* (yang melibatkan pengendalian-diri dan pemantauan-diri); dan *reflection* (yang mencakup evaluasi-diri dan adatasi, yang membawa ke fase *forethought*/perencanaan lagi). Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran regulasi diri memiliki kegiatan utama yang meliputi; 1) analisis tugas 2) perencanaan; 3) menetapkan strategi; dan 4) refleksi. Tahapan tersebut merupakan tahapan yang akan dilakukan oleh anak agar dapat menerapkan pembelajaran regulasi diri dalam kegiatan belajar. Keempat tahapan tersebut merupakan siklus yang dapat dilihat pada Gambar 1 berikut:

Gambar 1. Tahapan Siklus Pembelajaran Regulasi Diri

a) Analisis Tugas

Pada tahap ini anak usia 5-6 tahun dituntut untuk dapat menganalisis tugas belajar yang telah diberikan. Dalam menganalisis tugas anak usia 5-6 tahun perlu untuk memeriksa informasi yang dianggap relevan untuk mengkonstruksikan indra tentang bentuk tugas, sumber belajar yang dimiliki, dan perasaan tentang tugas yang akan dikerjakan. Seperti saat mencocokan suatu benda

b) Perencanaan

Dalam kegiatan perencanaan anak perlu untuk mengetahui kondisi-kondisi yang mempengaruhi hasil kegiatan, sehingga dapat memberikan informasi dalam menetapkan tujuan belajar. Setelah menetapkan tujuan belajar anak dikondisikan untuk mencapai tujuan tersebut.

c) Penetapan Strategi

Anak pada tahap ini diminta untuk menetapkan dan menerapkan taktik-strategi untuk menyelesaikan tugas. Anak yang melakukan pembelajaran regulasi diri pada tahap ini perlu untuk menentukan apa yang akan dilakukan berdasarkan perencanaan yang akan dibuat. Hal ini merupakan bentuk monitoring metakognitif.

d) Refleksi

Pada tahap akhir ini, anak melakukan kegiatan evaluasi-diri dan penyesuaian. Dalam tahapan ini anak diarahkan pada pengambilan keputusan tentang perubahan yang perlu dilakukan pada ketiga tahap sebelumnya.

Tahapan-tahapan pembelajaran regulasi diri merupakan tahapan yang berbentuk siklus, artinya dapat dilakukan berulang-ulang. Keempat tahapan tersebut merupakan tahapan yang dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun agar dapat menerapkan pembelajaran regulasi diri dalam kegiatan belajar.

Dalam memberikan arahan kepada anak untuk menerapkan pembelajaran regulasi diri, guru dapat melakukan langkah-langkah berikut: 1) menekankan pengetahuan bahwa tindakan dan suara mempunyai makna, hal ini dilakukan

untuk mengembangkan kemandirian dan pemikiran independen anak dalam belajar, 2) melibatkan praktik, hal ini untuk mengembangkan struktur internal dan kemandirian; dan 3) melibatkan anak untuk berpikir dan memecahkan masalah tanpa bantuan orang lain (Slavin, 2008: 60).

Disamping memberikan arahan kepada anak, guru juga perlu untuk mempersiapkan segala sesuatu untuk mendukung pembelajaran regulasi diri. Menurut Woolfolk (2009: 137) pedoman untuk mendukung pembelajaran regulasi diri dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Pedoman pembelajaran regulasi diri (bagi Guru)

Peran Guru	Aktivitas Guru
Menekankan pentingnya memberikan dorongan	• *Mengajari anak untuk saling memberikan dorongan.* • *Memberitahu orangtua tentang bidang-bidang yang paling menantang bagi anaknya dan bidang yang paling membutuhkan dorongan.*
Memberikan model regulasi-diri	• *Menargetkan langkah-langkah kecil untuk meningkatkan suatu keterampilan akademik. Sesuaikan tujuannya dengan tingkat prestasi anak saat ini.* • *Mendiskusikan dengan anak tentang cara menetapkan tujuan dan memantau kemajuannya.* • *Meminta orangtua untuk menunjukkan kepada anaknya cara menetapkan tujuan untuk harian dan mingguan, menulis, dan membuat buku perjanjian.*
Membuat keluarga sebagai sumber ide strategi yang baik	• *Membuat materi pendek dan sederhana yang mendeskripsikan "strategi bulan ini" yang dapat dipraktikkan anak di rumah* • *Memberikan dorongan kepada keluarga untuk membantu anak-anaknya dalam memfokuskan pada proses-proses problem solving dan bukan tiba-tiba melihat kunci jawabannya.*
Menyediakan pedoman evaluasi diri	• *Mengembangkan rubrik-rubrik untuk evaluasi-diri bersama bersama orang tua. Berikan model cara menggunakannya.* • *Menyediakan lembaran yang di tujukan kepada orang tua, lalu secara bertahap para orang tua mengembangkan catatannya sendiri.* • *Memberi dorongan kepada anak untuk memberikan model evaluasi-diri pada saat mereka memfokuskan pada bidang yang ingin mereka tingkatkan.*

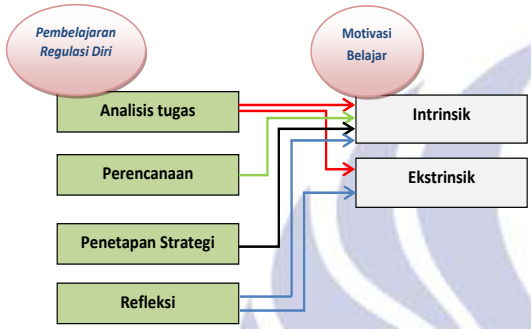
Guru dan orang tua memiliki peran penting dalam mendukung proses pelaksanaan pembelajaran regulasi diri, hal ini karena proses dapat mempengaruhi keberhasilan belajar anak secara langsung. Menurut Slavin guru dalam mendukung pelaksanaan memiliki peran: 1) melibatkan dalam tugas-tugas yang bermakna dan kompleks yang membutuhkan waktu lama; memberi kontrol antara proses dan produk belajarnya yang dalam hal ini mereka perlu membuat pilihan-pilihan; 2) melibatkan anak dalam menetapkan kriteria untuk mengevaluasi proses dan produk belajarnya, lalu memberi mereka kesempatan untuk menilai kemajuan dengan menggunakan standar tersebut; dan 3) memberi dorongan kepada anak untuk bekerja secara kolaboratif dengan dan mencari umpan balik dari sesama teman (Woolfolk, 2009: 142).

Universitas Negeri Surabaya

PEMBAHASAN

Pembelajaran regulasi diri merupakan teknik belajar yang menekankan kemandirian dan tanggung jawab anak untuk mengatur sendiri proses belajarnya. Secara umum pembelajaran regulasi diri dilakukan untuk menetapkan tujuan dan taktik pembelajaran dan bagaimana setiap individu mempersepsikan diri dan tugas yang mempengaruhi tugas dan menghasilkan kualitas tugas yang baik. Kemandirian peserta didik dalam belajar berkaitan dengan bagaimana individu memiliki pengetahuan dan kesadaran tentang kemampuan diri dalam melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu. Melalui kemandirian diri dalam belajar maka dorongan yang terdapat dalam diri anak usia 5-6 tahun baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik akan semakin kuat sehingga akan memberikan arah pada kegiatan belajar.

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan, pembelajaran regulasi diri memiliki peran dalam menumbuhkan motivasi belajar. Hal ini dapat dilihat keterkaitan antara komponen pembelajaran regulasi diri dengan motivasi belajar sebagai berikut:



Gambar 2. Hubungan antara pembelajaran regulasi diri dan Motivasi Belajar

Pada Gambar 2 di atas menjelaskan bahwa dalam diri yang mendapatkan bimbingan konseling dari guru kepada anak bersama orang tuanya dengan model pembelajaran regulasi diri akan terbentuk motivasi belajar. Pembelajaran regulasi diri pada aspek analisis tugas berhubungan dengan kemampuan untuk memeriksa informasi untuk membangun pengertian tentang suatu tugas. Anak yang baik dalam membuat analisis yaitu anak yang dapat mengkaitkan apa yang dipahami kedalam apa yang diinginkan. Untuk mengkaitkan pemahaman dan keinginan maka anak perlu melakukan pengamatan. Kegiatan pengamatan dapat membantu anak mengembangkan motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

Pada aspek perencanaan yang meliputi aktivitas menetapkan tujuan dan menyusun rencana mampu untuk mempengaruhi motivasi belajar intrinsik, hal ini dikarenakan dalam kegiatan perencanaan anak mendapatkan stimulus agar memiliki kemauan untuk melakukan sesuatu sehingga akan timbul dorongan dalam diri anak itu sendiri untuk belajar.

Pada aspek penetapan strategi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak bersama orang tuanya untuk memantau seberapa baik rencana yang telah dibuat. Dalam menetapkan strategi ini orang tua perlu untuk mengetahui informasi awal tentang sesuatu tentang apa yang diinginkan anaknya. Pencarian informasi ini dapat dilakukan sesuai dengan kegiatan yang biasa dilakukan anak usia 5-6 tahun. Melalui pencarian informasi ini anak bersama orang tuanya diharapkan akan menemukan hal yang menarik dan bermanfaat. Hal-hal yang menarik dan bermanfaat ini akan menumbuhkan motivasi intrinsik dalam diri anak.

Refleksi merupakan kegiatan yang mencakup evaluasi-diri dan penyesuaian. Dalam tahapan ini anak diarahkan pada pengambilan keputusan tentang perubahan yang perlu dilakukan pada ketiga tahap sebelumnya. Motivasi yang ditumbuhkan dari kegiatan ini adalah intrinsik dan ekstrinsik. Pada saat melakukan evaluasi diri anak bersama orang tuanya akan melakukan tinjauan kembali kegaiatan yang telah dilakukan, apakah terdapat kendala dan kelemahan dalam pencapaian tujuan. Pada kegiatan evaluasi anak dilatih untuk bertanggung jawab terhadap kegiatannya, sehingga secara tidak langsung akan menumbuhkan motivasi intrinsik. Apabila dalam proses evaluasi ditemukan permasalahan yang tidak diketahui anak bersama orang tuanya dapat melakukan penyesuaian dengan faktor luar untuk mencari solusi dalam menyelesaian masalahnya. Diharapkan melalui penyesuaian anak dapat melakukan kegiatan belajar dengan baik kedepannya. Keterampilan menyesuaikan diri dengan faktor luar ini akan dapat mengembangkan motivasi ekstrinsik**.**

PENUTUP

Berdasarkan pembahasan dapat diambil suatu kesimpulan, bahwa pembelajaran dengan regulasi diri merupakan teknik belajar yang menekankan kemandirian dan tanggung jawab peserta didik untuk mengatur sendiri proses belajarnya yang meliputi analisis tugas, perencanaan, menetapkan strategi, dan refleksi. Melalui regulasi diri, maka dorongan yang terdapat dalam diri anak usia 5-6 tahun baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik akan semakin kuat sehingga dapat membantu dalam mewujudkan ketercapaian tujuan pada kegiatan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Asmawati, L. 2008. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini.* Jakarta: Universitas Terbuka

Darmawan, D. 2008. *Teori Motivasi.* Surabaya: Metromedia Education.

Hamalik, O. 2009. *Psikologi Belajar Mengajar*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo.

Hamzah, B.U. 2008. *Teori Motivasi & pengukuranya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Ismunandar, A. 2009. *Peran Guru BK Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar siswa. Skripsi, tidak dipublikasikan.* Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

Nur, M. 2008. *Pemotivasian siswa Untuk Belajar.* Surabaya: PSMS Unesa.

--------. 2008b. *Pengajaran Berpusat Kepada Siswa dan Pendekatan Kontruktivis dalam Pengajaran Edisi 5.* Surabaya: PSMS Unesa.

Prasetyo, I dan Trisnamansyah, S. 2011. Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Warga Belajar Program Pendidikan Kecakapan Hidup. *Jurnal Ilmiah Visi. Vol. 6 No. 1 hlm 30-41*

Sadirman. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta; PT Raja Grafindo Persada.

Solehudin. 1997. *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah.* Bandung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Slavin, R.E. 2008. *Educational Psycology: Theory and Practice (Terjemahan).* Jakarta: PT Indeks.

Wena, M. 2009. *Strategi Pmebelajaran inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara

Woolfolk, A. 2009. *Educational Psychology (terjemahan).* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

PENGENALAN KONSEP UANG UNTUK ANAK TAMAN KANAK-KANAK MELALUI PEMBELAJARAN SENTRA

Gesa Kharisma Putri
Program Studi Pendidikan Dasar, Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini, Program Pascasarjana,
Universitas Negeri Surabaya (gesakharismagkp@gmail.com)

Abstrak

Pengenalan konsep uang pada anak usia dini merupakan salah satu bentuk pengembangan kemampuan kognitif. Untuk mengenal konsep uang, anak perlu mengetahui jenis uang, bentuk uang, nilai mata uang, dan fungsi uang. Pembelajaran yang sesuai dengan anak usia dini adalah pembelajaran yang menyenangkan, dan berpusat pada anak di mana pembelajaran tersebut berfokus pada kebutuhan anak yaitu pembelajaran sentra. Pembelajaran sentra memberi kesempatan anak untuk bebas bereksplorasi melalui kegiatan bermain. Pengenalan konsep uang dapat dilakukan melalui pembelajaran sentra bermain peran. Dengan bermain peran jual beli, anak dapat mengenal jenis, bentuk, dan nilai mata uang, serta menggunakan uang sebagai alat tukar.
Kata Kunci: uang, pembelajaran sentra, TK

Abstract

The introduction of the concept of money in early childhood is one of the development of cognitive abilities . To recognize the concept of money , children need to know the kind of money , cash , currency values , and the functions of money . Learning in accordance with the early childhood is a fun learning , and where the child-centered learning focuses on the needs of children are learning centers . Learning centers provide opportunities for children to freely explore through play activities . The introduction of the concept of money can be made through learning centers play a role . By playing the role of buying and selling , the child can recognize the type , form , and the value of the currency , as well as the use of money as a medium of exchange .
Keywords: money , learning center , kindergarten

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Kognitif adalah salah satu aspek yang penting diperhatikan dalam memberikan rangsangan pendidikan. Kognitif berhubungan dengan proses berpikir manusia. Menurut Susanto (2012: 48) kemampuan kognitif merupakan kemampuan seseorang dalam berpikir untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Essa (2011: 340) menyatakan bahwa konsep kognitif berhubungan dengan klasifikasi, seriasi, angka, waktu, dan ruang. Hal tersebut adalah bagian integral dari perkembangan pengetahuan matematika. Dalam hal ini, konten matematika yang digunakan bukanlah matematika yang bersifat abstrak, namun matematika yang bersifat konkret. Sebelum anak usia dini memahami matematika secara abstrak dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, penting bagi guru untuk mengenalkan konsep melalui pengalaman pembelajaran konkret.

Cutler, Gilkerson, Parrot, dan Bowne (dalam Essa, 2011: 342) merangkum bahwa *The National Council of Teachers of Mathematics (NTCM)* menyarankan untuk mengikuti standar matematika untuk anak usia dini: angka dan operasi, aljabar, geometri, pengukuran, pemecahan masalah, analisis data dan peluang. Untuk mengenalkan bagian-bagian dari matematika tersebut dapat melalui berbagai aktivitas yang menarik dan dekat dengan kehidupan anak sehari-hari. Sebagai contoh, untuk mengenalkan angka bisa melalui angka-angka yang tertera pada uang. Dari sebuah uang tidak hanya angka saja yang dapat digali, namun bentuk uang (geometri), ukuran uang (pengukuran), dan bagaimana menggunakan uang (pemecahan masalah) dapat digali sebagai pengetahuan matematika untuk anak.

Baroody (dalam Jackman, 2010: 149) menyatakan bahwa "*The best way to teach children is in a purposeful manner-in a context that has a purpose to the child*". Mengenalkan matematika untuk anak usia dini melalui aktivitas yang terarah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini aktivitas yang terarah yaitu aktivitas yang bermakna dan memiliki keterkaitan dengan tema sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini sangat berbeda dengan pembelajaran hafalan, aturan-aturan kaku, buku kerja, dan kartu flash.

Seiring dengan kematangan kemampuan kognitif anak, pengenalan dan pemahaman konsep bilangan diarahkan pada kehidupan anak sehari-hari, yaitu dalam penggunaan uang. Sebelum anak dapat menggunakan uang dengan benar, anak perlu mengenal konsep uang. Selain mengenalkan lambang bilangan pada setiap pecahan mata uang, konsep uang yang dipublikasikan oleh *Australian Securities and Investments Commission* dalam Panduan Sederhana *Money Smart* adalah mengetahui jenis dan bentuk uang, mengetahui pentingnya uang untuk membeli barang-barang, mengetahui cara mendapatkan uang, dan membedakan antara kebutuhan dan keinginan (*http://moneysmart.com* diakses 19 November 2014, 14.56).

Bahasan mengenai uang identik dengan bahasan yang diperuntukkan dengan orang-orang yang telah cukup umur, misalnya pada jenjang pendidikan tingkat tinggi atau pada usia dewasa yang telah bekerja. Untuk meminimalisir miskonsepsi tentang uang yang berakibat buruknya pengelolaan uang di masa mendatang, mengenalkan konsep uang pada anak sejak dini dinilai perlu. Karena tidak ada pelajaran tentang mengelola uang, maka secara alami anak harus belajar tentang uang dari orang tua.

Menurut Danes (2014: 1) dalam publikasinya tentang *Children and Money: Teaching Children Money Habits for Life*, beberapa orang tua tidak mengajarkan tentang uang karena mereka berpikir tidak seharusnya mereka membicarakan uang pada anak, tidak memiliki banyak waktu atau mereka tidak mempunyai cukup uang. Bagi orang tua yang demikian, mengenalkan uang pada anak-anak belum diperlukan karena mereka khawatir akan pengaruh buruk dari uang. Jika terlalu dini mengenalkan uang pada anak, mereka menganggap anak menjadi manja, boros, dan sering jajan dan pada akhirnya berdampak pada perilaku anak di masa mendatang.

Guru seharusnya memberikan kesempatan pada anak usia dini untuk mengenal konsep uang. Tidak menutup kemungkinan anak mendapat hadiah atau *reward* berupa uang dari orang tuanya dan diberi kepercayaan untuk mengelolanya. Sehingga pengenalan konsep pengenalan

konsep untuk anak usia dini dipandang sangat perlu. Tentu saja dalam mengenalkan konsep uang harus disesuaikan dengan usia dan dilakukan dengan cara yang sederhana dan menyenangkan serta penggunaan uang yang diperkenalkan dan diajarkan adalah hal-hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Mengenalkan konsep uang pada anak usia dini haruslah disesuaikan dengan tahap perkembangannya. Kehidupan anak usia dini disibukkan dengan kegiatan bermain. Seperti pendapat Mayesty (dalam Sujiono, 2013: 144) bahwa anak-anak bisa melakukan kegiatan bermain sepanjang hari karena bagi mereka bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya di manapun mereka memilki kesempatan.

Menurut Sujiono (2013: 138), kegiatan pembelajaran pada anak usia dini pada hakikatnya adalah pembelajaran secara konkret berupa sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya. Jadi, unsur utama dalam pengembangan program pembelajaran bagi anak usia dini adalah bermain. Albrecht dan Miller (dalam Sujiono, 2013: 139) menambahkan bahwa pembelajaran bagi anak usia dini seharusnya sarat dengan aktivitas bermain yang mengutamakan adanya kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi dan berkreativitas, sedangkan orang dewasa seharusnya lebih berperan sebagai fasilitator saat anak membutuhkan bantuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Pendekatan pembelajaran pada PAUD harus: (1) berorientasi pada kebutuhan anak untuk mendapatkan layanan pendidikan, kesehatan dan gizi yang dilaksanakan secara integratif dan holistik, (2) berorientasi pada perkembangan anak dengan cara memperkaya lingkungan bermainnya, (3) anak usia dini belajar melalui bermain karena dapat mengembangkan berbagai aspek kecerdasannya, (4) kegiatan pembelajaran dikemas secara aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, dan (5) pembelajaran terpadu di mana anak dapat mengeksplorasi pengetahuannya dalam berbagai bidang yang berhubungan dengan aspek-aspek tertentu di lingkungannya (Sujiono, 2013: 84-88).

Pembelajaran anak usia dini memiliki dua jenis model yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru dan berpusat pada anak. Pembelajaran yang berpusat pada guru diprakarsai oleh Povdov, Skinner, dan para tokoh behavioris lainnya. Sedangkan pembelajaran yang berpusat pada anak diprakarsai oleh Piaget, Erikson, dan Isaacs. Proses pembelajaran yang berpusat pada anak dan menerapkan prinsip bermain salah satunya adalah model pembelajaran sentra (Sujiono, 2013: 140).

Umumnya pembelajaran sentra ada enam jenis sentra, yaitu sentra ibadah, sentra balok, sentra persiapan, sentra bermain peran, sentra musik, dan sentra bahan alam (Yudhistira, 2012). Setiap sentra mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis bermain, yaitu: bermain sensori motor (membangun persepsi), bermain peran, dan bermain pembangunan (konstruktif) (Sujiono, 2010: 79).

Sentra bermain peran adalah pusat kegiatan yang berfokus pada kegiatan di mana anak melakukan kegiatan meniru perilaku. Perilaku ini dapat berupa perilaku manusia, hewan, tanaman dan kejadian (Asmawati, 2008: 10.3). Bermain peran adalah praktik anak dalam kegiatan kehidupan nyata yang memberikan kesempatan pada anak untuk membayangkan dirinya ke dalam masa depan dan menciptakan kembali kondisi masa lalu. Pembelajaran sentra bermain peran dengan subtema pekerjaan di pasar merupakan serangkaian kegiatan bermain anak yang di dalamnya terdapat berbagai macam alat main menyerupai benda-benda yang dijual di pasar, seperti timbangan, uang-uangan, buah-buahan, sayur-sayuran, daging, ikan, peralatan dapur, sembako, pakaian, makanan ringan, kantong plastik, pisau, dan sebagainya

Melalui kegiatan bermain jual beli, diharapkan anak-anak memperoleh wawasan tentang jenis dan bentuk uang; lambang bilangan pada setiap pecahan mata uang; mengetahui cara menggunakan dan menyimpan uang.

PERKEMBANGAN KOGNITIF

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan pikiran. Pikiran merupakan bagian dari proses berpikirnya otak yang digunakan untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian (Susanto, 2012: 52).

Bicara tentang anak usia dini, pikiran anak mulai berkembang sejak anak lahir. Setiap hari dalam kehidupannya anak mengalami perkembangan pikiran, seperti belajar mengenal orang, belajar mengenal sesuatu, belajar tentang kemampuan-kemampuan baru, memperoleh banyak ingatan, dan menambah banyak pengalaman. Secara terus menerus pikiran berkembang dan terus dilakukan stimulasi dengan baik, perkembangan pikiran anak akan optimal.

Piaget (dalam Slavin, 2008: 42) mengemukakan bahwa perkembangan sebagian besar bergantung pada manipulasi anak dan interaksi aktif dengan lingkungan. Kemampuan manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan dicirikan pada tahap-tahap kecerdasan atau kemampuan kognisi. Setiap tahap-tahap kecerdasan itu dicirikan oleh kemunculan kemampuan-kemampuan baru dan cara mengolah informasi.

Piaget (dalam Santrock, 2007: 156) membagi perkembangan kognitif menjadi empat tahap: sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal. Semua anak melewati tahap-tahap ini namun dengan kecepatan yang berbeda pada tiap anak. Anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional. Pencapaian utama pada tahap ini adalah adanya perkembangan kemampuan menggunakan simbol-simbol untuk melambangakan objek di dunia ini.

PENGERTIAN KEMAMPUAN KOGNITIF

Menurut Susanto (2012: 48) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Woolfolk (dalam Susanto, 2012: 57) mengemukakan bahwa kognitif merupakan satu atau beberapa kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan.

Vygotsky mengemukakan bahwa kemampuan kognitif untuk membantu memecahkan masalah, memudahkan dalam melakukan tindakan, memperluas kemampuan, dan melakukan sesuatu sesuai dengan kapasitas alaminya (Sujiono, 2013: 115).

Patmonodewo (2003: 27) menjelaskan bahwa kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan.

Artinya bahwa dengan memiliki kemampuan kognitif anak menggunakan alat berpikirnya untuk mengamati, menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa guna memecahkan masalah seefektif dan seefisien mungkin dalam mencapai tujuan. Semakin banyak stimulasi yang diperoleh anak saat berinteraksi dengan lingkungan, semakin cepat berkembang fungsi pikirnya.

KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN

Berikut ini identifikasi karakteristik perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun berdasarkan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli (Susanto, 2012: 58): a) Memahami konsep makna berlawanan; kosong/penuh atau ringan berat; b) Mampu memadankan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar; c) Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan; warna, bentuk, atau ukuran; d) Memahami konsep lambat/cepat, sedikit/banyak, tipis/tebal, sempit/luas; e) Menyentuh dan menghitung angka sebanyak empat sampai tujuh benda; f) Mampu menjelaskan fungsi-fungsi profesi yang ada di masyarakat; g) Mengenali dan menghitung angka sampai 20; dan g) Mengklasifikasi angka, tulisan, buah, dan sayur.

Karakteristik kemampuan dan minat anak usia 4-6 tahun pada bidang preseptual kognitif adalah:

a. Menunjukkan minat dalam rasa dan perbedaan aktivitas sensorimotor (warna, ukuran atau bentu, suara, rasa, bau, dll)
b. Menunjukkan peningkatan minat dalam angka-angka sederhana dan kuantitas kegiatan (seperti menghitung, mengukur, meneliti, kurang-lebih, dan besar kecil), kegiatan kebahasaan (menyebutkan nama-nama huruf/suara), menjiplak huruf dan pura-pura menulis, melakukan kegiatan-kegiatan dengan buku)
c. Melakukan kegiatan yang lebih bertujuan dan mampu merencanakan suatu kegiatan secara aktif
d. Menunjukkan peningkatan minat dalam menghasilkan rancangan, termasuk puzzle dan dalam mengkonstruksikan dunia permainan
e. Turut serta dalam pertunjukkan seni yang membutuhkan aksi panggung
f. Menunjukkan peningkatan kewaspadaan terhadap sesuatu yang nyata dalam berbagai macam bentuk, pakaian, bermain peran dan permainan konstruksi
g. Menunjukkan minat terhadap alam, pengetahuan, binatang, waktu, dan bagaimana benda bekerja

Karakteristik perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun akan berkembang seperti yang dikemukakan oleh para ahli apabila mendapakan stimulasi yang optimal dan disesuaikan dengan tahap perkembangan anak.

PEMBELAJARAN SENTRA

Sentra adalah wahana yang diikhtiarkan untuk memastikan tersedianya unsur-unsur yang dibutuhkan anak dalam aktivitas bermain (Yudhistira, 2012: 123).

Sentra dapat diartikan sebagai permainan dan kegiatan yang disusun sedemikian rupa untuk memberikan semangat pada kegiatan-kegiatan pembelajaran secara khusus, yaitu berhubungan dengan kehidupan keluarga, musik, seni, sains, balok bangunan, dan seni berbahasa (Gilley & Gilley dalam Asmawati, 2008: 8.3).

Depdiknas (2006: 5) mengartikan istilah sentra sebagai zona atau area bermain anak yang dilengkapi dengan seperangkat alat main yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak dalam 3 jenis main, yaitu (1) main sensori motor atau main fungsional, (2) main peran, dan (3) main pembangunan.

CIRI KHAS PEMBELAJARAN SENTRA

Menurut Sujiono (2013: 78-79), model pembelajaran sentra memiliki ciri khas, yaitu: a) *Learning by doing*, pembelajaran dilakukan secara langsung oleh anak, di mana kelima indera anak terlibat secara langsung, sehingga anak memperoleh pengetahuan dari interaksi anak dengan lingkungan secara langsung; b) *Learning by stimulating*, pembelajaran ini menitikberatkan pada stimulasi perkembangan anak secara bertahap, jadi pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan tahap perkembangan anak.; dan c) *Learning by modelling*, pembelajaran sentra juga menggunakan orang dewasa dan anak sebagai model yang saling mempengaruhi, misalnya seorang anak yang lebih maju perkembangannya dapat dijadikan model sebagai contoh bagi teman lainnya

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui model pembelajaran sentra anak dapat bermain sambil belajar menggunakan semua inderanya guna mengoptimalkan perkembangan kelima aspek perkembangan. Seperti yang dikutip Craig dan Borba (dalam Sujiono, 2013: 78) bahwa, "*I hear and I forget, I see and I remember, I do and I understand*".

PEMBELAJARAN SENTRA PERAN UNTUK MENGENALKAN KONSEP UANG

Jenis dan jumlah sentra kegiatan yang disediakan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi. Secara tradisional, sentra-sentra kegiatan yang biasanya disediakan di lembaga PAUD adalah sentra keaksaraan/persiapan, sentra bahan alam, sentra main peran, sentra sains, sentra pembangunan, dan sentra seni.

Dalam penelitian ini, menggunakan model pembelajaran sentra main peran dengan tema pekerjaan dan subtema pekerjaan di pasar. Sentra main peran dengan subtema pekerjaan di pasar dapat mendorong anak-anak untuk bermain drama, di mana mereka dapat mengembangkan keterampilan bahasa ketika berbicara dengan orang lain; meningkatkan keterampilan berkomunikasi; belajar tentang dunia mereka ketika mereka menciptakan kembali situasi kehidupan sebenarnya; dan mengembangkan keterampilan memecahkan masalah.

Pasar dikatakan sebagai pusat kegiatan transaksi masyarakat karena dalam pasar kita dapat membeli sayur-sayuran, buah-buahan, sembako, daging, ikan, ayam, makanan, perabot rumah tangga, dan sebagainya. Sentra pasar didesain untuk merespons minat anak terhadap area perbelanjaan yang luas.

Dalam model pembelajaran sentra main peran anak-anak melakukan kegiatan jual beli, di mana dalam *setting*-nya anak mengambil bagian dalam kegiatan tersebut untuk memerankan sebagai pedagang atau pembeli. Masing-masing peran menjalankan tugasnya masing-masing sesuai dengan ilustrasi yang diberikan oleh guru dan imajinasi mereka sendiri. Ada yang berjualan buah-buahan, sayur-sayuran, kue, daging, baju, perabot rumah tangga, dan lain. Sebagai pedagang, mereka tentunya harus menata barang dagangan mereka, menjaga kios mereka, menawarkan dagangan mereka, melayani pembeli, menghitung jumlah pembelian, menerima uang dari pembeli, memberikan kembalian, mengucapkan terima kasih, dan lain-lain. Sedangkan sebagai pembeli, mereka berhak untuk memilih-milih barang yang mereka butuhkan, menanyakan harga pada pedagang, melakukan tawar-menawar, membayar barang belanjaan, mengucapkan teriam kasih, dan lain-lain.

Dari kegiatan pedagang dan pembeli tersebut, mereka melakukan transaksi menggunakan uang sebagai alat pembayaran. Tanpa memiliki uang, mereka tidak bisa mendapatkan barang yang mereka butuhkan. Selain itu sebelum anak-anak dapat mengetahui fungsi uang dan tahu cara menggunakan uang, anak harus memahami konsep dasar uang, yaitu apa saja jenis uang yang digunakan (logam atau kertas), bagaimana bentuk uang (lingkaran atau persegi panjang), jumlah pecahan uang yang digunakan sehari-hari.

Melalui kegiatan jual beli ini anak-anak bermain, mengeksplorasi lingkungan, memerankan perannya sehingga anak-anak mendapatkan pengalamannya. Dengan pengalaman yang mereka miliki diharapkan mereka dapat menceritakannya kepada orang lain untuk berbagi.

KONSEP UANG UNTUK ANAK TK

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 157), konsep adalah rancangan, idea tau pengertian yang diabstrakkan dari peristiwa konkret. Sedangkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 406) mendefinisikan uang sebagai alat tukar atau standar pengukur nilai yang sah, dikeluarkan oleh pemerintah suatu negara berupa kertas, emas, perak atau logam lain yang dicetak dengan bentuk dan gambar tertentu. Uang digunakan untuk membayar barang dan jasa. Uang yang berlaku di Indonesia memiliki bentuk dan ukuran yang berbeda, ada yang berbahan logam dan kertas. Uang memiliki nilai yang berbeda pada setiap jenisnya. Setiap negara memiliki mata uang yang berbeda. Mata uang di Indonesia disebut rupiah. Dibedakan menjadi uang logam dan uang kertas. Uang logam terdiri dari pecahan Rp 100,-, Rp 200,-, Rp 500,-, dan Rp 1.000,-. Sedangkan uang kertas terdiri dari pecahan Rp 1.000,-, Rp 2.000,-, Rp 5.000,-, Rp 10.000,-, Rp 20.000,-, Rp 50.000,-, dan Rp 100.000,-.

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi kebutuhan perkembangan di segala aspek perkembangannya agar anak usia dini memiliki kesiapan dalam menyongsong

kehidupan di masa depan. Salah satu pemenuhan kebutuhan perkembangan adalah mengenalkan anak pada konsep uang. Mengenalkan konsep uang sejak dini bukan berarti mengajarkan anak pada sifat manja dan hidup konsumtif, melainkan pada jangka pendek memberikan anak pengalaman bermain sambil belajar yaitu mengenalkan angka, bentuk dan jenis uang sedangkan pada jangka panjang menanamkan pada anak untuk menghargai uang, mengelola uang, dan hidup hemat (membeli barang-barang sesuai dengan kebutuhan).

Australian Securities and Investments Commission dalam Panduan Sederhana *Money Smart* mempublikasikan rambu-rambu dalam mengenalkan konsep uang pada anak usia pra sekolah, diantaranya sebagai berikut (http://*moneysmart.com* diakses pada 19 November 2014, 14.56):

1. *You need money to buy things*
2. *Money includes notes and coins that have different values*
3. *You earn money by going to work*
4. *There is a difference between things you need and things you want*

Jadi, dalam mengenalkan konsep uang pada anak usia dini perlu memperhatikan rambu-rambu, diantaranya: 1) uang diperlukan untuk membeli barang-barang, 2) uang terdiri dari uang kertas dan logam dan masing-masing memiliki nilai yang berbeda, 3) untuk mendapatkan uang, oarang harus bekerja, dan 4) perbedaan antara barang yang dibutuhkan dan diinginkan.

PENUTUP

Pengenalan konsep uang untuk anak Taman Kanak-kanak melalui pembelajaran sentra karena pembelajaran tersebut menggunakan pembelajaran berpusat pada anak, di mana berdasarkan pada kebutuhan anak yaitu kegiatan bermain. Melalui bermain peran jual beli di sentra bermain peran, anak dapat memerankan sebagai penjual dan pembeli yang menggunakan uang sebagai alat tukar. Sebelum anak menggunakan uang sebagai alat tukar, anak perlu mengenal konsep uang yaitu mengenal jenisnya, bentuknya, dan nilai mata uang.

DAFTAR PUSTAKA

Alwi, Hasan. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Jakarta: Balai Pustaka.

Asmawati, Luluk. 2008. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka

Danes, Sharon M. 2014. *"Children and Money: Teaching Children Money Habits for Life".* Paper published at extension youth and money resources, www.extension.umn.edu/family/personal-finance/youth-and-money/.

Depdiknas. 2006. *Pedoman Penerapan Pendekatan "Beyond Centres and Circle Time (BCCT) dalam Pendidikan Anak Usia Dini"*. Jakarta: Depdiknas

Essa, Eva L. 2011. *Introduction to Early Childhood Education*. Canada: Wadsworth Cengage Learning

Jackman, Hilda L.2010. *Early Education Curriculum*. Canada: Wadsworth Cengage Learning

Patmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah.* Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak Jilid I Edisi Kesembilan*. Jakarta: Erlangga.

Slavin, Robert E. 2008. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktek Edisi Kedelapan Jilid 1.* Jakarta: PT Indeks

Sujiono, Yuliani Nurani. 2013a. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.

Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup

Yudhistira, Siska Y. M. 2012. *Pendidikan Karakter dengan Metode Sentral*. Jakarta: Media Pustaka Sentra.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

KAJIAN LITERATUR

PENINGKATAN SOSIAL EMOSIONAL DAN NILAI-NILAI MORAL AGAMA ANAK MELALUI BERMAIN *ASSOSIATIVE*

GUSMANIARTI, S.Pd(mahasiswa pps unesa 2013)

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

A. Pendahuluan

Masa anak atau kanak-kanak adalah fase perkembangan manusia yang sangat penting. Pada masa ini anak mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang sangat cepat menuju usia remaja dan dewasa. Salah satu faktor yang mempen garuhi tumbuh kembangnya anak adalah kelompok sebaya /peer group.(mutiah,2010).

Sesuai dengan UU RI nomor 20 tahun 2003 pasal 28 tentang pendidikan anak usia dini, dimana masa usia dini (kelompok manusia yang berusia 0 sampai dengan 6 tahun) merupakan masa yang peka, karena masa ini merupakan masa terjadinya peningkatan fungsi-fungsi fisik dan perkem bangan psikis yang siap merespon stimuli lingkungan dan menginternalisasikan ke dalam pribadinya.

Berdasarkan landasan kebijakan ter sebut yang disempurnakan dalam kurikulum pendidikan anak usia dini PP No. 60 / 2013 tentang pengembangan anak usia dini holistik-integratif pendekatan saintifik maka dapat dimaknai bahwa pendidikan yang diberikan kepada anak usia dini merupakan intervensi lingkungan untuk mengoptimal kan pertumbuhan dan perkembangan anak dengan cara memberikan rangsangan pendidikan.

Pendidikan Anak Usia dini akan menjadi cikal bakal pembentukan karakter bangsa, sebab pada usia ini anak belajar berinteraksi dengan orang lain sehingga akan merangsang anak untuk bersosialisasi dengan orang lain. Anak didorong untuk tumbuh secara emosional dan mengembang kan konsep diri yang positif (Slavin, 2008, dalam buku bermain dan perkembangan anak, UPI 2014)

Pada tahap anak usia 5 – 6 tahun sosialisasi dengan orang lain, baik diling kungan sekolah ataupun dilingkungan rumah, anak terkadang berusaha keras untuk mendapatkan sesuatu yang sesuai dengan keinginan nya. Banyak emosional yang ber lebihan dan perilaku bermasalah muncul pada masa remaja atau pada awal periode kehidupan dewasa, di karenakan tidak terselesaikannya masalah pada waktu masa kanak-kanak, sehingga perilaku anti sosial terulang kembali dan sulit untuk diubah (Tandry, 2010). Adakalanya luapan emosi ini melibatkan usaha menipu anak untuk mendapat perhatian. Perihal diatas merupakan salah satu kendala bagi anak ber sosialisasi dengan teman sebayanya.

Perkembangan nilai-nilai moral dan agama pada anak usia sangat erat kaitannya dengan budi pekerti, sikap sopan santun, patuh kepada orang tua dan guru dalam kehidupan sehari-hari. Potensi tersebut dapat berkembang secara optimal melalui pemberi an rangsangan melalui kegiatan pembiasaan rutin dan keteladanan yang dilakukan anak sehari-hari. Menurut Kohlberg perkembang an moral anak usia 5-6 tahun berada pada tingkatan yang paling dasar yang dinamakan dengan penalaran moral prakonvensional. Pada tingkatan ini anak belum menunjukkan internalisasi nilai-nilai moral secara kokoh .

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seorang anak untuk mem peroleh kesenangan tanpa mem pertim bang kan hasil akhir. (Yuliani Sujiono, 2011). Kehidupan anak-anak tidak pernah terlepas dari kegiatan bermain baik sendiri mau pun berkelompok dengan temannya. Ditinjau dari psikologi anak, banyak ahli psikologi yang berpendapat bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak.Tanpa disadari melalui kegiatan bermain akan mempengaruhi seluruh aspek perkembangan jiwa dan kreativitas anak.

Kegiatan bermain memiliki banyak jenis salah satunya adalah bermain *assosiative*. *Bermain Assosiative* adalah bermain secara berkelompok/lebih dari satu orang, Pada saat permainan banyak meliba t kan interaksi sosial dengan sedikit organisasi Permainan ini sudah terjadi komunikasi antara satu anak dengan anak lain, tetapi tidak terorganisasi dan tidak ada pemimpin dan tujuan permaianan tidak jelas. Jenis permainan ini berbentuk sosial, yaitu adanya interaksi sosial antara anak satu dengan yang lainnya. Sedangkan isi permainan didalam nya dramatic play yang akan terdapat berbagai permainan sesuai peran.

PEMBAHASAN

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamen tal bagi kehidupan selanjutnya. Menurut Undang-unang sisdiknas tahun 2003, anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun. Menurut Mansur (2005: 88) Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik . Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan nya. Pada masa ini merupakan masa emas atau golden age, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 30% dan 20% sisanya pada pertengahan atau akhir dasawarsa kedua (keith osborn,burton l. white dan benyamin s. Bloom dalam diana mutiah,2010).

Menurut Frederich Wilhelm Froebel **(**Soejono, 2009:49-58**)** .Froebel merupakan "bapak taman kanak-kanak". Pandangan Froebel terhadap pendidikan dikaitkan dengan hubungan individu, Tuhan dan alam.Ia menggunakan taman atau kebun milik anak di Blankenburg Jerman, sebagai milik anak. Bermain merupakan metode pendidikan anak dalam "meniru" kehidupan orang dewasa dengan wajar. Kurikulum PAUD dari Froebel meliputi : Seni dan keahlian dalam

konstruksi, melalui permainan lilin dan tanah liat, balok-balok kayu, menggunting kertas, menganyam, melipat kertas, meronce dengan benang, menggambar dan menyulam, Menyanyi dan kegiatan permainan.Guru adalah manajer kelas yang bertanggung jawab dalam me rencanakan,mengorganisasikan,me motivasi, membimbing, mengawasi dan mengevaluasi proses ataupun hasil belajar. Lev Vigostsky berpendapat bahwa pengalaman interaksi sosial merupakan hal yang penting bagi perkembangan berproses anak.

Dari berbagai definisi para ahli diatas,mengenai anak usia dini penulis menyimpulkan bahwa anak usia dini merupakan kelompok anak yang mempunyai pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggara an pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan emosi, sosial emosional, bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahapan perkembangan yang dilaluinya.

Guru berperan dalam memfasilitasi pengembangan sosialemosional anak .Ada beberapa hal yang dapat dilakukan oleh guru antara lain :(1) membantu anak agar memahami alasan tentang di terap kannya aturan, seperti keharusan memelihara di dalam kelas, dan larangan masuk atau keluar kelas saling mendahului, (2) membantu anak untuk memahami dan mem biasakan anak untuk memelihara persahabatan, kerjasama, saling membantu, dan saling menghargai / meng hormati, (3) mem berikan informasi kepada anak tentang ada nya keragaman budaya, suku,dan agama dimasyarakat, dengan menggunakan media gambar.

Perilaku moral berarti perilaku yang sesuai dengan kode moral kelompok sosialnya. perilaku tak bermoral ialah perilaku yang tidak sesuai dengan harapan sosial. Perilaku demikian disebabkan ketidak acuhan akan harapan sosial melainkan ketidak setujuan dengan standart sosial atau kurang adanya perasaan wajib menyesuaikan diri. Dan perilaku amoral atau non moral lebih disebabkan ketidak acuhan terhadap harapan kelompok sosial daripada pelanggaran sengaja terhadap standart kelompok. Beberapa diantara perilaku salah anak kecil lebih bersifat amoral daripada tak bermoral (Hurlock, 1993: 74).

Perkembangan moral mempunyai aspek kecerdasan dan aspek impulsif. Anak harus belajar apasaja yang benar dan salah selanjutnya segera setelah mereka cukup besar, mereka harus diberi penjelasan mengapa ini benar dan itu salah. Mereka juga harus mempunyai kesempatan untuk mengambil bagian dari kegiatan kelompok sehingga mereka dapat belajar mengenai harapa kelompok (Hurlock, 1993: 75). Pada tahap ini anak belum menunjukkan internalisasi nilai-nilai moral (secara kokoh). Namun demikian sebagian anak usia dini ada yang sudah memiliki kepekaan atau sensitvitas yang tinggi dalam merespon lingkungan.perkembangan moral pada anak berada pada tahapan moral heteronomus dan tahap pra kontroversional yakni suatu tingkah laku dinilai benar bila tidak dihukum dan salah bila dihukum dan dalam perkembangan moralnya sangat membutuhkan bimbingan dan proses latihan dan pembiasaan yang terus menerus

Berdasarkan teori diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa anak merupakan anugrah yang ter besar yang dititipkan oleh allah SWT ia dilahirkan dalam keadaan suci maka dimana perkembangan jasmani dan rohani ditentukan oleh lingkung an (teman sebaya) dan di tangan siapa ia mendapat pendidikan dan bimbingan. Sekolah TK merupakan tempat dimana anak bisa mendapat kan rangsangan pendidikan yang pengembangan pembelajaran nya dengan cara bermaina. Bermain assosiative dapat membantu meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional dan nilai-nilai moral agama pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

Badru, Zaman. 2011. *Starategi pengembang an moral-agama di TK*. Jakarta: UT

Duane Schultz. 1991. *Psikologi pertumbuhan mode kepribadian sehat,* Yogyakarta: Penerbit Kanisius

Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Pengembangan Model pembelajaran di TK*

Jean Ellis Ormrod. 2008. Psikologi *Pendidikan membantu siswa tumbuh dan berkembang*. Jakarta: Penerbit Airlangga

Kathryn David Geldard. 2013. *Menangani anak dalam kelompok* ,Yogyakarta: Pustaka pelajar

Luluk Asmawati,dkk. 2008. *Modul 1 Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia dini*, Jakarta: Universitas Terbuka

Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media group.

M. Fadliliah & Lilif M. 2014. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogyakarta: Ar-Ruzz Media

Sujiono, Yuliana Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.Jakarta: PT Indeks.

Sujiono, Yuliana Nurani & Sujiono, Bambang. 2010.*Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*.Jakarta: PT Indeks.

Undang-Undang SISDIKNAS Nomor 20 tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional.*

Yani, M. Turhan. 2011. *Modul I engembangan Moral-Agama untuk Anak Usia Dini*. PG. PAUD.FIP-Unesa.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

PENGGUNAAN METODE PROYEK TERHADAP AKTIVITAS EKSPLORATIF DAN SIKAP KOOPERATIF ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK

Himmatul Farihah
(Mahasiswi, Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Kosentrasi PAUD,
Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya)
Email : himm_farih@yahoo.co.id

Abstrak

pengembangan aktivitas eksploratif dan sikap kooperatif seringkali hanya menggunakan metode ceramah. Guru membahas secara verbal kemudian anak di minta mengerjakan Lembar Kerja Anak (LKA) secara individual sehingga Anak kurang diberi kesempatan untuk menemukan sendiri konsep dan fakta. Anak juga kurang diberi kesempatan bekerjasama dengan kelompok. Metode proyek merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar kepada anak secara langsung dan berkelompok. Pengetahuan yang didapat dari hasil melakukan sendiri, membuat anak mampu mengingat pengalaman tersebut, membangun pemahaman yang lebih dalam kegiatan eksplorasi, menumbuhkan rasa ingin tahu dan meningkatkan keterampilan sosial bekerjasama (Kooperatif).

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembahasan ini adalah mengetahui tentang metode proyek, mengetahui pengembangan aktifitas eksploratif dan sikap kooperatif anak kelompok B di Taman kanak-kanak. Dan mengetahui penggunaan metode proyek terhadap aktivitas eksploratif dan sikap kooperatif anak kelompok B di Taman kanak-kanak.

Kata Kunci: Metode Proyek, Aktifitas eksploratif, Sikap kooperatif.

Abstract

The process of development of exploratory activity and cooperative attitude often just use the lecture method. Teachers discuss verbally then ask the child in doing Worksheet Children Individually so that the Son is less given the opportunity to discover their own concepts and facts. Children are also given the opportunity to cooperate less with the group. Project method is one way of giving children the experience of learning to live and groups. Knowledge gained from the conduct itself, making the child is able to remember the experience, building a deeper understanding in Exploratory activity, fosters curiosity and social skills in cooperative attitude.

The aim this discussion is to know about the project method, knowing development exploratory activities and cooperative attitude of children in group B in kindergarten . And determine the use of the project on exploratory activity and cooperative attitude of children in group B in kindergarten

Keywords: *Project method, Exploratory activity, Cooperative attitude.*

Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Pembelajaran di Taman kanak-kanak bertujuan untuk meningkatkan seluruh lingkup perkembangan anak. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, pengembangan lingkup perkembangan nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa dan sosial-emosional diupayakan agar dapat berkembang optimal (Kemendiknas, 2010:20). Piaget (dalam Sujiono 2009:204) menyatakan bahwa perkembangan kognitif terjadi ketika anak sudah membangun pengetahuan melalui eksplorasi aktif dan penyelidikan pada lingkungan fisik dan sosial dilingkungan sekitar.

Pengembangan kognitif dalam lingkup perkembangan sains di Taman kanak-kanak pada umumnya berupa konsep tanpa mengetahui prosesnya. Perkembangan pengetahuan alam berupa percobaan, mengenal sebab akibat, menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik, pada saat ini diberikan melalui cerita didalam ruangan saja. Meskipun di bantu dengan peraga gambar dan media langsung seperti tanaman, buah-buahan, sayur-sayuran dan lain sebagainya anak tidak diberi kesempatan untuk menemukan fakta-fakta atau kejadian nyata. Demikian juga ketika anak hanya diberitahu bagaimana kacang bisa tumbuh melalui gambar seri maka anak tidak mengetahui proses bagaimana pertumbuhan kacang tersebut.

Pada dasarnya sejak anak usia dini, manusia telah memiliki kecenderungan dan kemampuan berpikir kritis. Hal ini dijelaskan oleh Brewer (2007:37), bahwa sebagai makhluk rasional dan pemberi makna, manusia selalu terdorong untuk memikirkan hal-hal yang ada disekelilingnya. Kecenderungan manusia memberi arti pada berbagai hal dan kejadian disekitarnya merupakan indikasi dari kemampuan berpikirnya. Kecenderungan ini dapat kita temukan pada seorang anak yang memandang berbagai benda di sekitarnya dengan penuh rasa ingin tahu.

Pada lingkup perkembangan sosial emosional, salah satu kompetensi dan hasil belajar yang ingin dicapai adalah kemampuan kerjasama (*cooperative*). Mengembangkan sikap kerjasama anak yang sejatinya memiliki sifat "egosentris" yaitu memandang sesuatu dari satu sisi yaitu dari dirinya sendiri tidaklah mudah. Parten (dalam Slamet Suyanto 2005:70) menunjukkan hal itu dari pola bermain pada anak yaitu pada anak usia 3 tahun anak lebih banyak bermain sendiri (*soliter play*), kemudian mereka mulai bermain sejenis (*paralel play*) lalu mulai bermain melihat temannya bermain (*on-looking play*) dan kemudian bermain bersama (*cooperative play*). Pada anak usia 5-6 tahun atau kelompok B di Taman kanak-kanak yang sudah berada pada tahap bermain bersama (*cooperative play*) tentu yang diharapkan adalah optimalnya kemampuan kerjasama pada anak yang akan bermanfaat bagi kehidupan tahap berikutnya.

Jika anak memiliki kemampuan kerjasama yang baik maka anak cenderung mudah memahami perasaan orang lain, anak akan memiliki perhatian yang besar pada temannya sebayanya dan anak mampu memotivasi pribadi orang lain. Banyak cara untuk mengoptimalkan kemampuan kerjasama pada anak yaitu melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, misalnya melalui bermain dengan menggunakan metode proyek yang melibatkan partisipasi aktif semua anak sehingga membangkitkan semangat kerjasama pada diri anak.

Anak dapat membangun keterampilan sosialnya ketika mereka membuat kelompok. Mereka membuat peraturan dengan teman-temannya untuk bergantian dalam menggunakan alat-alat tertentu pada saat mereka bermain maupun berkebun. Melalui kegiatan tersebut anak berteman, saling menolong, dan saling menikmati suasana yang menyenangkan.

Sikap kooperatif atau menjalin kerjasama dengan orang lain merupakan keterampilan sosial-emosional anak yang dikembangkan melalui kegiatan belajar maupun bermain kelompok. Penerimaan keterlibatan teman akan menyebabkan anak mempunyai rasa percaya diri yang baik sehingga cenderung untuk bisa kerjasama, senang membantu dan memberi perhatian serta jarang mengganggu. Adapun Aspek-aspek kerjasama adalah membiasakan anak bergaul dengan teman sebaya dalam melakukan kegiatan, membiasakan anak untuk menghargai pendapat orang lain, menyadari bahwa kerjasama itu sangat penting dan menyenangkan serta mengembangkan rasa empati pada diri anak. (Pusat pendidikan AUD LP UNY, 2009:34).

Kenyataan di lapangan menunjukkan dalam proses pembelajaran sains dan sosial emosional seringkali hanya menggunakan metode ceramah. Guru membahas secara verbal kemudian anak di minta mengerjakan lembar kerja siswa (LKS) secara individual sehingga Anak kurang diberi kesempatan untuk menemukan sendiri konsep dan fakta. Anak juga kurang diberi kesempatan bekerjasama dengan kelompok, mengendalikan perasaannya maupun berinteraksi dengan teman.

Pembelajaran sains dan sosial emosional yang masih terpusat pada guru membuat perhatian anak menjadi tidak fokus, karena anak tidak diajak terlibat langsung dalam proses pembelajaran sains dan keterampilan sosial emosional. Seharusnya anak-anak diberi kesempatan belajar tentang bagaimana bersikap dengan teman-temannya, bagaimana saling menolong dan berinteraksi. Seharusnya anak-anak juga diberi kesempatan merasakan, mengalami dan mencoba

berbagai kegiatan proyek, misalnya tentang berkebun dan sains sederhana yang lain supaya anak aktif, berani mencoba dan bereksplorasi.

Anak dapat mengeksplorasi dirinya dengan optimal, melakukan suatu aktivitas atas kemauan sendiri dan tidak dipaksa. Salah satu cara yang mudah untuk membuat anak menyukai aktivitasnya adalah dengan cara bermain bersama teman-temannya. Bermain bersama dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungannya, bekerjasama dalam menghasilkan suatu karya serta untuk memenuhi tugas-tugas perkembangan kognitif dan sosial emosional. Selama bermain anak menerima pengalaman baru, memanipulasi alat dan bahan, berinteraksi dengan orang lain serta merasakan dunia mereka. (Sujiono, 2010:23).

Konsekuensi pembelajaran sains melalui hafalan saja atau anak tidak terlibat langsung pada proses sains menyebabkan anak belum menunjukkan perkembangan kemampuan dasar kognitif khususnya kemampuan sains, sebagaimana yang ditetapkan dalam standar permendiknas nomor 58 tahun 2009. Indikasi yang dapat menunjukkan bahwa anak TK belum menguasai kemampuan sains adalah anak tidak dapat berpikir kritis, logis dan sistematis.

Untuk itu dalam mengenalkan aktivitas eksploratif kepada anak sekaligus mengembangkan sikap kooperatif hendaknya menciptakan pembelajaran yang mengacu kearah pemecahan masalah aktual, emosional dan sosial yang dihadapi anak dalam kehidupan sehari-hari. Agar proses belajar mengajar dapat menciptakan suasana yang dapat menjadikan anak sebagai subyek belajar yang berkembang secara dinamis kearah positif, maka diperlukan pemilihan metode yang tepat. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran sains yang sesuai dan dapat menunjang keterampilan sosial emosional adalah metode proyek.

Kegiatan pembelajaran dengan metode poyek memberikan kesempatan pada anak beraktivitas untuk menemukan konsep sendiri melalui percobaan, observasi dengan daya nalar, daya pikir dan kreatifitas. Metode proyek memberikan pengalaman dalam berbagai bidang pekerjaan dan tanggung jawab, misalnya bagaimana anak harus menyelesaikan pekerjaan menanam jagung, membuat jus dan lain-lain. Dengan kegiatan itu ia akan mengenal langkah kegiatan yang dilakukannya.

Penggunaan metode proyek selalu dalam kegiatan kelompok. Dalam situasi bekerja kelompok anak belajar berbagai tanggungjawab, membina hubungan, menghargai orang lain dan lain-lain. Hal ini sejalan dengan Gordon (dalam Yus, 2011:174) yang menemukakan bahwa, dalam kelompok anak belajar mengatur dirinya sendiri agar dapat membina persahabatan, berperan serta dalam kelompok, memecahkan masalah yang dihadapi kelompok dan bekerjasama untuk mencapai tujuan.

Dalam proyek berkebun terdapat sejumlah kegiatan yang harus diselesaikan bersama. Untuk menyelesaikan kegiatan tersebut perlu diadakan suatu pembagian tugas secara bersama. Dalam pelaksanaan kegiatan dengan metode proyek guru bertindak sebagai fasilitator yang menyediakan alat dan bahan untuk melaksanakan proyek berorientasi pada kebutuhan dan minat anak. Kegiatan yang menantang anak mencurahkan kemampuan eksplorasi dan keterampilan bekerjasama dalam melaksanakan kegiatan yang menjadi tugas kelompoknya.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis merumuskan masalah apakah metode proyek, bagaimana pengembangan aktivitas eksploratif dan sikap kooperatif anak kelompok B di Taman Kanak-kanak dan bagaimana penggunaan metode proyek terhadap aktifitas eksploratif dan sikap kooperatif anak kelompok B di Taman kanak-kanak

PEMBAHASAN

Pendekatan proyek merupakan salah satu strategi yang dapat dipilih untuk mengembangkan prinsip bermain sambil belajar dan menjadikan anak sebagai pusat dalam pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini. Hal ini sesuai dengan pernyataan Dockett (2002:241) yaitu salah satu program yang dapat dilakukan untuk mengembangkan strategi bermain dan berpusat pada anak yaitu dengan pendekatan proyek.

Definisi metode proyek menurut Katz (dalam Rachmawati dan Kuriati,2011:61) yaitu suatu metode yang dilakukan anak untuk melakukan pendalaman tentang suatu topik pembelajaran yang diminati satu atau beberapa anak.

Pada pembelajaran proyek, anak-anak dilibatkan dalam memilih topik-topik pembelajaran yang menarik perhatian dan ingin diketahui lebih dalam dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Katz dan Chard (1989:2) yang mengatakan bahwa pendekatan proyek adalah pembahasan mendalam tentang topik tertentu yang dipilih anak dapat dilakukan oleh satu orang anak atau lebih.

Pendekatan proyek oleh Dewey (2002:19) dikatakan sebagai model pembelajaran *learning by doing*. Hal ini berarti bahwa proses belajar diperoleh melalui aktivitas atau kegiatan yang dilakukan sendiri atau berkelompok, dengan pengertian yaitu bagaimana anak melakukan pekerjaan sesuai dengan langkah dan rangkaian tingkah laku tertentu (Moeslichatoen, 2004:137). Pengetahuan yang didapat dari hasil melakukan sendiri, membuat anak mampu mengingat pengalaman tersebut, membangun pemahaman yang lebih dalam, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan mendapatkan penghargaan tersendiri bagi anak. Dengan demikian pendekatan proyek dapat memberi

pembaharuan dalam pendidikan anak usia dini yang selama ini lebih menekankan pada kegiatan belajar yang berpusat pada guru.

Metode proyek merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar kepada anak. Anak langsung di hadapkan pada persoalan sehari hari yang menuntut anak untuk melakukan berbagai aktivitas sesuai dengan proyek yang diberikan. Dari aktivitas tersebut anak memperoleh pengalaman yang akan membentuk perilaku sebagai suatu kemampuan yang di miliki.

Menurut Pendapat Yus (2011:174) bahwa metode proyek merupakan salah satu metode pengajaran yang disarankan untuk digunakan pada pendidikan anak usia dini. Metode proyek ini dikembangkan oleh William Kilpatrich. Pengembangan metode tersebut mengacu kepada konsep *learning by doing* yang dikemukakan oleh Jhon Dewey.

Katz dan Chard (1989:11) memaparkan perbedaan ciri-ciri pendekatan proyek dan pengajaran sistematis. Perbedaan tersebut dijelaskan dalam tabel berikut,

Tabel 2.1. Perbedaan pengajaran sistematis dengan pendekatan proyek.

Pengajaran sistematis	Pendekatan proyek
Perolehan keterampilan	Penerapan keterampilan
Motivasi ekstrinsik	Motivasi intrinsic
Keinginan anak bekerja adalah untuk guru dan hadiah adalah sumber motivasi	Anak memilih kegiatan yang disediakan guru dan mencari tingkat tantangan yang tepat
Guru adalah ahli, melihat anak sebagai individu yang memiliki kelemahan	Anak adalah ahli, guru mengembangkan kecakapan anak.
Guru betenggungjawab akan prestasi yang dicapai anak	Anak berbagi tanggungjawab dengan guru untuk belajar dan mencapai prestasi

Sumber : Katz & Chard (1989). *Engaging Children's Mind : The Project Approach*, New Jersey. Ablex

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dikatakan bahwa pendekatan proyek memusatkan anak sebagai subjek pembelajaran, memberi peluang pada anak untuk belajar dan memahami sesuatu dengan cara belajarnya sendiri, mengutamakan perbedaan irama perkembangan pada masing-masing anak, dan dalam proses pembelajarannya, guru bertindak sebagai fasilitator dan motivator untuk anak. Selain itu, pendekatan proyek memiliki beberapa tujuan.

Tujuan pendekatan proyek menurut Katz dan Chard (1989:7) antara lain; 1) memperoleh pengetahuan dan keterampilan, 2) meningkatkan kompetensi sosial, 3) mengembangkan disposisi atau karakter, dan 4) mengembangkan perasaan. Berikut ini penjabaran dari setiap tujuan tersebut. Pendekatan proyek memampukan anak untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dalam pembelajarannya, anak dapat memperoleh, mengemukakan, mengeksplorasi ide-ide, informasi, dan gagasan-gagasan dari kegiatan yang belum dilakukan dan kegiatan yang telah dilakukan selama bermain. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivis Piaget yang memandang anak sebagai pembelajar dan pemikir aktif (Jamaris, 2010:211).

Anak membangun pengetahuannya melalui berbagai kegiatan dalam rangka memahami hubungan objek dan ide yang terkandung dalam objek itu sendiri sehingga anak dapat memahami maknanya.

Pendekatan proyek meningkatkan kompetensi sosial. Kompetensi sosial yang terbentuk melalui pendekatan proyek yaitu kemampuan anak untuk bekerjasama, saling menghargai, saling berbagi, berkomunikasi, menaati peraturan atau langkah-langkah kegiatan dengan tertib, dan menyesuaikan diri atau beradaptasi dengan teman sesama kelompoknya.

Proyek adalah penelitian sebuah topik yang di perluas dan mendalam yang idealnya merupakan topik yang layak bagi perhatian, waktu, dan energy anak-anak. Proyek biasanya dilakukan oleh seluruh kelas, terkadang oleh kelompok-kelompok kecil di dalam kelas, dan sesekali oleh individual. Bahkan jika sebuah proyek dilakukan oleh seluruh kelas, anak-anak biasanya bekerja dalam kelompok-kelompok kecil dan terkadang bekerja sendiri pada sub topik khusus yang terkait dengan topic yang lebih luas yang sedang diselidiki (Roopnarine & Johnson,2011:307).

Metode proyek memberikan pengalaman dalam berbagai bidang pekerjaan dan tanggung jawab, misalnya : bagaimana anak harus menyelesaikan pekerjaan, menyediakan peralatan main, berkebun. Dengan kegiatan itu ia akan mengenal langkah kegiatan yang dilakukannya.

Penggunaan metode proyek selalu dalam kegiatan kelompok. Dalam situasi bekerja kelompok anak belajar berbagai tanggungjawab,membina hubungan, menghargai orang lain dan lain-lain. Hal ini sejalan dengan Gordon (Yus,2011:174) yang menemukakan bahwa, dalam kelompok anak belajar mengatur dirinya sendiri agar dapat membina persahabatan, berperan serta dalam kelompok, memecahkan masalah yang dihadapi kelompok dan bekerjasama untuk mencapai tujuan.

Penyelidikan yang dilakukan dalam proyek melibatkan pembuatan berbagai pengaturan kecerdasan dan sosial, serta akademik. Tergantung pada cakupan keteampilan yang telah tersedia untuk anak-anak yang ikut serta, pekerjaan ini idealnya mencakup elemen-elemen berikut. Katz dan Chard (dalam Roopnarine & Johnson, 2011:307-308).

1. Berbagi dan membahas pengalaman dan pengetahuan yang sebelumnya dan yang terkait dengan topik dalam fase pertama pekerjaan.
2. Mengumpulkan dan mencatat data baru.
3. Membuat sketsa dan menggambarkan melukis, membuat model, membuat cerita, merencanakan dan terlibat dalam sandiwara.
4. Mewawancarai pakar dalam topik tersebut.
5. Membaca, menulis, mengukur, membuat kuesioner.
6. Mencari informasi diperpustakaan dan internet.

Ciri utama kerja proyek yang membedakan dari cara mendidik tradisional dalam memperkenalkan anak-anak pada pengetahuan baru adalah sebagai berikut:

1. Peran anak –anak dalam membaut pertanyaan untuk dijawab oleh peneliti mereka.
2. Keterbukaan pada perubahan arah pertanyaan yang mungkin terjadi selama penelitian berlanjut.
3. Penerimaan tanggungjawab pada anak–anak bagi pekerjaan yang diselesaikan dan bagi jenis perwakilan penemuan yang disiapkan didokumentasikan dan dilaporkan.

Keunggulan metode proyek dalam pembelajaran antara lain;

1. Dapat membangkitkan dan mengaktifkan anak, karena masing – masing anak dapat belajar dan bekerja mandiri.
2. Memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk mempraktekkan apa yang dipelajari.
3. Memperhatikan segi minat, perbedaan serta kemampuan masing-masing individu anak.
4. Dapat menumbuhkan sikap sosial dan bekerjasama yang baik.
5. Dapat membentuk anak dinamis dan ilmiah dalam berbuat/berkarya.

Kelemahan metode proyek sebagai berikut:

1. Memerlukan perencanaan yang matang
2. Tidak semua guru terbiasa menggunakan metode proyek, sebab guru dituntut untuk bekerja keras dan mampu mengorganisir pembelajaran.
3. Bila proyek diberikan terlalu banyak, akan berakibat membosankan.
4. Dilihat dari aktivitasnya, memerlukan banyak fasilitas, tenaga dan finansial.

Berdasarkan keunggulan dan kelemahan penggunaan metode proyek, maka dalam pelaksanan pembelajaran dengan menggunakan metode proyek menuntut kreativitas guru. Guru harus dapat mencari bentuk kegiatan dan menyusun rencana kegiatan proyek yang sesuai untuk anak. Guru harus menyiapkan alat dan bahan untuk melakukan dan menyelesaikan proyek. Semua itu sangat menentukan keberhasilan metode proyek dalam pembelajaran.

Tujuan pembelajaran proyek (dalam Roopnarine & Johnson, 2011:309-312;323), mengusulkan agar pada setiap pendidikan terdapat empat jenis tujuan pembelajaran dalam metode proyek yang harus disikapi:pengetahuan,keterampilan,pembawaan dan perasaan. Pada tingkat anak usia dini, tujuan tersebut ditegaskan sebagai berikut:

1. Pengetahuan

Pengalaman melibatkan anak-anak meraih pemahaman yang lebih dalam dan akurat mengenai pengalaman mereka sendiri. Prinsip perkembangan menunjukkan pada masa AUD membentuk dan menguasai pengetahuan dan pemahaman dengan cara mereka dapatkan sendiri.

2. Keterampilan

Pengembangan beragam keterampilan mengeksplorasi, investigasi konstruktif dan penemuan (*discovery*).

3. Pembawaan

Memperkuat pembawaan yang diinginkan. Kebiasaan pikiran bertahan lama, tahu cara merespon pengalaman di semua situasi (misalnya, rasa ingin tahu, kegigihan mengerjakan tugas, memecahkan masalah dan sebagainya).

4. Perasaan

   Menimbulkan perasaan positif tentang diri sendiri sebagai pebelajar dan peserta dalam usaha kelompok. Keadaan sosial emosional atau afektif, seperti rasa memiliki, kepercayaan diri, penghargaan diri, kemampuan dan ketidakmampuan, kecakapan, kecemasan dan sebagainya.

Proyek bisa direncanakan dan dilakukan dalam tiga fase urutan (Helm and Chard, 2001: 9) sebagai berikut;

Fase pertama adalah memulai proyek, Guru mendorong anak-anak berbagi pengalaman dan kenangan pribadi mereka terkait dengan topic dan meninjau pengetahuan mereka tentang itu, menggunakankompetensi representasional dan ekspresif seperti permainan sandiwara, menggambar, melaporkan pengalaman mereka dan melukiskannya.

Fase kedua, mengembangkan proyek, untuk memperoleh informasi baru, khususnya melalui pengalaman langsung dan dari dunia nyata. Sumber informasi yang digunakan bisa primer ataupun skunder, tergantung pada usia anak-anak yang terlibat.

Fase ketiga, menyelesaikan proyek, tujuan utama fase terakhir adalah menyelesaikan pekerjaan perorangan dan kelompok, merangkum tentang apa yang dipelajari.

Kemampuan Sains

Neuman (dalam Yulianti, 2010: 18) mengartikan sains sebagai produk dan proses. Sebagai produk, sains adalah sebatang tubuh pengetahuan yang terorganisir dengan baik mengenai dunia fisik alami. Sebagai proses, sains yang mencakup menelusuri, mengamati, dan melakukan percobaan sangatlah penting agar anak berpartisipasi ke dalam proses ilmiah, karena keterampilan yang mereka dapatkan dapat dibawa ke perkembangan lainnya dan akan bermanfaat selama hidupnya. Menurut Peter Rillero (dalam Yulianti, 2010) bahwa anak-anak berminat ke dalam sains apabila mereka diberi peluang untuk bereksperimen sains.

Menurut Kresnadi (dalam Polamolo, 2012: 9) bahwa sains sederhana adalah kemampuan dasar untuk memperoleh pengetahuan tentang produk IPA berupa konsep-konsep, prinsip-prinsip, hukum-hukum dan teori-teori dari IPA. Setiap jenis kemampuan sains sederhana merupakan suatu keterampilan intelektual yang khas digunakan oleh semua ilmuwan serta dapat diterapkan untuk memahami fenomena apapun juga.

Berdasarkan beberapa teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan sains sederhana adalah keterampilan proses anak untuk mengolah hasil (perolehan) yang didapat dalam kegiatan belajar mengajar yang memberi kesempatan yang seluas-luasnya kepada anak untuk mengamati, menggolongkan menafsirkan, meramalkan, menerapkan, merencanakan penelitian dan mengkomunikasikan hasil perolehannya tersebut.

Menurut Nugraha (2005:29) bahwa tujuan pengembangan pembelajaran sains pada anak usia dini adalah:

1. Membantu pemahaman anak tentang konsep sains dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari hari.
2. Membantu meletakkan aspek-aspek yang terkait dengan keterampilan proses sains, sehingga pengetahuan dan gagasan tentag alam sekitar dalam diri anak menjadi berkembang.
3. Membantu menumbuhkan minat pada anak untuk mengenal dan mempelajari benda-benda serta kejadian di luar lingkungannya.
4. Memfasilitasi dan mengembangkan sikap igin tahu, tekun, terbuka, kritis, mawas diri, tanggung jawab, bekerjasama dan amndiri dalam kehidupannya.
5. Membantu anak agar mampu menerapkan berbagai konsep sains untuk menjelaskan gejala-gejala alam dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari hari.
6. Membantu agar mampu menggunakan teknologi sederhana yang dapat di gunakan untuk memecahkan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.
7. Membantu anak untuk dapat mengenal dan memupuk rasa cinta terhadap alam sekitar, sehingga menyadari kebesaran dan keaagungan Tuhan yang maha esa.

Menurut Suyanto (2005:159), Pengenalan sains untuk anak usia dini dilakukan untuk mengembangkan kemampuan berikut,

1. Eksplorasi dan investigasi, yaitu kegiatan untuk mengamati dan menyelidiki obyek dan fenomena alam.
2. Mengembangkan keterampilan proses sains dasar, seperti melakukan pengamatan, mengukur, menggunakan bilangan, dan mengkomunikasikan hasil pengamatan.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, rasa senang, dan mau melakukan kegiatan inkuiri dan penemuan.
4. Memahami pengetahuan tentang berbagai benda, baik ciri, struktur, maupun fungsinya.

Dari kedua pendapat tersebut, bisa dipahami secara ringkas, bahwa fungsi dan tujuan pembelajaran sains untuk anak usia dini adalah memfasilitasi sifat dasar anak usia dini sebagai individu yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan untuk membantu masa perkembangan anak terhadap beberapa keterampilan eksploratif seperti mengamati dan menyelidiki obyek-obyek yang ada disekeliling anak.

Aktifitas Eksploratif

Eksplorasi adalah upaya awal membangun pengetahuan melalui peningkatan pemahaman atas suatu fenomena (*American Dictionary*). Strategi yang digunakan memperluas dan memperdalam pengetahuan dengan menerapkan strategi belajar aktif.

Pendekatan pembelajaran yang berkembang saat ini secara empirik telah melahirkan disiplin baru pada proses belajar. Tidak hanya berfokus pada apa yang dapat siswa temukan, namun sampai pada bagaimana cara mengeksplorasi ilmu pengetahuan. Istilah yang populer untuk menggambarkan kegiatan ini ialah "*explorative learning*". Konsep ini mengingatkan kita pada pernyataan Lao Tsu, seorang filosof China yang menyatakan "*I hear and I forget. I see and I remember. I do and I understand".* Jaringan komputer pada saat ini telah dikembangkan menjadi media yang efektif sebagai penunjang efektifitas pelaksanaan pembelajaran eksploratif. Salah satu model yang dikembangkan oleh Heimo adalah *Architecture of Integrated Information System* sebagai model terintegrasi yang menggambarkan kompleksnya proses pembelajaran yang efektif dan interaktif.

> *Using explorative learning environments significantly changes the typical role of a teacher. The user himself is responsible for the success of the learning process. He should be able to navigate within the environment and to explore certain problems. The teacher can only moderate and guide the process. (Adelsberger, 2000:17).*

Pendekatan belajar yang eksploratif tidak hanya berfokus pada bagaimana mentransfer ilmu pengetahuan, pemahaman, dan interpretasi, namun harus diimbangi dengan peningkatan mutu materi ajar. Informasi tidak hanya disusun oleh guru. Perlu ada keterlibatan anak untuk memperluas, memperdalam, atau menyusun informasi atas inisiatifnya. Dalam hal ini anak menyusun dan mencari informasi sebagai input bagi kegiatan belajar

Peta Konsep yang dikembangkan oleh Andrews (2012:67) menunjukan kompleksitas kegiatan eksplorasi dalam proses pembelajaran yang mengharuskan adanya proses dialog yang (1) interaktif (2) adaptif, interaktif dan reflektif (3) menggambarkan tingkat-tingkat penguasaan pokok bahasan (4) menggambarkan level kegiatan yang berkaitan dengan meningkatkan keterampilan menyelesaikan tugas sehingga memeperoleh pengalaman yang bermakna.

Pendekatan eksploratif berkembang sebagai pendekatan pembelajaran dalam bidang lingkungan atau sains. Sylvia Luretta dari Fakultas Pendidikan Queensland misalnya, mengintegrasikan pendekatan ini dengan lima faktor yang menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna, yaitu belajar aktif, belajar konstruktif, belajar intens, belajar otentik, dan kolaboratif yang menegaskan pernyataan bahwa pembelajaran eksploratif lebih menekankan pada pengalaman belajar daripada pada materipelajaran.(http://ramlannarie.blogspot.com/2011/07/pembelajaran-dengan-eksplorasi.html).

Dari pengalaman menggunakan model kooperatif dan kolaboratif dalam praktek pembelajaran pengelolaan kelas ternyata mampu meningkatkan kinerja belajar siswa dalam melakukan langkah-langkah eksploratif.

Model pembelajaran ini dapat dikembangkan melalui bentuk pertanyaan. Seperti yang dikatakan oleh Socrates (dalam Adelsberger,2000:29) bahwa pertanyaan yang baik dapat meningkatkan motivasi anak untuk mengeksplorasi ilmu pengetahuan lebih mendalam.

Eksplorasi merupakan proses kerja dalam memfasilitasi proses belajar anak dari tidak tahu menjadi tahu. Anak menghubungkan pikiran yang terdahulu dengan pengalaman belajarnya. Mereka menggambarkan pemahaman yang mendalam untuk memberikan respon yang mendalam juga. Bagaimana membedakan peran masing-masing dalam kegiatan belajar bersama. Mereka melakukan pembagian tugas seperti dalam tugas merekam, mencari informasi melalui internet serta memberikan respon kreatif dalam berdialog.

Aktifitas eksplorasi disebut juga dengan *exploring play* atau bermain eksplorasi. *Exploring play* dilakukan dengan air, tanah basah dan *plasticine*. Bisaanya selama *exploring play* anak-anak bertanya tidak henti-hentinya. Namun demi perkembangan kecerdasan mental mau kognitif mereka, maka pendidik harus sabar menjawab atas pertanyaan demi pertanyaan anak.

Disamping itu anak menindaklanjuti penelusuran informasi dengan membandingkan hasil telaah. Secara kolektif, mereka juga dapat mengembangkan hasil penelusuran informasi dalam bentuk grafik, tabel, diagram serta mempresentasikan gagasan yang dimiliki.

Pelaksanaan kegiatan eksplorasi dapat dilakukan melalui kerja sama dalam kelompok kecil. Bersama teman sekelompoknya anak menelusuri informasi yang mereka butuhkan, merumuskan masalah dalam kehidupan nyata,

berpikir kritis untuk menerapkan ilmu yang dimiliki dalam kehidupan yang nyata dan bermakna. Melalui kegiatan eksplorasi anak dapat mengembangkan pengalaman belajar, meningkatkan penguasaan ilmu pengetahuan serta menerapkannya untuk menjawab fenomena yang ada. Anak juga dapat mengeksploitasi informasi untuk memperoleh manfaat tertentu sebagai produk belajar.

Ciri-ciri pembelajaran berbasis eksplorasi (Adelsberger,2000:24) : (1) Melibatkan anak mencari informasi (topik tertentu), (2) Menggunakan beragam pendekatan, media dan sumber belajar, (3) Memfasilitasi terjadinya komunikasi dan interaksi antar anak.

Aktifitas Eksploratif pada Permendiknas No.58 Tahun 2009

Tingkat Pencapaian Perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam kemampuan sains sesuai dengan standar kompetensi anak usia dini dalam permendiknas No.58 Tahun 2009 dikemukakan dalam tabel berikut,

Tabel 2.2. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kemampuan sains.

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator
PengetahuanUmum dan Sains		
1. Mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi.	Mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi	- Menunjuk dan mencari sebanyak-banyaknya benda berdasarkan fungsi. - Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut fungsinya. Misal: peralatan makan, peralatan mandi, peralatan kebersihan, dll. - Menyebutkan dan menceritakan perbedaan dua buah benda.
2. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)	Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan).	Mencoba dan menceritakan tentang apa yang terjadi jika warna dicampur, proses pertumbuhan tanaman, balon ditiup lalu dilepaskan, benda-benda dimasukan ke dalam air (terapung, melayang, tenggelam), benda-benda dijatuhkan (gravitasi, benda didekatkan dengan magnit, mengamati benda dengan kaca pembesar, macam-macam rasa, mencium macam-macam bau, mendengar macam-macam bunyi.
3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan digunakan.	Menyusun perencanaan kegiatan yang akan digunakan.	Membuat perencanaan kegiatan yang akan dilakukan anak.
4. Mengenal sebab akibat tentang lingkungan (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi	Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah).	- Mengungkapkan sebab akibat. Misal: mengapa sakit gigi? Mengapa kita lapar? Dll. - Mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

basah).		
5. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti ayo kita bermain pura-pura seperti burung).	Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti ayo kita bermain pura-pura seperti burung).	- Mengajak teman untuk bermain. - Bermain peran. - Mengekspresikan gerakan sesuai dengan syair lagu atau cerita. - Mengekspresikan gerakan dengan iringan musik/ lagu.
6. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.	- Mengerjakan "maze" (mencari jejak) yang lebih kompleks (3-4 jalan). - Menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh (lebih dari 8 kepingan). - Menunjukkan kejanggalan suatu gambar. - Mampu mengambil keputusan secara sederhana.

Sumber : Permendiknas, No.58 Tahun 2009.

Berdasarkan Standar kurikulum pada permendiknas No.58 tahun 2009, maka pengembangan aktivitas eksploratif anak usia 5-6 tahun atau kelompok B dapat ditentukan pada Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki dengan Capaian perkembangan (CP) menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan). Selanjutnya dikembangkan menjadi indikator mencoba dan menceritakan tentang apa yang terjadi jika warna dicampur, proses pertumbuhan tanaman, benda-benda dimasukan ke dalam air (terapung, melayang, tenggelam), benda-benda dijatuhkan (gravitasi), benda didekatkan dengan magnit, mengamati benda dengan kaca pembesar, macam-macam rasa, mencium macam-macam bau, mendengar macam-macam bunyi.

Kemampuan Sosial Emosional

Perkembangan sosial emosional adalah kepekaan anak dalam memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari hari (Suyadi, 2010:109). Sehingga perkembangan social emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan kata lain, membahas perkembangan emosi harus bersinggungan dengan perkembangan social anak dan sebaliknya, membahas perkembangan sosial harus melibatkan emosional anak.

Perkembanagan sosial meliputi dua aspek penting yaitu kompetensi social dan tanggungjawab sosial (Kostelnik, Soderman & Waren. (dalam Suyanto, 2005:69). Kompetensi sosial menggambarkan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya secara efektif. Misalnya ketika temannya menginginkan mainan yang sedang ia gunakan ia mau bergantian. Begitu pula dalam kegiatan berkebun berlangsung anak-anak akan bergantian dalam menggunakan peralatan berkebun dan menunggu giliran ketika menanam biji, membersihkan alat dan dirinya sendiri. Sedangkan tanggungjawab sosial antara lain di tujukan oleh komitmen anak terhadap kegiatannya, menghargai perbedaan individual, memperhatikan lingkungannya, dan mampu menjalankan tanggung jawabnya. Misalnya anak mau melaksanakan kegiatan berkebun sesuai dengan urutan kegiatan sampai selesai dan bekerjasama dengan teman sesuai kelompoknya.

Menurut Lawrence E. Shapiro (dalam Suyadi, 2010:109) emosi adalah suatu kondisi kejiwaan manusia, karena sifatnya psikis atau kejiwaan, maka emosi hanya dapat dikaji melalui letupan-letupan emosional atau gejala-gejala dan fenomena-fenomena, seperti kondisi sedih, gembira, gelisa, benci, dan lain sebagainya.

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator

Seorang anak membutuhkan beberapa keterampilan emosional yang harus dipenuhi (Mariyana, 2010:104), yaitu (1) ia harus mengenal kemampuannya dan mengakui ketidakmampuannya, (2) ia harus belajar meminta tolong dengan cara yang baik kepada orang lain pada saat ia membutuhkan, (3) ia harus memiliki kepercayaan terhadap bantuan orang lain, (4) ia harus menghargai bantuan dengan cara berterima kasih.

Sosial-Emosional		
1. Bersikap kooperatif dengan teman	Bersikap kooperatif dengan teman.	- Dapat melaksanakan tugas kelompok. - Dapat bekerjasama dengan teman. - Mau bermain dengan teman
2.Menunjukkan sikap toleran.	Menunjukkan sikap toleran.	- Mau meminjamkan miliknya. - Mau berbagi dengan teman.
3.Mengekspresika emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias dsb).	Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias dsb).	- Sabar menunggu giliran. - Senang ketika mendapatkan sesuatu.

Sikap kooperatif

Kerjasama *(cooperation)*, yaitu sikap mau bekerja sama dengan kelompok. Anak yang berusia dua atau tiga tahun belum berkembang sikap kerjasamanya, mereka masih kuat sikap "self-centered"-nya. Mulai usia tiga tahun akhir atau empat tahun, anak sudah mulai menampakkan sikap kerja samanya denagn anak lain. Pada usia enam atau tujuh tahun, sikap kerja sama ini sudah berkembang dengan lebih baik lagi. Pada usia ini anak mau bekerja kelompok dengan teman-temannya.

Kerjasama merupakan salah satu fitrah manusia sebagai makhluk sosial. Semakin modern seseorang maka ia akan semakin banyak bekerja sama dengan orang lain, bahkan seakan tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu tentunya dengan perangkat yang modern pula. Adapun aspek-aspek dalam kerjasama adalah:

1. Membiasakan anak bergaul/berteman dengan teman sebaya dalam melakukan tugas.
2. Membiasakan anak untuk menghargai pendapat atau kemampuan orang lain.
3. Menyadari bahwa kerjasama atau tolong menolong itu sangat penting dan menyenangkan.
4. Mengembangkan rasa empati pada diri anak. (Pusat Pendidikan AUD Lembaga Penelitian UNY, 2009: 34)

Kerjasama atau kooperatif adalah gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan yang sama. Kerjasama dan pertentangan merupakan dua sifat yang dapat dijumpai dalam seluruh proses sosial/masyarakat, diantara seseorang dengan orang lain, kelompok dengan kelompok, dan kelompok dengan seseorang (Saputra dkk, 2005: 39).

Hubungan kerjasama bermakna bagi diri/kelompok sosial sendiri maupun bagi orang atau kelompok yang diajak kerjasama.Makna timbal balik ini harus diusahakan dan dicapai, sehingga harapan-harapan motivasi, sikap dan lainnya yang ada pada diri atau kelompok dapat diketahui oleh orang atau kelompok lain. Insan/kelompok sosial untuk selalu berinteraksi dengan orang lainatau kelompok lain. Hubungan dengan pihak lain yang dilaksanakan dalam suatu hubungan yang bermakna adalah hubungan kerjasama.

Sikap kooperatif pada Permendiknas No.58 Tahun 2009

Tingkat Pencapaian Perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam kemampuan sosial emosional sesuai dengan standar kompetensi anak usia dini dalam permendiknas No.58 Tahun 2009 dikemukakan dalam tabel berikut, Tabel 2.3. Tingkat Pencapaian Perkembangan Sosial-Emosional.
Sumber : Permendiknas, No.58 Tahun 2009.

Berdasarkan Standar kurikulum pada permendiknas No.58 tahun 2009, maka pengembanagn sikap kooperatif anak usia 5-6 tahun atau kelompok B dapat ditentukan pada Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) bersikap kooperatif dengan teman, Capaian perkembangan (CP) bersikap kooperatif dengan teman. Selanjutnya dikembangkan menjadi indikator dapat melaksanakan tugas kelompok, dapat bekerjasama dengan teman dan mau bermain dengan teman.

Berkebun

Penggunaan metode proyek dalam aktivitas eksploratif dan sikap kooperatif anak kelompok B di Taman kanak-kanak dapat dilakukan melalui kegiatan proyek berkebun. Usaha yang dilakukan secara sederhana dalam menanamkan rasa peduli terhadap lingkungan, memperhatikan alam sekitar dengan kegiatan yang ramah lingkungan. Salah satu kegiatan mencintai alam secara sederhana dapat dilakukan melalui kegiatan berkebun.

Berkebun menyediakan berbagai bentuk keterlibatan anak. Termasuk merancang, penanaman, dan pemeliharaan kebun sampai mempersiapkan panen serta bekerja secara kooperatif. Anak belajar tentang sains, nutrisi dan aktivitas eksploratif dalam berkebun. (Yost and Chawla, 2009:3).

Menurut John Nimmo and Beth Hallett (2008), berkebun merupakan tempat anak untuk menghadapi keragaman alam dan sosial. Beberapa manfaat berkebun untuk anak.

1. Tempat untuk bermain dan inkuiri

   Dalam penanaman, anak-anak diajarkan secara tidak langsung keajaiban ilmu pengetahuan seperti siklus hidup tanaman dan bagaimana intervensi manusia dapat mematahkan atau membuat lingkungan. Mereka dapat memiliki pengalaman tangan pertama tentang keajaiban hidup melalui biji. Ini pasti akan menjadi pengalaman baru dan menyenangkan untuk anak-anak.
2. Tempat mengambil resiko yang aman

   Kebun menyediakan banyak peluang untuk mrngambil resiko yang aman dalam bereksplorasi. Berkebun melibatkan rasa ingin tahu anak-anak. Tanah perkebunan yang berlumpur juga membuat anak senang dan menginspirasi anak untuk bertanya tentang unsur tanah. Perkebunan juga memberikan kesempatan pada anak untuk menjelajah alam. mengamati sebuah biji tumbuh menjadi pohon sama menakjubkan sebagai konsepsi untuk kelahiran dan pertumbuhan seorang anak.

   Pada saatnya, anak-anak akan belajar mencintai tanaman mereka dan menghargai kehidupan di dalamnya. Berkebun bisa benar-benar membantu mensimulasikan bagaimana kehidupan harus ditangani – itu harus dengan hati-hati. Kebutuhan untuk hidup akan ditekankan kepada anak-anak dengan bantuan berkebun – air, sinar matahari, udara, tanah.
3. Tempat untuk mengembangkan kesehatan dan nutrisi

   Program kebun termasuk pengetahuan tentang gizi, makan yang sehat. Studi menunjukkan bahwa berkebun juga dapat mengurangi stress karena efek menenangkan. Hal ini berlaku untuk semua kelompok umur. Lebih lagi, merangsang semua panca indera. Percaya atau tidak, berkebun dapat digunakan sebagai terapi bagi anak-anak yang telah disalahgunakan atau mereka yang merupakan anggota dari keluarga berantakan. Ini membantu membangun satu harga diri.
4. Tempat mengembangkan kehidupan sosial dan keterampilan interpersonal.

Anak dapat berbicara dengan temannya pada saat menyiram tanaman atau dapat bekerjasama dengan orang lain pada saat menanam. Anak memiliki ikatan positif dengan orang tua maupun teman sebayanya. Penelitian menunjukan bahwa proyek berkebun dapat membangun hubungan yang lebih baik. Anak senang bermain di alam, mereka mungkin menemukan banyak hal-hal baru pada saat berbaur dengan temannya di kebun. (Nimmo and Hallett.2008:1-5).

Tinjauan penelitian sebelumnya metode proyek berkebun berpengaruh nyata (α=0,05) terhadap kemampuan sains anak. Rata-rata pencapaian perkembangan kemampuan sains 1 sampai 8 anak kelompok perlakuan antara 3,11 sampai 3,78. Rata-rata pencapaian perkembangan sains anak kelompok kontrol antara 1,33 sampai dengan 1,73. Terdapat korelasi positif (taraf nyata α=0,05) antara kemampuan sains dengan afektif, setelah perlakuan metode proyek berkebun. (Zaqiyah, 2013:127).

Penelitian sejenis tentang Pengaruh metode proyek terhadap kognitif dan sosial emosional anak dalam pengenalan lingkungan hidup di Taman kanak-kanak oleh Anis Farida juga membuktikan metode proyek berpengaruh terhadap kognitif dan sosial emosional anak dalam pengenalan lingkungan hidup. (Faridah, 2013:129).

Penelitian sejenis tentang Pengaruh metode proyek terhadap kognitif dan sosial emosional anak dalam pengenalan lingkungan hidup di Taman kanak-kanak oleh Anis Farida juga membuktikan metode proyek berpengaruh terhadap kognitif dan sosial emosional anak dalam pengenalan lingkungan hidup. (Faridah, 2013:129).

PENUTUP

Simpulan

Metode proyek yaitu suatu metode yang dilakukan anak untuk melakukan pendalaman tentang suatu topik pembelajaran yang diminati satu atau beberapa anak. Metode proyek merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar kepada anak. Anak langsung di hadapkan pada persoalan sehari hari yang menuntut anak untuk melakukan berbagai aktivitas sesuai dengan proyek yang diberikan. Dari aktivitas tersebut anak memperoleh pengalaman yang akan membentuk perilaku sebagai suatu kemampuan yang di miliki

Pengembangan aktivitas eksploratif dan sikap kooperatif dapat dilakukan melalui kerja sama dalam kelompok kecil. Bersama teman sekelompoknya anak menelusuri informasi yang mereka butuhkan, merumuskan masalah dalam kehidupan nyata, berpikir kritis untuk menerapkan ilmu yang dimiliki dalam kehidupan yang nyata dan bermakna.

Melalui kegiatan eksplorasi anak dapat mengembangkan pengalaman belajar, meningkatkan penguasaan ilmu pengetahuan serta menerapkannya untuk menjawab fenomena yang ada. Anak juga dapat mengeksploitasi informasi untuk memperoleh manfaat tertentu sebagai produk belajar.
Penggunaan metode proyek terhadap aktivitas eksploratif dan sikap kooperatif dilakukan dalam kegiatan berkebun. proyek berkebun terdapat sejumlah kegiatan yang harus diselesaikan bersama. Untuk menyelesaikan kegiatan tersebut perlu diadakan suatu pembagian tugas secara bersama. Dalam pelaksanaan kegiatan dengan metode proyek guru bertindak sebagai fasilitator yang menyediakan alat dan bahan untuk melaksanakan proyek berorientasi pada kebutuhan dan minat anak. Kegiatan yang menantang anak mencurahkan kemampuan eksplorasi dan keterampilan bekerjasama dalam melaksanakan kegiatan yang menjadi tugas kelompoknya.

Saran

Bagi Pendidik

Mengingat Metode proyek merupakan model pembelajaran *learning by doing*. Hal ini berarti bahwa proses belajar diperoleh melalui aktivitas atau kegiatan yang dilakukan sendiri atau berkelompok. Hendaknya para pendidik bisa lebih memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran.

Bagi Peneliti

Penggunaan metode proyek dalam pemberian kesempatan kepada anak untuk melakukan pendalaman dan investigasi tentang suatu topik pembelajaran yang di minati satu atau beberapa anak belum banyak di kaji oleh peneliti sebelumnya. Demikian juga pada aktivitas eksploratif dalam pengamatan terhadap obyek, penyelidikan terhadap sebab akibat terjadinya sesuatu pada kegiatan berkebun belum dilakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Adelsberger H. Heimo, Markus Bick Jan M. Pawlowski. 2000.*Design Principles For Teaching Simulation With Explorative Learning Environments.* University of Essen Information Systems for Production and Operations Management D-45141 Essen, GERMANY. In Proceedings of the 2000 Winter Simulation Conference J. A. Joines, R. R. Barton, K. Kang, and P. A. Fishwick, eds.

Andrews Mandy. 2012. *Exploring Play of Childhood Studies*. SAGE Publications.

Bambi Yost and Louise Chawla. 2009. *Benefits of Gardening for Children*. University of colorodo.

Dewey, Jhon. 2002. *Experience and Education.* Alih bahasa Jhon de Santo, Pendidikan dan Pengalaman. Yogyakarta:Kepel Press.

Dockett, Sue. 2002. *Play and Pedagogy in Early Childhood Bending The Rules.* Australia: Nelson Australia.

Faridah, Anis. 2013. *Pengaruh metode proyek terhadap kognitif dan sosial emosional anak dalam pengenalan lingkungan hidup di Taman kanak-kanak* Tesis, No.117. Surabaya : Unesa.

Helm Judy Harris, Katz G Lilian. 2001. *Young Investigation:The Project Approach in The Early Years.* Columbia University :Tachers Collage.

Jamaris, Martini. 2010. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan.* Jakarta:Yayasan Penamas Murni.

Kemdiknas. 2010. *Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak TK.* Jakarta Kemdiknas RI.

Moeslichatoen. 1996. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta:Depdikbud Dirjen-Dikti.

Pusat pendidikan Anak Usia Dini.2009.*Pembelajaran dengan Eksplorasi, Elaborasi dan Konfirmasi*, LP UNY.

Rachmawati Yeni, Kurniati Euis. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak – Kanak.* Jakarta:Prenada Media Group.

Sugiyono, Dr. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D,* Bandung:Alfabeta.

Sujiono Nuraini Yuliani.2009. *Konsep Dasar PAUD* Jakarta:PT.Indeks.

Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-Dasar PAUD,* Jogyakarta :Hikayat
UNESA. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal,* Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.

Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak.* Jakarta:Kencana Prenada Media Group.

Yost Bambi and Chawla Louise. 2009. *Benefits of Gardening for Children*. University of colorodo.
Zaqiyah, Fiaduz. 2013. *Pengaruh Metode Proyek terhadap Kemampuan Sains dan Afektif Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak.* Tesis No. 116. Surabaya:Unesa.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

UPAYA PENDIDIK DALAM MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK USIA 3-4 TAHUN DI PAUD TERPADU BAITI JANNATI CARUBAN-MADIUN

Ida Yuliana

Idayuliana123@yahoo.co.id

Pendidikan Dasar Konsentrasi PAUD

Program Pascasarjana

Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Terpadu Baiti Jannati Caruban Madiun, sebagai lembaga pendidikan yang berupaya mendidik dan meningkatkan kemandirian anak pada usia dini. Begitu pula untuk mengatasi suatu persoalan yang muncul di kelas, seperti anak yang tidak mandiri, penakut, pencemas, manja, cengeng, pemalu, tidak mau ditinggal orang tuanya. Hal tersebut akan menjadi kebiasaan sampai dewasa apabila tidak dilatih sejak dini untuk hidup mandiri. Oleh karena itu, pendidikan kemandirian pada anak usia dini yang akan memberikan solusi alternatif pada problem pendidikan anak usia dini.

Kata kunci : Upaya Pendidik, meningkatkan kemandirian, anak usia dini.

ABSTRACT

Early Childhood Education (ECD) Integrated Baiti Jannati Caruban Madiun , as an educational institution that seeks to educate and increase the independence of the child at an early age . Similarly, to address a problem that arises in the classroom , such as children who are not independent , scared , anxious , spoiled , whiny , shy , do not want to be left parents. It will become a habit into adulthood if not trained early on to live independently . Therefore , independence education in early childhood that will provide an alternative solution to the problem of early childhood education .

Keywords : Efforts Educators , increase independence , early childhood .

A. PENDAHULUAN

Pendidikan terhadap anak usia dini tidak bisa dilepaskan dari metode atau cara memberikan pendidikan tersebut agar anak tetap nyaman, tidak merasa tertekan atau terhambat kreativitasnya, karena PAUD tidak bisa disamakan dengan pendidikan terhadap orang dewasa. Pendidikan bukan pertama-tama untuk mendewasakan mereka, melainkan untuk menghormati dan menjadikan mereka sebagai manusia. Anak-anak itu ada bukan hanya agar mereka menjadi dewasa, tetapi agar menjadi anak dan sebagai anak mereka adalah manusia (Shindunata, 2000:9).

Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan (Wijaya, 2009:16-19). Dalam upaya pembinaan terhadap pendidikan anak usia dini tersebut, diperlukan adanya sebuah upaya untuk melatih dan mengembangkan kemandirian anak, sebab setiap anak merupakan individu yang mempunyai hak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal.

Manusia menjadi manusia dalam arti yang sebenarnya ditempuh melalui pendidikan, maka pendidikan anak sejak dini menempati posisi kunci dalam mewujudkan citacita menjadi manusia

yang berguna (Barnawi, 1993:5). Selain itu untuk menjadi khalifah yang berkualitas, seorang anak harus dilatih dan dibiasakan sejak dini untuk mandiri.

Seorang anak akan lebih mandiri apabila ada upaya untuk melatih kemandirian anak sejak usia dini, hal ini membuktikan kepada kita bahwa adanya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sangat diperlukan guna membimbing generasi yang berkualitas dan mandiri. Seringkali kita jumpai anak sudah beranjak usia 7 tahun masih selalu minta '*dikelonin*' saat akan tidur, bahkan ingin selalu tidur bersama orang tuanya atau harus selalu menyuapi setiap kali mau makan, memandikannya, *'mencebokinya,* padahal usianya sudah besar. Karena anak tidak pernah dilatih dan dibiasakan sejak dini untuk hidup mandiri, sampai dewasa pun kadang masih manja.

Mengembangkan kemandirian anak dirasa sangat penting karena dengan aktivitas pengembangan potensi yang dimiliki, anak dapat mengikuti perkembangan zaman dan tidak larut dalam arus kemajuan yang belum tentu memiliki efek baik. Dengan pendidikan di masa emasnya, anak akan memiliki kualitas di masa depanya, Tapi bila kita berbicara tentang pendidikian anak usia dini maka tidak bisa lepas dari metode atau cara memberikan pendidikan tersebut agar anak tetap enjoy, menyenangkan, tidak merasa tertekan, atau terhambat kreativitasnya.

B. PEMBAHASAN

1. Upaya Pendidik

Asmawati (2009:21) Guru atau pendidik merupakan pekerjaan profesi seperti telah disampaikan oleh presiden Republik Indonesia dalam deklarasi "guru sebagai profesi" pada tanggal 2 Desember 2004.hal ini dipertegas dalam UU No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dalam Bab II Pasal 2 dinyatakan bahwa guru mempunyai kedudukan sebagai tenaga profesional khususnya pada jalur formal untuk jenjang pendidikan anak usia dini.

Kondisi ini juga diperkuat oleh pengakuan kedudukan guru sebagai tenaga profesional dibuktikan dengan sertifikat pendidik. Kedudukan guru sebagai tenaga profesional berfungsi untuk meningkatkan martabat dan peran guru sebagai agen pembelajaran yang berfungsi meningkatkan mutu pendidikan formal dan non formal.

Profesionalisme adalah sebuah pekerjaan jabatan yang memerlukan keahlian khusus. Profesionalisme merupakan proses yang dinamis pada pekerjaan tertentu yang dapat diamati untuk memperbaiki atau meningkatkan karakteristik yang penting sesuai dengan aturan profesi.

Yufiarti dan Chandrawati (2008:1-14) menjelaskan bahwa prinsip profesionalisme menuntut persyaratan antara lain: (1) memiliki bakat, minat, panggilan jiwa, dan idealisme, (2) memiliki komitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan, keimanan, ketaqwaan, dan akhlaq mulia, (3) memiliki kualifikasi akademik dan latar belakang pendidikan yang sesuai dengan bidang tugas, (40 memiliki kompetensi yang diperlukan sesuai dengan bidang tugas, (5) memiliki tanggung jawab atas pelaksanaan tugas keprofesionalan, (6) memiliki penghasilan yang ditentukan sesuai dengan prestasi kerja, (7) memiliki kesempatan untuk mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan belajar sepanjang hayat, (8) memiliki jaminan perlindungan hukum dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, dan (9) memiliki organisasi profesi yang mempunyai kewenangan mengatur hal-hal yang berkaitan dengan tugas keprofesionalan guru.

Guru atau pendidik yang profesional layak untuk mendapatkan penghargaan baik secara financial maupun nonfinansial. Berbagai penelitian membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar anak usia dini yang dididik oleh pendidik yang profesional dan pendidik yang tidak profesional (Asmawati, 2009).

Berdasarkan paparan di atas untuk menjadi pendidik PAUD yang sesuai dengan kompetensi, maka pendidik PAUD juga harus mengikuti isi Peraturan Pemerintah RI No. 16 tahun 2007 tentang kualifikasi akademik dan kompetensi pendidik PAUD. Kualifikasi akademik dan kompetensi pendidik PAUD jalur formal dan nonformal:

a. Kualifikasi akademik:
   a) Memiliki ijazah S1/DIV dari perguruan Tinggi terakreditasi; atau
   b) Pendidikan minimal lulus DII (Diploma) atau sederajat dan memiliki sertifikat pelatihan/pendidikan/kursus PAUD yang terakreditasi; atau
   c) Memiliki ijazah S1/DIV PGPAUD dan telah berpengalaman sebagai pendidik PAUD minimal 4 tahun.

b. Kompetensi (Tabel Kompetensi)

Menurut Rogers dalam Catron dan Allen (1999:58), keberhasilan guru yang sebenarnya menekankan pada tiga kualitas dan sikap yang utama, yaitu: (1) pendidik yang memberikan fasilitas untuk perkembangan anak menjadi manusia seutuhnya; (2) membuat suatu pelajaran menjadi berharga dengan menerima perasaan anak-anak, kepribadian, dan percaya bahwa yang lain dasarnya layak dipercaya membantu menciptakan suasana selama belajar; dan (3) mengembangkan pemahaman empati bagi pendidik yang peka/sensitif untuk mengenal perasaan anak-anak didunia.

Upaya untuk menyelesaikan permasalah yang ada tentang kemandirian anak salah satunya dapat diberikan dengan bimbingan. Bimbingan yang diberikan oleh seorang pendidik harus bersifat konsisten. Natawidjaja (1987), memberikan pengertian tentang bimbingan sebagai suatu proses pemberian bantuan kepada individu yang dilakukan secara berkesinambungan, agar individu ini memahami dirinya, sehingga ia sanggup mengarahkan dirinya dan bertindak secara wajar, sesuai dengan tuntutan dan keadaan lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat, dan kehidupan pada umumnya.

Menurut Supriadi (2005:207) menyatakan, yang dimaksud dengan bimbingan adalah proses bantuan yang diberikan oleh konselor/pembimbing kepada klien agar dapat: (1) memahami dirinya; (2) mengarahkan dirinya; (3) memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya; (4) menyesuaikan diri dengan lingkungannya (keluarga, sekolah, masyarakat); da (5) mengambil manfaat dari peluang-peluang yang dimilikinya dalam rangka mengembangkan diri sesuai dengan potensi-potensinya sehingga berguna bagi dirinya dan masyarakatnya.

Dari beberapa definisi bimbingan yang telah dikemukakan diatas, dapat dipahami bahwa bimbingan diartikan sebagai bantuan dalam rangka mengembangkan diri, mengatasi masalah, atau mengambil keputusan yang dihadapi oleh masing-masing anak. Dengan menekankan pada makna "bantuan" pada konsep bimbingan ini menunjukkan bahwa yang aktif dalam mengembangkan diri, mengatasi masalah atau mengambil keputusan ialah peserta didik sendiri.

Pada saat proses bimbingan, pembimbing tidak memaksakan kehendak sendiri, tetapi berperan sebagai fasilitator. Istilah bantuan dalam bimbingan dapat juga dimaknai sebagai upaya untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi perkembangan anak, memberikan dorongan dan semangat, mengembangkan keberanian bertindak dan bertanggung jawab, dan mengembangkan kemampuan untuk memperbaiki dan mengubah perilakunya sendiri.

Berdasarkan beberapa definisi dan pendapat tersebut diatas, peneliti mengambil pendapat Supriadi (2005:207) sebagai obyek penelitian dalam indikator upaya pendidik. Diperoleh gambaran tabel sebagai berikut :

Tabel 2.5 Indikator Upaya Bimbingan Pendidik

No.	Peran Bimbingan	Indikator Bimbingan
1.	Bimbingan pemahaman diri	Memberikan bimbingan agar anak memahami dirinya
2	Bimbingan pengarahan diri	Memberikan bimbingan agar anak dapat mengarahkan dirinya
3.	Bimbingan pemecahan masalah	Memberikan bimbingan agar anak dapat memecahkan masalah-masalah yang dihadapi
4.	Bimbingan penyesuaian lingkungan	Memberikan bimbingan agar anak dapat menyesuaikan diri dilingkungannya

		(keluarga, sekolah, masyarakat)
5.	Bimbingan pemanfaatan peluang dalam rangka mengembangkan diri	Memberikan bimbingan agar anak dapat memanfaatkan peluang yang ada untuk mengembangkan diri dengan segala potensi yang dimiliki anak

Menurut Saripah (2006:39) tujuan bimbingan anak usia dini adalah untuk membantu anak dalam hal, sebagai berikut: (1) mengembangkan cara pemahaman dan sikap hidup yang sehat baik terhadap dirinya sendiri maupun lingkungannya; (2) menguasai berbagai keterampilan sosial-pribadi dan belajar yang diperlukan sesuai dengan taraf dan kebutuhan perkembangannya; (3) mengekspresikan dir (pikiran dan perasaan) secara tepat dan bertanggung jawab, tanpa meras terancam dan tertekan; (4) mengendaliakan dan menyalurkan dorongan serta keinginannya secara wajar sesuai dengan konteks dan suasana lingkungan yang dihadapi; (5) berperilaku interaksional dan sosial yang tepat baik selama kegiatan pembelajaran dikelas maupun suasana interaksional lainnya; (6) mengembangkan motivasi dan gairah belajar yang tinggi; (7) memanfatkan kesempatan-kesempatan yang ada serta mengembangkan berbagai potensi, minat, dan harapannya; (8) mengatasi masalah dan kesulitan perkembangkan dan belajar yang dihadapi.

Adapun menurut Syaodih (2008: 16) tujuan bimbingan pada anak usia dini dilakukan untuk membantu mereka dalam hal: (a) lebih mengenal dirinya, kemampuannya, sifatnya, kebiasaannya, dan kesenangannya; (b) mengembangkan potensi yang dimilikinya; (c) mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapinya; dan (d) menyiapkan perkembangan mental dan sosial anak untuk masuk ke lembaga pendidikan selanjutnya.

Mengenai fungsi layanan bimbingan yang ditujukan kepada anak usia dini ialah seperti yang dikemukakan oleh depdikbud (1994), berfungsi sebagai berikut:

> **A. Fungsi pemahaman**, yaitu usaha bimbingan yang akan menghasilkan pemahaman tentang: (a) pemahaman diri anak didik terutama oleh orangtua dan pendidik: (b) pemahaman lingkungan anakdidik yang mencakup lingkungan keluarga dan kelompok bermain terutama oleh orangtua, pendidik, dan dan pembimbing; (c) pemahaman lingkungan yang lebih luas (di luar rumah dan sekolah); dan (d) pemahaman cara-cara penyesuaian dan pengembangan diri. **B. Fungsi pencegahan,** yakni usaha bimbingan yang menghasilkan tercegahnya anak didik dari permasalahan yang dapat mengganggu, menghambat, ataupun menimbulkan kesulitan dalam proses perkembangannya. **C. Fungsi perbaikan,** yakni usaha bimbingan yang akan menghasilkan terpecahnya berbagai permasalahan yang dialami oleh anak didik. **D. Fungsi pemeliharaan dan pengembangan,** yakni usaha bimbingan yang menghasilkan terpeliharanya dan berkembangnya berbagai potensi dan kondisi positif anak didik dalam rangka perkembangan dirinya secara mantab dan berkelanjutan.

Pelaksanaan pelayanan bimbingan untuk anak usia dini tentu berbeda dengan pelayanan bimbingan orang dewasa, atau untuk siswa sekolah yang lebih tinggi dari pendidikan anak usia dini, walaupun pada prinsip dasarnya, beberapa bagian hampir memiliki kesamaan.

Adapun prinsip-prinsip pelayanan bimbingan untuk anak usia dini, menurut Syaodih (2008: 18) sebagai berikut: (1) Bimbingan merupakan bagian penting dari proses pendidikan; (2) bimbingan diberikan pada semua anak dan bukan hanya untuk anak yang menghadapi masalah; (3) bimbingan merupakan proses yang menyatu dalam semua kegiatan pendidikan; (4) bimbingan harus berpusat pada anak yang dibimbing; (5) kegiatan bimbingan mencakup seluruh kemampuan perkembangan anak yang meliputi kemampuan fisik motorik, kecerdasan, sosial, maupun emosional; (6) bimbingan harus dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan yang dirasakan anak; (7) bimbingan harus fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan serta perkembangan anak; (8) dalam menyampaikan permasalahan anak kepada orangtua hendaknya menciptakan situasi aman dan menyenangkan, sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi yang wajar dan terhindar dari kesalahpahaman; (9) dalam melaksanakan kegiatan bimbingan

hendaknya orangtua diikutsertakan, agar mereka dapat mengikuti perkembangan dan memberikan bantuan kepada anaknya di rumah; (10) bimbingan dilakukan seoptimal mungkin sesuai dengan kemampuan yang dimilki pendidik sebagai pelaksana bimbingan, bilamana masalah yang terjadi perlu ditindak lanjuti maka pendidik sebagai pembimbing harus mengkonsultasikan kepada kepala sekolah dan tenaga ahli; dan (11) bimbingan harus diberikan secara berkelanjutan.

Pendidik pada satuan pendidikan anak usia dini adalah mereka yang bertugas memfasilitasi proses pengasuhan dan pembelajaran anak usia dini serta mengabdikan anak usia dini baik pada jalur formal maupun nonformal serta memiliki komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan anak usia dini. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang terdapat dalam Undang-Undang 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pembimbing anak usia dini perlu memiliki dan memenuhi persyaratan-persyaratan tertentu, baik dari segi kemampuannya maupun sikap dan ketrampilan memahami makna bimbingan. Abdulhak (2003: 33), merekomendasikan berbagai kemampuan atau kompetensi yang harus dimiliki oleh pendidik anak usia dini, yang berupa kompetensi akademik, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial-pribadi.

Pertama, kompetensi akademik. Pendidik hendaknya memenuhi persyaratan-persyaratan akademik sebagai berikut:

1. Mengetahui dan memahami karakteristik kebutuhan anak dan perkembangan anak serta mampu mengaplikasikannya dalam praktik;
2. Memiliki pengetahuan dalam bidang pendidikan anak usia dini;
3. Mengetahui pengaruh multiple intelelligences terhadap perkembangan belajar;
4. Menggunakan pengetahuan tentang perkembangan anak untuk menciptakan lingkungan belajar yang sehat, mendukung, dan menentang;
5. Merencanakan dan melaksanakan kurikulum yang berorientasi pada perkembangan (fisik, sosial, emosional, intelektual, dan bahasa);
6. Memahami tujuan dan manfaat penilaian:
7. Memahami dan mampu mempraktikan penilaian yang dapat dipertanggungjawabkan dalam bermitra dengan keluarga dan profesi lain;
8. Menggunakan berbagai pendekatan dan strategi pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan ank;
9. Mengembangkan kurikulum bermakna yang sesuai dengan karakteristik perkembangan dan kebutuhan anak;
10. Bersikap kreatif, inovatif, dan terbuka terhadap ide-ide baru.

Kedua, kompetensi pribadi. Pendidik yang memiliki kompetensi pribadi ini ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Memiliki kepekaan terhadap perasaan dan pikiran anak;
2. Menggunakan komunikasi personal, baik verbal maupun non verbal;
3. Melindungi anak tanpa mengorbankan spontanitas dan kegembiraannya;
4. Menghargai perbedaan dan keunikan individu, cepat tanggap dalam menghadapi kesulitan yang dihadapi anak;
5. Memiliki rasa peduli, empati, responsif, serta mampu memberi dorongan kepada anak;
6. Sabar artinya guru memandang semua persoalan dengan adil, tenang, bersikap obyektif dalam keadaan yang suli, serta memiliki keyakinan bahwa semua masalah dapat dipecahkan;
7. Luwes, mampu menyesuaikan diri dengan situasi sekitarnya, dan
8. Memiliki rasa humor, periang, mudah bergaul, dan memahami bahasa anak.

Ketiga, kompetensi sosial-pribadi. Dalam bidang kompetensi sosial-pribadi, pendidik dituntut memiliki persyaratan-persyaratan sebagai berikut:

1. Memahami anak dalam konteks keluarga, budaya, dan masyarakat;
2. Memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang keluarga dan masyarakat;
3. Mendukung dan memberdayakan keluarga dan masyarakat melalui hubungan saling menghargai dan timbal balik;
4. Melibatkan keluarga dan masyarakat dalam mendukung perkembangan dan belajar anak; dan
5. Mampu berkomunikasi, bekerja sama, serta memanfaatkan sumber-sumber belajar yang ada dilingkungan keluarga dan masyrakat.

Selanjutnya, bagi pendidik atau pembimbing yang melakukan bimbingan pada anak usia dini, Syaodih (2008:44) menyarankan hendaknya pendidik memperhatikan rambu-rambu yang dapat dijadikan pedoman dalam melaksanakan pelayanan bimbingan kepada anak yaitu:

1. Proses bimbingan harus disesuaikan dengan pola pikir dan pemahaman anak.
2. Pelaksanaan bimbingan terintegrasi dengan pembelajaran.
3. Waktu pelaksanaan bimbingan sangat terbatas.
4. Pelaksanaan bimbingan dilaksanakan dalam nuansa bermain.
5. Adanya keterlibatan teman sebaya. Adanya keterlibatan orang tua.

2. Kemandirian Anak Usia Dini

Kemandirian adalah sebuah proses perkembangan yang tidak bisa dipaksakan hasilnya. Setiap pribadi anak memiliki kemampuan masing-masing untuk mencerna, mengikuti serta mentaati semua arahan, latihan dan bantuan pendidik dalam membentuk kemandirian. Ada beberapa anak mampu cepat beradaptasi mengikuti proses tersebut, tetapi ada pula beberapa anak yang belum terbiasa.

Independence (mandiri) secara umum menunjukkan pada kemampuan individu untuk menjalankan atau melakukan sendiri aktivitas hidup terlepas dari pengaruh kontrol orang lain (Steinberg dalam Susanto, 2006). Dalam pandangan Lerner (Budiman, 2008:323) konsep kemandirian mencakup kebebasan bertindak, tidak tergantung kepada orang lain, tidak terpengaruh lingkungan dan bebas mengatur kebutuhan sendiri.

Sehubungan dengan lingkup penelitian ini, tentang kemandirian anak kelompok usia 3-4 tahun, di PAUD Terpadu Baiti Jannati Jl. Dr. Soetomo Caruban Madiun. Yang mana PAUD Terpadu Baiti Jannati menggunakan Model Pengembangan KTSP PAUD Non Formal 2007 sebagai acuan kurikulumnya. Maka berikut ini menu pembelajaran Anak Usia 3-4 Tahun dari Aspek Perkembangan Kemandirian.

Tabel 2.6 Indikator Kemandirian Anak Usia 3-4 Tahun

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
Dapat menunjukkan kemandirian	• Menolong dirinya sendiri (makan, minum, kegiatan toilet, dll) • Mampu berpisah dengan orangtua tanpa menangis • Memilih kegiatan sendiri • Melakukan kegiatan kebersihan diri dan lingkungannya (gosok gigi, cuci tangan)

Universitas Negeri Surabaya

Untuk mengetahui upaya pendidik dalam membentuk kemandirian anak ini peneliti menggunakan indikator perkembangan aspek kemandirian yang digunakan oleh PAUD Terpadu Baiti Jannati dalam mengukur tingkat kemandirian anak berdasar pada Model Pengembangan KTSP PAUD Non Formal 2007 yang dikembangkan dan disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Indikator-indikator tersebut ada pada tiap kegiatan dan selalu dilakukan anak tiap harinya. Indikator tersebut diantaranya adalah:

Tabel 2.6 Indikator Pengembangan

No.	Indikator Awal	Indikator Pengembangan
1.	Menolong dirinya sendiri (makan, minum, kegiatan toilet, dll)	• Memakai dan melepas kaos kaki & sepatu dengan sedikit bantuan • Meletakkan sepatu dan tas pada tempatnya • Makan dan minum sendiri dengan pengawasan pendidik • Mencuci dan merapikan perlengkapan makan dan minum setelah digunakan • Memakai, melepas dan merapikan perlengkapan sholat setelah digunakan
2.	Mampu berpisah dengan orangtua tanpa menangis	• Tidak ditunggui orangtua (berani disekolah tanpa ditunggui) • Tidak tergantung pada pendidik tertentu
3.	Memilih kegiatan sendiri	• Merapikan perlengkapan belajar dan mainan setelah selesai digunakan • Berwudhu dan sholat dhuha dengan sedikit bantuan serta pengawasan pendidik
4.	Melakukan kegiatan kebersihan diri dan lingkungannya (gosok gigi, cuci tangan)	• Melakukan toilet training dengan sedikit bantuan dan pengawasan dari pendidik • Melakukan gosok gigi setelah makan • Mencuci tangan sebelum makan dan setelah beraktifitas kotor

C. Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Penyusunan perencanaan pembelajaran dalam mengembangkan perilaku kemandirian pada anak guru menggunakan acuan KTSP non formal 2007 dan menggunakan kurikulum terintegrasi yang merupakan keterpaduan antara kurikulum nasional dan kurikulum yang dirancang sendiri dengan berciri khas pada keterpaduan nilai-nilai islam. Perencanaan pembelajaran disesuaikan dengan tema pada hari pelaksanaan pembelajaran dan disesuaikan dengan perkembangan anak usia 3-4 tahun. Metode yang digunakan pendidik dalam mengambangkan perilaku kemandirian pada anak pendidik menerapkan metode pembiasaan dan metode keteladanan. Dalam menggunakan metode pembiasaan ini pendidik melakukan pembiasaan secara berulang-ulang dan terus menerus sehingga anak dapat melakukan kegiatannya dengan sendiri dan metode keteladanan pendidik memberikan contoh dan sikap yang baik kepada anak. Dengan terus membimbing, mengajarkan dan mengarahkan anak dengan melakukan hal-hal sederhana yang dapat dilakukan dan dipahami serta kebiasaan tersebut dilakukan secara terus menerus dan berulang-ulang kepada anak, maka anak akan terbiasa melakukannya sendiri.

2. Saran

Berdasarkan pemaparan kesimpulan sebelumnya, maka dapat disarankan sebagai berikut :

1) Dalam perencanaan pembelajaran sebaiknya pendidik membuat kegiatan pembelajaran yang menarik sehingga pada saat pembelajaran dikelas menjadi lebih menyenangkan dan anak akan lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran tersebut.
2) Dalam penggunaan metode pembelajaran terhadap anak diharapkan pendidik dapat menggunakan metode-metode lain yang dapat meningkatkan kemandirian kepada anak.
3) Media yang telah disediakan oleh pihak sekolah sebaiknya dapat dimanfaatkan lagi oleh pendidik dengan sebaik-baiknya.

DAFTAR PUSTAKA

Abdulhak, I 2003. *Pemetaan Tatanan Kebijakan Serta Sistem Dan Program Pendidikan Anak Usia Dini Di Indonesia.* Jakarta: Buletin PADU

Anita Lie Dan Sarah Prasasti. 2009. *101 Cra Membina Kemandirian Anak & Tanggung Jawab Anak.* PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.

Asmawati, Luluk. 2009. *Peranan Dosen Menyiapkan Guru PAUD Profesional.* Jakarta: Jurnal Dinamika FIP UMJ.

Barnawi, Baqir Yusuf. 1993. *Pembinaan Kehidupan Agama Islam Pada Anak.* Semarang: Dina Utama.

Catron, Carol E. Dan Jan Allen. 1999. *Early Chilhood Currriculum A Creative-Play Model, Second Edition.* New Jersey: Prentice Hall.

Chandra, Budiman. 2008. *Metodelogi Penelitian Kesehatan.* Jakarta: EGC

Hasan, Basri, 1998. *Keluarga Sakinah, Tinjauan Psikologi & Agama.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Http://haneef4h.multiply.com/journal/item/48

Natawidjaya, R. 1987. *Peranan Guru Dalam Bimbingan Di Sekolah.* Bandung: Abardu.

Patmonodewo, S. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah.* Jakarta; PT. Rineka Cipta.

Shindunata. 2000. *Menggagas Paradigma Baru Pendidikan.* Jakarta: Kanisius.

Supriadi, 2005. *Membangun Bangsa Melalui Pendidikan.* Bandung: Rosda Karya.

Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai aspeknya.* Jakarta: Kencana.

Suyanto. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Syaodih & Agustin M. 2008. *Bimbingan Konseling Untuk Anak Usia Dini.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Wijaya , Widarman D. Dkk. 2009. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Yufiarti dan Titi Chandrawati. 2008. *Profesionalitas Guru PAUD.* Jakarta: Universitas Terbuka.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

PENGGUNAAN PERMAINAN *LABYRIN CHART OF CHILDREN* PADA ANAK USIA DINI

Ifa Aristia Sandra Ekayati
Pasasarjana Unesa, sandrachemistry86@gmail.com

Abstrak

Bermain merupakan dunia anak. Bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungan, untuk bermain dan bekerja dalam menghasilkan suatu karya, serta untuk memenuhi tugas-tugas perkembangan kognitif lainnya. Selama bermain, anak menerima pengalaman baru, memanipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain dan mulai merasakan dunia mereka.Penggunaan permainan (*game*) sebagai sarana pendidikan sebetulnya bukan hal yang salah. Hal ini karena *game* bersifat *entertain* atau menghibur. Psikologi manusia adalah lebih suka bermain daripada belajar serius. Dalam *game*, pendidikan diberikan lewat praktek atau pembelajaran dengan praktek (*learning by doing*). Dalam *game*, pemain seolah masuk ke dalam dunia baru tempat mereka bisa melakukan apa saja. *Game* secara tidak langsung mendidik manusia lewat apa yang mereka kerjakan dalam *game* tersebut. Apa yang mereka kerjakan dalam *game* tersebut mempengaruhi pola pikir dan perilaku mereka. Ini merupakan bagian dari edukasi.

Kata Kunci: *Labyrin Chart of Children*, kognitif

Abstrak

Is a child 's play . Playing can meet the needs of children to actively engage with the environment , to play and work in producing a work , as well as to fulfill the tasks of other cognitive development . During play , children receive a new experience , manipulating materials and equipment , interact with others and begin to feel the world mereka.Penggunaan game (games) as a means of education is actually not wrong . This is because the game is entertainment or entertaining . Human psychology is more playful than serious study . In the game , the education provided through practice or learning with practice (learning by doing) . In the game , players like entering into a new world where they can do anything . Game indirectly educate people through what they are doing in the game. What they are doing in the game affect their mindset and behavior . This is part of education .

Keyword: Labyrin Chart of Children, cognitive

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan modal dasar untuk menyiapkan insan yang berkualitas. Pendidikan anak usia dini mendapat perhatian dari banyak pihak sejak dicanangkan dalam Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 butir 14 yang menyatakan bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Undang-undang ini mengamanatkan bahwa pendidikan harus dipersiapkan secara terencana dan bersifat holistik sebagai dasar anak memasuki pendidikan lebih lanjut. Masa usia dini adalah masa emas perkembangan anak dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah distimulasi. Periode emas ini hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Oleh karena itu, pada masa usia dini perlu dilakukan upaya pengembangan menyeluruh yang melibatkan aspek pengasuhan, kesehatan, pendidikan, dan perlindungan.

Peraturan Menteri Pendidikan No. 58 tahun 2009 tentang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki tingkat pencapaian perkembangan yang menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu. Perkembangan anak yang akan dicapai merupakan aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, bahasa, sosial-emosional dan kognitif.

Menurut Piaget (dalam Suparno, 2001: 60) kognitif disinonimkan dengan intelektual, karena proses intelektual banyak berhubungan dengan berbagai konsep yang telah dimiliki anak dan berkenaan dengan bagaimana anak menggunakan kemampuan berpikirnya dalam memecahkan suatu persoalan. Pemikiran kognitif anak usia 4-7 tahun berkembang secara pesat secara bertahap ke arah konseptualisasi. Anak berkembang dari tahap simbolis dan prakonsektual ke permulaan operasional. Kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Adapun tujuan pengembangan kognitif diarahkan pada pengembangan kemampuan auditory, visual, taktil, kinestetik, sains permulaan, aritmatika dan geometri (Sujiono, 2007: 2.14).

Pengembangan aritmatika atau bilangan berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan konsep bilangan atau konsep berhitung permulaan. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, antara lain: mengenali atau bilangan, menyebut urutan bilangan, menghitung benda (Sujiono, 2007: 2.14). Bilangan merupakan bagian dari matematika yang harus dikuasai. Menurut Sujono dalam Fathani (2009, 19) matematika merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logik dan masalah yang berhubungan dengan bilangan. Pentingnya mempelajari dan menguasai berhitung adalah dapat membantu seseorang untuk mengatasi dan memecahkan masalah-masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Melalui berhitung anak dapat mengetahui waktu, menciptakan bentuk suatu benda sesuai dengan konsep bilangan serta dapat melakukan jual beli.

Perkembangan kognitif anak usia dini juga meliputi perkembangan kemampuan sains anak. Pendidikan sains untuk anak usia dini merupakan hal yang penting untuk membangun banyak aspek dalam diri anak dan penelitian yang ada menganjurkan agar sains diajarkan sejak awal (Eshach & Fried, 2005). Kebutuhan dalam mempelajari ilmu sains di anak usia dini didasarkan pada sejumlah faktor yang mempengaruhi komunitas anak usia dini. Pertama dan terpenting adalah pemahaman yang berkembang dan mengenali kemampuan berpikir awal dan belajar anak usia dini. Berdasarkan penelitian dan praktek menunjukkan bahwa anak-anak memiliki potensi jauh lebih besar untuk belajar dari yang telah diperkirakan. Dalam hal ini pengalaman anak-anak di tahun-tahun awal dapat memiliki dampak yang signifikan terhadap pembelajaran mereka dikemudian hari (Worth, 2010).

Beberapa alasan sains diajarkan sejak usia dini salah satunya adalah anak memiliki sisi alamiah untuk melakukan observasi dan berpikir secara alami, anak memiliki jiwa berpetualang di daerah sekitarnya dan pendidikan sains sejak dini dapat mengakomodasi hal tersebut (Trundle, 2009). Menurut Duschl Schweingruber (dalam Worth, 2010) mengatakan bahwa anak saat memasuki sekolah sudah memiliki pengetahuan yang cukup besar tentang alam, walaupun banyak yang secara tersirat, anak dapat melakukan berbagai proses penalaran yang membentuk dasar-dasar berpikir ilmiah. salah satu pembelajaran ilmiah yang dilakukan anak usia 5-6 tahun adalah mengenal sebab akibat tentang lingkungan misalnya mengenal angin bergerak. Belajar sesbab akibat tentang lingkungan alam cocok untuk anak usia dini karena anak usia dini memiliki cara alami untuk mengelola pengalaman dan rasa ingin tahu tentang berbagai hal di lingkungan sekitarnya (French, 2004). Pengetahuan sebab akibat tentang lingkungan membantu anak membangun kemampuan mereka untuk memecahkan masalah dan untuk membuat prediksi (O'Connell, 2009).

Kenyataan di lapangan menunjukkan proses pembelajaran konsep bilangan dan mengenal sebab akibat tentang lingkungan masih menggunakan metode ceramah dari guru saja, suasana belajar yang kurang menarik sering menjadi hambatan dalam pembelajaran. Anak menjadi mudah bosan dan lebih memilih beraktivitas sendiri sehingga kurang memperhatikan guru. Hal ini sesuai dengan hasil observasi awal dan wawancara ke beberapa sekolah di daerah Tuban. Anak-anak cenderung bermain sendiri dan terkadang mengganggu temannya.

Bermain merupakan dunia anak. Bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungan, untuk bermain dan bekerja dalam menghasilkan suatu karya, serta untuk memenuhi tugas-tugas perkembangan kognitif lainnya. Selama bermain, anak menerima pengalaman baru, memanipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain dan mulai merasakan dunia mereka (Sujiono, 2009: 63).

Penggunaan permainan (*game*) sebagai sarana pendidikan sebetulnya bukan hal yang salah. Hal ini karena *game* bersifat *entertain* atau menghibur. Psikologi manusia adalah lebih suka bermain daripada belajar serius (Usdiati, 2010). Dalam *game*, pendidikan diberikan lewat praktek atau pembelajaran dengan praktek (*learning by doing*). Dalam *game*, pemain seolah masuk ke dalam dunia baru tempat mereka bisa melakukan apa saja. *Game* secara tidak langsung mendidik manusia lewat apa yang mereka kerjakan dalam *game* tersebut. Apa yang mereka kerjakan dalam *game* tersebut mempengaruhi pola pikir dan perilaku mereka. Ini merupakan bagian dari edukasi (Usdiati, 2010).

Media permainan *Labyrin Chart Of Childrem* yang dikembangkan dengan mengadopsi jenis permainan yang telah ada sebelumnya yaitu *Maze games*. Dalam permainan ini mengedepankan permainan berupa *Labyrin* atau *Maze*. *Labyrin* sendiri merupakan permainan menelurusi jalur yang berliku-liku dan bercabang-cabang untuk menemukan pintu keluar tanpa terjebak di jalan buntu untuk menyelesaikan misinya. Permainan *Labyrin Chart Of Children* menggunakan kartu yang didalamnya terdapat soal yang harus dijawab oleh anak.

Menurut Howes (2008) pendidikan anak usia dini telah lama mengakui kekuatan bermain. Kontribusi signifikasi bermain untuk perkembangan anak usia dini didokumentasi dengan baik pada perkembangan psikologi, sosiologi anak dan pada kerangka pendidikan, rekreasi dan komunikasinya. Bermain merupakan sumber utama pembangunan di tahun-tahun awal anak.

B. PEMBAHASAN

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 1997) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media menurut Gagne (dalam Sadiman, 1986) merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association*/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 1986: 7).

Media menurut Hamalik (2002: 64) media merupakan salah satu yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran karena dapat membantu guru dan anak dalam menyampaikan materi pembelajaran sehubungan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran.

Dengan demikian memberikan media pembelajaran di Taman Kanak-kanak akan lebih bermakna dan lebih mudah dipahami anak jika penyampaian materi atau bahan pembelajaran melalui media.

2. Manfaat Media

Peran media sebagai alat bantu pembelajaran tidak terlepas dari pemilihan media itu sendiri apakah sesuai dengan materi yang disajikan. Pada saat anak menghadapi materi yang sulit untuk dipahami, guru memerlukan media yang dipergunakan untuk memodifikasi, memanipulasi kondisi penyajian materi instruksional serta terhadap respon penerima informasi, yaitu anak. Dengan demikian pesan atau informasi dari materi tersebut tersampaikan kepada anak tanpa anak merasa terbebani dengan materi yang dianggap sulit tersebut.

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya dilihat atau dinilai dari segi kecanggihan saja, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan manfaat dalam membantu mempertinggi proses pengajaran.

Beberapa manfaat media pembelajaran meliputi :

a. Pengajaran akan leb 10 perhatian dan konsentrasi anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
b. Bahan pengajar aka aknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para anak dan memungkinkan anak menguasai tujuan pengajaran yang lebih baik.
c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, sehingga anak cenderung tidak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan belajar.
d. Anak lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengar uraian guru tetapi juga aktivitas lain. Seperti: mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.

e. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera (Sudjana dan Rivai, 2001 : 2)

3. Bermain

Bermain telah lama dianggap sebagai elemen penting dari kurikulum anak usia dini dan pedagogi. Selain diakui sebagai wahana untuk belajar, bermain juga digambarkan sebagai *acontext* di mana anak-anak dapat menunjukkan pembelajaran mereka sendiri (Bobis, 2012). Piaget (dalam Sujiono, 2009: 144) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasaan bagi diri seseorang.

Wolfgang dan Wolfgang (dalam Sujiono, 2009: 145) berpendapat bahwa terdapat sejumlah nilai-nilai dalam bermain (*the value of play*) yaitu bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, kognitif. Dalam pembelajaran terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya, sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain antara lain: (a) dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan, karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya; (b) dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif, karena saat bermain melihat dari sisi orang lain (empati); (c) dapat mengembangkan kemampuan intelektual, karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya; (d) dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri, karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan dan kelebihannya.

4. Media Permainan

Menurut Sadiman (2007: 78) permainan sebagai suatu media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, diantaranya permainan adalah sesuatu yang menghibur. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari anak untuk belajar. Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat membantu anak untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya. Beberapa manfaat belajar sambil bermain adalah menyingkirkan keseriusan yang menghambat, menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, mengajak anak terlibat penuh dalam pembelajaran, meningkatkan proses belajar, membangun kreativitas diri, mencapai tujuan dengan ketidaksadaran, meraih makna belajar melalui pengalaman, dan memfokuskan anak sebagai subjek belajar (Kusuma, 2012).

Kegiatan permainan dapat menimbulkan unsur–unsur simulasi. Seperti halnya permainan bisa mengakibatkan unsur–unsur pengajaran, bergantung pada ada tidaknya ketrampilan yang dipraktekkan dalam permainan itu sebagai kegiatan akademis, dan hal itu berhubungan erat dengan tujuan instruksional khusus yang telah dirumuskan sebelumnya (Sudjana, 2003 : 140).

Pembelajaran melalui permainan mampu memberikan keuntungan. Pertama, apa yang dipelajari oleh anak tidak hanya berupa pengalaman akal semata, melainkan benar-benar dialami secara nyata, pengalaman demikianlah yang sulit dilupakan. Kedua, pelajaran yang diberikan dapat diterima secara menyenangkan, karena terkait dengan sifat dasar permainan yang menghibur dan menggembirakan. Ketiga, karena permainan itu menyenangkan, bermain sekaligus membangkitkan minat yang besar bagi peserta didik (Yumarliz, 2013).

B. Permainan Labyrin Chart of Childern

1. *Labyrin Chart of Chemistry* (LCC)

Media permainan *LCC* yang dikembangkan ini termasuk media permainan pendidikan dengan mengadopsi jenis permainan yang telah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya yaitu *Labyrin Chart of Chemistry*. Dalam permainan ini mengedepankan permainan berupa *Labyrin* atau *Maze. Labyrin* sendiri merupakan permainan menelurusi jalur yang berliku-liku dan bercabang-cabang untuk menemukan pintu keluar tanpa terjebak di jalan buntu untuk menyelesaikan misinya. Ciri khas dari permainan monopoli yang diadopsi oleh *Labyrin Chart of Chemistry* ada pada penggunaan kartu kesempatan yang kemudian diubah menjadi kartu pertanyaan. Unsur ular tangga yang diadopsi oleh permainan ini yaitu dengan adanya langkah maju dan mundur.

Dalam permainan ini tidak hanya ditekankan pada labirin saja tetapi *juga* terdapat *Chart. Chart* merupakan bagan yang mempunyai tujuan pembelajaran yang ditentukan dengan jelas. Bagi anak yang berusia muda suatu *chart* harus berisikan hanya satu konsep atau gambaran konsep. Sehingga *chart* itu ditekan hingga hanya berisi informasi verbal dan visual yang minimum untuk dapat dipahami. Jika ingin mengungkapkan beberapa gagasan atau konsep, sebaiknya dibuat serangkaian *chart* sederhana. Informasi pembelajaran dan pesan–pesan isi pembelajaran dikomunikasikan melalui saluran visual, dan materi verbal hanya diadakan untuk mendukung pesan visual (Arsyad, 2007: 135)

2. Labyrin Chart of Children

Labyrin Chart of Children merupakan permainan yang mengadopsi jenis permainan yang hampir sama yaitu *Labyrin Chart of Chemistry* dengan beberapa hal yang dimodifikasi. Salah satu unsur yang dimodifikasi yaitu bentuk awal yang sebelumnya merupakan kotak berukuran 1 x 1 meter, selanjutnya diubah bentuknya berukuran 3 x 3 meter dan dicetak banner. Hal ini dilakukan karena menurut Soemarti (2003, 108), anak usia dini dalam bermain mengeluarkan banyak energi.

Dalam permainan terdapat jalur yang akan dimainkan 3 anak, pemain harus memberi nama peserta yang memainkannya dengan nama yang berbeda yang ada hubungannya dengan materi. Para pemain mempunyai misi untuk

mencapai *finish* agar dapat memenangkan pertandingan. Di jalur tersebut terdapat berbagai pilihan jalur yang kadang kalanya berupa jalur yang tidak memiliki terusannya (buntu) dan disetiap jalannya nanti terdapat *step–step* pemberhentian sementara.

Labyrin Chart of Children mudah dimainkan namun memerlukan syarat tertentu. Syarat tersebut yaitu dapat berupa menjawab pertanyaan yang ada dalam setiap langkah berhentinya. Untuk setiap *step* yang akan dilewati oleh para pemain terdapat sebuah kartu yang dapat berupa kartu pertanyaan ataupun berupa kartu energi. Konsekuensinya, jika jawaban pemain menjawab dengan benar akan mendapatkan poin sesuai dengan kartu. Untuk jawaban yang salah, pemain akan mendapat sanksi sesuai dengan yang tertera dalam kartu. Pemberian hadiah dan hukuman dilakukan untuk memberikan penguatan kepada anak. Bagi pemain yang mencapai *finish* terlebih dulu mendapat bonus. Pemenang dari permainan ini yaitu pemain dengan poin terbanyak. Menurut Skinner (dalam M. Nur, 2008) menganggap bahwa *reward* (hadiah) merupakan factor penting dalam belajar. Suatu proses perubahan tingkah laku dimana *reward* dan *punishment* menjadi stimulus untuk merangsang anak.

Gambar 2.2 *Labyrin Chart of Children* (LCC)

C. Prosedur Bermain

Dalam *Labyrin Chart of Children* memiliki beberapa aturan bermain, di antaranya sebagai berikut:

1. Anak dibentuk menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok berisikan 3 anak.
2. Anak yang akan bermain kemudian melakukan Hom Pim Pa. Hal ini dilakukan untuk menentukan urutan bermain yang pertama, kedua dan ketiga.
3. Anak yang bermain pertama kemudian mengambil kartu energi. Kartu energi berisikan pertanyaan yang harus dijawab anak, poin atau langkah yang didapatkan jika menjawab benar dan poin atau langkah mundur jika jawaban salah.
4. Anak menjawab pertanyaan yang ada di kartu energi.
5. Anak mendapatkan poin atau langkah maju jika jawaban benar.
6. Anak mendapat pengurangan poin atau langkah mundur jika jawaban salah.
7. Jika masih di posisi start, anak menjawab salah maka anak akan tetap di *start*.
8. Pemenang dari permainan ini ditentukan dari posisi paling dekat finish.

D. Konsep Bilangan

Dalam kamus besar bahasa Indonesai, bilangan adalah banyaknya benda, jumlah. Menurut *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM), memberikan lima standar isi matematika yaitu: bilangan dan operasinya, aljabar, geometri, pengukuran dan analisis data dan probabilitas.

Howden (dalam De Wale, 2006: 130) menggambarkan pemahaman bilangan sebagai intuisi yang baik tentang angka dan hubungannya. Perkembangannya bertahap sebagai hasil dari pengeksplorasian bilangan, visualisasi dalam berbagai konteks dan penghubungannya dengan cara yang tidak bisa dibatasi oleh algoritma tradisional.

Bilangan memiliki beberapa jenis-jenis bilangan, diawali dari bilangan kompleks yang terdiri dari bilangan real dan bilangan imajiner. Bilangan real terdiri atas bilangan rasional dan irasional, sedangkan bilangan rasional terdiri dari bilangan bulat dan bilangan pecahan. Bilangan bulat terdiri dari bilangan negatif dan bilangan cacah. Bilangan cacah dibagi lagi menjadi bilangan nol dan bilangan asli atau positif. Bilangan positif diuraikan lagi menjadi bilangan prima dan bilangan komposit (Fathani, 2008: 140).

Pembelajaran tentang bilangan di TK untuk anak usia 5-6 tahun hanya diajarkan bilangan positif yaitu penambahan dan pengurangan 1-10, membilang dengan benda-benda 1-10, menyebutkan urutan bilangan 1-10, memasangkan lambang bilangan dengan benda 1–10, mampu membedakan 2 kumpulan benda sama jumlahnya, tidak sama jumlahnya, sedikit dan banyak jumlahnya (Fauziyah, 2012).

Wasty Soemanto, (dalam Sujiono, 2007: 2.8) mengatakan pada masa usia 4-5 tahun merupakan masa belajar pengenalan bilangan/berhitung, anak sudah mulai belajar berhitung sederhana, misalnya menyebutkan bilangan, menghitung urutan bilangan, dan penguasaan jumlah kecil dari benda-benda.

E. Konsep Sains Dalam Mengenal Sebab Akibat tentang Lingkungan

Pengembangan kognitif (Sujiono, 2007: 1.20) sangat penting, hal ini dimaksudkan agar anak mampu melaksanakan eksplorasi terhadap dunia melalui panca indranya sehingga dengan pengetahuan yang didapat, anak dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sesuai dengan makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Perkembangan kognitif anak usia TK (5-6 tahun) menurut Piaget dalam Paul Suparno (2001), sedang dalam masa peralihan dari fase pra-operasional ke fase konkret operasional. Cara berpikir konkret berpijak pada pengalaman akan benda-benda konkret, bukan pada pengetahuan atau konsep-konsep abstrak. Pada tahap ini anak akan belajar terbaik melalui kehadiran benda-benda. Anak dapat mengingat benda-benda, jumlah dan ciri-cirinya meskipun

bendanya sudah tidak berada dihadapannya. Anak juga mulai mampu menghubungkan sebab akibat yang tampak secara langsung. Pemikiran sebab akibat sudah mulai berkembang, tetapi belum logis benar. Anak juga dapat membuat prediksi berdasarkan hubungan sebab akibat yang telah diketahuinya.

Mengenal adalah ciri khas anak, karena sesuai dengan dunia anak yang memiliki rasa ingin tahu yang kuat terhadap segala sesuatu terutama yang menarik minatnya. Melalui rasa ingin tahu, anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya untuk meningkatkan penalaran dan memahami keberadaanya di lingkungan, membentuk imajinasi, mengikuti peraturan, tata tertib dan disiplin.

Ada beberapa alasan untuk mulai mengajarkan konsep mengenal sebab akibat tentang lingkungan. Pertama, anak-anak memiliki kecenderungan alami untuk menikmati dan berpikir tentang alam (Eshah & Fried, 2005). Anak-anak akan termotivasi untuk menjelajahi dunia di sekitar mereka dan ilmu sains dapat memanfaatkan hal tersebut. Hal ini sesuai dengam perkembangan pembelajaran ilmu sains yang penting untuk membantu anak-anak memahami alam, mengumpulkan, mengatur informasi, menguji ide-ide yang ada dan mengembagkan sikap positif terhadap sains (Eshah & Fried, 2005).

Sains merupakan kemampuan yangn berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai pendekatan secara sainstific atau logis, tetapi tetap mempertimbangkan tahapan berpikir anak. Adapun kemampuan yang dikembangkan menurut (Sujiono, 2007), antara lain:

a. Mengeksplorasi berbagai benda yang ada di sekitar;
b. Mengadakan berbagai percobaan sederhana;
c. Mengkomunikasikan apa yang telah diamati dan diteliti.

Pada umumnya anak-anak tidak menyadari bahwa kegiatan penyelidikan atau penemuan yang mereka lakukan sehari-hari merupakan kegiatan sains. Pengalaman awal dari sejumlah aktivitas nyata dengan menggunakan alat-alat atau bahan-bahan sederhana akan membuat anak lebih mudah memahami konsep sains yang cenderung abstrak.

DAFTAR PUSTAKA

Bobis, Jenette. 2012. *Playing with mathematics: Play in Eraly Childhood as a Context for Mathematics Learning.*https://www.academia.edu/947229/Playing_with_Mathematics_Play_in_Early_Childhood_as_a_Context_for_Mathematical_Learning diakses 27 desember 2014

Butterworh, Brian. 2005. *The Development of arithmetical Abilities. Journal of Child Psychology and Psychiatry 46:1 (2005), pp 3-18*. http://www.mathematicalbrain.com/pdf/BUTTJCPP05.PDF diakses tanggal 12 november 2014

Clements, Douglas H and Julia Sarama. 2000. *The Earliest Geometry: At The Core Of Mathematics in The early Years are The Number and Geometry Standards. Publishers The National Council of Mathematics*. http://gse.buffalo.edu/org/buildingblocks/writings/earliest%20geometry.pdf diakses 12 november 2014.

De Walle, John A. 2006. *Matematika: sekolah dasar dan menengah*. Jakarta: Erlangga

Eshach, H., & Fried M. N. (2005). *Should science be taught in early childhood?*

Journal of Science Education and Technology, 14(3), 315-336.http://link.springer.com/article/10.1007%2Fs10956-005-7198-9#page-1 diakses 29 desember 2014

O'Connel, Jack.2009. *California Infant/Toddler Learning & Development Foundations*. California Department Education: Sacramento http://www.cde.ca.gov/sp/cd/re/documents/itfoundations2009.pdf diakses 21 januari 2015

The National Council of Teachers of Mathematics (NCTM), 2010. *Early Childhood Mathematics: Promoting Good Beginnings.* https://www.naeyc.org/files/naeyc/file/positions/psmath.pdf diakses 27 desember 2014

The National Center for Children in Poverty. 2010. *Early Mathemativs : A Key Topic Resource List.* http://www.researchconnections.org/childcare/resources/17938/pdf diakses tanggal 27 desember 2014

MENINGKATKAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL DAN KOGNITIF ANAK MELALUI METODE SOSIODRAMA DI KELOMPOK A TKIT AL-USWAH BANGIL

Indah Yuliana

Indah.bangil@gmail.com

UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

PROGRAM PASCA SARJANA

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR KONSENTRASI PAUD

ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Anak usia dini, yaitu anak yang berada pada rentang usia lahir sampai dengan enam tahun merupakan rentang usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya. periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuhkembangkan berbagai kemampuan fisiologis, kognitif, bahasa, sosioemosional, dan spiritual.

Proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktifitas dan rasa ingin tahu secara optimal. Salah satu sarana dasar bagi berkreasi adalah berimajinasi, berimajinasi merupakan fungsi belahan otak kanan, dan seperti yang kita ketahui anak kecil didominasi otak kanan. Permainan imajinatif pada anak usia dini disebut permainan sosiodrama yang memfasilitasi perkembangan potensi kreatif anak.

Dengan potensi kreativitas alami yang dimilikinya, anak akan senantiasa membutuhkan aktivitas yang syarat dengan ide kreatif. Ini penting, karena rasa ingin tahu dan keinginan untuk mempelajari sesuatu merupakan karunia Allah, dan dimiliki oleh setiap anak. Secara alami anak usia dini memiliki kemampuan untuk mempelajari sesuatu menurut caranya sendiri. Sejalan dengan tumbuh dan berkembangnya kemampuan anak sebagai bentuk pengasuhan yang berkualitas untuk membentuk perkembangan anak. Melalui kegiatan bermain sosiodrama ini diharapkan anak akan secara visual dan auditori serta kinestetik berusaha memahami. Adanya kerja sama dari tiga bagian itu maka otak akan bekerja dan akan membentuk suatu kemampuan untuk mengembangkan daya ingat anak, meningkatkan keterampilan dalam berbahasa dengan menambah kosa kata atau bank kata pada anak serta membangun dan membangkitkan kecerdasan sosial emosional.

Kata kunci : perkembangan sosial emosional dan kognitif anak, melalui metode sosiodrama

ABSTRACT

Early childhood education is the most basic education occupies a very strategic position in the development of human resources. Early childhood, that children who are in the age range of birth to six years old is the age range of critical and strategic at the same time in the educational process that can affect the process and outcomes of education at a later stage. This period was a period conducive to develop a variety of physiological abilities, cognitive, language, socio-emotional, and spiritual.

The process of learning in early childhood should be done with the aim of providing the basic concepts that have significance for children through real experiences that allow children to show activity and curiosity optimally. One of the basic means for creativity is imagination, imagination is a function of the right hemisphere, and as we all know small children right brain dominated. Imaginative play in early childhood called sociodramas game that facilitates the development of creative potential of children.

With the potential of its natural creativity, children will always require the activity requirements with creative ideas. This is important, because the curiosity and desire to learn something is a gift of God, and is owned by every child. Naturally early childhood have the ability to learn something in his own way. In line with the growth and development of children's ability as a form of quality care to shape children's development. Through these activities are expected to play sociodramas child will be visually and auditory and kinesthetic trying to understand. The cooperation of the three parts of the brain will work and will form an ability to develop a child's memory, improve language skills by increasing vocabulary or word bank in children as well as building and evoke emotional social intelligence.

Keywords: emotional and cognitive development of children's social, through methods sociodramas

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

A. PENDAHULUAN

Anak usia dini berada dalam masa keemasan disepanjang rentang usia perkembangan manusia. Montessori dalam (Hainstock, 1999: 10-11) mengatakan bahwa masa ini merupakan periode sensitif (*sensitive periods*), selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Pada masa ini anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkunganya. Selanjutnya montessori menyatakan bahwa usia keemasan merupakan masa di mana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulai dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja. Pada masa peka inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari.

Di samping itu, sejalan dengan perkembangan teknologi dalam era globalisasi sekarang ini, bagi sebagian anak terutama di perkotaan, memasuki usia tiga tahun mereka sudah mulai berkenalan dengan dunia maya, bermain game di internet, bahkan menjelang usia sekolah mereka sudah berkenalan dengan Facebook. Di sinilah pentingnya pengembangan kreativitas anak usia dini agar berbagai potensi yang mereka miliki dapat tersalurkan secara positif.

Salah satu latihan yang mendasar agar anak dapat berkreasi adalah dengan berimajinasi, yaitu kemampuan melihat gambaran dalam pikiran. Kemampuan ini berfungsi unutk memunculkan kembali ingatan dimasa lalu sebagai kemungkinan terjadi di masa sekarang ataupun masa yang akan datang. Dalam permainan imajinasi anak dapat memperagakan suatu situasi, memainkan peranannya dengan cara tertentu, memainkan peran seseorang dan menggantikannya bila tidak cocok ataupun membayangkan suatu situasi yang tidak pernah mereka alami. Dalam permainan sosiodrama, anak dapat memunculkan dialog, menambahkan nuansa baru terhadap karakternya serta anak dalam alurnya. Tidak ada penulis cerita yang lebih baik dari seorang anak. Selain penulis cerita, anak juga berperan sebagai aktor kawakan, sutradara, audiensi, lawan peran pemain lain, serta komentator terhadap peran yang dimainkan oleh kawan-kawan maupun gurunya sehingga mereka tahu apakah dia telah memainkan perannya dengan baik atau tidak. Anak menciptakan pengetahuannya sendiri ketika dia bebas berpartisipasi dalam permainan imajinatif.

B. PEMBAHASAN

1. Perkembangan Sosial
   a. Pengertian Perkembangan Sosial

   Perkembangan sosial adalah proses perolehan kemampuan untuk berperilaku yang sesuai dengan keinginan yang berasal dari dalam diri seseorang dan sesuai dengan tuntunan dan harapan-harapan sosial yang berlaku dalam masyarakat (Sutirna : 2013).

   Dengan menggunakan metode sosiodrama diharapkan anak memiliki kemampuan menyampaikan pesan melalui tingkah laku dalam hubungan sosial. Kemudian, waktu individu bertemu, bergaul dan belajar menyesuaikan diri serta menerima keberadaan pihak lainnya. Lingkungan masyarakat dan kebudayaan mewarnai proses perkembangan sosial yang mendukung penyesuaian dirinya kedalam masyarakat (sosialisasi). Proses sosialisasi yang sehat, dapat terbantu melalui layanan bimbingan. Sosialisasi menumbuhkan

kemampuan seseorang membina berbagai hubungan dengan sesamanya. Diharapkan terbantu perkembangan sosial yang positif dan sehat pada peserta didiknya.

b. Jenis-jenis Sosial

Proses penanaman nilai sosial dalam suatu masyarakat dilakukan melalui tahap imitasi, identifikasi, dan internalisasi.

Proses imitasi adalah proses peniruan terhadap tingkah laku atau sikap dan cara pandang orang dewasa yang dilihat anak secara sengaja dari orang-orang terdekat.

Proses identifikasi adalah proses terjadinya pengaruh sosial pada seseorang untuk menjadi individu lain yag dikagumi/proses menyamakan tingkah laku sosial orang yang berada di sekitarnya sesuai dengan peranannya kelak di masyarakat.

Proses internalisasi adalah proses penanaman dan penyerapan nilai-nilai dan menetapnya nilai-nilai sosial pada diri seseorang sehingga nilai tersebut tertanam dan menjadi milik orang tersebut. Untuk itu perlu pemahaman terhadap nilai yang baik dan yang buruk sehingga anak dapat berkembang menjadi makhluk sosial yang sehat dan bertanggung jawab (Sutirna : 2013).

c. Karakteristik Sosial

Pada umumnya anak pada usia ini memiliki satu atau dua sahabat. Akan tetapi sahabat itu cepat berganti. Mereka pada umumnya dapat cepat menyesuaikan diri secara sosial. Sahabat yang dipilih biasanya dari jenis kelamin yang sama, kemudian berkembang menjadi bersahabat dengan anak dengan jenis kelamin yang berbeda.

d. Prosedur pengembangan Sosial

Ditengah kelompok sosial seseorang dipengaruhi sebagai obyek. Juga sebagai subyek manusia turut mempengaruhi perilaku sesama dalam lingkungannya. Kemampuan sosial berproses sejak bayi sampai akhir hayat dalam lingkungan, Sinolungan (1997 : 80).

2. Perkembangan Kognitif

a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang beada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah Piaget. Jean Piaget, yang hidup dari tahun 1896 sampai tahun 1980, adalah seorang ahli bioalogi dan psikologi berkebangsaan Swiss. Ia merupakan salah seorang yang merumuskan teori yang dapat menjelaskan fase-fase perkembangan kognitif. Teori ini dibangun berdasarkan dua sudut pandang yang disebut sudut pandang aliran struktural (*stucturalism*) dan aliran konstruktif (*constructivism*). Aliran struktural yang mewarnai teori Piaget dapat dilihat dari pandangannya tentang inteligensi yang berkembang melalui serangkaian tahap perkembangan yang ditandai oleh perkembangan kualitas struktur kognitif. Aliran konstruktif terlihat dari pandangan Piaget yang menyatakan bahwa, anak membangun kemampuan kognitif melalui interaksinya dengan dunia di sekitarnya (Sudarna : 2014).

b. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Identifikasi karakteristik perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun sampai usia 5-6 tahun berdasarkan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli dan tugas perkembangan pada masa anak prasekolah.

c. Prosedur Perkembangan Kognitif

Piaget adalah seorang psikolog Swiss (1896 – 1980) yang ahli dalam teori perkembangan kognitif di abad kedua puluh. Teorinya banyak dirujuk untuk kepentingan pendidikan. Digolongkan ke dalam konstruktivisme, yang berarti tidak seperti teori nativisme (yang menggambarkan perkembangan kognitif sebagai pemunculan pengetahuan dan kemampuan bawaan). Teori ini berpendapat bahwa manusia dapat membangun kemampuan kognitif melalui tindakan yang termotivasi dengan sendirinya terhadap lingkungan (Kuswana: 2013).

3. Sosiodrama dan bermain peran

a. Pengertian Sosiodrama

Sosiodrama berasal dari kata : sosio dan drama. Sosio berarti sosial yaitu masyarakat, dan drama berarti mempertunjukkan, mempertontonkan atau memperlihatkan. Sosial atau masyarakat terdiri dari manusia yang satu lain terjalin hubungan yang dikatakan hubungan sosial (Roestiyah : 1991).

b. Menurut Brooks, J.B. dan D.M. Elliot, "Bermain" (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang lebih tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

c. Karakteristik bermain drama

Dengan mengenali karakteristik bermain anak, kita akan lebih peka dan lebih tanggap lagi menilai tentang kegiatan bermain yang diprogramkan dalam satuan kegiatan harian yang sesuai dengan ciri bermain anak sehingga dapat membuat penilaian bermain terhadap anak yang valid, adil dan dapat mengukur kompetensi anak secara individual (Melyloelha : 2014).

C. Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Nilai penting permainan drama bagi perkembangan anak-anak dalam berpikir, bicara, membentuk hubungan,melihat hal-hal dari perspektif orang lain, dan mempelajari kemampuan sosial dan prososial serta kognitif menjadikannya teratas dalam kegiatan kurikulum harian. Tetapi ada lagi aspek permaian sosiodrama yang terkadang diabaikan. Bagi guru, mengamati anak-anak dipermaian sosiodrama merupakan salah satu metode terbaik untuk mempelajari perkembangan anak. Perkembangan sosial dan kognitif merupakan dua aspek yang berlainan, namun dalam kenyataannya satu sama lain saling memengaruhi. Perkembangan sosial sangat erat hubungannya dengan perkembangan kognitif, walaupun masing-masing ada kekhususannya. Perkembangan sosial dan kognitif pada anak usia dini ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Peran orang tua dan guru di sekolah dalam mengembangkan perilaku sosial dan kognitif anak adalah ditempuh dengan menanamkan sejak dini pentingnya pembinaan perilaku dan sikap yang dapat dilakukan melalui pembiasaan yang baik. Perilaku sosial dan kognitif yang diharapkan dari anak usia dini ialah perilaku-perilaku yang baik, seperti kedisiplinan, kemandirian, tanggung jawab, percaya diri, jujur, adil, setia kawan, sifat kasih sayang terhadap sesama, dan memiliki toleransi yang tinggi (Susanto : 2011).

2.Saran

Merupakan hal yang penting, menurut Montessori, bahwa perlunya memahami secara lebih baik kemampuan dan kecakapan anak. Pada masa ini, harus adanya rasa kebebasan dalam lingkungan untuk pengembangan fisik, mental, dan pertumbuhan spiritualnya, karena dengan lingkungan yang kondusif memungkinkan anak berkreasi secara bebas dan mengembangkan potensi dirinya secara maksimal. Maka berdasarkan pemaparan kesimpulan diatas guru harus secara profesional memiliki bekal keilmuan anak usia dini guna menunjang proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

Yus, anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak.* Jakarta: Kencana.

Kay, Janet. 2006. *Pendidikan Anak Usia Dini.*Yogyakarta: Kanisius.

Sudarna. 2014. *PAUD Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter.* Yogyakarta: Genius Publisher.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini.* Jakarata: Kencana

Sujiono, Yuliani Nurani. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak.* Jakarta: Indeks.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Latif, Mukhtar.2013. O*rientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Kencana

Aisyah, dkk, S. 2009. *Perkembangan dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Cooper, Carol. 2008. *Ensiklopedia Perkembangan Anak.* Jakarta: Erlangga

Kemdiknas. (2010). *Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak TK.* Jakarta: Kemdiknas RI.

Kemdiknas. 2010. *Kumpulan Pedoman Pembelajaran Toman Kanak-kanak.* Jakarta: Kemdiknas.

Sutirna. 2013. *Perkembangan dan Pertumbuhan Peserta Didik.* Yogyakarta: Andi Offset

Angkasa, bintang. 2012. *Drama Teori dan Pementasan.* Yogyakarta: Citra Aji Parama

Goleman, Daniel. 1995. *Kecerdasan Emosional.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Sukardi. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas.* Jakarta: Sinar Grafika Offset

Maria Van Tiel, Julia. 2011. *Pendidikan Anakku Terlambat Bicara.* Jakarta: Prenada Media Group

Gerungan, W.A. 2010. *Psikologi Sosial.* Bandung: Refika Aditama

Mulyasa, 2011. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas.* Bandung: Remaja Rosdakarya

Mulyasa, 2012. *Manajemen Paud.* Bandung: Remaja Rodakarya

Roopnarine, Jaipaul L, 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini:Dalam berbagai Pendekatan.* Jakarta : Prenada Media Group

Suyadi, 2013. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas.* Jogjakarta: Diva Press

Roestiyah, 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta

PENGARUH METODE *GARDENING PROJECT* TERHADAP PERKEMBANGAN SAINS DAN MORAL ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK

Indri Dwi Isnaini
(Mahasiswi, Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Kosentrasi PAUD, Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya)
Email : indy.arista@yahoo.com

Abstrak

Rasa ingin tahu yang begitu besar dalam diri anak membuat mereka tidak merasa jemu untuk mengeksplorasi, menyayangi, dan memperhatikan benda-benda disekitar yang menarik minatnya. Menyadari sifat anak sebagaimana dijelaskan di atas maka sains memiliki peluang sangat besar untuk dijadikan sebagai media atau alat untuk menanamkan nilai-nilai moral dalam pembelajaran anak usia dini. Menurut Sjarkawi (dalam Adisusilo, 2012: 4) mengatakan bahwa perkembangan moral pada dasarnya merupakan interaksi, suatu hubungan timbal balik antara anak dengan anak, antara anak dengan orang tua, antara anak dengan lingkungannya. Unsur hubungan timbal balik ini sangat penting karena dengan adanya interaksi dari berbagai aspek dalam diri anak, maka anak dapat berkembang menjadi semakin dewasa baik secara fisik, spiritual dan moral.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh metode *gardening project* terhadap perkembangan sains anak kelompok B di Taman Kanak-kanak, untuk mengetahui pengaruh metode *gardening project* terhadap perkembangan moral anak kelompok B di Taman Kanak-kanak dan untuk mengetahui pengaruh secara bersamaan metode *gardening project* terhadap perkembangan sains dan moral anak kelompok B di Taman Kanak-kanak.

Penelitian yang digunakan termasuk kedalam jenis penelitian *Quasi Experimental*, dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design.* Populasi dalam Penelitian ini adalah anak didik kelompok B TK Kartika IV-9 dan TK Kartika IV-92 Kecamatan Wonokromo, Kota Surabaya berjumlah 74 anak. Sampel dalam penelitian ini adalah kelompok B di TK Kartika IV-9 yang berjumlah 19 anak dan kelompok B TK Kartika IV-92 yang berjumlah 18 anak sebagai kelompok eksperimen, selanjutnya 19 anak kelompok B di TK Kartika IV-9 dan 18 anak kelompok B di TK Kartika IV-92 yang digunakan sebagai kelompok kontrol. Pengumpulan data dengan menggunakan observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan statistik parametik dengan menggunakan uji anova.

Kata Kunci: Metode *gardening project*, perkembangan sains, perkembangan moral.

Abstract

Curiosity is so great in the child makes them feel tired to explore, love, and attention to objects around which interest him. Recognizing the nature of the child, as described above, the science has a tremendous opportunity to serve as a medium or a medium to instill moral values in early childhood learning. According Sjarkawi (in Adisusilo, 2012: 4) says that moral development is basically an interaction, a reciprocal relationship between the child and the child, the child with the parents, the child and his environment. Elements of reciprocal relationship is very important because with the

interaction of various aspects in the child, then the child can develop into more mature both physically, spiritually and morally.

The aim of this research was to determine the effect of the project on the development of methods of gardening science children in group B in kindergarten, to determine the effect of the method of gardening project group B children's moral development in kindergarten and to determine the effect simultaneously methods gardening project on the development of science and morals of children in group B in kindergarten.

The research included into the type of Quasi Experimental research, research design Nonequivalent Control Group Design. The population in this study was a protégé of group B and IV-9 Kartika TK and TK Kartika IV-92 Wonokromo, Surabaya amounted to 74 children. The sample in this study is the group B in kindergarten Kartika IV-9, amounting to 19 kindergarten children and group B Kartika IV-92, amounting to 18 children as the experimental group, the next 19 kindergarten children in group B at Kartika IV-9 and 18 children in group B Kartika IV TK-92 is used as a control group. Collecting data by using observation and documentation. The data obtained were analyzed using parametric statistics using ANOVA test.

Keywords: Methods gardening project, the development of science, moral development.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Pembentukan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, baik sehat secara fisik maupun psikologis sangat bergantung dari proses tumbuh dan kembang anak pada usia dini yakni usia 0-6 tahun (*golden age)*. Sejalan dengan pendapat John Locke (1975) dalam Journal of Baylor University .*Children are born with minds as blank as slates, but they have natural inclinations which include personalities.* Dapat dijelaskan bahwa anak-anak dilahirkan dengan pikiran yang kosong sebagai papan tulis, tetapi mereka memiliki kecenderungan alami yang meliputi kepribadiannya. Sehingga pada masa tersebut merupakan masa yang sangat kritis dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Dimana anak mengalami tumbuh kembang yang luar biasa, baik dari segi moral agama, fisik motorik, emosi, kognitif maupun psikososial.

Menurut Aqid (2009: 9) Taman kanak-kanak (TK) sebagai salah satu bentuk satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang
bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu pendidikan anak usia dini di TK perlu diciptakan situasi pendidikan yang memberi rasa aman dan menyenangkan.

Pestalozzi (dalam Masitoh, 2007: 18) mengatakan bahwa pendidikan di TK hendaknya menyediakan pengalaman-pengalaman yang menyenangkan, bermakna, dan hangat seperti yang diberikan oleh orang tua di lingkungan rumah. Kondisi yang menyenangkan, aman, dan nyaman akan mengaktifkan bagian neocortex (otak berpikir) dan mengoptimalkan proses belajar dan meningkatkan kepercayaan diri anak. Beberapa alasan para ahli mengenai pentingnya PAUD salah satunya Santrock dan Yussen (dalam Solehuddin, 1997:2) menganggap bahwa anak usia prasekolah sebagai masa yang penuh dengan kejadian-kejadian prnting dan unik yang meletakkan dasar kehidupan seseorang di masa dewasa. Demikian pula menurut Fernie (dalam Solehuddin, 1997:6) meyakini bahwa pengalaman-pengalaman belajar awal tidak akan pernah bisa diganti oleh pengalaman-pengalaman belajar berikutnya, kecuali dimodifikasi.

Piaget meyakini bahwa anak-anak merupakan pembangun kecerdasan yang aktif melalui asimilasi (menerima pengalaman baru) dan akomodasi (mengubah skema yang sudah ada untuk disesuaikan dengan informasi baru), yang menghasilkan keseimbangan (dalam Morrison, 2008: 194). Keyakinan tersebut sejalan dengan gagasan John Dewey yakni tentang konsep *learning by doing*, dimana anak belajar dengan melakukan, sehingga anak dapat menerima pengalaman baru secara langsung, namun anak membutuhkan pendidik untuk memperhatikan keinginan mereka. Dewey sendiri menyatakan bahwa titik awal pengalaman anak harus dalam kondisi internal, karena naluri dan kekuatan anak memberikan materi dan memberikan titik awal untuk semua pendidikan (Dewey, 1897: 4).

Sejalan dengan pendapat-pendapat di atas, menurut Dyson (dalam Agus, 2006) menyatakan bahwa lingkungan alam merupakan literature yang penting untuk mengembangkan kemampuan anak, melalui alam ini anak dapat mengembangkan bermain, berbicara, menggambar, melukis, mendengarkan, menulis dan berbagai nilai dan pengetahuannya.

Hohmann berpendapat bahwa *approach to early childhood education is the belief that active learning is fundamental to the full development of human potential and that active learning occurs most effectively in settings that provide developmentally appropriate learning opportunities (Hohmann, 1995: 15).* Pada kenyataannya yang terlihat di Taman Kanak-kanak pada umumnya, anak kelompok B pada khusunya nampak kurang perduli terhadap lingkungan sekitarnya. Perduli yang dimaksud adalah dalam menjaga kesuburan tanaman dan kebersihan lingkungan. Anak bisa seperti itu karena guru yang cenderung lebih aktif dalam setiap pembelajaran, sehingga mengakibatkan anak menjadi kurang optimal dalam mengembangkan potensi yang dimiliki terhadap lingkungannya. Untuk mengoptimalkan perkembangan potensi anak terhadap lingkungannya tersebut, seharusnya anak diberi kesempatan untuk menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif.

Menurut Chasanah (2014: 44) aktifitas yang bersifat eksploratif adalah aktifitas sains yang cenderung berhubungan dengan percobaan-percobaan yang membutuhkan keterampilan tertentu. Khusus objek sains bagi anak usia dini adalah benda-benda di sekitar anak atau benda yang sering menjadi perhatian anak, misalnya; air, udara, bunyi, api, tanah, tumbuhan, hewan, dan dirinya sendiri. Bagi anak usia dini benda-benda sebagaimana disebutkan di atas adalah hal yang sangat menarik untuk diamati dan dieksplorasi.

Cara membangun pemahaman ilmiah pada anak usia dini yaitu dengan melakukan kegiatan masalah-ilmu yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari mereka, yakni salah satunya adalah dengan mengajak anak menanam biji-bijian dalam media yang mudah sehingga anak mampu mengamati pertumbuhannya dan membiasakan anak menyiram tanaman di halaman sekolah taman kanak-kanak setiap pagi. Semua itu dapat dilakukan melalui metode berkebun (*gardening project*). Dengan mengajak anak untuk melakukan kegiatan berkebun seperti menanam dan merawat sendiri tanaman mereka di sekolah dalam polibek atau di kebun sekolah, maka akan mampu membantu mengembangkan aspek perkembangan anak, khusunya kognitif sains dan moral.

Secara teknis, metode *(gardening project)* oleh beberapa sekolah belum sepenuhnya bisa diterapkan, padahal *(gardening project)* sebagai langkah awal mengenalkan alam sekitar melalui kegiatan berkebun sejak dini merupakan cara yang relatif cepat dalam mendidik anak secara sadar untuk menghargai dan mencintai lingkugan.

Berdasarkan kajian permasalahan di atas maka penelitian ini memilih menguji Pengaruh Metode *Gardening Project* terhadap Perkembangan Sains dan Moral Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak.

PEMBAHASAN

Roy Killen (dalam Wina Sanjaya, 2007: 128) mengemukakan bahwa ada dua pendekatan dalam pembelajaran, yaitu pendekatan yang berpusat pada guru (*Teacher-Centered Approaches)* dan pendekatan yang berpusat pada anak (*Student-Centered Approaches). Gardening Project* merupakan kegiatan belajar berkebun yang berbasis proyek. Proyek ini sebagai salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran merupakan ruh dari pendekatan *active learning* dan berpusat pada anak. Dengan demikian, pelaksanaan *Gardening Project* harus menekankan keaktifan anak, sebab dalam prosesnya anak akan mengamati pertumbuhan berbagai tanaman dengan diikuti langkah-langkah konkrit dan dilengkapi contoh-contoh tindakan yang memberi pengalaman langsung untuk berinteraksi dengan benda-benda nyata.

Maria Montessori (1870-1952) was one of the first educators to recognize that children are experiential learners. She created specific environments where children could construct their own knowledge, places later referred to as child-centered classrooms.

Dapat dijelaskan bahwa salah satu pendidik pertama yang dapat dipercaya bahwa anak-anak adalah pembelajar pengalaman. Montessori menciptakan lingkungan tertentu di mana anak-anak bisa membangun pengetahuan mereka sendiri, dimana tempat tersebut dapat digunakan sebagai ruang kelas yang berpusat pada anak untuk dapat mengembangkan perkembangan sains dan moral.

Sains untuk anak usia dini menurut Carson seperti yang dikutip Nugraha (2008: 13) sains bagi anak-anak adalah segala sesuatu yang menakjubkan, sesuatu yang ditemukan dan dianggap menarik serta memberi pengetahuan atau merangsangnya untuk mengetahui dan menyelidikinya. Duschl, dkk menyatakan bahwa:

Children entering kindergarten already have a great deal of knowledge about the natural world, including understandings of cause and effect; some of the differences between animate and inanimate objects; ways in which people's beliefs, goals, and desires affect behavior. These knowledge domains include concepts related to physics, biology, psychology, and chemistry (Duschl,Schweingruber,& Shouse, 2006: 3)

Pada dasarnya anak-anak masuk TK sudah memiliki banyak pengetahuan tentang alam, termasuk pemahaman sebab dan akibat; beberapa perbedaan antara bernyawa dan benda mati; cara di mana orang-orang keyakinan, tujuan, dan keinginan mempengaruhi tingkah laku. Domain pengetahuan ini termasuk konsep yang berkaitan dengan fisika, biologi, psikologi, dan kimia. Mengenalkan sains sejak usia dini untuk menumbuhkan kesadaran terhadap lingkungan sangat penting. Anak akan terus memiliki rasa ingin tahu dan mengeksplorasi lingkungannya. Sifat ingin tahu merupakan dasar bagi anak untuk berpikir ilmiah.

Dalam *Journal of Science Education and Technology* Eshach & Fried mengemukakan bahwa:

Developmentally appropriate engagement with quality science learning experiences is vital to help children understand the world, collect and organize information, apply and test ideas, and develop positive attitudes toward science (Eshach & Fried, 2005: 326).

Dapat dijelaskan bahwa keterlibatan anak sesuai dengan tahapan perkembangan dengan kualitas pengalaman belajar ilmu yang sangat penting untuk membantu anak-anak memahami dunia, mengumpulkan dan mengolah informasi, menerapkan dan menguji ide-ide, dan mengembangkan sikap positif terhadap sains.

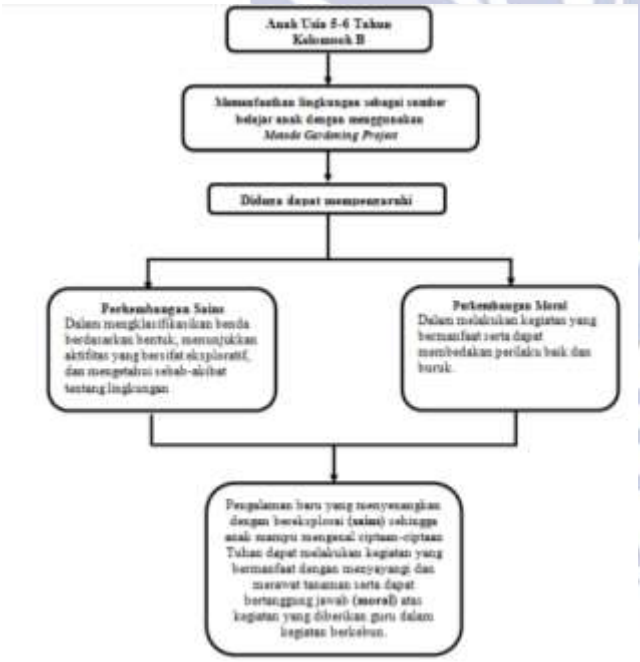
Adapun pengertian moral menurut K. Prent (dalam Soenarjati, 1994: 25) berasal dari bahasa latin *mores*, dari suku kata *mos* yang artinya adat istiadat, kelakuan, watak, tabiat, akhlak. Dalam perkembangannya moral diartikan sebagai kebiasaan dalam bertingkah laku yang baik. Dari pengertian tersebut dinyatakan bahwa moral adalah berkenaan dengan kesusilaan. Seorang individu dapat dikatakan baik secara moral apabila bertingkah laku sesuai dengan kaidah-kaidah moral yang ada.

Sejalan dengan pendapat Hurlock (1997:74), kata moral berasal dari *mores* (bahasa latin) yang berarti kebiasaan atau adat istiadat. Dalam kehidupan perilaku moral berarti perilaku yang sesuai dengan kode moral kelompok sosial, perilaku yang menjadi kebiasaan bagi anggota suatu budaya. Dengan demikian, moral dapat diartikan dengan "menyangkut baik buruknya manusia sebagai manusia," moralitas dapat diartikan dengan "keseluruhan norma-norma dan nilai-nilai dan sikap moral seseorang atau masyarakat." Moral mengacu pada baik buruk perilaku bukan pada fisik seseorang.

Marthin L. Hoffman (Kurtines, 1992: 470) mengemukakan bahwa kepekaan seseorang mengenai kesejahteraan dan hak orang lain merupakan pokok persoalan ranah moral. Kepekaan tersebut mungkin tercermin dalam kepedulian seseorang akan konsekuensi tindakannya bagi orang lain maupun lingkungannya, dan dalam orientasinya terhadap pemilikan bersama serta pengalokasian sumber pada umumnya. Ketika anak-anak berhadapan pada pertentangan seperti yang telah dikemukakan di atas, maka diharapkan dengan metode proyek berkebun anak dapat memusatkan perhatian secara khusus untuk berperilaku terhadap alam dan lingkungan sekitarnya. Selain itu, proses yang mereka lakukan dalam menyelesaikan permasalahan moral dapat memotivasi agar memperhatikan kepentingan orang lain.

Metode *gardening project* atau proyek berkebun merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan pendidik untuk mengembangkan sains dan moral anak berdasarkan pengalaman yang mereka pelajari melalui kegiatan berkebun. Hal ini sesuai dengan pendapat Piaget (dalam Mutiah, 2010: 101) yang mengatakan bahwa anak menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dirinya melalui interaksi. Mereka berlatih menggunakan informasi-informasi yang sudah mereka punyai sebelumnya dengan menggabungkan informasi baru dengan keterampilan yang sudah dikenal, dan mengisi pengalaman mereka dengan gagasan/ide baru. Selain itu dengan interaksi anak dalam kegiatan proyek berkebun anak mampu mengenal ciptaan-ciptaan Tuhan yang nantinya anak menjadi tebiasa menyayangi alam, menghargai alam dan merawat alam dan sekitarnya.

Kerangka pemikiran berdasarkan penelitian di atas dapat di gambarkan sebagai berikut:



METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Experimental*. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2009: 114). Peneliti memilih desain ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *gardening project* terhadap perkembangan sains dan moral anak kelompok B di Taman kanak-kanak.

Populasi dalam Penelitian ini adalah anak didik kelompok B TK Kartika IV-9 dan TK Kartika IV-92 Kecamatan Wonokromo, Kota Surabaya berjumlah 74 anak. Sampel dalam penelitian ini adalah 19 anak kelompok B di TK Kartika IV-9 dan 18 anak kelompok B di TK Kartika IV-92, dimana jumlah seluruhnya menjadi 37 anak sebagai kelompok eksperimen, yaitu kelompok yang pembelajarannya menggunakan metode *gardening project*. Selanjutnya 19 anak kelompok B di TK Kartika IV-9 dan 18 anak kelompok B di TK Kartika IV-92, dimana jumlah seluruhnya menjadi 37 anak yang digunakan sebagai kelompok kontrol yaitu yaitu kelompok yang pembelajarannya tidak menggunakan metode *gardening project.*

Peneliti ini menggunakan intrumen penelitian untuk pedoman observasi. Pedoman observasi digunakan untuk mengetahui kemampuan anak dalam perkembangan sains dan moral sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok eksperimen dan kontrol. Pengembangan instrument pengumpulan data adalah sebagai berikut:

Variabel	Indikator	Aspek yang di amati
Perkembangan Sains	Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi	1. Menyebutkan macam-macam alat untuk berkebun
		2. Menyebutkan alat-alat untuk berkebun beserta fungsinya
		3. Mengelompokkan alat-alat berkebun menurut fungsinya
	Menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif	1. Melakukan percobaan menanam biji sayuran
		2. Mengamati proses pertumbuhan sayur
		3. Menunjuk dan menyebutkan bagian-bagian dari tanaman sayur (daun, batang dan akar)
		4. Merasakan permukaan daun (kasar atau halus)
	Mengetahui sebab-akibat tentang lingkungan	1. Tanaman tumbuh karena bantuan sinar matahari
		2. Tanaman basah karena disiram air
		3. Tanaman bergerak karena tertiup angin
Perkembangan Moral	Melakukan kegiatan yang bermanfaat	1. Berbuat baik terhadap sesama teman. Misal: Tidak menggangu orang yang sedang melakukan kegiatan
		2. Memelihara kebersihan lingkungan
		3. Menolong teman dan guru pada saat proses berkebun
		4. Bekerjasama dengan teman
		5. Menyiram tanaman
		6. Membersihkan rumput
	Dapat membedakan perilaku baik dan buruk	1. Menjaga barang milik sendiri dan orang lain
		2. Menjaga tanaman agar tetap tumbuh
		3. Membersihkan alat-alat berkebun
		4. Mengembalikan alat-alat berkebun ke tempatnya

Sumber: (Capaian Perkembangan) Permendiknas NO.58 Tahun 2009

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *construct validity,* dimana setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya akan dikonsultasikan dengan ahli (*judgement experts*) dan berdasarkan pengalaman empiris di lapangan. Setelah instrumen diujicobakan, maka data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus *Korelasi Product Moment* melalui bantuan program SPSS 19.0 *for Windows.*

Secara statistik angka korelasi yang diperoleh harus dibandingkan dengan angka kritis tabel, jika r hitung ≥ r tabel, maka instrumen dikatakan valid, demikian juga sebaliknya, jika r hitung ≤ r tabel maka instrumen tidak valid.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data Anova (*analysis of varians*). Pengujian normalitas dan homogenitas dilakukan dengan menggunakan program *SPSS 19.0 For Windows,* yaitu dengan menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov,* dengan kriteria:

1. Jika sig ≥ 0,05 data berdistribusi normal
2. Jika sig < 0,05 data tidak berdistibusi normal

Pengujian homogenitas dilakukan menggunakan program *SPSS 19.0 For Windows,* dengan kriteria :

1. Jika sig ≥ 0,05 data homogen
2. Jika sig < 0,05 data tidak homogen

Untuk menganalisis data dalam penelitian ini menggunakan tehnik Anova pada taraf signifikansi = 0,05 dengan menggunakan bantuan *SPSS 19.0 For Windows.*

Uji Anova dua jalur digunakan dalam penelitian ini membandingkan dua variabel yaitu perkembangan sains dan perkembangan moral. Dengan dua kategori pada setiap sampel yang digunakan pada penelitian ini maka akan terdapat tiga hipotesis yang diuji, yaitu:

1. Ada pengaruh metode *gardening project* terhadap perkembangan sains anak kelompok B di Taman kanak-kanak.
2. Ada pengaruh metode *gardening project* terhadap perkembangan moral anak kelompok B di Taman kanak-kanak.
3. Ada pengaruh metode *gardening project* terhadap perkembangan sains dan moral anak kelompok B di Taman kanak-kanak.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05 maka :

1. H_o (Hipotesis Nihil) ditolak, H_a (Hipotesis Alternatif) diterima jika harga $F_{hitung} > F_{tabel}$
2. H_o (Hipotesis Nihil) diterima, H_a (Hipotesis Alternatif) ditolak jika harga $F_{hitung} < F_{tabel}$

DAFTAR PUSTAKA

Adisusilo, Sutarjo. 2012. *Pembelajaran Nilai Karakter Konstruktivisme dan VCT. Sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*. Jakarta: Rajawali Press.

Agus, Salim. (2006). *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial.* Yogyakarta: Tiara Wacana.

Aqid, Z. dkk. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru.* Bandung: Yrama Widya

Chasanah, Risnaeni. (2014). *Pendidikan Karakter Melalui Percobaan Sains Sederhana Untuk Anak Usia Dini*. Bantul: Kreasi Wacana Dewey, J. (1897), 'My Pedagogic Creed', in Dewey, J. (1940) *Education Today*, New York: Greenwood Press.

Duschl, R. A., Schweingruber, H. A., & Shouse, A.W. (Eds.). (2006). *Taking science to school: Learning and teaching science in grades K-8.* Washington, DC: The National Academies Press.

Eshach, H., & Fried M. N. (2005). *Should science be taught in early childhood? Journal of Science Education and Technology*, 14(3), 315-336.

Hurlock, Elizabeth. (1997). *Pengembangan Anak (Jilid 1).* Jakarta: Erlangga

Hohmann, Mary and Weikart, David. (1995). *Education Young Children.* Michigan USA: High/Scope Press

Kurtines, William M. dan Gerwitz Jacob L. 1992. *Moralitas, perilaku moral, dan perkembangan moral.* Penerjemah: M.I. Soelaeman. Jakarta: UI-Press.

Locke, John. 1975. *The Correspondence of John Locke and Edward Clarke*. Edited, with a Biographical Study by Benjamin Rand. Plainview, NY: Books for Libraries Press.

Masitoh,et. Al. (2005). *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak.* Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta

Morrison, George S. (2008). *Fundamental of Early Chilhood Education, 5Th edition.* New Jersey: Upper Saddle River

Nugraha, Ali. (2008) *Pengembangan Pembelajaran Sains Anak Usia Dini.* Jakarta: Danendra

Soenarjati dan Cholisin. 1994. *Dasar dan konsep pendidikan pancasila.* Yogyakarta: Laboratorium PMP dan KN.

Solehuddin. (1997). Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah. Bandung : FIP IKIP Bandung.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Alfabeta: Bandung.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

E-Portfolio Capaian Perkembangan Anak Usia Dini Pada Pelaksanaan Penilaian Autentik

Leni Gonadi

Pendidikan Dasar Konsentrasi PAUD, Ilmu Pendidikan, Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya, lenigonadi@gmail.com

Abstrak

Penerapan Kurikulum 2013 dalam penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini saat ini, berdampak pada diterapkan kurikulum berdasarkan kompetensi, pendekatan pembelajaran yang berkelanjutan dari penilaian proses dan hasil yang memberikan gambaran tentang tingkat pencapaian perkembangan anak yang diwujudkan dalam kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penilaian proses dan hasil pada pendidikan anak usia dini mengacu pada penilaian autentik. Sebagai pendukung sistem pendidikan anak usia dini khususnya dalam pelaksanaan penilaian autentik dengan alat penilaian *portfolio*, teknologi informasi dapat digunakan untuk mendigitalkan *portfolio* yang selama ini dilaksanakan oleh pendidik anak usia dini. Penggunaan *portfolio* digital atau yang disebut *electronic portfolio (e-portfolio)* diharapkan dapat mengoptimalkan pelaksanaan penilaian autentik anak usia dini. Proses untuk mendapatkan sebuah produk sistem informasi *e-portfolio* anak usia dini mengadaptasi pengembangan *e-portfolio* yang dipublikasikan oleh Barret (2000).

Kata Kunci: *e-portfolio, penilaian autentik, anak usia dini*

Abstract

Implementation of Curriculum 2013 in the implementation of Early Childhood Education at this time, impact on the implemented curriculum based on competencies, continuous learning approach of the assessment process and results that give an idea of the level of achievement of child development embodied in the attitude of competence, knowledge, and skills. Assessment processes and outcomes in early childhood education refers to authentic assessment. As a supporter of early childhood education system, especially in the implementation of authentic assessment with portfolio assessment tools, information technology can be used to digitize the portfolio that has been implemented by early childhood educators. The use of digital portfolios or the so-called electronic portfolios (e-portfolios) is expected to optimize the implementation of authentic assessment of early childhood. The process to obtain a product of e-portfolio information system of early childhood research and development to adapt the Borg and Gall (2007) elaboration of the design of the development of e-portfolio published by Barrett (2000).

Keywords: *e-portfolio, authentic assessment, early childhood*

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan anak selanjutnya. Pada masa rentang usia 0-6 tahun pemberian rangsangan pendidikan melalui pendidikan anak usia dini. Pendidikan Anak Usia Dini sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas,USPN,2004:4). Proses pemberian rangsangan pendidikan sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahap perkembangan anak.

Proses tersebut tidak akan terlepas dari proses penilaian. Permendikbud nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan "Penilaian merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur capaian kegiatan belajar anak". Pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam proses dan hasil penilaian perkembangan anak usia dini. Pendidik membutuhkan pemahaman dan pengetahuan tentang kurikulum, kompetensi anak usia dini, dan karakteristik tahapan perkembangan anak usia dini.

Sesuai penerapan Kurikulum 2013 dalam penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini saat ini, maka diterapkan kurikulum berdasarkan kompetensi, pendekatan pembelajaran yang berkelanjutan dari penilaian proses dan hasil yang memberikan gambaran tentang tingkat pencapaian perkembangan anak yang diwujudkan dalam kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Penilaian proses dan hasil pada pendidikan anak usia dini mengacu pada penilaian autentik. Penilaian autentik dalam kurikulum 2013 adalah penilaian proses dan hasil belajar untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi sikap (spiritual dan sosial), pengetahuan dan keterampilan yang dilakukan secara berkesinambungan. Penilaian tidak hanya mengukur apa yang diketahui oleh anak, tetapi lebih menekankan mengukur apa yang dapat dilakukan oleh anak.

Developmentally Appropriate Practice (or DAP) memberikan acuan dalam mengidentifikasi kekuatan (*strengths*) dan kebutuhan (*needs*) masing-masing anak usia dini adalah melalui penilaian autentik, sebagai berikut.

"Developmentally appropriate practice (or DAP) is a perspective within early childhood education whereby a teacher or child caregiver nurtures a child's social/emotional, physical, and cognitive development by basing all practices and decisions on (1) theories of child development, (2) individually identified strengths and needs of each child uncovered through authentic assessment, and (3) the child's cultural background as defined by his community, family history, and family structure".

Penilaian autentik dapat mengidentifikasi kekuatan dan kebutuhan masing-masing anak. Penilaian autentik sebagai salah satu perspektif yang mendasari praktek dan keputusan dalam pendidikan anak usia dini. Pelaksanaan penilaian autentik dalam pendidikan anak usia dini mengambil peran sangat penting sehingga perlu dipahami dan dilaksanakan pendidik.

Penggunaan teknologi sudah menjadi suatu kebutuhan pendidikan saat ini, termasuk dalam sistem pendidikan anak usia dini. Penggunaan teknologi yang tepat memberikan berbagai kemudahan dan kecepatan informasi yang dibutuhkan. Pendidik anak usia dini di era informasi saat ini dapat memanfaatkan teknologi untuk kemudahan dan kecepatan pelaksanaan proses dan hasil pembelajaran.

Sebagai pendukung sistem pendidikan anak usia dini khususnya dalam pelaksanaan penilaian autentik dengan alat penilaian *portfolio*, teknologi informasi dapat digunakan untuk mendigitalkan *portfolio* yang selama ini dilaksanakan oleh pendidik anak usia dini. Penggunaan *portfolio* digital atau yang disebut *electronic portfolio (e-portfolio)* diharapkan dapat mengoptimalkan pelaksanaan penilaian autentik anak usia dini.

Kostelnik, Soderman dan Whiren (2007:183) dalam bukunya *Develompmentally Appropriate Currilum Best Practices in Early Childhood Education* menyarankan kepada pendidik anak usia di era teknologi dan informasi saat ini sebagai berikut.

"If you are working with chidren who are becoming skilled in using PowerPoint and other technology, and you have computers easily available, you may also want to consider implementation of digital or electronic portfolios, which are growing in popularity. Children's written work and drawings can be scanned into word processing files, and student performances of all kinds can be saved. In this way, instruction and assessment are easly combined as one".

Penggunaan *e-portfolio* oleh pendidik anak usia dini memberikan pengaruh sangat besar pada pemanfaatan teknologi informasi dalam meningkatkan kompetensi pedagogik pendidik anak usia dini di abad 21 saat ini. Kompetensi pedagogik dalam memanfaatkan teknologi informasi sesuai Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar

Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru "Kompetensi pendidik PAUD nomor 5.1 yaitu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas kegiatan pengembangan yang mendidik". Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi salah satunya adalah sistem informasi penilaian.

Thohri dan Rahmi (2011) dalam publikasinya berjudul *ELECTRONIC PORTFOLIO; Innovation of Evaluation Learning Process and Outcome ICT-Based Model* mengemukakan salah satu bentuk inovasi penilaian berbasis ICT adalah *e-portfolio*. *E-portfolio* mendeskripsikan proses dan hasil tugas *portfolio* anak yang disimpan dalam format elektronik. Model inovasi penilaian ini berakar pada teori konstruktivisme yang menawarkan "kemerdekaan" bagi evaluasi diri anak, evaluasi sejawat, dan evaluasi guru sendiri, tanpa dibatasi ruang dan waktu. Pengembangan *e-portfolio* sebagai inovasi penilaian selayaknya dikembangkan.

Penggunaan *e-portfolio* pada pelaksanaan penilaian autentik pada pendidikan anak usia dini memberikan keluasan bagi pendidik mengakses capaian perkembangan kompetensi anak melalui sistem informasi yang lebih efektif dan terekam dengan baik. *Portfolio* yang baik memiliki rubrik penilaian yang dijadikan standar pencapaian perkembangan suatu penilaian *portfolio.* Abidin (2011) dalam publikasi artikelnya berjudul "*E-Portfolio (Learning and Development E-Portfolio)"Rubrics:* digunakan untuk menilai kerja anak. Keberadaan rubrik sangat penting untuk mengetahui sejauh mana pencapaian perkembangan yang telah dikuasai anak. "Sebuah rubrik dapat mengevaluasi kedalaman, keluasan, kreativitas, dan bingkai konseptual dari sebuah *portfolio*" (Basuki dan Hariyanto, 2014:89). Setiap *portfolio* yang dikumpulkan memuat rubrik tersendiri.

Penggunaan sistem informasi dalam penilaian anak usia dini yang selama ini dilaksanakan di lembaga PAUD masih berupa laporan indikator yang diberi level untuk menggambarkan ketercapaian perkembangan anak. Sistem informasi yang digunakan belum memenuhi syarat pelaksanaan penilaian autentik anak usia dini.

Kondisi seperti ini dalam jangka waktu yang lama mendorong pendidik hanya sekedar memanfaatkan sistem informasi tanpa mengedepankan kevalidan dan keefektifan suatu sistem penilaian berbasis teknologi. Penilaian autentik yang dilaksanakan hanya berorientasi pada bagaimana hasil yang dicapai anak, sehingga pendidik merasa perlu untuk mengikuti berbagai inovasi penilaian. *Portfolio* yang merupakan salah satu alat penilaian autenik belum terekam dengan baik.

Alat penilaian *e-portfolio* yang baik haruslah memenuhi persyaratan yang terdapat dalam *e-portfolio*. Barret (1998) dalam publikasinya berjudul *Feature Article - Learning & Leading with Technology (October, 1998) Strategic Questions What to Consider When Planning for Electronic Portfolios,* menjabarkan *e-portfolio* harus mencakup unsur-unsur berikut: 1) tujuan pembelajaran, 2) pedoman untuk memilih bahan (untuk menyimpan koleksi dari berbagai koleksi), 3) contoh kerja yang dipilih oleh pendidik dan anak, 4) umpan balik pendidik , 5) potongan refleksi diri anak, 6) kriteria yang jelas dan tepat untuk mengevaluasi pekerjaan (rubrik berdasarkan standar), 7) standar dan contoh pekerjaan yang baik. Sheingold (1992), dengan menggunakan teknologi untuk menyimpan *portfolio* anak, kita dapat membuat pekerjaan mereka *portabel*, dapat diakses, dan lebih mudah dan didistribusikan secara luas. Pendidik juga dapat memutar ulang karya anak kapan saja.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai pengembangan *e-portfolio* capaian perkembangan anak usia dini pada pelaksanaan penilaian autentik. Besar harapan *e-portfolio* ini nantinya dapat digunakan secara operasional pada pelaksanaan penilaian autentik anak usia dini di lembaga PAUD.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

PEMBAHASAN

A. Pendidikan Anak Usia Dini

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 menyatakan bahwa, Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pembinaan yang diberikan kepada anak dimulai sejak lahir oleh orang tua dan difasilitasi dengan pendidikan anak usia dini. Pemberian rangsangan pendidikan dilakukan secara seimbang untuk memenuhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Peran pendidik menjadi sangat penting dalam pemberian rangsangan pendidikan tersebut.

Wikipedia (2014) menyebutkan *" Early Childhood Education (ECE) is a branch of educational theory which relates to the teaching of young children up until the age of about eight, with aparticular focus on developmental education, most notable before the start of compulsory education".* Pendidikan Anak Usia Dini di dunia

sesuai definisi diatas sebagai program pengajaran kepada anak dengan rentang usia 0-8 tahun. Pendidikan berfokus pada capaian perkembangan anak untuk persiapan tahap pendidikan selanjutnya.

Lewis dalam artikel *Early Childhood Education* (2013) mendefinisikan *"Early Childhood Education is a term that refers to educational programs and strategies geared toward children from birth to the age of eight. This time period is widely considered the most vulnerable and crucial stage of a person's life".* Usia 0-8 tahun menjadi periode yang paling rentan dalam perkembangan dan pertumbuhan seorang anak. Pendidikan anak usia dini menjadi program pendidikan strategis dalam jenjang pendidikan anak.

Dari beberapa pendapat tersebut penulis mengambil rentang usia anak usia dini sesuai acuan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 yaitu usia 0-6 tahun. Berdasarkan beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pendidik memberikan rangsangan pendidikan secara seimbang antara fisik dan psikologis anak usia 0-6 tahun dan memfasilitasi lingkungan belajar yang kondusif agar anak mampu tumbuh dan berkembang secara optimal untuk memiliki kesiapan menghadapi pendidikan selanjutnya. Rangsangan pendidikan yang diberikan secara seimbang antara fisik dan psikologis tidak terlepas dari peran pendidik yang berkompetensi dalam memfasilitasi lingkungan belajar anak serta proses dan hasil penilaian yang digunakan untuk mengetahui capaian pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.

B. Penilaian Autentik

1. Pengertian

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini Pedoman Penilaian menyebutkan penilaian autentik adalah penilaian proses dan hasil belajar untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi sikap (spiritual dan sosial), pengetahuan dan keterampilan yang dilakukan secara berkesinambungan. Penilaian tidak hanya mengukur apa yang diketahui oleh anak, tetapi lebih menekankan mengukur apa yang dapat dilakukan oleh anak.

Parkay (2011:162) asessmen autentik mengharuskan anak memecahkan masalah atau mengerjakan tugas yang semirip mungkin dengan yang akan anak hadapi di luar ruang kelas. Memecahkan masalah pada pendidikan anak usia dini termasuk dalam kompetensi inti pengetahuan dan kompetensi dasar mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif.

Ronis (2011:16-15) penilaian autentik merupakan bentuk utama dari penilaian alternatif. Penilaian ini dianggap autentik ketika melibatkan anak ke dalam tugas yang bermanfaat, penting sekali, dan bermakna. Penilaian autentik merupakan alat penilaian dengan latar standar bukan alat penilaian terstandarisasi. Pelaksanaan penilaian yang melibatkan anak pada kegiatan yang bermakna membutuhkan perencanaan dari pendidik. Alat penilaian menggunakan standar capaian perkembangan anak usia dini.

Arifin (2009:180) menyebutkan penilaian autentik merupakan suatu teknik penilaian yang digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi anak berupa kemampuan nyata, bukan sesuatu yang dibuat-buat atau yang hanya diperoleh di dalam kelas. Kenyataan tersebut dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan mencerminkan kegiatan yang dilakukan pada kehidupan nyata.

Wortham (2005:13) menyatakan penilaian autentik sebagai berikut; *Within this evolution in the purposes for assessment and interpretation of assessment is the move to authentic and performance assessment. Authentic assessment must have some connection to the real world; that is, they must have a meaningful context. They are contextual in that they emerge from the child's accomplishments.*

Penilaian autentik harus benar-benar dihubungkan dengan kehidupan nyata, sehingga benar-benar menghasilkan penilaian yang bermakna. Penilaian autentik sesuai dengan pelaksanaan penilaian di lembaga pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan beberapa definisi di atas penilaian autentik pada pendidikan anak usia dini adalah penilaian bermakna yang dilaksanakan pendidik secara berkesinambungan mengutamakan proses dan hasil sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak.

2. Karakteristik Penilaian Autentik

Penilaian autentik memiliki karakteristik yang menekankan bahwa yang diukur bukan mengingat fakta, menggunakan macam-macam instrumen, pengukuran dan metode yang sesuai dengan karakteristik capaian kompetensi dan bersifat mencakup semua aspek perkembangan.

Cohen & Spenciner (2013:305) menyebutkan karakteristik penilaian autentik *Structure, Design, Scoring, Equity*. Penilaian melibatkan berbagai pihak pada pelaksanaan penilaian autentik yang bersifat adil mencakup seluruh capaian perkembangan dan dilaksanakan secara kontekstual.

Kostelnik dkk (2007:170) menjabarkan karakteristik dari penilaian autentik sebagai berikut *(1) A variety of data is collected across time. (2) all developmental domains are of interest (3) it takes place in the natural learning context, (4) it is functional and curriculum embedded, (5) it is based on discovering children's best performance, (5) it is useful for planning classroom instruction, (6) it is a shared responbility.*

Konteks pembelajaran alami yang akan menampilkan karya terbaik anak-anak merupakan tanggung jawab bersama antara guru, anak, orang tua dan orang-orang yang berkepentingan terhadap pendidikan anak usia dini. Karakteristik penilaian autentik memberikan peluang untuk pendidik mengkonstruksi kelas menjadi lebih sesuai dengan capaian perkembangan anak.

Berdasarkan beberapa karakteristik penilaian autentik di atas dapat disimpulkan penilaian autentik tepat dilaksanakan pada pelaksanaan penilaian anak usia dini karena; 1) melibatkan anak dalam proses dan hasil penilaian, 2) bermakna menggunakan berbagai macam instrumen, metode dan alat penilaian, 3) mencakup semua capaian perkembangan anak untuk mempersiapkan anak untuk pendidikan selanjutnya.

3. Pelaksanaan Penilaian Autentik

Hariyanto & Basuki (2014:171-173) memaparkan beberapa jenis alat penilaian yang digunakan dalam penilaian autentik diantaranya sebagai berikut:

a. Rubrik : skala pemberian skor digunakan untuk menilai kinerja anak berdasarkan kriteria tentang penyelesaian tugas tertentu.
b. *Portfolio*/*e-portfolio* : koleksi hasil karya siswa yang dipilih khususnya untuk menunjukkan prestasi anak atau mendokumentasikan perbaikan pembelajaran sepanjang waktu.
c. Rekaman video : rekaman kegiatan anak pada peristiwa tertentu atau pada saat anak melaksanakan tugas tertentu, misal saat bermain peran.
d. Catatan anekdot : catatan kegiatan anak sehari-hari yang menurut pendididk unik dan bermakna khusus serta patut dicatat.

Kegiatan penilaian autentik mencakup keseluruhan pembelajaran. Rubrik, *portfolio*, rekaman video dan catatan anekdot adalah alat penilaian yang telah dilaksanakan pendidik anak usia dini dalam proses penilaian capaian perkembangan anak.

Penilaian autentik ini terkadang disebut juga penilaian *portfolio.* Basuki & Hariyanto (2014:175) dikarenakan karakteristik pokok dari penilaian *portfolio* adalah penekanannya terhadap bukti proses pembelajaran. Hal ini sesuai dalam penjabaran Kostelnik dkk (2007:182) "*organization and use of authentic assessment : Portfolio. Portfolio: Matching Assessment with How Children Learn". Portfolio* menjadi strategi penilaian yang disarankan dalam pelaksanaan penilaian autentik pada pendidikan anak usia dini.

C. *Portfolio*

1. Pengertian *Portfolio*

Basuki, Hariyanto (2014:73) menyebutkan *portfolio* sebagai koleksi dari contoh-contoh karya anak yang bermanfaat, bersifat selekstif, reflektif dan kolaboratif yang dikumpulkan sepanjang waktu tertentu. Koleksi karya anak pada pendidikan anak usia dini dikenal sebagai hasil karya anak. Hasil karya anak oleh pendidik dipajang di kelas dalam kurun waktu tertentu sebelum dikumpulkan untuk didokumentasikan.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini Pedoman Penilaian menyebutkan. *Portfolio* merupakan kumpulan atau rekam jejak berbagai hasil kegiatan anak secara berkesinambungan atau catatan pendidik tentang berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan anak sebagai salah satu bahan untuk menilai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. *Portfolio* menjadi salah satu teknik penilaian yang digunakan pendidik untuk menilai capaian perkembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Cohen & Spenciner (2013:306) menyebutkan *"A portfolio is a systematic collection of a student's work covering an extended period of time. Portfolios can be include works in progress, a students best work, or work which the sutendt is most proud of ". Portfolio* menunjukkan hasil karya terbaik dan kebanggaan untuk anak. Suatu *portfolio* membutuhkan waktu untuk mendokumentasikannya, bahkan bisa untuk jangka waktu yang lama.

Ronis (2011:25) menyebutkan *portfolio* adalah kumpulan terorganisir dan bermakna berupa dokumen, artefak, catatan pencapaian prestasi dan pemikiran mendalam anak sendiri. *Portfolio* meliputi pendokumentasian pekerjaan, pencapaian prestasi dan pemikiran anak.

Arifin (2009:181) menyebutkan penilaian *portfolio* sebagai suatu teknik penilaian yang digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi dan perkembangan peserta didik berdasarkan kumpulan hasil kerja dari waktu ke waktu. Penilaian *portfolio* pelaksanaanya sesuai dengan pelaksanaan penilaian autentik dan dilaksanakan pada pendidikan anak usia dini.

Definisi lain menunjukkan "sebuah *portfolio* terdiri dari sekumpulan hasil karya anak yang sistematis dan terorganisir, yang menunjukkan keahlian dan prestasi anak" (Santrok, 2007:664). *Portfolio* dapat dijadikan dokumen pendidik untuk menujukkan keahlian dan prestasi anak bila didokumnesikan secara sistematis.

Surapranata dan Hatta (2004:28) menyebutkan konteks penilaian proftolio dapat diartikan sebagai kumpulan karya atau dokumen anak yang tersusun secara sistematis dan terorganisir yang diambil selama proses pembelajaran, digunakan oleh pendidik dan anak untuk menilai perkembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap anak dalam capaian perkembangannya. Partisipasi anak dalam memilih karya atau dokumen yang akan dikumpulkan dalam *portfolio* memiliki andil yang besar, anak selalu dilibatkan dalam penilaian *portfolio.*

Dodge dan Colker (2001:23) dalam bukunya *The Creative Curriculum For Early Childhood* menyimpulkan portofolio sebagai berikut:

The portfolio a collection of a child's work documents the child's progress and facilitates planning for each child. The portfolio should be large enough to accommodate a growing sample of items such as drawings and writing samples, photographs of block structures, stories the child has dictated and/or illustrate, and even tape recordings of child reading or telling a story.The portfolio can also include teacher observations that seem significant, such as a dramatic play episode or the child's handling of a difficult social interaction.

Portfolio menjadi sebuah dokumen penting untuk mengoleksi karya anak serta rencana memfasilitasi capaian perkembangan anak selanjutnya. *Portfolio* memerlukan tempat lebih besar karena akan mengakomodasikan capaian pertumbuhan dan perkembangan anak.

Venn, 2000, pp. 530-531 (dalam publikasi Handouts Julia Scherba de Valenzuela, Ph.D) menyimpulkan *portfolio* sebagai berikut:

A student portfolio is a systematic collection of student work and related material that depicts a student's activities, accomplishments, and achievements in one or more school subjects. The collection should include evidence of student reflection and self-evaluation, guidelines for selecting the portfolio contents, and criteria for judging the quality of the work. The goal is to help students assemble portfolios that illustrate their talents, represent their writing capabilities, and tell their stories of school achievement.

Portfolio merupakan kumpulan karya anak secara sistematis dan terkait yang dapat menggambarkan kegiatan anak, prestasi anak dalam capaian perkembangannya. *Portfolio* dapat membantu anak untuk menunjukkan bakat mereka. Anak dan pendidik dapat bekerjasama menyusun *portfolio.*

Berdasarkan beberapa definisi di atas *portfolio* adalah suatu teknik penilaian yang mendokumentasikan kegiatan anak, karya anak dan prestasi anak secara sistematis dalam kurun waktu tertentu yang dapat menunjukkan tingkat capaian perkembangan anak. Teknik penilaian *portfolio* dipilih pendidik karena mampu mendokumentasikan proses dan hasil dari kegiatan pembelajaran anak.

D. *Electronic Portfolio (E-Portfolio)*

1. Pengertian *E-Portfolio*

Cadd Mark (2009) dalam publikasnya berjudul *The Electronic Portfolio as Assessment Tool and More: The Drake University Model* menyebutkan "elektronik (*e-portfolio*) menawarkan anak dan pendidik banyak keuntungan lebih daripada cara penilaian konvensional, termasuk sarana kemajuan yang dapat dilacak secara longitudinal. Teknologi memungkinkan pendidik anak usia dini untuk menjaga *portfolio* anak-anak secara elektronik (dikenal sebagai *e-portfolio*)". *E-portfolio* adalah cara yang nyaman untuk menyimpan *portfolio* anak-anak, memiliki banyak keuntungan dibandingkan penilaian konvensional.

Portfolio dapat dikumpulkan pada kertas, foto, dan rekaman, video, atau disket atau hardisk komputer, atau CD-ROM. Pakar penilaian Joan Herman (1996, dalam Santrok, 2007) mengatakan bahwa penilaian *portfolio* semakin popular lantaran merupakan cara alami untuk mengintegrasikan instruksi dan penilaian.

Portfolio elektronik atau *portfolio* berbasis komputer dipakai untuk mendiskripsikan hasil tugas *portfolio* yang disimpan dalam format elektronik (Hardy,2001; Lankers, 1995 dalam Santrok, 2007). Simpanan itu berupa teks, grafik, suara dam video. Sebuah *portfolio* berbasis komputer akan memudahkan pemindahan informasi dari pendidik ke pendidik lain atau dari sekolah ke sekolah lain.

Selanjutnya Barret (2000) dalam publikasinya berjudul *Electronic Portfolios=Multimedia Development+Portfolio Development The Electronic Portfolio Development Process* mengemukakan *"One of the most exciting developments in the school reform movement is the use of alternative forms of assessment to evaluate student learning, and one of the most popular forms of authentic assessment is the use of portfolios"*. Penilaian *portfolio* menjadi pilihan yang tepat dalam pelaksanaan penilaian autentik. Kemajuan teknologi dan informasi sudah seharusnya memberikan kesempatan kepada banyak lembaga pendidikan menggunakan *e-portfolio*.

Lebih lanjut Barret (2000) menyatakan pandangannya tentang *pengembangan e-portfolio* pada pendidikan anak usia dini; *"The point of the portfolio (electronic or paper) is to provide a "richer picture" of a student's abilities, and to show growth over time. Portfolios are being developed at all phases of the life span, beginning in early childhood, through K-12 and higher education, to professional teaching portfolios".*

Pengembangan *portfolio* (elektonik atau kertas) dimulai sejak pendidikan anak usia dini sampai pendidikan tinggi untuk meningkatkan proses pembelajaran yang professional.

Barret (1994) dalam *publikasinya In the March 1994 issue of The Computing Teacher*, penilaian alternatif dapat didukung oleh aplikasi teknologi yang terbagi dalam dua kategori besar: (1) Program yang secara elektronik merekam dan menyimpan pengamatan pendidik atau data anekdot tentang pembelajaran anak (yaitu, perangkat lunak penilaian pengamatan), dan (2) *portfolio electronic* yang mendigitalkan dan menyimpan koleksi artefak dari *portfolio* anak menggunakan berbagai teknologi dan unsur multimedia.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan *e-portfolio* pada hakikatnya adalah strategi penilaian konvensional yang dituangkan dalam format digital dan disajikan melalui teknologi informasi. *E-portfolio* dapat dilaksanakan pada pelaksanaan penilaian autentik pada pendidikan anak usia dini. *E-portfolio* memiliki banyak kelebihan daripada cara penilaian konvensional, sehingga dapat menjadi salah satu sistem informasi yang sudah menjadi kebutuhan pada pelaksanaan penilaian autentik pada lembaga pendidikan saat ini.

E. Capaian Perkembangan Anak Usia Dini

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan, capaian perkembangan anak adalah penanda perkembangan yang spesifik dan terukur untuk memantau/menilai perkembangan anak pada usia tertentu. Indikator pencapaian perkembangan anak berfungsi untuk memantau perkembangan anak dan bukan untuk digunakan secara langsung baik sebagai bahan ajar maupun kegiatan pembelajaran.

Sesuai Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 capaian perkembangan anak usia 4-5 tahun yang menjadi acuan capaian perkembangan anak usia dini yang digunakan oleh peneliti pada pengembangan *e-portfolio* capaian perkembangan anak usia dini pada pelaksanaan penilaian autentik di lembaga PAUD, sebagai berikut:

Tabel 1. Capaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	Capaian Perkembangan
KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	Indikator pencapaian perkembangan anak untuk KD pada KI Sikap Spiritual dan KD pada KI Sikap Sosial tidak dirumuskan secara tersendiri. Pembelajaran untuk mencapai KD-KD ini dilakukan secara tidak langsung, tetapi melalui pembelajaran untuk mencapai KD-KD pada KI Pengetahuan dan KI Keterampilan, serta melalui pembiasaan dan keteladanan. Dengan kata lain, sikap positif anak akan terbentuk ketika dia memiliki pengetahuan dan mewujudkan pengetahuan itu dalam bentuk hasil karya dan/atau unjuk kerja. Contoh sikap positif itu

		adalah perilaku hidup sehat, jujur, tanggung jawab, peduli, kreatif, kritis, percaya diri, disiplin, mandiri, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, dan santun.
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman	2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	Indikator pencapaian perkembangan anak untuk KD pada KI Sikap Spiritual dan KD pada KI Sikap Sosial tidak dirumuskan secara tersendiri. Pembelajaran untuk mencapai KD-KD ini dilakukan secara tidak langsung, tetapi melalui pembelajaran untuk mencapai KD-KD pada KI Pengetahuan dan KI Keterampilan, serta melalui pembiasaan dan keteladanan. Dengan kata lain, sikap positif anak akan terbentuk ketika dia memiliki pengetahuan dan mewujudkan pengetahuan itu dalam bentuk hasil karya dan/atau unjuk kerja. Contoh sikap positif itu adalah perilaku hidup sehat, jujur, tanggung jawab, peduli, kreatif, kritis, percaya diri, disiplin, mandiri, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, dan santun.
	2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	
	2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	
	2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis	
	2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	
	2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	
	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan	
	2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	
	2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya	
	2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain	
	2.11 Memiliki perilaku yang dapat menye- suaikan diri	
	2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab	
	2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur	
	2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman	
KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan	3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari	3.1.1 Mulai mengucap- kan doa-doa pendek dan melakukan ibadah sesuai dengan agama yang dianutnya
	3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia	3.2.1 Bersikap sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan- nya dengan bimbingan (misal: mengucap-

UNESA Universitas Negeri Surabaya

budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain		kan maaf, permisi, terima kasih)
	3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	3.3.1 Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu melakukan gerakan bergelayutan (berkibar) 3.3.2 Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu melakukan gerakan melompat meloncat, dan berlari secara terkoordinasi 3.3.3 Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu melakukan gerakan antisipasi (misal: permainan lempar bola) 3.3.4 Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu mengguna-kan anggota badan untuk melakukan gerakan halus yang terkontrol (misal: meronce)
	3.4 Mengetahui cara hidup sehat	3.4.1 Mulai terbiasa melakukan hidup bersih dan sehat. 3.4.2 Mulai terbiasa mengkon-sumsi makanan dan minuman yang bersih, sehat dan bergizi
	3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	3.5.1 Mampu memecah-kan masalah sederhana yang dihadapi dibantu oleh orang dewasa
	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	3.6.1 Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu mengenal benda dengan mengelom-pokkan berbagai benda berdasarkan ukuran (misal: besar-kecil, panjang-pendek, tebal-tipis berat-ringan). 3.6.2 Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu mengenal benda dengan memasang-kan benda dengan pasangannya
	3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)	3.7.1 Menyebut nama anggota keluarga lain, teman, dan jenis kelamin mereka 3.7.2 Menyebut tempat di lingkungan sekitarnya
	3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)	3.8.1 Menunjuk nama dan kegunaan benda-benda alam
	3.9 Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)	3.9.1 Mengenali bahan-bahan pembuatan tehnologi sederhana

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

	3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	3.10.1 Mencerita-kan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang terbatas
	3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	3.11.1 Mencerita-kan gambar yang ada dalam buku 3.11.2 Berbicara sesuai dengan kebutuhan (kapan harus bertanya, berpendapat)
	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	3.12.1 Menghu-bungkan benda-benda konkret dengan lambang bilangan 1-10
	3.13 Mengenal emosi diri dan orang lain	3.13.1 Menjalin pertemanan dengan anak lain
	3.14 Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat diri	3.14.1 Memilih satu dari berbagai kegiatan/ benda yang disediakan
	3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	3.15.1 Menghargai penampilan karya seni anak lain dengan bimbingan (misal dengan bertepuk tangan dan memuji)
KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia	1.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	4.1.1 Mulai mengucap- kan doa-doa pendek dan melakukan ibadah sesuai dengan agama yang dianutnya
	1.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	4.2.1 Mulai menunjuk-kan sikap mau menolong orang tua, pendidik, dan teman
	1.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	1.3.1 Melakukan berbagai kegiatan motorik kasar dan halus yang seimbang terkontrol dan lincah 1.3.2 Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu melempar sesuatu secara terarah 1.3.3 Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu menangkap bola dengan tepat 1.3.4 Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu menendang bola secara terarah 1.3.5 Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu memanfaat- kan alat permainan di dalam dan luar ruangan. 1.3.6 Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu mengguna-kan anggota badan untuk melakukan gerakan halus yang terkontrol (misal: meronce)
	1.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat	1.4.1 Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu mengenali bagian tubuh yang harus dilindungi dan cara

UNESA Universitas Negeri Surabaya

		melindungi dari kekerasan, termasuk kekerasan seksual. 1.4.2 Mengguna-kan toilet tanpa bantuan
	1.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	4.5.1 Melanjutkan kegiatan sampai selesai
	1.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	1.6.1 Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu mengenal benda dengan mengurut-kan benda berdasarkan ukuran dari yang terpendek sampai yang terpanjang, terkecil-terbesar. 1.6.2 Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna melalui kegiatan mengelom- pokkan 1.6.3 Melakukan kegiatan yang menun-jukkan anak mampu mengenal konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan tinggi-rendah melalui kegiatan membandingkan
	1.7 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh	1.7.1 Menyebut-kan arah ke tempat yang sering dikunjungi pada radius yang lebih jauh (pasar, taman bermain) 1.7.2 Menyebut kan dan mengetahui perlengkap-an/atribut yang berhubung-an dengan pekerjaan orang-orang yang ada di sekitarnya 1.7.3 Mengikuti aturan
	1.8 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh	1.8.1 Mengung-kapkan hasil karya yang dibuatnya secara sederhana yang berhubung an dengan benda-benda yang ada di lingkungan alam 1.8.2 Menunjuk-kan proses perkem-bangbiakan makhluk hidup (misal: kupu-kupu, ayam, katak)
	1.9 Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)	1.9.1 Mengguna- kan cara penggunaan benda-benda teknologi sederhana (misal: gunting, sekop, palu, cangkul, pisau, gunting kuku, sikat gigi, sendok pembuka tutup botol, spons, roda pada kendaraan)
	1.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	1.10.1 Melaksana-kan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan (misal: aturan makan

		bersama)
	1.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	1.11.1 Mengguna-kan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa. 1.11.2 Bertanya dengan mengguna-kan lebih dari 2 kata kata tanya seperti: apa, mengapa, bagaimana, dimana
	1.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	1.12.1 Menulis huruf-huruf yang dicontohkan dengan cara meniru. 1.12.2 Mencerita- kan isi buku walaupun tidak sama tulisan dengan bahasa yang diungkapkan
	1.13 Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar	1.13.1 Memperta-hankan haknya untuk melindungi diri dengan bantuan orang lain, misal: meminta bantuan pada orang dewasa
	1.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat	1.14.1 Memilih satu macam dari 2-3 pilihan yang tersedia (misal: mainan, makanan, pakaian).
	1.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakanberbagai media	1.15.1 Menampil kan karya seni sederhana di depan anak atau orang lain.

F. *E-Portfolio* Capaian Perkembangan Anak Usia Dini

Tahap awal dalam pengembangan *e-portfolio* adalah menentukan pada level mana tingkat implementasi *e-portfolio* yang akan dikembangkan. Adapun tingkat implementasi pengembangan *e-portfolio* ini termasuk pada *Levels of Digital Portfolio Implementation 5* dalam *Diffentiating the levels of Electronic Portfolio Implementation* oleh Barret (2000), karena sistem informasi ini adalah aplikasi yang berbasis *web* dan disimpan di *server*.

Desain pengembangan *e-portfolio* sesuai prosedur pengembangan *e-portfolio* (2000) dalam publikasi artikelnya berjudul *HOW TO Create Your Own Electronic Portfolio based on the "5-by-5 Model" of Electronic Portfolio Development*

Adapun tahap-tahap pengembangan *e-portfolio*, sebagai berikut:

a. Mendefinisikan konteks dan tujuan *portfolio*
   1) Tujuan pengembangan *e-portfolio* adalah untuk menghasilkan sebuah sistem informasi *e-portfolio* capaian perkembangan anak usia dini yang menampilkan hasil karya/kerja anak usia dini sesuai capaian perkembanganya.
   2) *E-portfolio* merupakan sebuah sistem informasi yang valid, layak, dan efektif digunakan dalam penilaian autentik anak usia dini. Sasaran pengguna *e-portfolio* ini adalah pendidik anak usia dini.
   3) Standar isi yang digunakan dalam *e-portfolio* capaian perkembangan anak usia dini ini adalah Capaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun sesuai Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013.
   4) Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan *showcase e-portfolio* adalah beberapa perangkat lunak yang menunjang pembuatan program aplikasi berbasis *web*. Yaitu *windows* sebagai sistem operasi yang akan dipakai, *apache* sebagai *web server*, *php mysql* sebagai *database*, *macromedia dreamweaver* sebagai *layout* dan editor penulisan-penulisan *file-file php* dan *html* serta aplikasi-aplikasi pengolah data yang digunakan untuk mendesain seperti *photoshop*.
   5) Pengguna *e-portfolio* capaian perkembangan anak usia dini adalah pendidik anak usia dini yang memiliki keterampilan dalam mengoperasikan perangkat komputer.

6) Sistem informasi *e-portfolio* capaian perkembangan anak usia dini dalam pengembangan ini masuk pada kategori *Publishing Software.*

7) Isi daripada *menu-menu* yang ada dalam *e-portfolio* anak usia dini yang dikembangkan, sebagai berikut:

Tabel 2. *Menu E-Portfolio* Capaian Perkembangan Anak Usia Dini

***Menu-menu Showcase E-Portfolio* Anak Usia Dini**	
***Menu* Utama**	***Menu* Inti**
1. Profil Lembaga PAUD 2. Animasi *E-portfolio* (Gambar layar pembuka) 3. Panduan penggunaan *E-Portfolio* Capaian Perkembangan Anak Usia Dini 4. Selamat datang di sistem informasi *E-portfolio.*	1. Data anak 2. Kompetensi Inti Anak Usia Dini (KI 1,KI 2,KI 3,KI 4) 3. Kompetensi Dasar 4. Capaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun 5. Tema/Subtema 6. Hari, tanggal, tahun 7. Materi 8. *E-portfolio* 9. Memilih menu dokuemen *e-portfolio* yang sesuai dengan *portfolio* terbaik anak yang akan di simpan. a. Scan Hasil Karya b. Video c. Rekaman Suara d. Foto/gambar 10. Diskripsi *e- portofolio* yang disimpan.

b. Mengaplikasikan *E-porfolio*

1) Mengumpulkan karya/kerja *portfolio* anak dalam satu tema dan subtema sesuai capaian perkembangan yang diharapkan. Memilah karya/kerja tersebut bersama-sama anak. *Portfolio* meliputi seluruh capaian perkembangan anak usia 4-5 tahun dan mewakili tema ataupun subtema.
2) Mengumpulkan dan menyimpan karya/kerja anak dalam *menu* dokumen *portfolio* yang sesuai pada *e-portfolio.* Menyimpan sesuai data anak, tanggal penyimpanan, nama pendidik yang menyimpan, kompetensi yang dipilih, capaian perkembangan yang sesuai, kegiatan pembelajarannya, dan rubrik yang dikembangkan pendidik sesuai acuan dalam *e-portfolio.*
3) Menyisipkan diskripsi pendidik terhadap *portfolio* anak.
4) Menyimpan *portfolio* ke dalam *e-portfolio* capaian perkembangan anak usia dini yang sesuai dengan dukumen pengumpulan *portfolio* yang dilaksanakan, dengan lima pilihan yaitu; (*scan* hasil karya), (2) *video*, (3) rekaman suara/*audio*, (4) foto/gambar, (5) catatan anekdot.

c. Memeriksa kelengkapan *E-portfolio*

1) Pendidik memilih capaian komptensi inti dan kompetensi dasar dan capaian perkembangan yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran hari ini.
2) Pendidik melibatkan anak memilih *portfolio* yang mewakili capaian perkembangan anak dan tujuan.
3) Pendidik melampirkan alasan pemilihan *portfolio* yang dimasukkan ke dalam *e-portfolio.* Mendiskripsikan kejadian saat memilih *portfolio* dan makna *portfolio* tersebut bagi pendidik dan anak.
4) Pendidik merencanakan pemilihan *portfolio* selanjutnya sesuai capaian perkembangan anak yang belum dipilih dan mendiskripsikan umpan balik terhadap *portfolio* yang telah dipilih.

d. Mengkoneksikan *e-portfolio*
   1) Memasukkan seluruh *portfolio* anak sesuai capaian perkembangan anak usia dini ke dalam dokumen yang sesuai pada *e-portfolio*
e. Presentasi *E-portfolio*
   1) Sistem informasi *e-portfolio* dapat diakses pendidik kapan saja dan dapat dipresentasikan di depan wali murid.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

1. M. van Wesel dan Prop (Wikipedia, 2008) antara *portfolio* berbasis kertas dan *e-portfolio* dalam pengaturan yang sama, menyarankan penggunaan *e-portfolio* menyebabkan hasil belajar yang lebih baik.
2. Maddux, Johnson & Willis, 1997 (dalam Santrok, 2007:677) menyimpulkan bahwa pencatatan atau penyimpanan catatan adalah beban bagi pendidik, sementara informasi nilai merupakan kegiatan yang membutuhkan banyak pencatatan. Untungnya, beban ini kini dpat dikurangi dengan menggunakan teknologi komputer.
3. Gronlund,2003 (dalam Santrok, 2007:675) menyatakan komputer bisa dipakai untuk menyusun, mencetak, mengelola, dan menilai tes, menjadi media untuk *portfolio* dan menyimpan catatan anak.
4. Salah satu contoh *portfolio* perkembangan adalah *Integrated Language Arts Portfolio* yang dipakai di pendidikan dasar Juneau, Alaska (Arter dalam Santrok, 2007:666). *Portfolio* ini didesain untuk mengganti buku laporan sebagai cara menunjukkan perkembangan dan prestasi. Perkembangan kemampuan membaca, menulis, berbicara dan mendengar, dirunut dalam kontinum *developmental.*
5. Salah satu contoh produk *portfolio* elektronik yang bisa dirujuk adalah *Timilty Community Forum* (*dihttp://www.timilty.org*) dan *Salem Education Forum* (www.salemedforum.org). *Aurbach's Grady Profil,* adalah sebuah program yang paling banyak dipakai dimana baik pendidik atau anak dapat memasukkan contoh hasil karyannya. *Hyper-Studio* oleh Roger Wagner (1993) dan *FileMaker Pro* oleh Claris) yang memudahkan pendidik untuk membuat template bagi penilaian *portfolio* mereka. Sekolah yang telah menggunakan *portfolio* elektronik adalah *East Syracuse-Mino High School di Syracuse*, New York. (Santrock:2007).
6. Barrett (2000) dalam publikasi artikelnya berjudul *HOW TO Create Your Own Electronic Portfolio based on the "5-by-5 Model" of Electronic Portfolio Development.* Merupakan sebuah acuan dalam pengembangan *e-portfolio.*
7. Sheingold (1992), dengan menggunakan teknologi untuk menyimpan *portfolio* anak, kita dapat membuat pekerjaan mereka *portabel*, dapat diakses, dan lebih mudah dan didistribusikan secara luas. Pendidik juga dapat memutar ulang karya anak kapan saja.

PENUTUP

Simpulan

Penggunaan teknologi sudah menjadi suatu kebutuhan pendidikan saat ini, termasuk dalam sistem pendidikan anak usia dini. Penggunaan teknologi yang tepat memberikan berbagai kemudahan dan kecepatan informasi yang dibutuhkan. Pendidik anak usia dini di era informasi saat ini dapat memanfaatkan teknologi untuk kemudahan dan kecepatan pelaksanaan proses dan hasil pembelajaran.

Sebagai pendukung sistem pendidikan anak usia dini khususnya dalam pelaksanaan penilaian autentik dengan alat penilaian *portfolio,* teknologi informasi dapat digunakan untuk mendigitalkan *portfolio* yang selama ini dilaksanakan oleh pendidik anak usia dini. Penggunaan *portfolio* digital atau yang disebut *electronic portfolio (e-portfolio)* dapat mengoptimalkan pelaksanaan penilaian autentik anak usia dini.

Penggunaan *e-portfolio* oleh pendidik anak usia dini memberikan pengaruh sangat besar pada pemanfaatan teknologi informasi dalam meningkatkan kompetensi pedagogik pendidik anak usia dini di abad 21 saat ini. Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi salah satunya adalah sistem informasi penilaian *e-portfolio*.

Saran

E-portfolio capaian perkembangan anak usia dini menjadi salah satu sistem informasi penilaian terbaru dalam pelaksanaan penilaian autentik anak usia dini di lembaga PAUD.

E-portfolio capaian perkembangan anak usia dini menghadirkan sebuah sistem informasi yang digunakan pendidik dalam pelaksanaan penilaian autentik anak usia dini berbasis teknologi.

E-portfolio capaian perkembangan anak usia dini, menyediakan sebuah sistem informasi *e-portfolio* yang valid, layak dan efektif untuk digunakan oleh pendidik anak usia dini dalam pelaksanaan penilaian autentik anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin. Zabri. 2011. *" E- Portfolio (Learning and Development E-Portfolio)".* Diakses melalui http://zabrie*portfolioartikel.blogspot.com/2011/12/normal-0-false-false-false-en-us-x-none.html* pada tanggal 9 November 2014

Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Basuki. Ismet & Hariyanto. 2014. *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Barret. C.Hellen. 1998. *"Feature Article - Learning & Leading with Technology (October, 1998) Strategic Questions What to Consider When Planning for Electronic Portfolios".* Diakses melalui *http://electronicportfolios.com/handouts/questions(Oct98).pdf p*ada tanggal 6 November 2014

Barret. C. Hellan. 2000. *"HOW TO Create Your Own Electronic Portfolio based on the "5-by-5 Model" of Electronic Portfolio Development".* Diakses melalui http://transition.alaska. edu/www/ *portfolios*.html pada tanggal 6 November 2014

Bhattacharya.M dan Hartnett. 2000. M. *"Penilaian E-portofolio di Perguruan Tinggi. Massey University*, Selandia Baru ". Diakses melalui M.Bhattacharya@massey.ac.nz pada tanggal 9 November 2014

Cadd. Mark. 2004. *"The Electronic Portfolio as Assessment Tool and More: The Drake University Model". Article* Drake University Volume: 42 Issue: 1 Diakses melalui http://www.iallt.org/iallt_*journal/the_electronic_portfolio_as_assessment_tool_and_more_the_drake_university_mode*l pada tanggal 9 November 2014

Cohen.G. Libby dan Spenciner.J.L. 2013. *Assesment of Children and Youth with Special Needs Fourth Edition*. New Jersey: Perason

Departemen Pendidikan Nasional (2005), *Undang-undang No. 14 tahun 2004 tentang Guru dan Dosen*, Jakarta: Depdiknas

Dodge.T.Diane & Colker.J.Laura. 2001. *The Creative Curriculum*. Washington DC.Teaching Strategies.Inc.

Electronic Portfolio. 2008. Diakses melalui http://*en.wikipedia.org/wiki/Electronic_portfolio* pada tanggal 9 November 2014

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan UNESA. 2012. *Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi*. Surabaya: UNESA

Kostelnik dkk. 2007. *Developmentally Appropriate Curriculum Best Practises in Early Childhood Education*. New Jersey: Pearson

Parkay. W. Forrest. 2011. *Menjadi Seorang Guru*. Jakarta: Indeks

Penilaian Autentik. 2009. Diakses melalui http://id.wikipedia.org/wiki/Penilaian_Autentik pada tanggal 6 November 2014

Pendidikan Anak Usia Dini. 2009. Diakses melaui http://*mataharieducare.wordpress*.com/2009/01/22, pada tanggal 6 November 2014.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

Ronis, Diane. 2011. *Asesmen Sesuai Cara Kerja Otak.* Jakarta: Indeks

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Santrock. John. W. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Seefeldt & Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks

Surapranata.S dan Hatta.M. 2004.*Penilaian Portofolio*. Bandung. PT.Remaja Rosdakarya

Thohri. M. dan Rahmi. Siti. 2011. *"ELECTRONIC PORTFOLIO; Innovation of Evaluation Learning Process and Outcome ICT-based Model".* Diakses melalui *https://ayashofie.wordpress.com/2011/11/20/assessment-electronic-portfolio-innovation-of-evaluation-learning-process-a*nd pada tanggal 23 November 2014

UNESA. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal,* Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya

Venn, J. J. (2000). *Assessing students with special needs (2nd ed.). Upper Saddle River,NJ:* Merrill. http://www.unm.edu/~*devalenz/handouts/portfolio*.html pada tanggal 6 November 2014.

Wikipedia.2008.*electronicportfolio* .http://*en.wikipedia.org/wiki/Electronic_portfolio* pada tanggal 6 November 2014

Wortham. 2005. *Assessment in Early Childhood Education*. New Jersey: Pearson

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DAN BERBAHASA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA MANIPULATIF "DAUR HIDUP KUPU-KUPU" BAGI ANAK KELOMPOK A TK NEGERI PEMBINA REJOSO KABUPATEN NGANJUK

Linda Dwiyanti

lynda07adyaksa@gmail.com
Pendidikan Guru Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Pendidikan di TK diharapkan dapat mengembangkan dan memfasilitasi potensi setiap anak didik. Pembelajaran di TK dapat dilakukan dengan berbagai cara, yaitu: melalui melihat, mendengar, berbicara, berinteraksi, merefleksi, dan sangat tepat menggunakan kegiatan bermain serta permainan. Oleh karenanya pendidikan semestinya dapat memfasilitasi anak melalui kegiatan yang memberikan kesempatan karena anak-anak senang mengenal dan mengidentifikasi benda- benda yang berada dilingkungan sekitarnya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelompok A TK Negeri Pembina Rejoso Kabupaten Nganjuk menunjukkan bahwa kemampuan kognitif dan berbahasanya masih belum berkembang secara maksimal, yakni pada pembelajaran bertema binatang, pengenalan sains sederhana "Daur Hidup Kupu-kupu", anak kurang dapat mengenal konsep dari apa yang dijelaskan guru, dan anak tidak bisa ketika diminta menyebutkan nama-nama binatang dalam daur hidup kupu-kupu secara acak karena anak hanya membayangkan binatang-binatang yang dijelaskan guru, tanpa ada benda konkritnya yang dapat di dilihat dan dipegang anak, anak merasa jenuh karena media yang digunakan guru monoton hanya menggunakan gambar sehingga membuat anak cenderung ramai sendiri dan tidak mendengarkan dan memperhatikan guru ketika menjelaskan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) peningkatan kemampuan kognitif dan berbahasa melalui penggunaan media manipulatif "Daur Hidup Kupu-kupu" anak kelompok A TK Negeri Pembina Rejoso Kabupaten Nganjuk (2) aktifitas guru dan anak dalam penggunaan media Manipulatif "Daur Hidup Kupu-kupu".
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Subjek Penelitian ini yaitu anak kelompok A TK Negeri Pembina Rejoso Kabupaten Nganjuk sebanyak 34 anak. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan yakni RKH, RKM dan indikator.

Kata kunci : kognitif, berbahasa, penggunaan, media manipulatf "Daur Hidup Kupu-kupu", Taman Kanak-kanak

ABSTRACT

Education in kindergarten is expected to develop and facilitate the potential of each of the students. Learning in kindergarten can be done in various ways, namely: through seeing, hearing, speaking, interact, reflect, and very precise use play activities and games. Therefore education should be able to facilitate the child through activities that provide opportunities for children happy to know and identify objects that are within the vicinity. Based on observations conducted in group A TK Negeri Pembina Rejoso Kabupaten Nganjuk showed that cognitive abilities and language is still not developed to the maximum, ie, the animal-themed learning, the introduction of simple science "Life Cycle of Butterflies", children are less able to recognize the concept of what described the teacher, and the child could not when asked to name the animals in the life cycle of butterflies randomly because children just imagine the animals described teachers, without any concrete objects that can be seen and held the child, the child feels saturated due media used monotonous teacher only use images that make children tend crowded own and do not listen and pay attention when the teacher explains. This study aimed to describe (1) the increase in cognitive and language abilities through the use of manipulative media "Butterfly Life Cycle" A group of kindergarten

children Rejoso State Trustees Nganjuk (2) the activities of teachers and children in the use of manipulatives media "Life Cycle of Butterflies ".

This study used a qualitative approach to the type of classroom action research. The research subject is a group A in TK Negeri Pembina Rejoso Kabupaten Nganjuk as many as 34 children. Data was collected through observation and documentation techniques. The research instrument used the RKH, RKM and indicators.

Keywords : cognitive, language, application, manipulative media "Life cyles of Butterflies", Kindergarten

A. PENDAHULUAN

Usia dini merupakan masa peka bagi anak, karena pada masa ini anak mulai sensitif menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi anak menurut Montessori (dalam Sujiono, 2010:54). Kondisi lingkungan yang kondusif dan selaras menjadikan pengaruh dalam memunculkan perkembangan pada individu anak. Pendidikan anak usia dini untuk anak Taman Kanak-Kanak kelompok A berada pada rentang usia 4-5 tahun dengan masa usia keemasan yang sangat peka terhadap setiap stimulus yang diperoleh dari luar, sehingga stimulasi yang maksimal akan sangat berpengaruh besar pada perkembangan anak khususnya pada perkembangan kognitif dan berbahasa yang merupakan salah satu perkembangan penting selain kemampuan yang lain yakni moral-agama, fisik mototrik, dan sosial emosional.

Sehubungan dengan kenyataan tersebut, maka pendidikan di TK diharapkan dapat mengembangkan dan memfasilitasi potensi setiap anak didik. Pembelajaran di TK dapat dilakukan dengan berbagai cara, yaitu: melalui melihat, mendengar, berbicara, berinteraksi, merefleksi, dan sangat tepat menggunakan kegiatan bermain serta permainan. Perkembangan di Taman Kanak-kanak didasarkan pada semua aspek perkembangan anak, pada aspek perkembangan bahasa dan kognitif khususnya. Menurut pandangan Piaget dan Vygotsky (dalam Jamaris, 2006:33) "perkembangan bahasa berhubungan dengan perkembangan kognitif". Hal ini dapat di lihat dari kemampuan bahasa anak usia 3-5 tahun.

Berdasarkan fase perkembangan kognitif yang di kemukakan oleh Piaget, anak tersebut berada dalam fase praoperasional. Pada fase ini, fungsi simbolis anak berkembang dengan pesat. Fungsi simbolis berkaitan dengan kemampuan anak untuk membayangkan tantang sesuatu benda atu objek lainnya secara mental, atau tanpa kehadiran benda atau objek secara konkret. Oleh sebab itu, perkembangan bahasa anak pada fase ini juga di warnai oleh fungsi simbolis. Oleh karenanya pendidikan semestinya dapat memfasilitasi anak melalui kegiatan yang memberikan kesempatan karena anak-anak senang mengenal dan mengidentifikasi benda- benda yang berada dilingkungan sekitarnya pendidik juga perlu mengarahkan serta memberikan alur maupun petunjuk- petunjuk yang sifatnya sederhana.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelompok A TK Negeri Pembina Rejoso Kabupaten Nganjuk menunjukkan bahwa kemampuan kognitif dan berbahasanya masih belum berkembang secara maksimal, yakni pada pembelajaran bertema binatang, pengenalan sains sederhana "Daur Hidup Kupu-kupu", anak kurang dapat mengenal konsep dari apa yang dijelaskan guru, dan anak tidak bisa ketika diminta menyebutkan nama-nama binatang dalam daur hidup kupu-kupu secara acak karena anak hanya membayangkan binatang-binatang yang dijelaskan guru, tanpa ada benda konkritnya yang dapat di dilihat dan dipegang anak, anak merasa jenuh karena media yang digunakan guru monoton hanya menggunakan gambar sehingga membuat anak cenderung ramai sendiri dan tidak mendengarkan dan memperhatikan guru ketika menjelaskan.

Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa. Media yang akan dibuat guru sebagai alat bantu dan sumber belajar harus memiliki acuan yaitu tujuan pengajaran. Ada berbagai macam media yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran salah satunya adalah media manipulatif. Media manipulatif adalah sebuah media kreatif yang dibuat oleh pendidik sebagai sarana dalam menyampaikan informasi ketika proses belajar mengajar, media ini merupakan hasil dari pendidik dalam memanipulasi objek atau sasaran yang nyata. Dalam prinsip pembelajaran AUD anak berfikir melalui benda konkret, dalam konsep ini anak harus diberikan pembelajaran dengan benda-benda yang nyata agar anak tidak menerawang atau bngung. Anak lebih mengingat suatu benda-benda yang dapat dilihat, dipegang lebih membekas dan dapat diterima oleh otak dalam sensasi dan memori menurut Yuliani (2009:93).

Tentu saja media yang digunakan harus dapat merangsang anak untuk mau belajar tanpa paksaan atau merasa tertekan dalam proses pembelajaran. Dengan begitu, masuknya pengetahuan yang diterima oleh anak akan lebih bermakna dan kemampuan anak dalam memahami konsep juga akan meningkat. Oleh karena itu salah satu media yang dapat digunakan dalam pengenalan sains sederhana. untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan berbahasa yakni media manipulatif "Daur Hidup Kupu-kupu" dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada dilingkungan sekitarnya. Media ini bertujuan untuk memberi pengetahuan pada anak yakni nama-nama binatang yang sering dijumpai disekitar lingkungan rumah (telur, ulat, kepompong, kupu-kupu), proses perkembangan atau daur hidup kupu-kupu dimulai dari telur kemudian menjadi ulat lalu kepompong kemudian menjadi kupu-kupu cantik, selain itu juga menarik perhatian anak didik, agar lebih fokus ketika mengikuti pembelajaran, serta anak didik juga bisa langsung menggunakan media tersebut untuk menjelaskan dan menceritakan kembali apa yang telah dijelaskan oleh pendidik sesuai kemampuan kognitif dan berbahasa anak secara natural.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) peningkatan kemampuan kognitif dan berbahasa melalui penggunaan media manipulatif "Daur Hidup Kupu-kupu" anak kelompok A TK Negeri Pembina Rejoso Kabupaten Nganjuk (2) aktifitas guru dan anak dalam penggunaan media Manipulatif "Daur Hidup Kupu-kupu". Berdasarkan paparan di atas, maka untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan berbahasa, melalui penggunaan media manipulatif "Daur Hidup Kupu-kupu" bagi anak kelompok A TK Negeri Pembina Rejoso Kabupaten Nganjuk".

B. PEMBAHASAN

1. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif Anak Usia Dini

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangakan suatu kejadian atau peristiwa (dalam Susanto, 2011:47). Seorang ahli bernama Gagne (dalam Jamaris, 1976:71) juga menjelaskan tentang "kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Sedangkan menurut Piaget (dalam Sujiono, 2007:1.3) menyebutkan bahwa

> "kognitif adalah bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian di sekitarnya". Piaget memandang bahwa anak memainkan peran aktif di dalam menyusun pengetahuan mengenai realitas, anak tidak pasif menerima informasi. Selanjutnya walaupun proses berpikir dan konsepsi anak mengenai realitas telah dimodifikasi oleh pengalamannya dengan lingkungan di sekitar anak, dalam hal ini guru atau orang tua aktif memberikan informasi dan stimulasi, namun anak juga aktif mampu mengintrepretasikan informasi yang telah ia peroleh dari pengalaman, serta dalam mengadaptasikannya pada pengetahuan dan konsepsi. Teori-teori kognitif didasarkan pada asumsi bahwa kemampuan kognitif merupakan sesuatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak. Dengan kemampuan kognitif ini maka anak dipandang sebagai individu yang secara aktif membangun sendiri pengetahuan mereka tentang dunia.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas penelitipun menyimpulkan bahwa kognitif adalah proses kognitif terjadi pada pusat susunan syaraf, yakni pada saat seorang anak sedang berfikir. Anak berfikir dari hasil pemahamannya terhadap suatu konsep kognitif sains sederhana "Daur Hidup Kupu-kupu), beradaptasi dan menginterpertasikan suatu kejadian maupun peristiwa secara realistis di lingkungan sekitarnya.

1) Teori Perkembangan Kognitif

Teori "*Primary Mental Abilities*" yang dikemukakan oleh Trushtone (dalam Sujiono, 2007:1.7) meliputi kemampuan:

a) Berbahasa (*verbal comprehension*)

b) Mengingat (*memory*)

c) Nalar atau berfikir (*reasoning*)

d) Pemahaman ruang (*spatial factor*)

e) Bilangan (*numerical ability*)

f) Menggunakan kata- kata (*word fluency*)

g) Mengamati dengan cepat dan cermat (*perseptual speed*)

2) Pengembangan Kognitif Sains

Tujuan pengembangan kognitif sains menurut Nugraha (2005: 29) untuk anak usia dini antara lain:

> Membantu pemahaman anak tentang konsep sains dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari; 2) Membantu melekatkan aspek-aspek yang terkait dengan ktrampilan proses sains, sehingga pengetahuan dan gagasan tentang alam sekitar dalam diri anak menjadi berkembang; 3) Membantu menumbuhkan minat pada anak untuk mengenal dan mempelajari benda-benda serta kejadian di luar lingkungannya; 4) Memfasilitasi dan mengembangkan sikap ingin tahu, tekun, terbuka, kritis, mawas diri, bertanggung jawab, bekerjasama dan mandiri dalam kehidupannya; 5) Membantu anak agar mampu menerapkan berbagai konsep sains untuk menjelaskan gejala-gejala alam dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari; 6) Membantu anak agar mampu menggunakan teknologi sederhana yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.; 7) Membantu anak untuk dapat mengenal dan memupuk rasa cinta terhadap alam sekitar, sehingga menyadari kebesaran dan keagungan Tuhan YME.

2. Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini

a) Pengertian Kemampuan Bahasa

Menurut Vygotsky (dalam Suyanto, 2005:75) mengungkapkan bahasa merupakan suatu ungkapan, pikiran anak yang menjadi satu kesatuan. Menurut Suyanto (2005:171) berpendapat bahwa bahasa merupakan kemampuan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis (simbolis).

Dari dua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah bahasa digunakan anak untuk menyampaikan ungkapan, hasil dari pemikiran suatu konsep, permintaan untuk kepentingan pribadinya dan juga merupakan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi yang didapati masih kurang berkembang pada TK Negeri Pembina Rejoso khususnya kelompok A. Anak dapat menggunakan dan mempelajari bahasa ketika berinteraksi dengan lingkungannya yakni bisa melalui linkungan terdekatnya yakni binatang-binatang yang sering dijumpai.Dalam hal ini pengenalan sains sederhana tentang “Daur Hidup Kupu-kupu” dengan berbagai cara, yakni berkomunikasi dengan orang melalui dialog, bertanya, bercerita bahkan bernyanyi.

b) Perkembangan Bahasa

Menurut Gage & Berliner (dalam Ramli, 2005:204) bahwa pada anak usia dini khususnya usia dua sampai lima tahun menunjukkan penggunaan bahasa yang sangat kreatif. Namun pada usia lima sampai enam tahun anak-anak kehilangan beberapa kreativitas kebahasaan tersebut. Perubahan dalam hal bahasa ini mewakili perkembangan kemampuan kognitif. Anak menjadi pemikir yang lebih rumit dan sejalan dengan pertumbuhan mereka, perubahan ini tercermin pada bahasa mereka.

Menurut Vygotsky (dalam Suyanto, 2005:171) mulanya bahasa dan pikiran anak berbeda; kemudian perlahan, sesuai tahap perkembangan mentalnya, bahasa dan pikiran menyatu sehingga bahasa merupakan ungkapan dari pikiran. Anak secara alami belajar bahasa dari interaksinya dengan orang lain untuk berkomunikasi, yaitu menyatakan pikiran dan keinginannya dan memahami pikiran dan keinginan orang lain. Sejalan dengan pendapat diatas menurut Wade & Tavris (dalam Ramli, 2005:204) pada usia tiga atau empat tahun, anak-anak menciptakan kalimat-kalimat gramatikal yang lebih banyak dan lebih panjang. Bersamaan dengan berkembangnya kemampuan konseptual. Namun demikian, mereka masih mencari pola-pola aturan bicara dan sering membuat kesalahan-kesalahan yang lucu saat mereka memperluas atau salah mengaplikasikan pola aturan. Perkembangan bahasa anak tampak meledak pada usia empat sampai lima tahun. Dalam hal ini anak belajar rata-rata 50 kata baru dalam setiap bulan. Saat akselerasi dramatis berlanjut, kosa kata anak mencapai 8000 sampai 14.000 pada usia enam tahun. Panjang kalimat juga bertambah setiap tahun, sebagaimana pula penggunaan kata-kata abstrak.

Oleh karena itu melatih anak belajar bahasa dapat dilakukan dengan melatih anak berkomunikasi melalui berbagai *setting*, seperti berikut.

a) Kegiatan bermain, biasanya anak-anak secara otomatis berkomunikasi dengan temannya sambil bermain bersama;
b) cerita, baik mendengarkan cerita atau menyuruh anak untuk bercerita;
c) bermain peran, seperti memerankan penjual dan pembeli, guru dan murid, orangtua dan anak;
d) bermain boneka, seperti boneka tangan yang dapat dimainkan dengan jari (*fingerplay*) dimana anak berbicara mewakili boneka tersebut;
e) belajar dan bermain dalam kelompok (*cooperative play dan cooperative learning*).

Dari beberapa pendapat para tokoh diatas untuk melatih berbahasa anak Taman Kanak-kanak khususnya usia 4-5 tahun pada usia ini anak harus banyak dilatih untuk mendengar dan mengucapkan kata-kata baru, didalam satu bulan anak rata-rata belajar 50 kata baru, dengan

melatih bahasa pasif dan aktif anak, itu akan membekali anak untuk belajar berbicara awal, menyimak awal, menirukan kata, membaca awal dan menulis awal. Apabila anak merespon baik dari stimulus yang diberikan oleh guru hendaknya guru memberikan *reword* dan memberikan penguatan pada akhir kegiatan.

3. Media Manipulatif "Daur Hidup Kupu-kupu"

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu Medium yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkan mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengannya, Marshal Mcluhan (dalam Trianto, 2009:234). Menurut Trianto (2009:234) media pembelajaran adalah sebagai penyampai pesan (*the carries of mesages*) dari beberapa sumber saluran kepada penerima pesan (*the receiver of messages).* Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian anak sehingga proses belajar terjadi. Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir konkret.

Oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita, artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian dalam pendidikan untuk anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkret. Prinsip tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampai pesan-pesan pendidikan untuk anak usia dini.

Dari beberapa paparan diatas peneliti menyimpulkan bahwa seorang guru pada saat pembelajaran dalam menyajikan informasi kepada anak usia dini sebaiknya menggunakan media yang bersifat konkret agar informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik dan pada akhirnya diharapkan terjadi perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan-kemampuan dalam hal pengetahuan konsep sains sederhana, sikap, dan keterampilan berbahasa.

Media pembelajaran menurut Sudjana (dalam Djamarah dan Zain, 2002:155) merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

a. Meletakkan dasar yang kongkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
b. Memperbesar perhatian anak.

c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantab.
d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan anak.
e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Bila kita akan membuat suatu media pembelajaran untuk anak usia dini, maka diharapkan dapat melakukannya dengan persiapan dan perencanaan yang teliti. Secara umum langkah-langkah sistematik yang perlu dilakukan pada saat membuat rancangan media adalah sebagai berikut:

a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik anak.
b. Merumuskan tujuan instruksional dengan operasional dan khas.
c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.
d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan.
e. Membuat desain media
f. Melakukan revisi.

Dari beberapa paparan diatas peneliti berpendapat bahwa media pembelajaran media manipulatif "Daur Hidup Kupu-kupu" yang digunakan dalam proses pembelajaran haruslah menarik, memiliki manfaat untuk pengembangan aspek perkembangan khususnya kognitif dan berbahasa, menyerupai objek nyata, dapat diraba, dan yang paling penting tidak membahayakan untuk anak.

b. Rancangan Pembuatan Media Pembelajaran

Nama Media :

Media Manipulatif "Daur Hidup Kupu-kupu"

Tema/ Subtema:

Binatang/ Kupu-kupu

Berdasarkan pengalaman serta teori tersebut, peneliti mencoba melakukan penelitan untuk menggunakan media manipulatif ini dalam meningkatkan kemampuan kognitif sains dan berbahasa anak kelompok A. Adapun tahapan yang dilakukan sebagai berikut.

- **Tahap Persiapan**

UNESA Universitas Negeri Surabaya

1) Guru menyiapkan media manipulatif (*item* media manipulatif) yang sesuai dengan karakter pada Rencana Kegiatan Harian (RKH).
2) Guru mengatur anak-anak agar siap menerima pembelajaran. Kegiatan ini dapat dilakukan dalam kegiatan awal pembelajaran, misalnya dengan mengajak anak berdoa serta memberi dan menjawab salam.

➢ **Tahap Pelaksanaan**

1) Guru mengajak anak untuk duduk di karpet mengatur anak untuk duduk membuat setengah lingkaran dan meletakkan media manipulatif di depan anak-anak.
2) Guru mulai menceritakan sebuah cerita yang berkaitan dengan pembelajaran menggunakan media manipulatif. Dalam ceritanya guru juga memberi penjelasan berkaitan dengan daur hidup kupu-kupu
3) Guru menyebutkan nama objek-objek dalam daur hidup kupu-kupu dan anak diminta menirukan kembali
4) Guru mengajak anak bernyanyi lagu "Kupu-kupu" sambil bergerak menirukan gerakan kupu-kupu.
5) Guru memberikan lembar kerja anak untuk mengukur peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep sains dan berbahasa anak. LKA tersebut berkaitan dengan "Daur Hidup Kupu-kupu".

➢ **Tahap Akhir**

1) Anak melakukan tanya jawab dengan guru/bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilakukan.
2) Anak menceritakan kembali tentang daur hidup kupu-kupu dengan kalimat sederhana.
3) Guru memberi penguatan berkaitan dengan "Daur Hidup Kupu-kupu" dan *reword* pada anak yang berperilaku baik dan melaksanakan kegiatan hari hari itu dengan baik.
4) Anak berdoa bersama, mengucapkan salam kemudian pulang.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian dirancang dengan menggunakan rancangan tindakan kelas (PTK), yang merupakan bentuk penelitian dengan melakukan tindakan-tindakan perbaikan agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Menurut Akbar (2009: 28) PTK adalah proses investigasi terkendali untuk menemukan dan memecahkan masalah

pembelajaran di kelas. Penelitian yang dilakukan oleh guru kelas/ peneliti yaitu untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan berbahasa anak dalam pengenalan daur hidup kupu-kupu melalui penggunaan media manipulatif. Prosedur penelitian ini dilakukan secara bersiklus sesuai dengan jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas. Bila siklus I belum mencapai indikator keberhasilan maka akan dilanjutkan siklus II dan seterusnya. Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan-perubahan yang ingin dicapai sesuai dengan variabel-variabel yang akan diperbaiki. Hasil pada siklus I menjadi dasar untuk menyusun rancangan tindakan siklus berikutnya.

Pada setiap siklus meliputi empat tahapan yaitu, (1) perencanaan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) observasi; dan (4) melakukan refleksi. PTK dilakukan secara bertahap dan bersiklus, guna mengetahui peningkatan kemampuan seluruh anak dalam satu kelas bukan individu. PTK ini dilakukan secara kolaboratif, yaitu guru inti sebagai pelaksana pembelajaran dan peneliti sebagai pengamat (*observer*). Sebagai subjek dari penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A pada TK Negeri Pembina Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk. Dengan jumlah anak 26 dalam dua kelas. Terdiri dari 14 anak laki- laki dan 12 anak perempuan. Usia mereka rata- rata 4-5 tahun. Waktu pelaksanaan penelitian yakni pada semester genap 2014/2015.

Data yang akan digunakan Peneliti dalam peneltian ini menggunakan *instrument* sebagai alat yang digunakan pada waktu menerapkan suatu metode. *Instrument* yang disiapkan adalah lembar observasi yang berisi aspek-aspek kemampuan anak yang hendak dicapai melalui kegiatan dalam penelitian ini meliputi aktivitas guru dan anak : 1) lembar kerja anak dengan metode penugasan, 2) dengan metode penugasan dalam penggunaan media manipulatif "daur hidup kupu-kupu" yang meliputi mengenal konsep sederhana "daur hidup kupu-kupu", menyebutkan nama-nama, mengurutkan, menjelaskan dan menceritakan kembali. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan anak kelompok A TK Negeri Pembina Rejoso Kabupaten Nganjuk dan hasil perkembangan kemampuan kognitif dan berbahasa anak usia dini melalui penggunaan media manipulatif "Daur Hidup Kupu-kupu".

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari observasi, dan dokumentasi. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti sendiri. Dalam melakukan pengumpulan data itulah peneliti akan melakukan adaptasi secara aktif sesuai dengan keadaan yang dihadapi peneliti ketika berhadapan dengan subjek penelitian. Artinya peneliti dapat melakukan apapun, menambah, mengurangi, memperbaiki instrumen sesuai dengan kondisi yang sedang dihadapi saat pelaksanaan penelitian. Adapun instrumen penelitian terdiri dari :1)RKH; 2)RKM; 3) Indikator. Indikator merupakan kompetensi dasar yang lebih spesifik dan operasional

yang dapat dijadikan ukuran untuk menilai ketercapaian hasil pembelajaran. Berikut adalah indikator yang dimaksud oleh peneliti:

Tabel 3.1 Indikator Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak

Variabel	Indikator
Kemampuan Kognitif	Mengelompokkan binatang dalam "Daur Hidup Kupu-kupu" berdasarkan jenis
	Mengetahui urutan dalam "Daur Hidup Kupu-Kupu"
	Dapat menyebutkan nama-nama hewan dalam "Daur Hidup Kupu-kupu"
	Menjelaskan kembali tentang "Daur Hidup Kupu-kupu" secara urut

Tabel 3.2 Indikator Perkembangan Bahasa Anak

Variabel	Indikator
Kemampuan Berbahasa	Mendengarkan penjelasan dan menjawab 2-3 pertanyaan guru "Daur Hidup Kupu-kupu"
	Menirukan kembali 3-4 nama-nama binatang dalam "Daur Hidup Kupu-kupu"
	Menghubungkan gambar dengan kata
	Menceritakan kembali tentang "Daur Hidup Kupu-kupu" dengan bahasanya sendiri

C. PENUTUP

1. Kesimpulan

Dengan adanya penggunaan media manipulatif ini terbukti dapat membantu dan memudahkan anak dalam pengenalan tentang sains sederhana yakni mendeskripsikan dan memahami konsep daur hidup binatang di lingkungan sekitar sesuai dengan pendapat menurut Piaget (dalam Sujiono, 2007:1.3) menyebutkan bahwa "kognitif adalah bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian di sekitarnya". Piaget memandang bahwa anak memainkan peran aktif di dalam menyusun pengetahuan mengenai realitas, anak tidak pasif menerima informasi., misalnya kupu-kupu. Pembelajaran Sains adalah lebih dari sekedar belajar hewan dan lingkungan hidup, ini adalah alat yang sangat berharga untuk mengajarkan ketrampilan berfikir kritis dan menerapkan ketrampilan untuk kehidupan sehari-hari anak, dan diharapkan anak mengerti tentang lingkungan secara menyeluruh, sejalan dengan pendapat kognitif sains menurut Nugraha (2005: 29) Membantu menumbuhkan minat pada anak untuk mengenal dan mempelajari benda-benda serta kejadian di luar lingkungannya,

Memfasilitasi dan mengembangkan sikap ingin tahu, tekun, terbuka, kritis, mawas diri, bertanggung jawab, bekerjasama dan mandiri dalam kehidupannya. Dalam Pemilihan dan penerapan media manipulatif tersebut, anak diajak untuk mengamati media yang sudah disiapkan oleh guru tentang daur hidup binatang yang sekaligus diminta untuk mendengarkan penjelasan langsung dari guru melalui cerita pendek.

Bercerita singkat menggunakan media manipulatif anak akan meningkatkan rentang perhatian sehingga konsentrasi anak dengan cerita yang disampaikan akan lebih lama. Disamping itu melalui cerita singkat yang disampaikan, anak memperoleh kosa kata baru sehingga perolehan kosa kata bahasa anak semakin bertambah. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Wade & Tavris (dalam Ramli, 2005:204) bahwa Perkembangan bahasa anak tampak meledak pada usia empat sampai lima tahun. Dalam hal ini anak belajar rata-rata 50 kata baru dalam setiap bulan. Saat akselerasi dramatis berlanjut, kosa kata anak mencapai 8000 sampai 14.000 pada usia enam tahun. Perolehan kosa kata tersebut dapat dimanfaatkan untuk kemampuan berbahasa anak sehingga dari cerita anak bisa melahirkan suatu karya cerita yang dialami, sehingga anak mempunyai bekal kemampuan berbahasa dalam bersosialisasi. Selain itu juga dengan pengenalan sains sederhana pada media manipulatif daur hidup kupu-kupu juga dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya yakni dalam pemahaman konsep, menyebutkan nama-nama binatang "Daur Hidup Kupu-kupu", serta anak juga mengerti urutan daur hidup kupu-kupu. Dengan demikian ketika anak melihat, memegang dan mendengar sendiri peristiwa tersebut maka ingatan mereka akan daur hidup kupu-kupu akan lebih tertanam dalam ingatan anak dibanding anak yang hanya mendengarkan ceramah saja. Paparan tersebut sesuai dengan pendapat Yuliani (2009:93) yakni, alam prinsip pembelajaran AUD anak berfikir melalui benda konkret, dalam konsep ini anak harus diberikan pembelajaran dengan benda-benda yang nyata agar anak tidak menerawang atau bngung. Anak lebih mengingat suatu benda-benda yang dapat dilihat, dipegang lebih membekas dan dapat diterima oleh otak dalam sensasi dan memori.

Setelah anak melakukan pengamatan langsung dengan objek yang telah dimanipulasi oleh guru, mereka diminta untuk mengurutkan benda sesuai dengan urutan daur hidup kupu-kupu yang sebenarnya, kemudian anak akan diminta untuk mengulangi apa yang dijelaskan guru di depan teman-temannya menggunakan media tersebut. Selain untuk mengasah tentang pemahaman anak tentang konsep daur hidup kemudian melatih anak untuk mengungkapkannya apa yang di pahami atau tangkap melalui kalimat sederhana. Masa peka anak mengenal konsep sains sederhana didukung dengan pemberian stimulasi melalui pembelajaran yang menarik menggunakan media manipulatif yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kognitif dan berbahasa anak. Hal

tersebut juga berkaitan dengan peran guru dalam memberikan fasilitas belajar yang fleksibel dan bervariasi untuk anak. Metode yang sesuai untuk mengenalkan konsep sains sederhana dalam "Daur Hidup Kupu-kupu" juga harus diperhatikan untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

2. Saran

Berdasarkan pemaparan kesimpulan sebelumnya, maka dapat disarankan agar para pendidik PAUD dapat menjadi wawasan, pengetahuan dan pengalaman yang luas dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pengembangan kemampuan kognitif dan berbahasa melalui penggunaan media manipulatif " Daur Hidup Kupu-kupu", mengembangkan dan meningkatkan profesionalismenya sebagai guru PAUD Taman Kanak-kanak khususnya dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, inovatif dan kreatif sesuai dengan dunia anak yakni dunia bermain.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Arikunto, Suharsimi.(2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta

Akbar, Sa'dun. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas (Filosofi, Metodologi, & Implementasi).* Yogyakarta: Cipta Media Aksara

Djamarah, S. Bahri dan A. Zain. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya

Harcourt Miffin H. (2013). *Nutrition And Cognitive Development in Young Children.* (http://www.medindia.net/patients/lifestyleandwellness/nutrition-and-cognitive-development-in-young-children.htm). Diakses tanggal 1 Januari 2015

Jamaris, M. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak usia Taman Kanak- kanak.* Jakarta: PT. Grasindo, anggota Ikapi.

Ramli, M. (2005). *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Rivai, A & Sudjana N. 1991.*Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru

Sujiono, Y.N. (2007). *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka

Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: PT Indeks

Sujiono, Y. N. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak.* Jakarta: PT Indeks

Suyanto, Slamet. (2005). *Konsep Dasar Pendidika*n *Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Tim Penyusun. (2011). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.

Trianto. (2009). *Mendesain Model pembelajaran Inovatif- Progresif.* Jakarta: Prestasi Pustaka

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS KOMPUTER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK USIA DINI

Luluk Rochanah

Pendidikan Dasar Konsentrasi PAUD Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya Kampus Ketintang Surabaya
e-mail: Luluk_rr@yahoo.co.id

Abstrak

Kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini tidak dapat berkembang secara optimal jika tidak diikuti dengan pemberian stimulasi (merangsang) motivasi pada anak. Jika pembelajaran relevan dengan dunia anak, mereka akan dengan senang hati anak bertahan dalam kegiatan itu dan termotivasi untuk mempelajarinya. Oleh karena itu sangat penting bagi guru untuk memberi kesempatan kepada anak untuk melihat bagaimana membaca dan menulis itu bermanfaat sebelum mereka dibelajarkan bentuk dan nama huruf. Hal itu seharusnya bermakna bagi anak artinya huruf tersebut harus dimanfaatkan oleh anak dalam kehidupan riil sehari-hari, yaitu dengan pemberian rangsangan untuk memotivasi anak mengenal huruf dengan memanfaatan media komputer. Belajar dengan media komputer melahirkan suasana yang menyenangkan karena anak dapat mengendalikan kecepatan belajar sesuai dengan kemampuan, gambar berwarna dan suara yang muncul membuat anak tidak cepat bosan, dan merangsang lebih tekun, cerdas dan kreatif dan mandiri. Pemanfaatan media komputer merupakan salah satu alternatif media yang digunakan dalam melakukan pembelajaran agar lebih menyenangkan anak usia dini.
***Kata kunci** : Pemanfaatan media komputer, anak usia dini*

Abstract

Ability to know the letters in early childhood can not develop optimally if not followed by administration of stimulation (stimulating) motivation in children. If the learning relevant to the world of children, they will be happy child survive in these activities and are motivated to learn. Therefore it is very important for teachers to provide opportunities for children to see how useful it is to read and write before they dibelajarkan form and name the letters. It was supposed to be meaningful to the child means that the letters should be used by children in everyday real life, by giving a stimulus to motivate children to recognize letters to the utilization of computer media. Learning with computer media spawned a pleasant atmosphere for the child to control the pace of learning according to ability, color images and sound that appears to make children do not get bored, and stimulate more diligent, intelligent and creative and independent. Utilization of computer media is one of the alternative media used in making learning more fun so early childhood.
***Keywords:** Use of computer-based media, early childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2010:3).

Memperkenalkan huruf pada anak tidak dapat dipisahkan dari kegiatan menanamkan lambang bahasa itu sendiri. Betapa pun rumit dan sederhananya lambang, anak tidak begitu bermakna manakala konsep yang dikandung

tidak tercerna anak. Guru mungkin dapat mencecar hafalan anak hingga mereka menghafal huruf dari A hingga Z. Meskipun demikian, hal itu tidak otomatis menunjukkan pemahaman anak tentang konsepnya. Bagi anak, memahami sepenuhnya serta mengingat apa-apa yang telah anak pelajari melalui membaca, matematika, atau yang lain, informasi itu haruslah bermakna bagi anak dalam konteks pengalaman dan perkembangan anak (Bredekamp, 1992:53). Mempelajari informasi dalam konteks yang bermakna tidak hanya esensial bagi pemahaman dan perkembangan konsep anak, tetapi juga penting untuk menstimulasi (merangsang) motivasi pada diri anak. Jika pembelajaran relevan dengan dunia anak, mereka akan dengan senang hati bertahan dalam kegiatan itu dan termotivasi untuk mempelajarinya. Oleh karena itu sangat penting bagi guru untuk memberi kesempatan kepada anak untuk melihat bagaimana membaca dan menulis itu bermanfaat sebelum mereka dibelajarkan bentuk dan nama huruf, bilangan, dan kata-kata. Hal itu seharusnya bermakna bagi anak, artinya, huruf, dan bilangan tersebut harus dimanfaatkan oleh anak dalam kehidupan riil sehari hari. Pengenalan huruf untuk persiapan baca tulis huruf merupakan simbol sekunder bahasa. Bagi anak, kehadiran huruf memiliki makna hanya jika huruf-huruf itu mereka perlukan dalam kehidupan berbahasa anak-anak.

Pada proses kegiatan belajar dikelas kemampuan anak mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun masih rendah anak belum maksimal dalam belajar mengenal huruf. Kenyataan yang dialami menunjukkan bahwa kemampuan anak masih rendah terutama dalam hal mengenal huruf kondisi seperti itu disebabkan oleh cara penyampaian pembelajaran yang kurang aktif, media pembelajaran yang digunakan sangat sederhana, guru mengajarkan mengenal huruf tidak sesuai dengan kebutuhan dan minat anak, guru mengenalkan huruf pada anak langsung menyebutkan bunyi huruf sambil menunjuk huruf kemudian cenderung memberikan kegiatan berupa penugasan bentuk lembaran kerja, media pembelajaran mengenal huruf kurang dapat memenuhi kebutuhan anak, metode dan alat atau media yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga anak merasa bosan dan jenuh dalam belajar.

Sebagai seorang guru menyadari bahwa cara mengajar guru kepada anak yang seperti ini mengakibatkan kemampuan anak mengenal huruf masih rendah dan cara pengucapannya juga kurang jelas, anak kurang bisa membedakan bentuk huruf sehingga sulit menanamkan konsep kata pada anak.

Bagaimanakah cara yang paling tepat untuk memperkenalkan lambang bahasa (huruf) pada anak? agar anak belajar mengenal huruf lebih bersemangat Jawaban yang pertama menstimulasi melalui percakapan yang disukai anak. Kedua mengintegrasikan kedalam kegiatan bermain, Ketiga anak belajar dengan melalui media computer. Pembelajaran yang menyenangkan, gambar dapat bergerak, berwarna yang menarik anak dan bersuara, dapat mendorong anak untuk mengungkapkan kemampuan ide-ide kreatifitasnya anak lebih bersemangat dalam belajar mengenal huruf.

Depdiknas (2010:4) bahwa tujuan pendidikan di taman kanak-kanak adalah membantu peserta didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik. Anak usia 4-6 tahun atau anak TK (pada jalur formal sesuai dengan Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2008 pasal 28 tentang PAUD) merupakan masa peka bagi anak. Masa peka ada masa terjadinya pematangan fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi lingkungan kedalam pribadinya. Masa ini merupakan masa awal pengembangan pengembangan kemampuan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, kemandirian, seni, moral agama. Dalam lingkup perkembangan anak usia 4-5 tahun mencakup beberapa perkembangan.

Perkembangan bahasa yang harus dicapai, meliputi,mengenal simbol-simbol, coretan yang bermakna serta mengenal huruf, mengenalhuruf merupakan bakal kesiapan untuk menulis pada jenjang pendidikan lebih lanjut.
Pembelajaran mengenal huruf saat ini lebih mefokuskan pada bagaimana anak belajar, guru dapat melihat bahwa pembelajaran mengenal huruf di kelas dipandang sebagai suatu proses aktif, dan sangat dipengaruhi oleh apa yang sebenarnya ingin dipelajari anak.

Sesuai dengan perkembangan jaman terutama dibidang tehnologi pendidik anak usia dini, Guru menyelesaikan masalah dengan tepat salah satunya adalah bagaimana cara mengenalkan huruf yang mudah dan menarik minat anak usia 4–5 tahun, dalam pembelajaran yang direncanakan untuk menghasilkan belajar yang efektif perlu didukung media yang sesuai dan pola yang komunikatif. Penggunaan multi media pada anak yang diaplikasikan pada komputer memberikan pengaruh positif yang berhubungan dengan kemampuan membentuk konsep bahasa dan kognisi anak. Komputer adalah salah satu inovasi terbaru di kelas anak usia dini tidak ada salahnya sejak kecil anak mulai tahu dan kenal apa itu komputer lewat animasi gambar, bersuara akan lebih jelas bagi anak, Diane Trister (2001:297)

Penggunaan media belajar erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikongkretkan dan hal-hal yang komplek dapat disederhanakan, media komputer sesuai dengan tahapan pola berpikir untuk anak usia dini dan berusaha mengkongkretkan hal yang abstrak. Belajar tidak selamanya bersentuhan dengan hal-hal yang kongkrit, baik dalam konsep maupun faktanya. Bahkan dalam realitasnya belajar

seringkali bersentuhan dengan hal-hal yang bersifat kompleks, maya dan berada di balik realitasnya. Karena itu media memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukan hal-hal yang tersembunyi. Ketidak jelasan atau kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.

Anak usia dini sangat menyukai hal-hal yang kongkret, karena sesuai dengan perkembangannya terutama pola pikirnya. Pembelajaran yang menyenangkan membuat anak dapat lebih mudah menangkap materi pembelajaran sambil bermain sesuai prinsip pendidikan anak usia dini. Pada pelajaran komputer anak berkomunikasi dengan perintah verbal atau tanda yang muncul dilayar anak tidak hanya membaca saja atau menerima perintah searah tetapi juga bisa memasukkan data dengan kata, huruf atau tanda tanda lainya hubungan 2 arah (interaktif) membuat anak tidak bosan belajar.

Hamalik (2001) mengemukakan bahwa pendidikan modern lebih menitik beratkan pada aktifitas sejati, dimana anak belajar sambil bekerja, sehingga memperoleh pengetahuan, pemahaman ketrampilan, nilai dan perilaku. Media dapat disesuaikan dengan anak didik, guru dapat memilih menentukan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan dan minat anak, sehingga mampu menumbuhkan semangat untuk belajar.

Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal, peranan media dalam proses pengajaran apalagi untuk anak usia dini dimana pembelajarannya dengan suasana bermain, menyenangkan dan harus menarik pada anak. Secara psikologis media komputer ditempatkan sebagai (1) Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pembelajaran. (2) sumber belajar anak, artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari anak baik individual maupun kelompok. Dengan demikian akan banyak membantu dan menunjang tugas guru dalam kegiatan mengajarnya.

Pada saat awal semester ganjil dalam belajar mengenal huruf di komputer anak belajar mengoperasikan komputer, bagaimana cara mengerakkan mouse, mengerakkan anak panah, mencari tombol angka 1 sampai 10, mencari huruf a sampai z dan belajar mencari tombol tombol yang nantinya akan digunakan dalam pembelajaran memudahkan anak untuk belajar mengenal huruf dengan menggunakan media komputer.

Belajar dengan media komputer melahirkan suasana yang menyenangkan karena anak dapat mandiri, mengendalikan kecepatan belajar sesuai dengan kemampuan, gambar berwarna dan suara yang muncul membuat anak tidak cepat bosan, sebaliknya justru merangsang untuk lebih jauh lagi dengan desain program pembelajaran yang menarik diharapkan anak lebih tekun, cerdas dan kreatif dan mandiri. Suasana menyenangkan seperti ini jarang dinikmati anak ketika berhadapan dengan guru dalam belajar mengapa? Selain bisa jadi karena cara belajar tidak menarik dari cara penjelasan guru, dengan program komputer anak merasa bebas dari amarah dan tekanan guru. Media komputer merupakan salah satu alternatif media yang digunakan dalam melakukan pembelajaran agar lebih menyenangkan anak usia dini.

Diharapkan pemanfaatan media berbasis komputer dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf, memberikan informasi tentang perbaikan dan peningkatan mengenal huruf, menumbuh kembangkan sikap inovatif melalui penerapan media komputer pada kemampuan mengenal huruf, meningkatkan layanan profesional guru sebagai perbaikan kegiatan pembelajaran melalui pemanfaatan media berbasis komputer dan dapat digunakan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan maksud mencapai efisien dan efektivitas bagi anak usia dini.

PEMBAHASAN

Universitas Negeri Surabaya

Agar tujuan pembelajaran tercapai dan terciptanya proses belajar mengajar yang tidak membosankan, guru dapat menggunakan media pembelajaran secara tepat. Untuk membantu anak memahami konsep-konsep yang abstrak, sehingga anak dapat memahami materi yang disajikan guru. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat diperlukan demi tercapainya tujuan pembelajaran dengan optimal.

1. Mengenal Huruf

Perkembangan kemampuan dasar

Salah satu aspek pengembangan kemampuan dasar anak yaitu: Bahasa, Kemampuan berbahasa sangatlah perlu di kembangkan karena dengan berbahasa anak dapat memahami kata dan kalimat serta memahami hubungan antara bahasa lisan dan tulisan membaca awal. Pengembangan kemampuan bahasa ini bertujuan agar anak mampu mengungkapkan

pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat anak untuk dapat berbahasa Indonesia.

Menurut pendapat Diane Trister (2001:13) Untuk memperoleh awal keterampilan menulis: (a) membuat gambar semakin representasional, (b) meniru huruf dikenali dan angka, (c) mengenali nama tertulis, (d) label gambar, (e) menunjukkan minat dalam menggunakan menulis untuk suatu tujuan.

Kemampuan berbahasa anak usia dini dapat diarahkan melalui komponen berbahasa yaitu: menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Salah satu komponen berbahasa adalah mengenal huruf. Anak usia dini pada umumnya sudah mampu berkomunikasi secara lisan, namun untuk membaca anak masih mengalami kesulitan mengingat bahasa merupakan sistem yang rumit dan melibatkan berbagai unsur seperti huruf (simbol), kata, kalimat dan tata cara melafalkannya. Untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak media yang digunakan adalah media komputer agar anak tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar.

Disamping itu Piaget (dalam Sujiono, 2009:110) mengemukakan tentang konsep dasar yang dapat mendukung perkembangan anak (1) Semua orang membutuhkan belajar bagimana membaca dan menulis, (2) Anak belajar dengan baik menggunakan panca indranya, (3) Semua anak harus dididik untuk memaksimalkan kemampuannya (4) Pendidikan harus dimulai sejak dini, (5) Anak harus tidak harus dipaksa untuk belajar, (6) Kegiatan belajar harus menarik bagi anak.

Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa

Berdasarkan Permendiknas No. 58 Tahun 2009 mengenal huruf terdapat pada aspek perkembangan bahasa adapun indikator yang berkaitan dengan pengenalan huruf yang terdapat pada aspek perkembangan bahasa pada anak usia 4-5 tahun adalah : konsep huruf, ada 5 (lima) tingkat pencapaian perkembangan (TPP) dalam lingkup perkembangan tersebut antara lain:

a. Menjiplak huruf
b. Menebalkan warna
c. Meniru huruf
d. Membuat huruf
e. Mengenal lambang huruf

Perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan berpikir individu dalam bertindak atau dalam hal yang berkaitan dengan proses berpikir (Depdiknas, 2010:38). Menurut Gagne (dalam Beny:2011) kemampuan metakognitif yang diperlihatkan dalam bentuk kemampuan berpikir tentang proses berpikir dan belajar bagaimana belajar upaya yang dilakukan seseorang untuk membuat aktifitas belajarnya menjadi efektif dan efesien.

2. Pemanfaatan media

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa Hamalik 1986 (dalam Arsyad, 2010:19)

Pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, sebagaimana dikemukakan hamalik (dalam Arsyad, 2010:2) bahwa:

a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses pembelajaran
b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
c. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan
d. Seluk beluk proses belajar
e. Nilai dan manfaat media pendidikan dalam pembelajaran
f. Pemilihan dan pengunaan media pendidikan
g. Berbagai jenis alat dan tehnik media pendidikan

Penggunaan media pembelajaran yang akan dibahas ini mengikuti taksonomi Leshin 1992 (dalam Arsyad, 2013:79) antara lain:

1. Media berbasis manusia

   Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuannya adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran anak.

Media berbasis manusia adalah media yang digunakan untuk mengirimkan informasi, media berbasis manusia ini mengajukan dua rancangan yaitu rancangan berpusat pada masalah dan bertanya, langkah-langkah rancangan jenis pembelajaran ini adalah:

a. Merumuskan masalah yang relevan
b. Mengindentifikasi pengetahuan dan keterampilan terkait untuk memecahkan masalah.
c. Ajarkan mengapa pengetahuan itu penting dan bagaimana pengetahuan itu dapat diterapkan untuk pemecahana masalah.
d. Tuntun eksplorasi anak.
e. Kembangkan masalah dalam konteks yang beragam dengan tahapan tingkat kerumitan.
f. Nilailah pengetahuan anak dengan memberikan masalah baru untuk dipecahkan.

2. Media berbasis cetakan

Materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Media cetak menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak.

3. Media berbasis visual

Media pembelajaran berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual menumbuhkan minat anak dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata, Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna.

4. Media berbasis audio visual

Media pembelajaran berbasis audio-visual merupakan penggabungan media visual dengan menggunakan suara (*audio*). Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian.

Naskah yang menjadi bahan narasi disaring dari isi pelajaran yang kemudian disintesis ke dalam apa yang ingin ditunjukkan dan dikatakan. Narasi ini merupakan penuntun bagi tim produksi untuk memikirkan bagaimana video menggambarkan materi pelajaran.

5. Media berbasis komputer

Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction* (CMI). Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer-Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer. Secara umum, penggunaan komputer sebagai media pembelajaran mengikuti proses pembelajaran berikut ini:

a. Merencanakan, mengatur, mengorganisasikan, dan menjadwalkan pengajaran.
b. Mengevaluasi anak.
c. Mengumpulkan data mengenai anak.
d. Malakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran.
e. Membuat cacatan perkembangan pembelajaran.

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. AECT (*Association of Education and Communication Technology*,1979) mengartikan media sebagai salah satu bentuk dan saluran untuk proses transmisi informasi / pesan. Secara sederhana apa yang dimaksud dengan media dapat dikelompokkan dalam dua pengertian. Pengertian pertama dikatakan bahwa media adalah segala yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau memperjelas pesan pembelajaran dan pengertian yang kedua adalah media yang dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan atau kompetensi pembelajaran tertentu. Seorang guru harus pandai memilih media yang nantinya akan digunakan untuk membantunya dalam menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat hambatan atau gangguan yang terjadi dapat dihindari. Terdapat banyak sekali hambatan atau gangguan

yang terjadi dalam proses pembelajaran seperti verbalisme, kekacauan penafsiran atau salah tafsir, pusat perhatian yang kurang (bisa terjadi karena ada gangguan kesehatan atau penyampaian bahan pelajaran yang membosankan), tidak ada tanggapan, keadaan fisik yang mengganggu bisa terjadi karena kurangnya ventilasi, pengaturan tempat duduk yang kurang tepat atupun penggunaan media yang kurang tepat.

Menurut Gagne dan Briggs (dalam Arsyad 2010:4) bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape, televisi, camera, film dan komputer. Sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan anak yang dapat merangsang anak untuk belajar, dilain pihak mengatakan bahwa media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran selain membangkitkan motivasi dan minat anak media pembelajaran dapat membantu anak meningkatkan pemahaman.

Sejalan dengan uraian ini Yunus 1942:78 (dalam Arsyad 2010:16) Media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indra dan dapat menjamin pemahaman, orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat atau melihat dan mendengarnya.
Selain itu kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton,1985 (dalam Daryanto 2013:6) adalah :

1. Pembelajaran dapat menarik
2. Pembelajaran lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
3. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
4. Kwalitas pembelajaran dapat ditingkatkan
5. Sikap positif anak terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
6. Peran guru mengalami perubahan kearah positif

Dari beberapa uraian pendapat tentang media diatas bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan khusus disekolah, yang mana pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar proses belajara mengajar mengalami perubahan perubahan kearah positif. Dalam penelitian ini media yang digunakan merupakan media yang sudah tersedia disekolah untuk anak didik agar proses belajar mengajar lebih inovatif dan efektif dalam media pembelajaran, sebagai salah satu upaya guru mengatasi permasalahan yang terjadi di kelas tempat mengajar peneliti. Dalam situasi kelas (*classroom setting*) dalam tatanan *(setting*) ini, media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu. Pemanfaatannya pun dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas.

Dalam merencanakan pemanfaatan media itu guru harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan itu, serta strategi belajar mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan itu. Media pembelajaran yang dipilih haruslah sesuai dengan ketiga hal itu, yang meliputi tujuan, materi, dan strategi pembelajarannya.

3. Pemilihan media komputer

Computer Based Information System (CBIS) atau Sistem Informasi Berbasis Komputer merupakan suatu sistem pengolah data menjadi sebuah informasi yang berkualitas dan dipergunakan untuk suatu alat bantu pengambilan keputusan. Sistem Informasi "berbasis komputer" mengandung arti bahwa komputer memainkan peranan penting dalam sebuah sistem pembangkit informasi. Dengan integrasi yang dimiliki antar subsistemnya, sistem informasi akan mampu menyediakan informasi yang berkualitas, tepat, cepat dan akurat sesuai dengan manajemen yang membutuhkannya. Secara teori, penerapan sebuah Sistem Informasi memang tidak harus menggunakan komputer dalam kegiatannya. Tetapi pada prakteknya tidak mungkin sistem informasi yang sangat kompleks itu dapat berjalan dengan baik jika tanpa adanya komputer. Sistem Informasi yang akurat dan efektif, dalam kenyataannya selalu berhubungan dengan istilah "*computer-based*" atau pengolahan informasi yang berbasis pada komputer. Beberapa istilah yang terkait dengan CBIS antara lain adalah data, informasi, sistem, sistem informasi dan basis computer (Jipurnomo.wordpress.com).

Menurut pendapat Diane Trister (2001:297) Komputer merupakan media yang sangat efektif dengan didukung tampilan gambar yang bisa berjalan dan didukung oleh efek suara atau nyanyian yang riang membuat media komputer sangat disukai anak salah satu inovasi terbaru di kelas anak usia dini, anak TK lebih mudah dan lebih mudah bila ingin akses ke komputer dan teknologi pendidikan.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Pemakaian komputer dalam segala bidang telah menyebabkan dunia anak juga dikelilingi oleh beragam sarana yang menyenangkan inovatif dari media yang dibuat dengan bantuan komputer, membuat anak semakin mudah dan menyenangkan untuk belajar dalam mengenal huruf.

Dari uraian kriteria diatas media komputer digunakan dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini dimana pembelajaran dengan suasana yang bermain, menyenangkan dan harus menarik pada anak. Secara psikologis media komputer ditempatkan sebagai alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pembelajaran. Pemanfaatan media ini peneliti menggunakan media komputer based dengan spesifikasi pada program interaktif diharapkan anak memiliki pengalaman belajar yang lebih kongkret karena dapat melihat bentuk simbul huruf dan bilangan. Gambar yang disajikan dilayar monitor yang menarik dan inovatif akan memberikan daya tarik tersendiri bagi anak usia dini, pembelajaran menggunakan media komputer ini digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran dan motivasi anak, dalam media komputer ada dua unsur yaitu Audio dan Visual, unsur audio memungkinkan anak untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual pesan belajar melalui bentuk visual atau gambar menampilkan : gambar atau simbul huruf yang bergerak atau bunyi, dapat digunakan secara langsung dan dapat diputar ulang.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Kesimpulan dari uraian kriteria diatas media komputer digunakan dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini dimana pembelajaran dengan suasana yang bermain, menyenangkan dan harus menarik pada anak. Secara psikologis media komputer ditempatkan sebagai alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pembelajaran. Pemanfaatan media ini peneliti menggunakan media komputer diharapkan anak memiliki pengalaman belajar yang lebih kongkret karena dapat melihat bentuk simbul huruf. Gambar yang disajikan dilayar monitor yang menarik dan inovatif akan memberikan daya tarik tersendiri bagi anak usia dini, pembelajaran menggunakan media komputer ini digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran dan motivasi anak, dalam media komputer ada dua unsur yaitu Audio dan Visual, unsur audio memungkinkan anak untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual pesan belajar melalui bentuk visual atau gambar menampilkan gambar atau simbul huruf yang bergerak atau bunyi, dapat digunakan secara langsung dan dapat diputar ulang.

2. Saran

Adapun saran-saran yang dikemukakan sebelum menggunakan media komputer sebelum menggunakannya anak minta bantuan bimbingan guru atau orang dewasa, dan sebelum menggunakan komputer anak sudah dapat mengoperasikan komputer. Bagi guru, diharapkan dapat meningkatkan layanan profesional guru sebagai perbaikan kegiatan pembelajaran melalui penerapan media komputer terhadap kemampuan mengenal huruf.

Bagi sekolah, dapat tumbuh menjadi lembaga yang dinamis yang mampu memotivasi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media komputer.

Daftar Pustaka

Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam berbagai aspeknya.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Arsyad,A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada

Bambang Y. 2008. *Pengantar teori belajar bahasa*.Surabaya:Unesa Press

Benny A.Pribadi. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran.* Jakarta:Dina Rakyat

Cannor,Carol MCDonald,Marrison,Frederick.J and Katch Leslie E.2004. "Beyond The reading wars exploring the effect of child scientific".*Studi of growth in early Reading scientific studies of reading.*V8 N4 P305-336

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Daryanto. 2013. *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran.* Yogyakarta: Gava media

Direktorat pendidikan dasar dan menengah. 2010. *Kurikulum TK/RA Standar kompetensi departemen pendidikan nasional*. Jakarta: Depdikbud

Diane Trister Dodge,Laura J Colker,2001. *The Creative Curriculum for early chilhood.* Woshington DC.Teaching Strategis.inc

Ervania Yafie dkk. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer pada bidang Sains tematik binatang untuk anak kelas B di TKN Tlogowaru Malang". Kajian teori dan Pratek pendidikan anak usia dini .Vol 1 no 1.juni 2013.pp1-7

Kementrian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Managemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat pembinaan TK dan SD. 2010. *Kurikulum Taman kanak-kanak pedoman pengembangan silabus*. Jakarta: Depdikbud

Lydia Plawman and Christino Stephen. 2005 "Children play and computer in Preschool Educations"*British Journal of Educational*.vol 36 no 2. 2005.pp.145-157

Ratna Dwi Ade. 2014. "Pengembangan media video pembelajaran untuk mengenalkan huruf dan Bilangan pada anak usia dini". Tesis Magister Pendidikan, Universitas Negri Surabaya

Syahrul Ismet. 2013. "Urgensi permainan komputer stimulasi perkembangan anak usia dini". Studi Kualitatif di Kelompok B TK Islam Al-Azhar 13 Rawamangun Jakarta Timur Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang

Suhardjono. 2013. *Penelitian tindakan kelas sebagai kegiatan pengembangan profesi Guru.* Bumi aksara 979-526-259-9

Suyanto, Slamet. 2005, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Depdiknas

Yuliani Nurani Sujiono. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.Jakarta : Indeks

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

STUDI TENTANG PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN SOSIAL PADA MAHASISWA SEMESTER GENAP PENDIDIKAN GURU PAUD IKIP PGRI JEMBER TAHUN 2015

Dra. Mudafiatun Isriyah, S. Pd., M. Pd[4]
IKIP PGRI Jember
email: ieiezcla@gmail.com

Abstrak

Telah dilakukan penelitian awal model pengembangan perangkat pembelajaran Studi Tentang Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini dengan Model Pembelajaran Sosial pada Mahasiswa Semester Genap Pendidikan Guru PAUD IKIP PGRI Jember Tahun 2015. Kelebihan model pembelajaran sosial bisa mempengaruhi kasus akademik. Kognisi mempengaruhi perilaku, perilaku mempengaruhi kognisi, lingkungan mempengaruhi perilaku, perilaku mempengaruhi lingkungan. Kognisi mempengaruhi lingkungan, lingkungan mempengaruhi kognisi. Pada Mata kuliah Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini (AUD) pokok bahasan: a) Konsep-Konsep Dasar Perkembangan. b) Konsep-Konsep Dasar Perkembangan AUD. c) Pola Perkembangan Kognitif AUD. d) Landasan Teoritis Perkembangan Kognitif Anak. e) Strategi dan Metode Pengembangan Kognitif AUD bisa mengimplementasikan dasar-dasar perkembangan kognisi PAUD melalui pembelajaran sosial. Penelitian ini dilakukan pada Mahasiswa Program Studi PAUD pada semester IV di IKIP PGRI Jember, dengan jumlah Mahasiswa 43 orang. Hasil penelitian diperoleh nilai rerata menjawab: a) deskripsi berguna tepat dan lengkap 7.29%. b) deskripsi berguna tetapi mengandung kesalahan kecil 9.23%. c) Sebagian deskripsi tidak berguna, hilang, mengandung kesalahan 16.45%. d) Sebagan besar deskripsi tidak berguna, hilang atau mengandung kesalahan 6.51%. e) Seluruh deskripsi tidak berguna dan mengandung kesalahan 0.31%.

KataKunci : Kata Kunci: perkembangan kognisi AUD, pembelajaran sosial.

[4] Dosen Prodi PAUD IKIP PGRI Jember

Abstract

Has conducted initial research model of development of learning tools Studies Early Childhood Cognitive Development with Social Learning Model on Teacher Education Semester Student Teachers' Training College PGRI ECD Jember Year 2015 Kelibihan social learning model can affect academic case. Cognition influence behavior, behavior affects cognition, environment affect behavior, behavior affects the environment. Cognition affect the environment, the environment affects cognition. In subjects Methods Early Childhood Cognitive Development (AUD) subject: a) Basic Concepts Development. b) Basic Concepts Development AUD. c) The pattern of Cognitive Development AUD. d) Theoretical Platform Child Cognitive Development. e) Strategies and Cognitive Development Method AU could implement the basics of early childhood cognitive development through social learning. This research was conducted in early childhood Student Study Program at Teachers' Training College PGRI fourth semester in Jember, the number of students 43 people. Mean value of the results obtained answer: a) appropriate and useful descriptions 7:29% complete. b) a description of useful but contains minor errors 9:23%. c) Some descriptions useless, missing, contains errors 16:45%. d) large sebagan useless description, missing or contains errors 6:51%. e) All descriptions are not useful and contain errors 0:31%.

Keywords: Keywords: AUD cognitive development, social learning.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Manusia dilahirkan untuk membangun berbagai konsep. Masuknya informasi dalam jumlah besar disaring dan dikelola, serta berbagai susunan konseptual yang menuntun kehidupan kita dikembangkan secara terus-menerus. Albert Bandura mendemonstrasikan orang yang dapat belajar dengan mengamati tindakan dan konsekwensi orang lain. Bandura menekankan observasi, modeling dan *vicarious reinforcement* (penguatan yang dialami orang lain). Penjelasan Bandura tentang pembelajaran lebih menekankan pada faktor-faktor kognitif. Pertumbuhan dan perkembangan kognitif lebih ditekankan pada masa usia dini.

Anak usia dini dikenal dengan masa emas (*golden age*) bahwa anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat yang tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian di bidang neorologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100% (Slamet Suyanto , 2005: 6).

Mengapa periode itu disebut sebagai masa keemasan? Sebab, pada masa itu otak anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Dan, otak merupakan kunci utama bagi pembentukan kecerdasan anak.

Kecerdasan anak merupakan proses kognitf anak yang dimaksud adalah perubahan dalam pemikiran, kecerdasan, dan bahasa anak. Proses perkembangan kognitif memampukan anak untuk mengingat, membayangkan, memecahkan masalah, menyusun strategi dan menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan bermakna (Santrock, 2004).

Dari seluruh lingkup bidang studi psikologi, psikologi kognitif tampaknya memiliki sejarah panjang, diawali dari para filsuf yang menanyakan asal muasal pengetahuan dan bagaimana pengetahuan ditampilkan dalam pikiran. Pertanyaan-pertanyaan abadi semacam itu adalah pondasi ilmu psikologi kognitif. Teori-teori kuno menunjukkan membahas letak pikiran dan memori. Studi terhadap aksara hieroglif Mesir Kuno menunjukkan bahwa para penulisnya meyakini bahwa pengetahuan berada di jantung-sebuah pemikiran yang juga diungkapkan oleh Aristoteles, seorang filsuf Yunani Kuno (namun tidak disetujui oleh gurunya, Plato, yang berpendapat bahwa otak adalah tempat pengetahuan disimpan) (Solso, 2008).

Memahami psikologi perkembangan kognitif pada anak usia dini tidak bisa dilepaskan dari tokoh psikologi terkemuka yang telah mencurahkan tenaga dan pikirannya guna mengkaji hal ini. Tokoh psikologi tersebut adalah Jean Piaget (1896-1980). Ia berhasil mengintegrasikan elemen-elemen psikologi, biologi, filosofi, dan logika dalam memberikan penjelasan yang menyeluruh tentang bagaimana seseorang memperoleh pengetahuan. Salah satu teori Piaget menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui kegiatan atau aktivitas pembelajaran. Piaget menolak paham lama yang menyatakan bahwa kecerdasan adalah bawaan secara genetis. Ini terjadi pada setiap manusia,termasuk pada anak-anak (Suyadi, 2010).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognisi pada anak usia dini adalah cara meningkatkan perkembangan dengan upaya sistematis dan terprogram dalam melakukan pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberiam rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

1. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul: **"Studi Tentang Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dengan Model Pembelajaran Sosial Pada Mahasiswa Semester Genap Pendidikan Guru PAUD IKIP PGRI Jember Tahun 2015"**

2.

3.

METODE

A. Pengertian Perkembangan

Setiap orang berkembang dengan cara tertentu yang sama dengan orang lain, sama dengan beberapa orang lain, dan berbeda dengan orang lain.Sebagian besar perhatian kita tertuju pada keunikan seseorang, namun para psikolog yang mempelajari perkembangan tertarik pada kesamaan karakteristi kita sebagaimana mereka tertarik pada hal-hal yang menjadikan kita unik.Karena sebagai manusia kita semua telah melalui tahapan yang sama, mulai berjalan pada usia sekitar setahun, bermain dan berkhayal sebagai anak-anak, dan menjadi lebih independen pada masa remaja. Apa yang membentuk perkembangan manusia dan apa petunjuknya?

Perkembangan merupakan suatu perubahan, dan perubahan ini tidak bersifat kuantitatif, melainkan kualitatif. Perkembangan tidak ditekankan pada segi material, melainkan pada segi fungsional.

Menurut Yusuf Syamsu (2001: 15), perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami oleh individu atau orgasme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (*maturation*) yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah).

Dengan demikian, kita dapat mengartikan bahwa perkembangan merupakan perubahan yang bersifat kualitatif menjadi tingkat kedewasaan atau kematangan individu.

B. Perkembangan Kognitif

Dunia kognitif anak-anak prasekolah adalah kreatif, bebas, dan fantastis. Imajinasi anak-anak prasekolah bekerja sepanjang waktu, dan pemahaman mental mereka mengenai dunia menjadi lebih baik.Cakupan perkembangan kognitif kita pada masa kanak-kanak awal berfokus pada tiga teori: Piaget, Vygotsky, dan pemrosesan informasi.

1. Tahap Pra-Operasional Piaget.

   Perkembangan kognitif pada masa bayi, bahwa selama tahap pertama perkembangan Piaget, tahap sensoris-motorik, bayi mengalami kemajuan dalam mengorganisasikan serta mengoordinasikan sensasi dan persepsi dengan gerakan fisik dan tindakan. Tahap pra-operasional (preoperational stage) yang berlangsung antara usia 2-7 tahun merupakan tahap kedua Piaget. Pada tahap tersebut, anak-anak mulai untuk mewakili dunia dengan kata-kata, citra, dan gambar-gambar. Mereka membentuk sebuah konsep yang stabil dan mulai melakukan penalaran. Pada saat yang sama, dunia kognitif anak-anak didominasi oleh egosentrisme dan keyakinan magis.

   Karena Piaget menyebut tahap tersebut "pra-operasional", mungkin terdengar seperti sebuah periode menunggu yang tidak penting. Namun label pra-operasional menekankan bahwa anak-anak belum melakukan operasi (*operations*) yang merupakan tindakan mental yang dapat dibalik; mereka membiarkan anak-anak untuk melakukan secara mental apa yang sebelumnya hanya dapat mereka lakukan secara fisik. Menambah dan mengurang angka secara mental merupakan contoh-contoh operasi. Pemikiran pra-operasional adalah awal dari kemampuan untuk merekonstruksi di dalam pikiran apa yang telah ditetapkan dalam perilaku. Hal tersebut dapat dibagi menjadi dua subtahap: subtahap fungsi simbolis dan subtahap pemikiran intuitif.

   1.1 Subtahap Fungsi Simbolis (*symbolic function*)

   Subtahap simbolis (*symbolic function substage*) adalah tahap pertama pemikiran pra-operasional, terjadi kira-kira antara usia 2 dan 4 tahun. Dalam subtahap tersebut, anak-anak memperoleh kemampuan mental dari suatu objek yang tidak hadir. Kemampuan tersebut sangat memperluas dunia mental anak-anak (Carlson & Zelaso, 2008). Anak-anak menggunakan desain corat-coret untuk menggambarkan rakyat, rumah, awan, dan seterusnya; mereka mulai menggunakan bahasadan terlibat dalam permainan pura-pura. Namun, meskipun anak-anak membuat kemajuan nyata selama subtahap tersebut, pemikiran mereka masih memiliki keterbatasan yang penting, dua diantaranya adalah egosentrisme dan animism.

   1) Egosentrisme (*egocentricsm*)
      Merupakan ketidakmampuan untuk membedakan antara perspektif mereka sendiri dan perspektif orang lain
   2) Animisme (*animism*)
      Sebuah batasan lain pemikiran pra-operasional adalah keyakinan bahwa benda mati mempunyai kualitas seperti benda hidup dan mampu bertindak.

   1.2 Subtahap Pemikiran Intuitif (*intuitive thought substage*)

   Subtahap Pemikiran Intuitif (*intuitive thought substage*) adalah subtahap kedua pemikiran pra-operasional, terjadi kira-kira pada usia 4 dan 7 tahun.

   1.3 Sentrasi dan Batasan Pemikiran Pra-operasional.

   Salah satu batasan pemikiran pra-operasional adalah (*sentrasi centration*), perhatian yang berpusat pada satu karakteristik dengan mengesampingkan semua karakteristik lain.

2. Tahap Pra-Operasional Vygotsky (1896-1934).

   Menekankan bahwa anak-anak secara aktif membangun pengatahuan dan pemahaman mereka. Dalam teori Piaget, anak-anak mengembangkan cara-cara berpikir dan pemahaman melalui tindakan dan interaksi mereka dengan dunia fisik. Dalam teori Vygotsky, anak-anak lebih sering digambarkan sebagai makhluk social daripada dalam teori Piaget.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

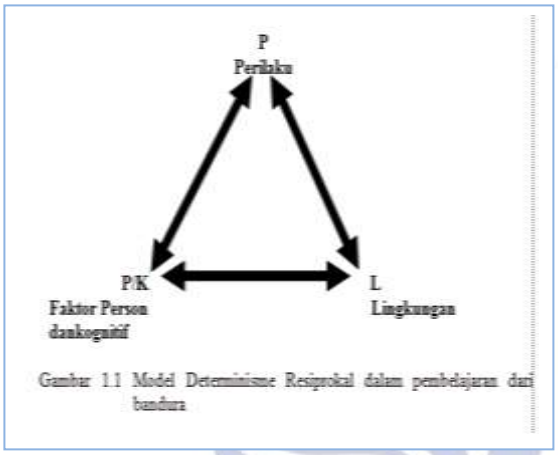
C. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Khusus pada anak usia dini, Piaget menyatakan bahwa pengetahuan dapat diperoleh melalui eksplorasi, manipulasi, dan konstruksi secara elaboratif. Lebih dari itu, Piaget juga menjelaskan bahwa karakterisasi aktivitas anak-anak juga berdasarkan pada tendensi-tendensi biologis yang terdapat pada semua organisme.Tendensi-tendensi tersebut mencakup tiga hal, yaitu asimilasi, akomodasi, dan organisasi.

1. Asimilasi
   Secara harfiah, asimilasi berarti memasukkan atau menerima. Dalam lingkup pengetahuan, manusia selalu mengamilasikan objek atau informasi ke dalam struktur kognitifnya.
2. Akomodasi
   Akomodasi adalah mengubah struktur diri. Dalam melihat beberapa objek, belum tentu anak mempunyai struktur penglihatan (diri) yang memadai, sehingga anak tersebut harus melakukan akomodasi.
3. Organisasi
   Yang dimaksud disini adalah menggabungkan ide-ide tentang sesuatu ke dalam system berpikir yang koheren (masuk akal). Ini hanya bisa dilakukan dengan menggabungkan asimilasi dan akomodasi.

D. Model Pembelajaran Sosial

Teori kognitif social (*social cognitive theory*) menyatakan bahwa faktor sosial dan kognitif, dan juga faktor perilaku, memainkan peran penting dalam pembelajaran. Faktor kognitif mungkin berupa ekspektasi murid untuk meraih keberhasilan; faktor sosial mungkin mencakup pengamatan murid terhadap perilaku orang tuanya. Albert Bandura (1986, 1997, 2000, 2001) adalah salah satu arsitek utama teori kognitif sosial. Dia mengatakan bahwa ketika murid belajar, mereka dapat mempresentasikan atau mentransformasi pengalaman mereka secara kognitif. Ingat bahwa dalam pengkodisian operan, hubungan terjadi hanya antara pengalaman lingkungan dengan perilaku. Bandura mengembangkan *model determinisme resiplokal* yang terdiri dari tiga faktor utama: perilaku, person/kognitif, dan lingkungan. Seperti ditunjukkan dalam gambar 1.1, faktor-faktor ini bisa saling berinteraksi untuk mempengaruhi pembelajaran: faktor lingkungan mempengaruhi perilaku, perilaku mempengaruhi lingkungan, faktor person (orang/kognitif) mempengaruhi perilaku, dan sebagainya.



Gambar 1.1 Model Determinisme Resiprokal dalam pembelajaran dari bandura

Bandura menggunakan istila *person*, tetapi kita memodifikasinya menjadi *person* (*cognitive*) karena banyak faktor orang yang dideskripsikannya adalah faktor kognitif.Faktor *person* Bandura yang tidak punya kecenderungan kognitif terutama adalah pembawaan personalitas dan tempramen. Perhatikan bagaimana model Bandura dalam kasus akademik:

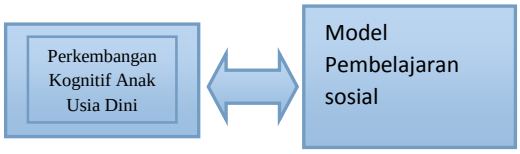
- *Kognisi mempengaruhi perilaku.* Cla menyusun strategi kognitif untuk berpikir secara lebih mendalam dan logis tentang cara menyelesaikan suatu masalah. Strategi kognitif meningkatkan perilaku akademiknya.
- *Perilaku mempengaruhi kognisi.* Proses (perilaku) belajar Cla membuatnya mendapat nilai baik, yang pada gilirannya menghasilkan ekspektasipositif tentang kemampuannya dan membuat dirinya percaya diri (kogbisi).
- *Lingkungan mempengaruhi perilaku.* Sekolah tempat Cla belajar baru-baru ini mengembangkan program percontohan ketrampilan-belajar untuk membantu murid belajar cara membuat catatan, mengelola waktu, dan mengerjakan ujian secara lebih efektif. Program keterampilan-belajar ini meningkatkan perilaku akademik Cla.
- *Perilaku mempengaruhi lingkungan.*Program keterampilan-belajar ini berhasil meningkatkan perilaku akademik banyak murid di kelas Cla. Perilaku akademik yang meningkat ini memicu sekolah untuk mengembangkan program itu sehingga semua murid di sekolah itu bisa turut serta.
- *Kognisi mempengaruhi lingkungan.* Ekspektasi dan perencanaan dari kepala sekolah dan para guru memungkinkan program keterampilan-belajar itu terwujud.
- *Lingkungan mempengaruhi kognisi.* Sekolah tersebut mendirikan pusat sumber daya di mana murid dan orang tua dapat mencari buku dan materi tentang peningkatan keterampilan belajar. Pusat sumber daya ini juga memberikan layanan *tutoring* keterampilan-belajar untuk murid. Clad an orang tuanya memetik keuntungan dari *tutoring* dan pusat sumber daya ini. Layanan ini meningkatkan keterampilan berpikir Cla.

Penelitian ini penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Eksperimen pada umumnya digunakan sebagai penelitian untuk menguji hipotesis (Sudjana & Ibrahim, 2009:19). Penelitian eksperimen adalah penelitian dimana variabel yang hendak diteliti (variabel terikat) kehadirannya sengaja ditimbulkan dengan memanipulasi menggunakan perlakuan (Purwanto, 2010:180). Dalam penelitian ini menguji pengaruh antara media video pembelajaran terhadap perilaku agresif dan empati.

A. Desain/Rancangan Penelitian

Pada penelitian ini ditetapkan klasifikasi variabel berikut ini:

1. Variabel independen (*Independent variable*) merupakan variabel yang menerima reaksi. Variabel independen pada penelitian ini adalah model pembelajaran sosial
2. Variabel dependen (*Dependent variable*) merupakan variabel yang memberikan reaksi/respon jika dihubungkan dengan variabel independen. Pada penelitian ini variabel dependen adalah perkembangan kognitif anak usia dini. Pada penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Penelitian menggunakan rancangan eksperimen semu yaitu, untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol semua variabel yang relevan. Penelitian harus dengan jelas mengerti apa yang ada pada validitas internal dan eksternal rancangan dan berbuat sesuai dengan keterbatasan tersebut (Juliansyah, 2012: 118).

Dalam penelitian ini menggunakan desain kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen, berikut ini dikemukakan bentuk desain eksperimen semu *non equivalent kontrol grup desaign*. Di dalam pelaksanaan penelitian eksperimen ini, dibagi menjadi dua kelompok subjek yang memiliki sifat dan karakteristik sama atau mendekati sama, yaitu terdiri atas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pada kelompok eksperimen diberikan *treatment* yaitu menggunakan model sosial untuk mengetahui perkembangan kognisi anak usia dini, sedangkan pada kelompok kontrol menggunakan model konvensional dalam pembelajaran untuk mengetahui perkembangan kognitif anak usia dini. Selanjutnya proses penelitian berjalan dan diobservasi untuk menentukan perbedaan atau perubahan yang terjadi pada kelompok eksperimen. Perbedaan tersebut merupakan hasil bandingan dari keduanya. (Sugiyono,2013:116).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah mahasiswa PG PAUD IKIP PGRI Jember semester genap. Waktu penelitian dua bulan yaitu Maret-April tahun 2015.

C. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini perkembangan kognisi dengan model pembelajaran sosial anak usia dini melalui mahasiswa PG PAUD IKIP PGRI Jember. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan melalui pengisian angket sejumlah 30 soal *essai* untuk *pre test* dan 30 soal *essai* untuk *post test*. Mahasiswa sebanyak 43 orang.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik:

1. Tes (Kegiatan)

Menurut Arikunto (2002:127) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Tes (kegiatan) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pelaksanaan kegiatan yang digunakan untuk memperoleh hasil pengetahuan tentang perkembangan kognisi anak usia dini. Perkembangan sebelum perlakuan maupun sesudah perlakuan. Dan tes akan diberikan kepada mahasiswa kelompok *treatmen* dan kelompok kontrol. Masing-masing diberikan 30 soal *essai.*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kelibihan model pembelajaran sosial bisa mempengaruhi kasus akademik. Kognisi mempengaruhi perilaku, perilaku mempengaruhi kognisi, lingkungan mempengaruhi perilaku, perilaku mempengaruhi lingkungan. Kognisi mempengaruhi lingkungan, lingkungan mempengaruhi kognisi. Pada Matakuliah Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini (AUD) pokok bahasan: a) Konsep-Konsep Dasar Perkembangan. b) Konsep-Konsep Dasar Perkembangan AUD. c) Pola Perkembangan Kognitif AUD. d) Landasan Teoritis Perkembangan Kognitif Anak. e) Strategi dan Metode Pengembangan Kognitif AUD bisa mengimplentasikan dasar-dasar perkembangan kognisi PAUD melalui pembelajaran sosial. Penelitian ini dilakukan pada Mahasiswa Program Studi PAUD pada semester IV di IKIP PGRI Jember, dengan jumlah Mahasiswa 43 orang. Hasil penelitian diperoleh nilai rerata menjawab: a) deskripsi berguna tepat dan lengkap 7.29%. b) deskripsi berguna tetapi mengandung kesalahan kecil 9.23%. c) Sebagian deskripsi tidak berguna,

hilang, mengandung kesalahan 16.45%. d) Sebagan besar deskripsi tidak berguna, hilang ataumengandung kesalahan 6.51%. e) Seluruh deskripsi tidak berguna dan mengandung kesalahan 0.31%.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan hasil yang didapat, disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan perangkat RPPH harus tampak jelas implementasi kreativitas pengembangan kognitif anak usia dini (AUD).
2. Para pendidik PAUD harus dapat memahami ilmu kognitif anak usia dini.
3. Sebagai referensi mahasiswa untuk mengembangkan karya tulis kepaudan.

Implikasi Hasil Penelitian

Pengembangan dari hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah mahasiswa untuk membuat perangkat pembelajaran terutama yang berkaitan dengan perkembangan kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

Arends, R. I. (2008). *Learning to Teach. Seventh Edition McGraw Hill Companies Inc., 1221 Avenue of the Americas, New York, NY 10020. Copyright 2007. Judul dalam bahasa Indonesia: Belajar untuk mengajar. Penerjemah: Helly Prajitno Spetjipto dan Sri Muliyantini Soetjipto.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Caleban Timur UH III/548 Yogyakarta 55167. ISBN 978-602-8055-80-2.

Bungin Burhan.(2006). *Sosiologi Komunikasi.* Kencana Predana Media Group. Jakarta.

Busthomi, Yazid. (2012). Melejitkan Potensi dan Kecerdasan Anak Usia Dini. Citra Publishing.

Daniel Cervone, Lawrence A.Pervin. (2012). *Personality: Theory and Research*, Penerjemah: Aliya Tusyani, Evelyn Ridha Manulu, Lala Septiani Sembiring, Petty Gina Gayatri, Putri Nurdina Sofyan, Salemba Humanika. Jakarta.

Daniel Goleman. (1996). *Emotional Intelligence*; alih bahasa, T. Hermaya: Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.

Daryanto. (1993). *Media Visual untuk Pembelajaran Teknik.* Bandung: Taristo Bandung.

Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi.* Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta.

Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Pendidikan dan Pelatihan Profesi Guru.* Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Depdiknas. (2003). Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003.*Sistem Pendidikan Nasional*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.

Eddy Yusuf. (2000) *Psikologi Sosial (Teori dan Praktek)*. Offset Setting Perkasa. Makassar.

Elizabeth. B. Hurlock. (1989). *Perkembangan Anak Jilid 2.* Erlangga. Jakarta.

Gardner, Howard. (2013). *Multiple Intelligence.* Penerjemah, Yelvi Andri Zainur, Daras Books. Jakarta.

Hamalik, Oemar. (1986). *Media pendidikan.* Bumi Aksara. Jakarta.

Hamalik, Oemar. (2002). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem.* Bumi Aksara. Jakarta.

Heirich, R. Dkk. (1986). *Instructional Media dan Technology for Learning.* New Jersey: Prentice Hall, inc.

Hurlock, E. B. (1991). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.

Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Child Development*, Jakarta, Alih Bahasa,Med. Meitasari Tjandrasa, Muslichah Zarkasih, Gelora Aksara Pramata.

Littlejohn, Stephen W & Karen A. (2009). *Teori Komunikasi: Theories Of Human Communication*, Jakarta, Salemba Humanika.

Mashar, R. (2011). *Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangannya. Hal. 65-66.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group. ISBN: 978-602-8730-70-9.

Masitah, M.S., Nur Mohamad. (2014). Teori Perkembangan Sosial Dan Perkembangan Moral, UNESA.

Maulana & Gumelar. (2013). *Psikologi Komunikasi dan Persuasi.* Akademia Permata. Jakarta.

Permendiknas No. 58 Tahun (2009). Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, From: http://jintut-nocturna.blogspot.com/2011/02/standar-pendidikananak-usia-dini.html. Diakses pada hari Jum'at tanggal 17 Februari 2012 pukul 10.00 WIB.

Psikologi Kognitif. ISBN (13) 978-979-033-740-4. Judul Asli: Cognitive Psychology Eight Edition. Copyright @ 2008 byy Pearson Education, Inc. Alih Bahasa: Mikael Rahardanto. Kristianto Batuadji.Hak terjemahan dalam bahasa Indonesia pada Penerbit Erlangga.

Piaget, Jean dan Barbel Inhelder. (2010). *Psikologi Anak*: The Psychology of the Child,: Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

Santrock, John W. (2011). Masa Perkembangan Anak. Penerjemah: Verawaty Pakpahan, Wahyu Anugraheni, Salemba Humanika. Jakarta.

Santrock, W, John. 2002, *Perkembangan Anak.* Erlangga. Jakarta.

Shapiro, Lawrence E. (2001). *How To Raise A Child With A High EQ*. Alih Bahasa, Alex Tri Kantjono, Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.

Slavin, R. E. (2009). *Educational Psychology: Theory and Practice, 9th ed. Judul dalam bahasa Indonesi:Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik Edisi kesembilan, Jilid 1. Penerjemah: Marianto Samosir. Penerbit: PT. Indeks 2011.* New Jersy: Pearson Education, Inc. Upper Saddle River, New Jersey 07458. U.S. ISBN-13: 978-0-205-59200-5.

Santrock, J. W. (2004). *Educational Pychology, 2th Edition McGraw. Hil Company, Inc. Judul dalam Bahasa Indonesia: Psikologi Pendidikan Edisi Kedua Copyright @ 2004. Penerjemah: Tri Wibowo B. S.* Jakarta: Penerbit Kencana Perdana Media Group.

Solso, R. L. (2008). *Psikologi Kognitif. ISBN (13) 978-979-033-740-4. Judul Asli: Cognitive Psychology Eight Edition. Copyright @ 2008 byy Pearson Education, Inc.* Alih Bahasa: Mikael Rahardanto. Kristianto Batuadji.Hak terjemahan dalam bahasa Indonesia pada Penerbit Erlangga. Ciracas, Jakarta 13740: Penerbit Erlangga.

Soejono Soekanto. (2009). *Sosiologi Suatu Pengantar.* Rajawali Pers. Jakarta.

Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Alfabeta. Bandung.

Sugiyono. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&G,* Alfabeta. Bandung.

Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD Pendidikan Anak Usia Dini.* Depok, Seleman Yogyakarta: PT. Bintang Pustaka Abadi (BiPA).

Undang-Undang Perlindungan Anak (UU RI No. 23 Tahun 2002). Sinar Grafika, 2009. Jakarta

Woolfolk, A. (2008). *Educational Psychology Active Learning Edition. Penerjemah: Helly Prajitno Soetjipto dan Sri Mulyantini Soetjipto. Pustaka Pelajar Yogyakarta: Pustaka Belajar. ISBN 978-602-8479-78-3.* Boston: Pearson Education, Inc.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Perspektif Sosiologi Pembelajaran Anak Usia Dini

Oleh: Dr. Muhammad Jacky
Dosen Prodi Sosiologi
dan Pendidikan IPS Pascasarjana UNESA

Internet telah mengubah banyak hal termasuk, dunia sosial manusia, tempat manusia hidup dan berinteraksi. Sejauh ini teori-teori sosialisasi di Sosiologi selalu merujuk pada teori Charles Cooley dan Herbert Mead. Cooley memandang individu lebih dibentuk oleh lingkungan sosial, sementara Mead lebih percaya bahwa individu selain dibentuk oleh struktur sosial juga dibentuk melalui proses reflektif personal. Individu mengembangkan diri berdasarkan pengalaman subjektif. Kedua teori ini lebih menekankan lingkungan terbatas dalam mengkonstruksi kepribadian individu, yakni lingkungan sekolah, keluarga, tetangga (teman sebaya) dan setersunya. Di era *blogosphere* semacam ini, proses sosialisasi tidak hanya terjadi secara *face to face*, tetapi individu (anak) berinteraksi secara digital, berhubungan dunia virtual, realitas simulasi (*game*), berinteraksi dengan orang 'asing.' Terlebih anak-anak sekarang sudah banyak menghabiskan waktunya di depan layar computer, *hand phone* dan setersusnya.

Teori Cooley dan Mead

Sosialisasi dan kepribadian sudah lama menjadi perhatian yang sangat penting di Sosiologi. Individu mempelajari diri (*self*), emosi (*emotions*), tingkah laku (*attitudes*), perilaku (*behavior*) dan pikiran (*mind*). Efek dari sosialisasi yaitu terbentuknya kepribadian individu. Secara teoritik terdapat perbedaan di antar sosiolog mengenai tahapan sosialisasi dan proses terbentuknya kepribadian. Walaupun Charles H. Cooley dan Herbert Mead menyakini bahwa kepribadian terbentuk dari interaksi sosial. Namun, terdapat perbedaan yang mendasar mengenai konsep diri. Cooley berpendapat bahwa kepribadian dibentuk oleh orang lain. Individu berperilaku, berpikiran dan beremosi seperti persepsi orang lain yang ditangkap oleh individu. Kepribadian merupakan hasil dari "cermin diri" individu terhadap pikiran (*mind*) orang lain. Mead menolak pendapat tersebut dengan mengatakan bahwa kepribadian memiliki dua dimensi: "I" dan "me."

Mead sepakat dengan Charles H. Cooley bahwa kepribadian dibentuk oleh orang lain secara objektif. Namun, menurut Mead, individu juga mampu melakukan pengembangan diri sendiri secara subjektif. Sebagai ilustrasi, menurut konsep Cooley kepribadian anak dibentuk oleh orang-orang di sekeliling anak. Ketika teman-temannya di sekolah memberi label "gendut," "tidak pintar," dan teman-teman di lingkungan rumah mengabaikannya maka anak menjadi tidak percaya diri. Namun, menurut Mead belum tentu anak tumbuh menjadi pribadi yang tidak percaya diri. Ia bisa mengatasi tekanan yang diberikan teman-temanya melalui refleksi subjektif.

Sosialisasi (*socialization*) adalah proses sadar di mana seorang anak yang baru lahir belajar norma (*norms*), nilai-nilai (*values*), keyakinan (*belive*), peraturan (*role*) dari masyarakat atau menginternalisasi budaya di mana ia dilahirkan. Sosialisasi, pada kenyataannya, belajar dari tiga proses penting: (1) kognitif, (2) afektif dan (3) evaluatif. Sosialisasi meliputi pengetahuan tentang pembentukan hubungan emosional dengan seluruh anggota masyarakat. Proses sosialisasi, individu melengkapi diri sedemikian rupa sehingga ia bisa melakukan tugasnya dalam masyarakat (Sociologyguide.com, 2011).

Sosialisasi memiliki beberapa manfaat menurut teori fungsionalis. Pertama, sosialisasi membuat individu: (1) terintegrasi ke dalam masyarakat dengan internalisasi nilai-nilai bersama dan norma, dan (2) dibedakan menjadi peran sosial tertentu. Kedua, sosialisasi merupakan prasyarat fungsional semua masyarakat. Namun, menurut teori konflik, sosialisasi memiliki dampak yang negatif. Pertama, sosialisasi sebagai proses di mana individu ditugaskan untuk berbeda, tidak setara dan bersaing dalam kelompok. Kedua, sosialisasi memainkan peran penting dalam mempertahankan dominasi kelompok yang kuat.

Sosialisasi atau yang sering disebut enkulturasi (*enculturation*) adalah proses seumur hidup, dimulai sejak individu lahir sampai meninggal dunia. Terdapat dua fase sosialisasi. Pertama, sosialisasi primer. Disebut sosialisasi primer karena individu menerima sosialisasi pada saat lahir dan awal-awal perkembangan. Sosialisasi ini biasanya diakukan oleh orang-orang yang dekat dengan individu seperti keluarga, kerabat dan lingkungan sekitar termasuk teman bermain. Sosialisasi primer ini disebut juga *enculturation*. Kedua, sosialisasi sekunder. Sosialisasi sekunder terjadi ketika individu sudah banyak melakukan kontak dan interaksi dengan budaya dan adat kebiasaan di luar komunitas, sosialisasi dilakukan dalam lingkup masyarakat yang lebih luas. Sosialisasi sekunder juga disebut akulturasi (*aculturation*).

Sosialisasi adalah proses di mana orang belajar keterampilan budaya dan sosial masyarakat mereka dalam lokasi sosial tertentu. Sosialisasi berlangsung sepanjang hidup, meskipun banyak teori fokus pada bayi dan anak. Tidak ada waktu yang tetap mengenai awal dan akhir dari proses sosialisasi. Sosiolog mengandalkan teori-teori psikologis untuk menganalisis tahapan sosialisiyang dilalui oleh individu yang berbeda, seperti teori Sigmund Freud (1856-1939), Jean Piaget (1896-1980), Lawrence Kohlberg (1927-1987), dan Erik Erikson (1902-1994). Beberapa sosiolog merumuskan 4 tahap sosialisasi. Semua tahapan ini, terutama di tiga tahap, agen sosialisasi utamanya adalah keluarga (Sociologyguide.com, 2011, "*Socialization*"). Pertama, tahap oral (*oral stage*). Tahap ini ditandai seorang anak yang baru lahir ketika ia tidak terlibat dalam keluarga secara keseluruhan tetapi hanya dengan ibunya. Dia tidak mengenali siapapun kecuali ibunya.

Kedua, tahap anal (*anal stage*). Waktu di mana tahap kedua dimulai umumnya setelah tahun pertama dan berakhir ketika bayi adalah sekitar tiga tahun. Pada tahap ini, anak memisahkan peran ibunya dan dirinya sendiri. Waktu digunakan oleh anak untuk belajar beberapa hal dasar. Ketiga, tahap *oedipal* (*oedipal stage*). Tahap ketiga membentang dari sekitar tahun keempat ke tahun 12 sampai 13, yaitu, sampai pubertas. Anak menjadi anggota keluarga secara keseluruhan dan mengidentifikasi dirinya dengan peran sosial yang dianggap berasal dari dirinya. Keempat, tahap remaja (*adolescence*). Tahap ini dimulai pada masa pubertas dimana seorang anak menginginkan kebebasan dari kontrol orangtua. Dia harus memilih pekerjaan dan pasangan untuk dirinya sendiri. Dia juga belajar tentang tabu inses.

Proses sosialisasi dikenal dengan agen sosialisasi. Agen sosialisasi bervariasi di masyarakat. Namun, secara umum, agen sosialisasi adalah keluarga yang merupakan agen sosialisasi utama, yaitu, para kerabat terdekat menjadi agen pertama dan yang paling penting dalam sosialisasi. Variasi agen sosialisasi tergantung pada kompleksitas masyarakat. Masyarakat yang kompleks, modern, agen sosialisasi adalah lembaga pendidikan, sementara di masyarakat sederhana ("primitif"), marga dan garis keturunan memainkan peran yang lebih penting. Sosialisasi adalah proses yang lambat, evolusi (Sociologyguide.com, 2011, "*Socialization*"). Namun, agen sosialisasi di era *blogosphere* ini lebih kompleks, yakni media sosial (Facebook, Twitter, YouTube), game *online*, teman virtual dan seterusnya .

Sosiologi mendifinisikan kepribadian dengan "*self develoment*." Sosiologi fokus pada bagaimana individu berkembang menjadi anggota masyarakat yang kompeten dan mengembangkan diri yang unik berdasarkan karakteristik pribadi mereka sendiri. Terdapat perdebatan serius di Sosiologi, apakah perilaku manusia lebih ditentukan oleh biologi (alam, gen dan naluri) atau dibentuk oleh faktor-faktor sosial seperti budaya, struktur, dan sosialisasi? Kebanyakan sosiolog mengambil pandangan yang kedua, bahwa perilaku manusia ditentukan oleh faktor sosial, seperti

yang diyakini oleh Carles Horton Cooley dan George Herbert Mead. Namun, faktor sosial yang dominan dalam membentuk kepribadian menyulut perdebatan antara Mead dan Cooley. Menurut Cooley (1864–1929) kepribadian merupakan hasil dari bentukan sosial (*socially created*) melalui interaksi dengan orang lain (*interaction with others*). Proses ini disebut Cooley sebagai *looking-glass self*. Kepribadian terbentuk melalui tiga tahap. Tahap pertama, kita membayangkan bagaimana kita dilihat orang lain (*we imagine how we look to others*). Tahap kedua, kita menginterpretasi reaksi orang terhadap kita (*we interpret others reaction to us*). Tahap ketiga, kita mengembangkan konsep diri (*we develop a self-concept*).

Mead (1863–1931) setuju dengan Cooley bahwa kepribadian merupakan hasil dari interaksi sosial. Namun, individu memiliki tahap bermain (*play*) yang merupakan tahapan kritis individu mengembangkan konsep diri. Pada tahap bermain, individu belajar untuk mengambil peran orang lain (*learn to take the role of others*). Individu memahami dan mengantisipasi bagaimana orang lain berfikir (*to understand and anticipate how others feel and think*). Menurut Mead, anak pertama kali mengambil peran orang lain yang terbatas yakni orang tua atau *siblings*. Anak menginternalisasi harapan yang diberikan oleh orang tua (*first of significant others*) dan kemudian memasuki dunia kelompok. Individu menginternalisasikan norma, nilai, *attitude* dan harapan-harapan masyarakat (*generalized other*).

Mead menyatakan kepribadian individu terbentuk melalui tiga tahap. Pertama, imitasi (*imitation*). Tahap ini anak hanya bisa menirukan (*mimic*) *gestures* dan kata orang lain. Kedua, *play*. Tahap ini dimulai anak umur 3 tahun. Anak bermain peran orang secara spesifik (*children play the roles of specific people*). Ketiga, *games* (permainan). Tahap ini dimulai ketika anak masuk dunia sekolah. Anak menjadi bagian dari permainan kelompok (*team*) dan harus belajar setiap peran dari anggota kelompok (*children become involved in organized team games and must learn the role of each member of the team*). Mead membedakan antara "I" dan "me" dalam pembentukan kepribadian. "I" adalah elemen subjektif (*subjective*), aktif (*active*), spontan (*spontaneous*), sangat kreatif. Sementara "me" adalah elemen yang objektif (*objective*), hasil internalisasi dari interaksi dengan orang lain (*internalized from interactions with others*). Mead memberikan contoh jika I adalah "Saya melihat dia" (*I shoved him*) maka me adalah "dia melihat aku" (*He shoved me*). Mead berargumentasi bahwa individu tidak berpartisipasi secara pasif dalam pembentukan kepribadian tetapi aktif dalam mengevaluasi reaksi dari orang. Mead menyimpulkan tidak hanya kepribadian (*self*) produk sosial tetapi *human mind*. Simbol yang digunakan oleh individu untuk berfikir adalah pemberian masyarakat (Rowell dan Sinclair Community College, 2006).

Menurut Cooley diri: kesadaran diri "aku," "kami," "siapa aku" dan "siapa kita," pertama kali muncul dari interaksi dengan orang lain selama masa kanak-kanak. Baik Cooley dan Mead menyebut diri terbentuk melalui interaksi sosial. Namun, menurut Mead anak-anak muda tidak memiliki rasa diri dan hanya berinteraksi dengan meniru orang lain. Pada tahap bermain (*play stage*), anak mengambil sikap orang lain untuk dijadikan sikapnya sendiri. Karena anak masih mengambil peran orang lain, anak belum memiliki kepribadian nyata.

Teori *looking self of glass*, Cooley menyatakan bahwa pemahaman diri sebagai produk persepsi individu tentang bagaimana orang lain melihat inidvidu, yang lainnya adalah cermin di mana diri terbentuk. Menurut Cooley diri terbentuk di dalam dua kelompok: kelompok primer dan sekunder kelompok. Kelompok primer adalah kecil dan hubungan teratur, tatap muka, dan pribadi, mereka memainkan peran penting dalam sosialisasi. Kelompok sekunder lebih besar dan lebih impersonal, interaksi ini tidak seperti biasa, dan biasanya dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu dan bukan untuk kepentingan diri sendiri.

Menurut Mead diri dibentuk oleh orang lain yang signifikan. Orang lain yang memainkan peran besar dalam kehidupan anak-anak dan yang peran anak-anak mengambil dalam bermain. Saat bermain, anak-anak belajar mengambil peran orang lain, terutama dari orang lain yang signifikan.

Konsep *othergeneralized other*, Mead menyatakan bahwa dengan mengambil peran umum lainnya, individu mengembangkan rasa kesatuan diri dan menginternalisasi sikap dan perilaku masyarakat.

Bermain dan permainan: saat bermain anak mengambil peran dari satu pelaku lain pada suatu waktu. Permainan memerlukan kemampuan untuk mengambil dan menanggapi berbagai peran yang berbeda. Melalui mengambil peran ganda dalam permainan, anak membentuk konsep lainnya umum. Menurut Mead anak usia sekolah bermain *game* untuk memperlajari peran yang umum. Dengan mengasumsikan peran yang umum, mereka mengembangkan diri dewasa.

Maka pendidikan usia dini lebih tepat didekati dengan lebih mengembangkan aspek permainan. Anak-anak lebih menyukai permainan seperti *game.*

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

Menumbuhkembangkan *Spiritual Quotion* (SQ) dan *Emotional Quotion* (EQ) Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran di Rumah dan di Sekolah

Oleh **Muhammad Turhan Yani**

Dosen Prodi PPKn, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Surabaya

dan

Dosen Prodi S2 PAUD, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Surabaya

Email : mturhanyaniyani@yahoo.co.id

Abstrak

Kecerdasan spiritual atau *spiritual quotion* (SQ) dan kecerdasan emosional atau *emotional quotion* (EQ) merupakan kecerdasan yang menjadi pondasi dari kecerdasan-kecerdasan lainnya dalam diri manusia. Kesuksesan seseorang juga sangat ditentukan oleh SQ dan EQ ini. SQ dan EQ tidak akan tumbuh-kembang dengan baik pada diri anak apabila tidak ada upaya mengasah dan mengembangkannya, dan masa yang paling efektif untuk memulainya adalah pada masa usia dini. Dalam upaya menumbuhkembangkan SQ dan EQ anak usia dini, pendidik dalam hal ini secara spesifik orang tua sebagai pendidik di rumah dan guru sebagai pendidik di sekolah (khususnya guru PAUD) memiliki peran sentral. Oleh karena itu artikel ini akan mengupas lebih detail dalam konteks pembelajaran di rumah dan di sekolah bagi anak usia dini.

Kata kunci *: Kecerdasan spiritual (spiritual quotion), kecerdasan emosional (emotional quotion), pembelajaran, anak usia dini*

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

Pendahuluan

Setiap manusia diberi karunia memiliki potensi kerohanian di dalam dirinya, tumbuh-kembangnya potensi kerohanian seseorang bergantung pada lingkungan yang mendidiknya. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, peran orang tua dan guru sebagai lingkungan pendidikan yang pertama dan utama memiliki peran yang sangat signifikan karena merekalah yang bertanggung jawab membesarkan, mengasuh, dan membimbingnya. Namun demikian tidak sedikit para pendidik, khususnya orang tua, tidak memiliki kesadaran pendidikan yang tinggi, misalnya tidak memberikan rangsangan pendidikan yang memadai bagi anaknya, bahkan mengabaikan peran signifikan ini. Hal ini dapat disebabkan mungkin orang tua tidak memiliki kapabilitas yang memadai, kesibukan yang tinggi, atau karena memiliki pandangan nanti ada sekolah yang mengurusi. Realitas yang demikian ini, akhirnya anak yang menjadi 'korban', yakni berbagai potensi anak, termasuk potensi kerohanian tidak dapat tumbuh-kembang dengan baik. Berbeda dengan peran guru di sekolah (khususnya jenjang PAUD), umumnya guru telah memberikan rangsangan pendidikan yang memadai bagi anak didiknya, termasuk rangsangan untuk menumbuhkembangkan kecerdasan spiritual dan kecerdasan emosional anak melalui berbagai cara. Melalui tulisan ini secara spesifik akan diuraikan lebih lanjut mengenai upaya menumbuhkembangkan kecerdasan spiritual dan kecerdasan emosional anak usia dini. Artikel ini dipandang penting karena perlu ada pemahaman yang holistik bahwa kesuksesan anak didik tidak hanya ditentukan berdasarkan kecerdasan intelektual semata (IQ), akan tetapi juga ditentukan berdasarkan kecerdasan spiritual (SQ) dan kecerdasan emosional (SQ). Dengan adanya pemahaman yang holistik, diharapkan para pendidik (orang tua dan guru) dapat melaksanakan tugas dengan sebaik-baiknya.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

Potensi Kerohanian Anak Usia Dini

Potensi kerohanian pada diri manusia (khususnya anak usia dini) yang penting mendapat perhatian serius untuk dikembangkan di antaranya adalah potensi kecerdasan spiritual atau *spiritual quotion* (SQ) dan kecerdasan emosional atau *emotional quotion* (EQ), tentu kecerdasan yang lain juga penting. Mengapa SQ dan EQ ini penting dikembangkan secara bersama-sama pada masa usia dini ? karena dari kecerdasan inilah yang akan mengantarkan anak nantinya tumbuh kembang ke tahap berikutnya (remaja dan dewasa) menjadi anak yang baik atau tidak, sehingga di sinilah secara filosofis, SQ dan EQ dapat dikatakan sebagai pondasi dalam pembentukan/pendidikan karakter manusia.

Sesuai kodratnya, manusia dalam berbagai usia, tidak terkecuali usia dini memiliki potensi untuk berkembang menjadi baik atau sebaliknya (lihat QS. al-Syams : 8). Mengacu pada dasar kitab suci tersebut maka secara sederhana dapat dirumuskan indikator cerdas spiritual apabila seseorang itu memiliki keyakinan kepada Tuhannya dan memiliki kemauan untuk mengaktualisasikan nilai-nilai Ketuhanan dalam kehidupannya, seperti jujur, amanah, dan nilai-nilai luhur lainnya. Sedangkan cerdas emosional apabila seseorang itu memiliki perasaan positif dan kesadaran untuk mau mengaktualisasikan perasaan positif tersebut dalam kehidupannya, seperti *husnudzdzan* (berbaik sangka), kasih-sayang kepada sesama, simpati, empati, dan nilai-nilai luhur lainnya.

Fakta empirik menunjukkan bahwa sebagian manusia lebih cepat dan mudah menjadi tidak baik daripada menjadi baik, berarti itu indikator tidak cerdas secara spiritual dan juga tidak cerdas secara emosional. Akan tetapi pada sebagiannya ada yang lebih cepat dan mudah menjadi baik daripada menjadi tidak baik, berarti itu indikator cerdas spiritual dan cerdas emosional. Bagaimanakah dengan potensi kerohanian para pendidik, baik orang tua maupun guru ? Apakah lebih cepat dan mudah menjadi baik atau sebaliknya ? dan bagaimanakah potensi kerohanian anak-anak didik pada masa usia dini ? Sudahkah para pendidik menumbuh-kembangkan potensi kecerdasan spiritual dan kecerdasan emosional mereka ? Pertanyaan-pertanyaan mendasar inilah yang patut dijadikan refleksi untuk mengingatkan kesadaran akan tanggung jawab dalam mendidik anak.

Strategi Menumbuhkembangkan SQ dan EQ Anak Usia Dini di Rumah

Naluri agama yang telah Allah berikan kepada manusia penting untuk ditindaklanjuti oleh para pendidik (khususnya orang tua dan guru) untuk dikembangkan lebih lanjut yang dimulai sejak usia dini. Hal ini dimaksudkan agar kelak anak menjadi pribadi yang memiliki keimanan yang kokoh, sifat-sifat mulia, taat kepada Tuhannya, serta memiliki sikap dan perilaku yang baik. Pribadi yang demikian merupakan indikator bahwa seseorang memiliki kecerdasan spiritual (SQ) dan kecerdasan emosional (EQ). Untuk mewujudkan pribadi yang memiliki SQ dan EQ sangat efektif apabila dimulai sejak usia dini yang dapat dilakukan melalui berbagai metode, seperti keteladanan, pembiasaan, *ibroh* (menanamkan pesan moral dari sebuah kisah), bermain, dan metode lainnya. Rasulullah SAW bersabda, ajarkanlah kebaikan-kebaikan kepada anak-anakmu dan keluargamu, dan didiklah mereka.

Keluarga merupakan satuan unit dari masyarakat. Ia menjadi payung pertama bagi anak, dari keluargalah sebenarnya anak mendapat pendidikan yang pertama kali. Dan, kesempatan waktu berinteraksi dalam keluarga juga lebih banyak, akan tetapi tidak semua keluarga bisa mewujudkan

situasi dan kondisi seperti itu. Hal ini juga bisa disebabkan orang tua sibuk bekerja, atau anak banyak bermain di luar, dan sebagainya. Atau kedua-duanya sibuk, sehingga komunikasi dalam keluarga tidak efektif. Padahal pondasi pertama dalam pendidikan anak ada di keluarga. Peran di dalam keluarga banyak dimain-perankan oleh ibu-ayah atau orang yang dituakan dalam keluarga, mereka mempunyai tanggung jawab besar dalam mengantarkan anak-anaknya menjadi generasi penerus yang mempunyai kepribadian luhur *(akhlak al-karimah).* Ibu-ayah atau orang yang dituakan dalam keluarga merupakan cermin kehidupan bagi anak-anaknya. Kalau mereka menginginkan anak-anaknya menjadi baik, maka ibu-ayahlah yang pertama harus menjadi baik dulu, sehingga di sinilah dibutuhkan keteladanan sikap dan perilaku terpuji dari ibu-ayah atau dari orang yang dituakan dalam keluarga (Yani, 2007 : 20).

Menurut Maimunah Hasan, saat bayi lahir sebenarnya sudah memiliki bakat atau potensi yang membawa manfaat dalam hidupnya. Bakat atau potensi sudah bisa dimonitor sejak masih bayi. Karena bayi lahir belum bisa melakukan apa-apa, maka orang tua berkewajiban memonitor bakat anak sejak masih bayi. Agama juga menjelaskan bahwa anak lahir dalam keadaan suci (*fitrah)* dan akan jadi apa anak itu kelak, tergantung bagaimana orang tua membimbingnya (Hasan, 2012 : 246).

Menurut Reza M. Syarief, seorang ibu yang sukses adalah seorang ibu yang bisa mendidik anak-anaknya menjadi anak-anak yang *shaleh* yaitu anak yang pintar, benar, tegar, dan segar. Bukan hanya unggul fisik tapi juga mental spiritual. Setelah anaknya dewasa maka dia didik anak-anaknya untuk bisa memberikan pengalaman berarti kepada orang lain dengan cara yang sama. Pada akhirnya anak itu akan menjadi orang tua dan dia harus bisa mendidik anaknya seperti itu juga (Syarief, 2006 : 5-6). Demikian pula seorang ayah yang sukses adalah ayah yang memberikan perhatian kepada anak-anaknya, memiliki kepedulian terhadap pertumbuhan dan perkembangan anaknya, memberikan nafkah yang bersumber dari rezeki yang halal dan bergizi. Bahkan dalam agama (Islam) sejak dalam masa kandungan nilai-nilai *Ilahi*/Ketuhanan sudah dapat ditanamkan kepada janin melalui sikap dan perilaku ayah-ibunya *(inheren).*

Dalam kaitan ini, para orang tua memiliki kesempatan yang seluas-luasnya menanamkan nilai-nilai keagamaan kepada anak dengan cara membisikkan kalimat-kalimat *Ilahi,* seperti memperdengarkan *adzan* dan ayat alquran (dalam Islam) atau bisikan roh kudus yang bersumber dari Tuhan (versi selain Islam) kepada anak yang baru lahir. Hal ini dimaksudkan agar di dalam diri anak pondasi yang pertama kali terbangun adalah pondasi yang didasarkan pada nilai-nilai Ilahi/Ketuhanan. Nilai-nilai inilah yang mendasari terbentuknya kecerdasan spiritual anak pada tahap perkembangnnya.

Menurut Reni Akbar, ayah dan ibu meskipun bukan seorang guru yang baik namun paling tidak memiliki kekuatan besar dalam pendidikan bagi anak-anaknya. Orang tualah yang mengontrol anak selama masa-masa terpenting dan kritis pada tahun-tahun pembentukan. Selama masa prasekolah, perkembangan anak untuk semua aspek perilakunya terlihat amat cepat. Kebanyakan pola perilaku pada anak telah terbentuk saat anak mulai masuk Taman Kanak-Kanak (TK). Namun dari pengamatan terlihat kebanyakan rumah tangga masih kurang cukup menyediakan rangsangan pendidikan bagi anak-anaknya. Orang tua lebih mengandalkan pihak sekolah. Padahal, seharusnya ayah dan ibu membuat perencanaan pendidikan bagi anaknya untuk menghasilkan efek domino positif bagi anak-anaknya di semua jenjang pendidikan (Akbar, 2006 : 16-17).

Dalam kaitan ini penting juga dikemukakan pendapat sebagai berikut, banyak anak disiapkan untuk menjadi kasar, tidak sopan, acuh tak acuh atau terlalu dimanjakan oleh pengasuhnya (termasuk orang tuanya). Beberapa orang dewasa terdorong untuk menunda atau memperhatikan anak-anak sampai mereka siap secara psikologis. Orang tua dan guru tidak menginformasikan secara tepat tentang bagaimana manusia belajar atau tentang pertumbuhan dan perkembangan manusia (Djiwandono, 2005 : 18).

Fakta yang demikian menunjukkan bahwa para pendidik di rumah belum memahami dalam aspek pemenuhan kebutuhan rohani anak usia dini, seperti penanaman keimanan melalui ilustrasi-ilustrasi konkrit, manajemen hati yang ikhlas, penanaman sifat-sifat mulia, pembiasaan-pembiasaan perilaku yang baik (habituasi), yang semuanya itu akan dapat melahirkan anak cerdas secara spiritual dan juga cerdas secara emosional.

Secara lebih praktis dan terperinci berikut strategi yang efektif untuk menumbuhkembangkan SQ dan EQ anak usia dini, (1) secara spesifik orang tua harus menjadi model terbaik bagi anak-anaknya, (2) menanamkan keyakinan kepada anak tentang kebaikan Allah dan apa yang harus dilakukan oleh anak, (3) melatih anak untuk beribadah yang dapat dilakukan secara bersama-sama dengan orang tua, misalnya shalat dan diajak ke tempat ibadah (4) membimbing anak dengan cara mengenalkan mana yang baik dan yang tidak baik melalui ilustrasi yang konkrit, seperti jujur, sopan, dan tanggung jawab (5) melatih anak untuk memiliki sikap simpati dan empati, (6) membiasakan anak untuk berbuat baik kepada sesama makhluk, misalnya menolong, memberi, merawat, dan lain sebagainya.

Pengalaman usia dini, baik pengalaman dalam perbuatan-perbuatan positif maupun perbuatan negatif akan memiliki pengaruh kuat terhadap pertumbuhan dan perkembangan seseorang pada yang akan datang. Dalam ingatan anak, pengalaman tersebut akan selalu dikenang. Ingatan

terhadap pengalaman tersebut tidak akan hilang. Atas dasar kenyataan demikian, maka hendaknya pada masa usia dini pengalaman yang dialami oleh anak-anak adalah pengalaman yang terbaik dalam kehidupannya, bukan pengalaman yang buruk.

Oleh karena itu dalam kaitan ini penting diperhatikan pendapat Asep Zainal Ausop bahwa seorang pendidik (orang tua khususnya) dalam mendidik anak perlu menghindari tindakan kontra edukasi, seperti berkata kasar kepada anak, banyak mengancam, menakut-nakuti, bertindak keras, mengumbar marah membiarkannya, serba tidak boleh, serba boleh, menghina anak, membanding-bandingkan dengan kakak atau adiknya, mengecilkan hatinya, banyak memaksa (Ausop, 2014 : 438).

Dalam upaya menumbuhkembangkan kecerdasan emosional anak usia dini, para pendidik juga perlu melatih dan membiasakan anak bersikap simpati dan empati, sikap dan perilaku yang tidak egois, serta sikap dan perilaku mulia lainnya. Hal ini sebagaimana pendapat Mansur (2009) yang menjelaskan bahwa sikap kejujuran, keberanian, persahabatan, dan penghargaan merupakan bagian penting dalam konteks pengembangan (pembentukan) watak yang diharapkan dapat dimanifestasikan dalam diri dan perilaku anak.

Strategi Menumbuhkembangkan SQ dan EQ Anak Usia Dini di Sekolah

Dalam buku Pedoman Pendidikan Karakter pada PAUD yang diterbitkan oleh Direktorat Pembinaan PAUD Dirjen PAUDNI Kemendikbud (2012) dijelaskan bahwa pendidikan karakter bukan saja dapat membuat seorang anak mempunyai akhlak yang mulia, tetapi juga dapat meningkatkan keberhasilan akademiknya. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa ada keterkaitan anatara keberhasilan pendidikan karakter dengan keberhasilan akademik serta perilaku pro-sosial anak, sehingga (di sinilah) diperlukan suasana lembaga PAUD yang menyenangkan dan kondusif untuk proses belajar-mengajar yang efektif. Selain itu, anak-anak yang berkarakter baik adalah mereka yang mempunyai kematangan emosi dan spiritual tinggi, dapat mengelola stresnya dengan lebih baik, yang akhirnya dapat meningkatkan fisiknya. Oleh karena itu kesadaran akan pembentukan karakter harus dimulai sejak usia dini.

Dalam konteks persekolahan, guru merupakan orang tua asuh bagi anak didik saat di sekolah, apa yang tercermin dari guru diharapkan dapat memantulkan energi positif kepada anak didiknya, baik melalui keteladanan, pembiasaan tutur kata yang baik, sikap, maupun perilakunya. Oleh karena itu dalam agama diajarkan bahwa untuk dapat melahirkan anak didik yang *shalih-*

shalihah maka gurunya juga harus *shalih-shalihah* terlebih dulu. Anak didik yang *shalih-shalihah* merupakan cermin dari anak didik yang cerdas secara spiritual dan cerdas secara emosional. Indikator seseorang cerdas spiritual dan cerdas emosional dapat dilihat dari kepribadian seseorang dalam mengaktualisasikan nilai-nilai *Ilahi*/Ketuhanan dan perasaan-perasaan positif ke dalam kehidupannya. Oleh karena itu di sinilah tantangan bagi siapapun yang menjadi pendidik untuk mewujudkannya. Fakta empirik menunjukkan bahwa umumnya para guru PAUD termasuk pendidik yang lebih dekat memenuhi indikator ini.

Menurut Najib Sulhan, dari aspek pendidik (khususnya guru) yang dituntut menjadi teladan bagi anak didik, hendaknya memiliki karakter pribadi yang tercermin dalam indikator-indikator ideal di antaranya sebagai berikut : cerdas intelektual, emosional, lebih-lebih spiritual, berjiwa ikhlas, membangun motivasi, teladan dalam ucapan dan perilaku, memiliki rasa kasih sayang, tanggung jawab, memiliki kemauan, berdedikasi, kritis, dan inovatif (Sulhan, 2011 : 7-8).

Untuk menumbuhkembangkan SQ dan EQ anak usia dini dapat dilakukan dengan cara mengaktualisasikan nilai-nilai *Ilahi*/Ketuhanan pada anak dalam pembelajaran di sekolah dengan strategi sebagai berikut, (1) mengenalkan kebaikan-kebaikan yang diajarkan dalam agama, (2) memberitahukan hikmah yang diperoleh anak apabila mau melakukan, (3) memberitahukan dampak positif bagi orang yang diperlakukan, (4) menumbuhkan sikap simpati dan empati anak, (5) anak diajak untuk merefleksikan diri sebagai bentuk rasa syukur kepada Allah (melalui ilustrasi konkrit, cerita, dan menyanyi), (6) anak ditumbuhkan sikapnya untuk senang memberi, (7) anak ditumbuhkan sikapnya untuk senang berbagi, (8) anak dibiasakan berteman dengan baik, (9)anak dibisakan bersikap toleran, (10) dan anak dibiasakan senang menolong. Semuanya itu dibarengi dengan ilustrasi-ilustrasi yang konkrit sebagaimana karakteristik anak usia dini.

Menurut Abdullah Nasih Ulwan (1992), salah satu tanggung jawab pendidik (guru dan orang tua) kepada anak adalah mengembangkan pendidikan berdasarkan nilai-nilai agama. Mengacu pendapat Ulwan tersebut, hal ini dimaksudkan agar anak didik kelak tidak hanya cerdas secara intelektual, akan tetapi juga cerdas secara spiritual dan emosional. Melahirkan anak didik yang demikian di era yang kompleks seperti sekarang ini membutuhkan perjuangan yang luar biasa dari pendidik (khususnya orang tua dan guru). Nilai-nilai agama yang dimaksud adalah kejujuran, amanah, kasih-sayang, berbuat baik kepada sesama, tanggung jawab, toleran, dan nilai-nilai luhur lainnya.

Dalam pembelajaran di sekolah, misalnya guru mengajak anak-anak melakukan aksi nyata dalam kehidupan mereka, dikenalkan bahwa apa yang dilakukan anak dalam hal perbuatan terpuji

diperintahkan oleh Allah dan Rasulnya, memohon kepada Allah dalam mengawali dan mengakhiri kegiatan melalui berdoa (perlu dijelaskan alasannya), anak dikenalkan bahwa apa yang dilakukan anak-anak sangat disenangi oleh Allah dan Rasulnya, anak diberitahu bahwa teman/orang yang diperlakukan dengan baik akan merasa senang, anak diberitahu bahwa teman/orang yang diperlakukan dengan baik akan mendoakannya, anak diberitahu bahwa teman/orang yang diperlakukan dengan baik akan menirunya, anak dilatih untuk peka terhadap seseorang yang sedang mengalami kesulitan hidup, anak dilatih untuk mengasah perasaannya apabila melihat kesulitan-kesulitan hidup yang dirasakan orang lain.

Secara normatif anak perlu diberitahu mengapa melakukan perbuatan-perbuatan baik demikian, misalnya dengan bahasa anak usia dini, guru menyampaikan bahwa manusia dijadikan sebagai makhluk sosial, sehingga perlu saling berbuat baik. Juga penting ditanamkan pada diri anak bahwa ajaran tersebut sebagai salah satu perwujudan menjalankan perintah Allah untuk saling mengenal (QS. Al-Hujurat : 13). Sebagai salah satu perwujudan beribadah kepada Allah dan berbuat baik kepada sesama sebagaimana diperintahkan oleh Allah dan Rasulnya (QS. Al-Qashash : 77). Dasar-dasar tersebut disampaikan sesuai tingkat pemahaman dan bahasa anak. Melalui pembiasaan-pembiasaan sikap dan perilaku mulia dalam aksi nyata di sekolah seperti itulah maka di dalam diri mereka akan tertanam watak atau karakter yang melekat ke dalam pribadinya sehingga kelak diharapkan dapat memberikan pengalaman hidup yang bermakna pada masa-masa berikutnya. Pengalaman positif yang demikianlah yang akan selalu dikenang dalam kehidupan berikutnya, bahkan siapa yang mengajari demikian, bersama siapa anak belajar, mereka akan selalu ingat, walaupun waktu telah lampau.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

Simpulan

Potensi kerohanian yang telah Allah berikan kepada manusia, khusunya potensi kecerdasan spiritual (SQ) dan kecerdasan emosional (EQ) akan dapat tumbuh-kembang dengan baik apabila sejak usia dini telah mendapat sentuhan dan pembelajaran dari lingkungan pendidikan yang kondusif seperti keluarga dan sekolah. Tanggung jawab orang tua sebagai pendidik di rumah dan guru sebagai pendidik di sekolah (khusunya guru PAUD) dalam menumbuhkembangkan SQ dan EQ anak menjadi kunci keberhasilan anak pada masa-masa perkembangannya dan masa yang akan datang. Metode pembelajaran melalui keteladanan, pembiasaan (habituasi), *ibroh* (mengambil pesan moral dari sebuah kisah/cerita), dan bernyanyi merupakan metode yang sesuai untuk menumbuhkembangkan SQ dan EQ anak usia dini.

Referensi

Alquran dan Terjemahannya dalam Tiga Bahasa Arab-Indonesia-Inggris, 2009. Depok : Al-Huda.

Akbar, Reni. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak.* Jakarta : Grasindo.

Ausop, Asep Zainal, 2014. *Islamic Character Building*. Bandung : Salamadani.

Buku Pedoman Pendidikan Karakter pada PAUD, diterbitkan oleh Direktorat Pembinaan PAUD, Dirjen PAUDNI-Kemendikbud, 2012.

Djiwandono, Sri Esti Wuryani, 2005. *Memecahkan Masalah Tingkah Laku Anak di Rumah dan di Sekolah*, Jakarta : Grasindo.

Hasan, Maimunah, 2012. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta : DIVA Press.

Mansur, 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Sulhan, Najib, 2010. *Karakter Guru Masa Depan*, Surabaya : Jawa Pos Group (Jaring Pena Press Media Utama).

Syarief, Reza Muhammad, 2006. *Life Exellent.* Jakarta : Prestasi (Kelompok Insani Press).

Ulwan, Abdullah Nasih. 2010. *Tarbiyah al-Aulad fi al-Islam (Pendidikan Anak Menurut Islam)*, Terj. Khalilullah Ahmas, Bandung : Remaja Rosdakarya.

Yani, Muhammad Turhan, 2007. *Pendidikan Berbasis Moral dalam Lingkungan Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat.* Jurnal Pelangi Ilmu, Surabaya : Unesa.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

DONGENG UNTUK ANAK USIA DINI : MENGINSPIRASI TANPA MENGGURUI

Muhibuddin Fadhli
Dosen Program Studi S1 PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Ponorogo
Themadrock@gmail.com

Abstrak

Seorang guru yang tidak bisa mendongeng ibarat seorang yang tanpa kepala. Keterampilan mendongeng dan bercerita adalah kemampuan wajib yang harus dimiliki guru dalam Pendidikan Anak Usia Dini. Guru yang baik adalah sosok yang dirindukan anak didiknya, dengan metode dongeng guru bisa menjadi sosok yang inspiratif. Dongeng adalah sebuah metode turun temurun yang sudah lama dikenal oleh masyarakat, banyak hal yang bisa dilakukan melalui dongeng; memberi petuah, nasehat, pelajaran, bahkan inspirasi. Dongeng sebagai warisan sejarah seharusnya dapat menjadi cara menyampaikan pesan tanpa menggurui tapi dapat memberi inspirasi. Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui metode dongeng sebagai upaya penyampaian pesan, memberi kesan, dan dapat dijadikan inspirasi bagi anak.
Kata Kunci : *Dongeng, Guru, Anak Usia Dini, Menggurui, Inspirasi.*

Abstract

A teacher who can't do a fairytale is like a man without a head. Fairytale and storytelling skills are the ability required to be mastered by teachers in Early Childhood Education. A good teacher is who missed by their students, with a fairytale methods teacher becomes an inspiring figure. Fairytale is a hereditary method has long been recognized by the society, many things can be done through a fairy tale; give advices, lessons, and even inspirations. Fairytales as a historical heritage should be a way to convey the message without patronizing but can inspire. This paper aims to determine the fairy tale as a method of delivering a message, giving an impression, and an inspiration to children.
Keywords: *Fairytale, Teacher, Earlychildhood, Patronizing, Inspiration*.

PENDAHULUAN

Jika ada sebuah pertanyaan "kapan waktu yang tepat untuk membentuk karakter?", maka jawabannya adalah pada waktu usia dini. Pada usia dini 0-6 tahun otak berkembang sangat cepat hingga 80 persen. Pada usia tersebut otak menerima dan menyerap berbagai macam informasi, tidak melihat baik dan buruk. Itulah masa-masa yang dimana perkembangan fisik, mental maupun spiritual anak akan mulai terbentuk. Karena itu, banyak yang menyebut masa tersebut sebagai masa-masa emas anak (*golden age*). Sebuah penelitian yang dilakukan oleh seorang ahli Perkembangan dan Perilaku Anak dari Amerika bernama *Brazelton* menyebutkan bahwa pengalaman anak pada bulan dan tahun pertama kehidupannya sangat menentukan apakah anak ini akan mampu menghadapi tantangan dalam kehidupannya dan apakah ia akan menunjukkan semangat tinggi untuk belajar dan berhasil dalam pekerjaannya.

Anak pada usia dini memiliki kemampuan belajar luar biasa khususnya pada masa awal kanak-kanak. Keinginan anak untuk belajar menjadikan anak aktif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu singkat anak beralih ke hal lain untuk dipelajari. Lingkunganlah yang terkadang menjadi penghambat dalam mengembangkan kemampuan belajar anak dan sering kali lingkungan mematikan keinginan anak untuk bereksplorasi. Lingkungan yang baik akan memberikan stimulus yang baik bagi anak, seperti yang penulis amati disebuah desa di Kabupaten Ponorogo misalnya, orangtua memberikan dongeng-dongeng tentang hewan dan perjuangan pahlawan dalam mengusir penjajah, anak-anak duduk bersila mendengarkan dengan baik dongeng yang diperagakan oleh orangtua tersebut, sungguh pemandangan yang langka dan jarang ditemui di zaman ini, oleh karena itu perlu kiranya kita pahami betapa bernilainya warisan sejarah ini, terlebih lagi jika metode ini diterapkan dalam kelas-kelas pada Pendidikan Anak Usia Dini.

Salah satu keterampilan yang dapat diberikan kepada anak adalah dengan metode dongeng, panca indra mereka utamanya penglihatan dan pendengaran dapat dikembangakan dan dimaksimalkan melalui metode dongeng, guru sebagai figur dan inspirator kiranya dapat memanfaatkan masa emas ini untuk selalu memberikan rangsangan yang baik untuk anak didiknya. Agus D.S (2009: 3) mengatakan bahwa "Mendongeng adalah salah satu cara untuk menanamkan nilai luhur pada anak serta salah satu cara untuk belajar berbahasa, bernalar, dan berekspresi". Ketika seorang guru mendongeng, si anak akan belajar untuk mendengarkan, menyerap, mencerna,

mengolah serta selanjutnya bisa memunculkan gagasan/ide atau pemikiran dari si anak setelah mendengarkan dongeng. Dengan kata lain, mendongeng juga merupakan salah satu cara untuk belajar berbahasa, bernalar, dan berekspresi. Tidak jarang setelah mendengarkan dongeng, anak akan menceritakan kembali kepada orang lain atau teman-temannya.

PEMBAHASAN

1. Dongeng dan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa anak usia dini mempunyai karakteristik tersendiri. Menurut Bredekamp dan Copple (1999) dalam Takdirotun Musfiroh (2005: 193) bahwa "Anak-anak usia 4-5 tahun lebih mampu memahami sudut pandang orang lain serta mampu menfokuskan diri pada berbagai aspek permasalahan sekaligus dan mengubah pikiran mereka". Mereka mulai bisa melakukan pemahaman tentang ukuran dan pemecahan masalah. Kemampuan-kemampuan itu berkembang dalam urutan/tahapan yang dapat diprediksi, meskipun berbeda anak berbeda pula karakteristiknya. Perkembangan anak dapat dilihat dari berbagai aspek. Perkembangan anak dikategorikan berdasarkan teori *multiple intelligences* yang bertujuan agar memudahkan guru dalam mengecek keselarasan permainan dan mengembangkannya berdasarkan kecerdasan yang distimulasi. Ahmad Susanto (2011: 74) berpendapat bahwa "Bahasa adalah alat untuk berpikir, mengekspresikan diri, dan berkomunikasi". Ketrampilan bahasa juga penting dalam rangka pembentukan konsep, informasi, dan pemecahan masalah. Melalui bahasa pula kita dapat memahami komunikasi pikiran dan perasaan. Belajar bahasa sangat krusial terjadi pada anak sebelum enam tahun.

Pembelajaran bahasa pada anak usia dini diarahkan pada kemampuan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis (simbolis). Anak pada masa usia dini berada dalam fase perkembangan bahasa yang ekspresif. Hal ini berarti bahwa anak telah dapat mengungkapkan keinginannya, penolakannya, maupun pendapatnya dengan menggunakan bahasa lisan.

Kemendiknas (2010: 3-8) Pengembangan bahasa melibatkan aspek sensorimotor terkait dengan kegiatan mendengar, kecakapan memahami, dan produksi suara. Kondisi ini sudah dibawa anak sejak lahir. Lingkunganlah selanjutnya yang turut memperkaya bahasa anak dengan baik. Perkembangan bahasa anak pada Pendidikan Anak Usia Dini diarahkan agar peserta didik mampu menggunakan dan mengekspresikan pemikiran dengan menggunakan kata-kata. Pengembangan berbahasa anak pada Pendidikan Anak Usia Dini lebih menekankan pada mendengar dan berbicara, bukan pada membaca dan menulis. Jadi dapat disimpulkan bahwa orang tua dan pendidik sangat berperan dalam perkembangan bahasa anak terutama dalam mendengar dan berbicara.

Salah satu metode pembelajaran yang di kembangkan pada Pendidikan Anak Usia Dini adalah dongeng. Dongeng diberikan dengan tujuan menanamkan berbagai nilai seperti kesantunan, agama, moral, kemandirian, dan sosial. Disamping itu dongeng juga diberikan dengan tujuan mengembangkan kemampuan berbahasa anak, terutama kemampuan menyimak dan merespons hasil simakan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak usia dini dilakukan dengan simbol-simbol sebagai alat berkomunikasi awal dan dilakukan dengan pemahaman akan kata-kata, ajaran, dan tulisan. Pengembangan kemampuan berbahasa anak usia dini sangat penting bagi anak karena sebagai alat komunikasi lisan. Seiring dengan perkembangan anak maka perkembangan komunikasi anak juga berkembang terutama pada saat anak berkomunikasi dengan lingkungan maka perbendaharaan kosakata anak juga akan bertambah. Dengan dongeng penanaman karakter bisa dilakukan, dengan dongeng pembelajaran akan lebih menarik dan atraktif.

2. Dongeng Melatih Imajinasi Anak Usia Dini

Imajinasi merupakan kemampuan berpikir seseorang yang dilakukan tanpa batas, seluas luasnya, dalam merespon suatu stimulasi. Kemampuan ini sangat berguna untuk mengembangkan kreatifitas anak. Dengan imajinasi anak dapat mengembangkan daya pikir dan daya ciptanya tanpa dibatasi kenyataan dan realitas sehari-hari. Imajinasi anak berkaitan erat dengan tumbuh kembangnya kreatifitas dalam diri anak. Imajinasi sangat besar manfaatnya bagi perkembangan kepribadian anak usia dini.

Setiap anak diciptakan dengan karakteristik yang unik, anak usia dini memiliki karakteristik yag berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda pula. Karakteristik anak usia dini dikemukakan oleh Sofia Hartati (2005: 8-9) sebagai berikut: a) memiliki rasa ingin tahu yang besar, b) merupakan pribadi yang unik, c) suka berfantasi dan berimajinasi, d) masa potensial untuk belajar, e) memiliki sikap egosentris, f) memiliki rentan daya konsentrasi yang pendek, g) merupakan bagian dari mahluk sosial. Dari penjelasan tersebut diatas maka perlu kiranya sebagai seorang pendidik perlu memberikan sebuah stimulus untuk

mengasah imajinasi anak didiknya sesuai dengan tingkat perkembangannya. Pada penjelasan sebelumnya disebutkan bahwa dongeng merupakan sarana berkomunikasi bagi anak dengan objek, dengan orang, dengan lingkungan dari kegiatan ini diharapkan muncul pembelajaran yang bermakna pada diri anak.

Dongeng adalah nasihat, cara memberikan nasihat kepada anak sehingga anak mau mendengarkan dan menurut apa yang dikatakan orangtua, guru, maupun teman. Mendongeng merupakan rangkaian tutur kata yang dijadikan sarana alat bantu komunikasi, dengan muatan nilai-nilai positif, dan pesan moral yang akan lekat terpatri dalam ingatan anak.

Mendongeng termasuk aktifitas berkomunikasi yang mudah dan murah. Mendongeng pada anak bisa dilakukan kapan dan di mana saja, dongeng membuat nyaman, tenang sekaligus senang untuk membantu anak dalam berimajinasi. Dengan mendengarkan dongeng, anak tidak merasa dinasihati oleh orangtua maupun guru. Kegiatan mendongeng memiliki muatan atau esensi sebagai berikut: mendongeng membuat anak lebih menghargai martabat bangsa, menghormati budaya dan tradisi sehingga dapat membentuk anak menjadi pribadi yang berwawasan nusantara. Mendongeng selain menjadi media penyuluhan dini dan media ajar, juga merupakan gelanggang pewarisan tradisi bercerita dan berkisah secara lisan di tengah arus globalisasi.

Terciptanya keterampilan anak dalam berbahasa serta membentuk pola berfikir anak perihal gagasan-gagasan cerita, alur dan jalan cerita, konflik dan penyelesaian serta relevansinya. Mengasah kreatifitas, daya pikir dan imajinasi anak melalui visualisasi cerita yang didengarkan sehingga anak dapat membayangkan seperti apa tokoh-tokoh maupun situasi yang muncul dari dongeng. Membangun motivasi dan keyakinan personal dalam berelasi antar sesama manusia serta relasi manusia dengan Sang Pencipta. Membantu perkembangan psikologis dan kecerdasan emosional anak. Selain itu, mendongeng merupakan media yang efektif untuk menanamkan etika dan berbagai nilai seperti kejujuran, rendah hati, empati, kerja keras, serta kesetiakawanan sosial. Kegiatan mendongeng sebagai penyuluhan dini pada anak-anak sangatlah mudah dan menyenangkan.

3. Mendongeng Adalah Tradisi

Dongeng oleh para ahli pendidikan anak ataupun pakar psikologi anak, dianggap sebagai salah satu media yang cukup efektif dalam membangun karakter, kepribadian maupun kecerdasan anak. Melalui media dongeng dapat ditanamkan nilai kejujuran, percaya diri, sopan santun, setia kawan, tanggung jawab dan sebagainya. Jadi melalui media dongeng yang dilakukan sebelum anak tidur akan dapat secara efektif menanamkan nilai keluhuran, membuat rasa tenang serta menumbuhkan solidaritas sosial kepada sang anak.

Media dongeng adalah instrumen yang cukup signifikan dalam menginternalisasikan nilai budi pekerti pada jiwa yang masih murni ini. Media ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif sarana untuk membendung atau paling tidak menjadi media penyeimbang atas derasnya terpaan informasi berbagai media pada anak yang semakin jauh dari nilai moral dan etika. Melalui media ini pula akan dapat dipelihara kedekatan emosional antara anak dan orangtua. Jadi melalui media dongeng mampu ditanamkan banyak hal yang bersifat edukatif, konstruktif dan inspiratif pada pola pikir anak.

Di tengah banyaknya kasus kekerasan, dongeng dapat dijadikan sebagai sarana untuk menumbuhkan rasa cinta kasih, empati dan simpati pada sesama. Konstruksi cerita yang diinternalisasikan pada diri anak tentunya diorientasikan agar perkembangan jiwanya diwarnai oleh nuansa kedamaian dan toleransi namun tetap diwarnai kesadaran kritis. Lewat media dongeng hal itu dapat dilakukan, karena media ini memberi peluang untuk terjadinya dialog empati tanpa dominasi. Sehingga memungkinkan tersemaikannya kesadaran kritis pada mereka. Muaranya adalah akan menyebabkan jiwa anak terkonstruksi pada hal yang bersifat manusiawi.

Lewat cerita yang disampaikan – meskipun bersifat fiktif – bisa dimunculkan inspirasi yang akan memotivasi anak untuk melakukan hal yang kreatif dan meningkatkan kecerdasannya. Oleh karena itu dongeng adalah salah satu hal yang cukup membantu dalam merangsang pertumbuhan kecerdasan, intelegensi maupun emosi anak. Melalui media ini, apabila frekuensi penyampaian pesannya intensif dan teratur bisa menjadi instrumen yang dapat membangkitkan kesadaran anak akan pentingnya sikap menghargai dan menghormati sesama. Perbedaan dalam segala aspek kehidupan tidak boleh disikapi dengan rasa curiga dan kebencian. Yang harus dikedepankan adalah sikap toleransi dan kesetaraan sosial.

Demikian besar manfaat dongeng sebagai sarana dalam membangun moralitas anak. Untuk itu keberadaannya harus tetap dilestarikan. Jangan sampai terpinggirkan oleh terjangan arus budaya modern yang seringkali tidak akomodatif terhadap upaya sosialisasi nilai yang mengutamakan etika dan moralitas. Dongeng harus tetap diposisikan sebagai instrumen dalam ruang keluarga, sekolah dan

lingkungan yang sangat strategis bagi upaya menjauhkan anak dari pengaruh negatif informasi media yang dipenuhi tampilan informasi yang hanya mendatangkan keuntungan sesaat dan sangat bersifat materialis.

Tradisi mendongeng yang tetap dilakukan orangtua pada putra-putrinya akan memberikan kontribusi dalam membangun pondasi bagi tegaknya modal budaya pada diri mereka. Modal budaya yang berupa kecerdasan, kearifan, kesopanan dan sebagainya adalah bekal yang sangat dibutuhkan oleh anak manakala mereka kelak dewasa dan masuk dalam lingkaran interaksi sosial yang kompetitif dan kompleks. Dengan modal budaya tersebut anak akan mampu beradaptasi dengan sistem sosialnya dan kemudian memposisikan dirinya secara benar.

Untuk itulah maka tradisi mendongeng sebagai kebutuhan edukasi harus tetap dipertahankan. Dengan adanya kebutuhan itu maka akan muncul rasa memiliki. Apabila rasa memiliki itu masih melekat pada tiap keluarga, guru dan masyarakat, maka akan berdampak pada kelangsungan hidup dongeng demikian pula sebaliknya. Jadi semua diserahkan kepada kesadaran institusi sekolah, keluarga dan masyarakat. Karena merekalah yang akan menjadi penentu utama apakah dongeng akan tetap kuat bertahan atau hilang tertimbun oleh putaran zaman.

4. Mendongeng, Menginspirasi Tanpa Menggurui

Sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai kehidupan, mendongeng adalah "mengatakan tanpa menggurui", yaitu media untuk mendidik tanpa menggurui. Dalam mendengarkan dongeng, anak dapat menikmati sekaligus memahami nilai atau sifat apa yang terkandung, tanpa perlu diberi tahu secara eksplisit. Pendongeng hanya mendongengkan cerita tanpa perlu menekankan atau membahas sendiri mengenai nilai moral yang terkandung didalam cerita dongeng tersebut. Inilah yang disebut sebagai transfer nilai-nilai dan etika secara halus kepada anak.

Mendongeng juga berpengaruh terhadap kemampuan intelegensia anak. Sebagai contoh, anak mungkin mempunyai cerita favorit yang senang didengarnya berulang-ulang. Pendongeng mungkin akan merasa bosan untuk mengulang cerita yang sama. Namun, pengulangan cerita tersebut (repetisi) sangat berguna untuk melatih daya ingat, daya pikir, dan daya analisa anak. Bahkan mendongeng adalah dapat meningkatkan kemampuan matematika anak, karena melalui mendongeng anak juga melatih lebih konsentrasi melalui latih kemampuan mendengar anak.

Mendongeng juga dapat berupa kegiatan menceritakan sejarah keluarga, asal usul keluarga, cerita tentang anggota dekat keluarga atau leluhur (nenek moyang) keluarga atau komunitas/masyarakat. Cerita keluarga tersebut dapat berupa peristiwa, kebudayaan, atau tradisi, dan warisan nilai agama. Dongeng semacam ini dapat membantu anak untuk menempatkan dirinya secara individu sebagai bagian dari keluarga, komunitas, dan masyarakat serta membantu anak untuk membangun rasa memiliki (menjadi bagian/identitas diri) terhadap keluarga dan komunitasnya (masyarakat).

Melalui dongeng, anak juga dapat diperkenalkan dengan emosi, perasaan dan keadaan. Bahwa dengan dongeng, anak dapat menemui dan mengalami situasi yang sulit, bencana, petualangan, rasa marah, rasa bahagia dan rasa senang. Kesemua emosi, perasaan dan keadaan tersebut dapat diperkenalkan kepada anak (dialami) dalam daerah yang aman, yaitu dalam dunia dongeng (dunia imajinasi). Mengenal bentuk-bentuk emosi, perasaan dan keadaan itu tentunya akan sangat berguna bagi anak, sampai ketika anak tersebut besar nanti. Sehingga, dongeng atau cerita juga dapat bermanfaat untuk membantu anak menanggulangi masalah psikologis yang pernah dialami, atau yang nantinya harus dilalui hingga menjadi dewasa.

Kemudian juga, sehubungan dengan dunia dongeng sebagai dunia imajinasi. Anak bisa melakukan proses identifikasi melalui kegiatan dongeng, yaitu proses dimana anak ingin menjadikan dirinya sebagai orang lain atau sesuatu di luar dirinya yang akan diintegrasikan dalam dirinya atau dasar nilai yang diakui. Hal ini merupakan pemuasan terhadap kebutuhan akan ekspresi diri, yang dapat terjadi karena imajinasi anak yang berkembang dari dongeng yang didengarnya. Proses identifikasi ini juga merupakan salah satu sarana hiburan bagi anak.

Kedekatan juga akan tercipta antara pendongeng dengan anak yang didongengi pada saat kegiatan dongeng itu dilakukan. Melalui mendongeng terjadi semacam kegiatan membuka diri, berbagi perasaan dan nilai-nilai yang dianut untuk kemudian ditransfer ke anak. Hal ini identik dengan kegiatan berbagi cerita untuk menciptakan pengalaman bersama. Kedekatan inilah yang merupakan manfaat lebih dalam mendongeng. Kedekatan akan menciptakan komunikasi yang lancar, dan terbiasanya anak untuk bisa terbuka dalam berkomunikasi, akan lebih memudahkan anak mengekspresikan dirinya atau ide-ide ke dalam bentuk yang positif.

Konsep menginspirasi tanpa menggurui sejatinya merupakan salah satu cara agar anak dapat menerima nilai-nilai secara tersirat lewat kata-kata dan adegan-

adegan yang dilakukan oleh pendongeng sehingga diharapkan nantinya pesan tersebut dapat diterima anak dan disimpan dalam hati sanubarinya, dan dapat dijadikan modal kelak dalam mengarungi masa depan mereka.

PENUTUP

Simpulan

Mendongeng dapat dijadikan salah satu metode menanamkan nilai-nilai kepada anak, dengan kemasan yang menarik dan atraktif dongeng bisa menjadi salah satu metode yang dirindukan anak.

Pada perkembangan anak usia dini, mengembangkan imajinasi sangatlah penting oleh karena itu perlu kiranya bagi seorang guru untuk selalu berusaha memberikan pelayanan terbaik bagi anak didiknya. Lewat metode dongeng ini diharapkan terbentuk sebuah karakter yang kuat dan bermartabat pada diri anak.

Saran

Sebagai seorang guru PAUD wajib untuk menguasai metode mendongeng, karena banyak sekali hal yang bisa dilakukan lewat metode ini, diharapkan nantinya dongeng dijadikan salah satu metode wajib pada penerapan kurikulum 2013.

Bagi masyarakat perlu kiranya kita melestarikan warisan luhur nenek moyang kita ini, bersama menjaganya dengan senantiasa memberikan dongeng kepada anak-anaknya.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

Christina Lundqvist., Karl Goran Sabel., *Breif Report:The Brazelton Neonatal Behavioral Assesment Scale Detects Differences Among Newborn Infants of Optimal Health.*Journal of Pediatric Psychology, Vol.25, No. 8, 2000, pp. 577-582.

Buku

Agus D.S. 2009. *Tips Jitu Mendongeng*. Yogyakarta: Kanisius.

Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini:Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.

Sofia Hartati. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Tadkiroatun Musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.

Undang-undang

Kemendiknas. 2010. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Bahasa di TK.* Jakarta : Dirjen Diknasmen.

Penerapan Model Pembelajaran Sentra Pasar sebagai Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif dan Sosial Anak TK Kelompok B

Mutiara Sari Dewi

Pendidikan Dasar Konsentrasi PAUD, Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya
Mutiarasari333@gmail.com

Abstrak

Perkembangan kognitif dan sosial anak merupakan aspek perkembangan yang sangat penting untuk distimulasi pada masa usia dini. Salah satunya distimulasi melalui model pembelajaran sentra. Seiring dengan berkembangnya kebutuhan anak dalam lingkungan main dan adanya permasalahan dalam penerapannya, maka model pembelajaran sentra mengalami perkembangan, diantaranya model pembelajaran sentra pasar. Tujuan dari penulisan ini, yaitu mengetahui penerapan model pembelajaran sentra pasar sebagai upaya meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial anak TK kelompok B. Penerapan model pembelajaran sentra pasar dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial anak dilakukan melalui kegiatan jual-beli. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan pada anak melakukan interaksi yang menyenangkan dengan berbagai benda simbolik dan benda nyata.

Kata Kunci : *sentra pasar, kognitif, sosial*

Abstract

Children's cognitive and social development are the most important development aspects to be stimulated in early age period. One of examples is being stimulated through *sentra* learning model. Together with the development of children necessity in playing environment and the existence of the problems in applying it, so *sentra* learning model goes through development, such as *sentra* market learning model. The aim of this research is finding out the application of *sentra* market learning model as an effort to increase children's cognitive and social development of Kindergarten group B. The application of *sentra* market learning model can increase children's cognitive and social development is conducted through sell-buy activity. This activity gives the opportunity to children to do fun interaction with many symbolic and real things.

Key words: *sentra market, social cognitive*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu rentang usia 0—6 tahun. Pada rentang usia tersebut anak berada pada masa-masa yang sangat potensial untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Menurut Osbon, White, dan Bloom (dalam Suyadi, 2013: 9) menyatakan bahwa perkembangan intelektual/kecerdasan anak pada usia 0—4 tahun mencapai 50%, pada usia 0—8 tahun mencapai 80%.

Sejalan dengan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa masa usia dini merupakan suatu masa yang sangat fundamental bagi tumbuh kembang anak. Pada masa ini anak mengalami masa sensitif untuk menerima upaya perkembangan seluruh potensi yang ada dalam dirinya. Potensi dalam diri anak berkaitan dengan setiap aspek perkembangan yang dibawa sejak anak dalam kandungan. Setiap aspek perkembangan pada anak usia dini dapat distimulus melalui pembelajaran.

Salah satu pembelajaran yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak yaitu pengenalan matematika sederhana. Pada anak usia dini, matematika sederhana diantaranya berupa pengenalan konsep dasar dari bilangan dan ukuran. Menurut Piaget (dalam Seefeldt & Wasik, 2008:79) menyatakan perkembangan konsep merupakan aspek penting untuk perkembangan kognitif anak.

Charlesworth & Lind (dalam Jackman, 2012:149) mengungkapkan.

Early childhood is a period when children actively engage in acquiring fundamental skills. Concept are the building blocks of knowledge; they allow people to organize and categories information . . . Concept can be applied to the solution of new problems that are met in everyday experience.

Kedua pendapat tersebut mengungkapkan pentingnya pengenalan konsep untuk perkembangan anak di masa selanjutnya. Pengenalan konsep merupakan bagian dasar dari perkembangan kognitif anak yang diwujudkan dalam matematika sederhana.

Seefeldt & Wasik (2008:405) mengungkapkan bahwa anak rentang usia 0—6 tahun sedang mengembangkan keterampilan-keterampilan kognitif yang memungkinkan mereka untuk berpikir dan bernalar tentang bilangan-bilangan dan kuantitas. Anak- anak pada usia tersebut harus mempunyai kesempatan berinteraksi dengan kegiatan-kegiatan yang menopang konsep-konsep aljabar yang melibatkan penggolongan, penyortiran, pembandingan, dan pertentangan, penyusunan benda-benda, dan pengidentifikasian pola-pola. Konsep-konsep tersebut termasuk di dalam kajian bidang perkembangan kognitif, khususnya dalam pengenalan matematika sederhana.

Pengenalan matematika pada anak usia dini dapat dilakukan melalui permainan matematika. Menurut Sujiono (2007: 11.1) permainan matematika merupakan salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan dasar matematika anak di masa tahapan awal perkembangannya, yaitu kemampuan melihat, membedakan, meramalkan dan memisahkan dan mengenal konsep angka. Beberapa kemampuan dasar tersebut dapat dikenalkan pada anak setelah anak mengenal konsep yang benar. Bahan pembelajaran yang digunakan dalam pengenalan matematika untuk anak usia dini pun telah disesuikan dengan tahapan anak usia dini.

Pengenalan matematika sederhana pada anak usia dini memiliki manfaat yang baik bagi perkembangan kognitifnya. Sujiono (2008:11.7) mengungkapkan beberapa alasan pentingnya pengenalan matematika dalam perkembangan kognitif, diantaranya: 1) membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik, dan menyenangkan; 2) menghindarkan anak dari ketakutan terhadap matematika sejak awal; dan 3) membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain. Lestari (2011: 7) mengungkapkan bahwa matematika merupakan salah satu jenis pengetajuan yang dibutuhkan manusia dalam menjalankan kehidupannya sehari-hari. Pengenalan matematika sederhana sejak dini memiliki banyak manfaat yang mendukung perkembangan anak di kehidupannya kelak.

Pada masa sekarang, pengenalan matematika sederhana pada anak usia dini seharusnya bukan menjadi hal yang yang menakutkan atau dianggap terlalu berat bagi anak. Hal itu disebabkan, pengetahuan tentang matematika sebenarnya sudah bisa diperkenalkan sejak anak usia dini (usia lahir-6 tahun). (Lestari, 2011:7). Pentingnya pengenalan matematika sejak usia dini juga tampak pada salah satu hasil survey yang dilakukan oleh Clements, Doug (2013: p 2), yaitu: 98% orang tua mengatakan bahwa matematika sangat penting untuk perkembangan anak dan 55% anak-anak menyukai matematika sebelum jenjang sekolah menengah.

Aspek lainnya yang perlu distimulasi sejak dini yaitu perkembangan sosial. Perkembangan tersebut merupakan salah satu aspek yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini diarahkan agar anak belajar perilaku sosial sesuai dengan aturan norma sosial yang berlaku.

North American Association for Enviromental Education (dalam buku *Early Childhood Enviromental Education Program*) menyatakan *social-emotional development refers to social competencies such as empathy, communication, and cooperation as well as intrapersonal processes such as emotion recognition, coping with emotions, and regulating emotion and behavior to match the demands of the context* (2000:32).

Dalam pendapat tersebut tampak bahwa perkembangan sosial berkaitan dengan kemampuan berempati, komunikasi, bekerja sama, serta proses intrapersonal seperti pengenalan emosi, menghadapi emosi, dan mengatur emosi. Semua kemampuan yang berkaitan dengan perkembangan sosial tersebut perlu untuk distimulus atau diberikan rangsangan agar perkembangan sosial anak mengarah pada perilaku yang membuat anak diterima di lingkungannya.

Sujiono dan Sujiono, (2005:78) juga mengungkapkan beberapa alasan mengapa anak perlu mempelajari perilaku sosial: (1) agar anak dapat belajar bertingkah laku yang dapat diterima lingkungannya, (2) agar anak dapat memerankan peranan sosial yang dapat diterima kelompoknya, (3) agar anak dapat mengembangkan sikap sosial yang sehat terhadap lingkungannya, dan (4) agar anak mampu menyesuaikan dirinya dengan baik, dan akhirnya lingkungannya pun dapat menerima dia dengan senang hati.

Berdasarkan pendapat tersebut, kedua perkembangan itu dapat dikembangkan diantaranya melalui pembelajaran yang membuat anak berinteraksi, bermain dengan temannya dan mengenal bilangan serta urutan. Adapun pengenalan matematika sederhana sebagai bagian dari kognitif memiliki kaitan yang erat dengan perkembangan sosial anak. Kaluger (1993: 24) *the cognitive approach recognize the importance of the relationship between the developing person and the enviorment.* Pada pernyataan tersebut, tampak bahwa perkembangan kognitif anak memiliki kaitan yang erat dengan kemampuannya berinteraksi dalam perkembangan sosial.

Namun, bukanlah hal yang mudah menciptakan lingkungan belajar yang mampu mendorong berkembangnya kedua aspek perkembangan tersebut. Salah satunya melalui penerapan model pembelajaran yang diterapkan di lembaga pendidikan anak usia dini yang berada pada jalur formal yaitu Taman Kanak-kanak (TK). Anderson (dalam Masitoh, dkk, 2012: 1.8) mengungkapkan bahwa pembelajaran untuk anak usia dini, khususnya di TK perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik.

Kegiatan di TK yang beragam untuk tujuan mengembangkan berbagai aspek perkembangan dapat diterapkan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan anak, dan tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang terakhir kali banyak digunakan oleh beberapa TK adalah model pembelajaran sentra. Mutiah (2012: 121) mengungkapkan model pembelajaran sentra memiliki ciri utama yaitu pemberian pijakan (*scaffolding*) untuk membangun konsep, aturan, ide, dan pengetahuan serta konsep densitas dan intesitas main.

Model pembelajaran sentra merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra bermain dan pada saat anak dalam lingkaran. Pada umumnya, pijakan dalam model ini untuk mendukung perkembangan anak, yaitu pijakan lingkungan bermain; pijakan sebelum bermain, pijakan saat/selama main; dan pijakan setelah main.

Seiring berkembangnya kebutuhan anak pada pengalaman main, maka model pembelajaran sentra pun berkembang. Sentra yang semula terdiri dari senta persiapan/keakasaraan, sentra bahan alam, sentra seni, sentra agama, sentra balok, dan sentra bermain peran berkembang menjadi sentra-sentra modern yang lebih menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu perkembangan model pembelajaran adalah model pembelajaran sentra pasar.

Kata “pasar” memiliki makna sebagai tempat bertemunya pedagang dan pembeli yang melalukan interaksi satu sama lain. Sentra pasar merupakan model pembelajaran yang melibatkan anak untuk aktif dalam pembelajaran dengan 4 jenis pijakan (*scaffolding*) dan penataan ruang menyerupai pasar.

Pengenalan matematika sederhana, khususnya dalam pengenalan bilangan dilakukan secara langsung oleh anak di sentra pasar melalui kegiatan jual beli. Ketika anak membeli 2 ikat kangkung maka anak dapat melakukan pengecekan bahwa kangkung yang dibeli sudah sesuai dengan banyak kangkung yang ditulis pada daftar belanja.

Sedangkan dalam pengukuran, anak dapat mengenal lebih banyak, lebih besar, lebih kecil, lebih berat, dan lebih ringan.

Pada waktu anak mengukur berat kentang, maka anak akan tahu bahwa 2 kg kentang lebih berat dan lebih banyak dari pada 1 kg kentang dengan besar sejenis. Anak akan mengetahui ukuran lebih besar dan lebih kecil, misal cabe itu lebih kecil daripada terong atau ucet/buncis lebih pendek dari pada kacang panjang.

Kegiatan pengenalan matematika sederhana dengan penciptaan lingkungan pembelajaran yang mendukung seperti sentra pasar serta keterlibatan anak secara langsung pada pembelajaran kognitif memiliki kaitan yang kuat bagi kemampuan anak dalam mengenal ataupun memahami matematika sederhana. Williams *quoted* (dalam Furner & Berman, 2003) *tell me mathematics, and I will forget. Show me mathematics, and I may remember, involve me. . . and I will understand mathematics.*

Dalam hal ini, sentra pasar juga digunakan sebagai wahana pembelajaran bagi anak untuk berinteraksi satu sama lain sebagai penjual dan pembeli yang melakukan kegiatan jual beli dan berinteraksi satu sama lain. Anak rentang usia 5—6 tahun dengan berbagai macam tingkat kemampuannya berinteraksi tanpa ada batasan usia dan kemampuan. Anak yang lebih mampu melakukan kegiatan di sentra pasar dengan sendirinya akan menjadi contoh bagi temannya untuk melakukan kegiatan jual beli dan interaksi yang sesuai (*Learning by modelling).* Hal ini memberikan kesempatan yang besar untuk perkembangan sosial anak. Anak akan belajar dari anak yang lebih mampu untuk mau menunggu giliran, bermain dengan semua teman, saling membantu, mentaati aturan permainan, dan berani bertanya dan menjawab pertanyaan.

Pada pembelajaran di TK, berbagai jenis sentra digunakan sebagai pendekatan agar anak lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan, terlibat aktif dalam pembelajaran, tertarik pada pembelajaran, dan memperoleh manfaat lain dari model pembelajaran sentra. Pengenalan matematika sederhana dan berbagai pembelajaran untuk perkembangan sosial telah dilakukan melalui pembelajaran sentra yang ada.

Penerapan model pembelajaran sentra dalam menstimulasi perkembangan kognitif dan sosial anak di TK, khsusunya kelompok B sudah cukup baik. Meskipun saat pembelajaran berlangsung terdapat beberapa hal masih tampak kurang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pada beberapa sentra, dalam pengenalan matematika sederhana sering tampak menggunakan lembar kerja. Penjelasan guru yang memperkuat tercapainya tujuan pembelajaran untuk mengenal matematika sederhana hanya disampaikan saat awal pembelajaran atau *circle time.*

Permasalahan senada juga terjadi pada pembelajaran yang berkaitan dengan aspek perkembangan sosial anak. Pembelajaran untuk perkembangan sosial anak sering kali diberikan hanya sebagai pelengkap pembelajaran. Kurang tampak adanya penguatan pada kegiatan pembelajaran yang mampu membuat anak belajar berinteraksi dengan baik.

Berdasarkan paparan tersebut maka tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran sentra pasar sebagai upaya mengembangkan perkembangan kognitif dan sosial anakTK kelompok B.

PEMBAHASAN

Perkembangan kognitif memiliki batasan dalam pengertiannya. Menurut Sujiono (2007:1.3) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan , meniliai serta mempertimbangakan suatu kejadian. Sedangkan dalam Depdiknas (2007) perkembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk mneghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu. Berdasarkan penjelasan tersebut, kognitif merupakan kemampuan yang erat hubungannya dengan pengetahuan yang diperoleh oleh individu serta cara berpikir individu terhadap suatu kejadian di sekitarnya.

Salah satu bagian dari perkembangan kognitif pada pembelajaran AUD adalah pengenalan matematika sederhana. Jackman (2012:151) *example of math language are: 1) number and operations; 2) patterns, functions, and algebra; 3) geometry and spatial sense; 4) measurement; 5) data analysis and probability; and 6) problem solving.* Sejalan dengan pendapat tersebut Sarama (2008: p 68) menambahkan konsep matematika untuk anak-anak usia awal meliputi: nomor, aritmatika, geometri, pengukuran, pola, pemikiran aljabar, data, dan grafik.

Berdasarkan beberapa kajian tersebut, pengenalan matematika sederhana adalah sebuah kegiatan bagian dari perkembangan kognitif yang dapat mengembangkan kemampuan dasar matematika anak di masa tahapan awal perkembangannya. Diantaranya melalui, kegiatan yang berhubungan dengan bilangan dan ukuran.

Pembelajaran pengenalan matematika sederhana dapat dilakukan dengan beberapa metode pembelajaran yang nantinya akan berkaitan dengan model pembelajaran yang digunakan. Metode pembelajaran dalam pengenalan matematika sederhana tidak lepasa dari metode yang digunakan dalam pembelajaran kognitif. Beberapa metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan kognitif yaitu, pemberian tugas, demonstrasi, tanya jawab, mengucapkan syair, bermain, percobaan/eksperimen, bercerita, karyawisata, dramatisasi (Sujiono, 2006: 7.5).

Dalam penerapan model pembelajaran sentra pasar, metode yang dapat digunakan yaitu metode bermain (bermain peran), pemberian tugas, dan tanya jawab. Adanya berbagai metode yang digunakan dalam penerapan model pembelajaran sentra pasar dilakukan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran kognitif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Beberapa tujuan pembelajaran tersebut, khususnya dalam pengenalan matematika sederhana, diungkapkan oleh Sujiono (2008:11.4) agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman, dan menyenangkan, sehingga diharapkan nantinya anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya.

Tujuan pengenalan matematika sederhana, lebih khusus pada pengenalan ukuran diungkapkan oleh Heuvel-Panhuizen dan Buys Kees (2004:29) bahwa dalam pembelajaran yang berkaitan dengan pengukuran, tujuan pertama dan terpenting adalah anak-anak mengembangkan minat untuk mengukur. Berdasarkan pendapat tersebut, tujuan dari pengenalan matematika sederhana yaitu : 1) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui interaksi langsung dengan lingkungan sekitar anak serta benda-benda konkrit yang ada di sekitar anak; 2) dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam sehari-harinya yang tidak lepas dari angka, pengukuran, dan berhitung; dan 3) dapat memahami konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa.

Adapun manfaat dari pengenalan matematika sederhana sebagai bagian dari perkembangan kognitif anak menurut Furner dan Berman (2003) mengungkapkan *"In today's high-tech, increasingly connected world, it is important that young children build confidence in their ability to do mathemathics." The National Research Council (dalam Jackman, 2012: 149) mengungkapkan "Early childhood mathemathics is vitally important for young children's past and future educational success."* Matematika membantu anak memahami dunia mereka di luar sekolah dan membantu membangun dasar yang kuat untuk sukses di sekolah (Van Hoorn, 2007:181).

Berdasarkan beberapa pendapat dapat dikatakan bahwa manfaat pengenalan matematika sederhana pada anak usia 5—6 tahun, antara lain:

1. Memberikan pengalaman yang menarik dan menyenangkan bagi anak dalam pembelajaran matematika.
2. Membantu anak belajar matematika sesuai tahapan perkembangan anak malalui kegiatan bermain.
3. Membantu anak dalam menghadapi kehidupan selanjutnya yang lebih kompleks melalui pengenalan matematika yang menyenangkan.
4. Menumbuhkan rasa percaya diri dan interaksi sosial yang baik melalui bermain dalam pengenalan matematika sederhana.

Pada pembahasan ini, penerapan model pembelajaran sentra pasar, selain sebagai upaya untuk meningkatkan perkembangan kognitif juga sebagai upaya meningkatkan perkembangan sosial anak.

*North American Association for Enviromental Education (*dalam buku *Early Childhood Enviromental Education Program) menyatakan social-emotional development refers to social competencies such as empathy, communication, and cooperation as well as intrapersonal processes such as emotion recognition, coping with emotions, and regulating emotion and behavior to match the demands of the context* (2000:32).

Berdasarkan paparan tersebut, dapat dikatakan bahwa perkembangan sosial anak usia dini adalah berkembangnya kemampuan dalam kehidupan anak yang meliputi beberapa kemampuan sosial seperti kemampuan berempati, komunikasi, bekerja sama serta proses intrapersonal yang digunakan untuk berprilaku sesuai dengan norma lingkungan sekitar. Anak yang memiliki perkembangan sosial yang baik, pada akhirnya anak akan mudah diterima oleh lingkungan sekitarnya di kehidupan anak pada masa mendatang.

Pada pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan sosial anak juga dilakukan berdasarkan beberapa metode pembelajaran. Pratisto (2009:9) mengungkapkan beberapa metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran perkembangan sosial di TK, antara lain: 1) pengelompokan anak; 2) *modelling* dan *imitating*; 3)

bermain kooperatif; 4) belajar berbagi. Dalam penerapan model pembalajaran sentra pasar, semua metode pembelajaran tersebut dapat diterapkan dengan kuntitas yang berbeda.

Apabila dicermati, metode yang digunakan dalam perkembangan sosial anak, erat kaitannya dengan teori konstruktivistik dalam pembelajaran. Ketika anak terlibat dalam metode tersebut, anak tidak hanya sekedar melakukan kegiatan yang dapat berpengaruh pada perkembangan sosial anak, melainkan juga pada proses membangun pengetahuan melalui interaksi. Bukan hanya membangun pengetahuan tentang perilaku sosial saja, tetapi juga pada pengetahuan lainnya.

Pembelajaran pada bidang pengembangan sosial anak tidak dengan mudahnya dapat secara langsung berkembang melalui model pembelajaran sentra pasar. Hal tersebut disebabkan perkembangan sosial anak dipengaruhi oleh beberapa hal diantaranya diungkapkan oleh Pratisto (2009:6), yaitu : 1) lingkungan keluarga (status sosial ekonomi, keutuhan keluarga, serta sikap dan kebiasaan orang tua); 2) faktor dari luar rumah; dan 3) faktor pengaruh pengalaman sosial awal. Beberapa hal tersbut dapat dijadikan bahan pertimbangan ketika terdapat kesulitan dalam penerapan model pembelajaran sentra pasar untuk meningkatkan perkembangan sosial anak.

Dalam penerapan model pembelajaran sentra pasar, selain memperhatikan beberapa hal tersebut, satu hal yang paling penting yaitu memahami hakikat dari model pembelajaran sentra pasar tersebut. Mutiah (2012:120) model pembelajaran adalah suatu desain atau rancangan yang menggambarkan proses perincian penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran. Dengan begitu model pembelajaran merupakan gambaran konkrit yang dilakukan peserta didik dan pendidik sesuai dengan satuan kegiatan harian.

Winataputra (1995:78) mendefinisikan ‘model pembelajaran’ sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar bagi para siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Secara lebih khusus, model pembelajaran dibagi menjadi beberapa macam, diantaranya model pembelajaran sentra. Mutiah (2012:133) model pembelajaran sentra merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya dilakukan di dalam “lingkaran” (*circle times*) dan sentra bermain. Sentra bermain merupakan zona atu area bermain anak yang dilengkapi dengan seperangkat alat bermaun yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mengembangkan seluruh potensi dasar anak didik dalam berbagai aspek perkembangan secara seimbang.

Asmawati (2008: 8.11) mengungkapkan bahwa secara tradisional, sentra-sentra di PAUD dibagi menjadi: sentra keakasaraan/persiapan, sentra bahan alam, sentra main peran, sentra sains, sentra pembangunan, dan sentra seni. Isbell (dalam Asmawati 2008: 8.11) membagi sentra tradisional menjadi sentra rumah tangga, sentra balok, sentra seni, sentra pasir dan air, sentra perpustakaan, sentra musik dan lagu, sentra menulis, sentra sains dan alam. Seiring semakin pesatnya perkembangan model pembelajaran sentra pada pendidikan anak usia dini, semakin banyak pula sentra-sentra baru yang disesuaikan dengan lingkungan dan kebutuhan anak.

Perkembangan model sentra diantaranya munculnya sentra-sentra yang lebih modern. Munculnya sentra modern tersebut memberikan banyak peluang bagi peneliti ataupun para pendidik PAUD untuk mampu mengaplikasikan sentra-sentra baru dalam pembelajaran sebagai model pembelajaran yang sesuai kebutuhan anak. Salah satunya yaitu model pembelajaran sentra pasar yang diterapkan melalui metode bermain sebagai ciri khas sentra.

Winardi (dalam Zaka: 2012) mengungkapkan bahwa pasar adalah: 1) tempat di mana pembeli dan penjual barang tertentu berhubungan satu sama lain dan di mana terjadi hubungan tukar menukar; 2) pasar adalah daerah perniagaan: 3) pasar adalah sekelompok pernbeli tertentu: 4) pasar adalah pembeli serta penjual barang tertentu; dan 5) pasar adalah suatu daerah di mana secara ideal harga-harga pada waktu tertentu adalah sama untuk semua pembeli dan penjual.

Berdasarkan pendapat para ahli tesebut dapat dikatakan model pembelajaran sentra pasar merupakan model pembelajaran yang melibatkan anak untuk aktif dalam pembelajaran dan dilakukan dalam penataan tempat pembelajaran menyerupai pasar. Model pembelajaran sentra pasar merupakan bagian perkembangan dari beragam sentra modern yang telah ada.

Adapun manfaat dari penerapan model pembelajaran sentra secara umu diungkapkan oleh Asmawati (2008: 8.18): 1) meningkatkan kreativitas anak; 2) memberikan kesempatan pada anak untuk memanipulasi objek, mengembangkan percakapan melalui bermain peran; 3) mengembangkan keahlian belajar mandiri dari adanya prinsip *self directing* dan *self correcting* terhadap berbagai alat di sentra; 4) memberikan kesempatan anak belajar dengan gaya belajar masing-masing; 5) memudahkan anak memahami materi dan mengambil kesimpulan.

Berdasarkan paparan tersebut makan manfaat sentra pasar secara khusus, yaitu:

1. Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara seimbang, khususnya pada perkembangan kognitif, sosial, dan bahasa melalui kesempatan dalam bermain dan berinteraksi dengan lingkungan secara langsung.
2. Dapat melatih kemampan mendengar, berbicara, berinteraksi, dan berhitung.
3. Dapat melatih kemampuan percaya diri, keberanian, spontanitas, kerjasama, emosi yang wajar, dan inisiatif.
4. Membantu mengenalkan anak pada aturan sederhana.

Alasan pentingnya penggunaan sentra pasar berkaitan dengan manfaat sentra secara umum. Menurut Craig dan Borga (dalam Sujiono, 2010: 78) mengungkapkan beberapa manfaat sentra diantaranya: 1) *Learning by doing* (pembelajaran dapat dilakukan anak secara langsung sehingga pengetahuan diperoleh anak melalui interaksi dengan lingkungan anak secara langsung); 2) *Learning by simulating* (pembelajaran dalam sentra membantu perkembangan anak secara bertahap sesuai tahapan usianya); 3) *Learning by modelling* (menggunakan anak yang lebih mampu atau orang dewasa sebagai model yang mempengaruhi terbentuknya perkembangan sosial yang baik pada diri anak).

Adapun kaitannya dengan penggunaan sentra pasar dalam penelitan ini yaitu melalui sentra pasar, mengembangkan perkembangan kognitif dan sosialnya secara langsung (*learning by doing*). Pengenalan matematika sederhana,misalnya dalam pengenalan bilangan dilakukan secara langsung oleh anak di sentra pasar melalui kegiatan jual beli. Ketika anak membeli 2 ikat kangkung maka anak dapat melakukan pengecekan bahwa kangkung yang dibeli sudah sesuai dengan banyak kangkung yang ditulis pada daftar belanja.

Sedangkan dalam pengukuran, anak dapat mengenal lebih banyak, lebih besar, lebih kecil, lebih berat, dan lebih ringan. Pada waktu anak mengukur berat kentang, maka anak akan tahu bahwa 2 kg kentang lebih berat dan lebih banyak dari pada 1 kg kentang dengan besar sejenis. Anak akan mengetahui ukuran lebih besar dan lebih kecil, misal cabe itu lebih kecil daripada terong atau ucet/buncis lebih pendek dari pada kacang panjang.

Setiap kegiatan yang dilakukan di sentra pasar untuk perkembangan kognitif dan sosial anak dapat juga dilakukan secara bertahap sesuai tahap perkembangan anak (*learning by stimulating*). Kegiatan tersebut diantaranya melalui bermain jual beli yang memungkinkan anak melakukan interaksi yang menyenangkan dengan berbagai benda simbolik dan benda nyata. Cecchini (dalam Early Childhood News: 2008) mengungkapkan *play is how young children learn. children learng to play and play to learn*. Pada sentra pasar, pembelajaran salah satunya dapat dilakukan melalui bermain sebagai bentuk pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Dalam pembahasan ini, penulis memberikan batasan pada penerapan model pembelajaran sentra pasar yang digunakan sebagai contoh penerapan yaitu pada pasar sayur. Adapun langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran sentra pasar diantaranya sebagai berikut.

1. Pijakan lingkungan main, dilakukan dengan cara:

a. Menyiapkan beberapa alat dan sumber belajar untuk bermain di sentra pasar, diantaranya: karpet plastik untuk gelaran ukuran 1,5 x 2 m sebanyak 6 gelaran. **Bahan:** wortel 3 kg, 2 kg ucet, daun sladri 5 ikat, daun prei 3 ikat, 3 butir kobis, 1 kg kentang, 1 kg tomat, 1 kg bawang putih, 2 kg bawang merah, 5 ikat sawi putih dan sawi hijau, 6 ikat kangkung, 2 ikat kacang panjang, 2 bungkus kecambah besar, 4 renteng asam. Sedangkan alatnya: timbangan sayur dan pemberat tiruan, tas plastik, kertas-kertas pembungkus, karet gelang, keranjang kotak plastik, kotak uang, dan beberapa jenis uang tiruan.
b. Memberikan penjelasan tentang aturan permainan dalam model pembelajaran sentra pasar, diantaranya: 1) Pada sentra pasar terdapat 2 kegiatan inti pada pijakan saat main (melakukan jual-beli sebagai pedagang dan melakukan jual-beli sebagai pembeli); 2) Saat anak menjadi pedagang, maka kegiatan yang dilakukan antara lain: menghitung jumlah barang yang dibeli, menghitung jumlah uang yang harus dibayar pembeli, melakukan percakapan dengan pembeli, dan menawarkan barang dagangannya; 3) Saat anak menjadi pembeli, maka kegiatan yang dilakukan antara lain: tidak berebut atau sabar menunggu giliran saat membeli barang, menghitung uang yang akan dibayarkan, menghitung barang yang dibeli dan mencocokan

dengan jumlah yang ada pada daftar belanjaan, melakukan tawar menawar dengan penjual.; 4) tidak mengeluarkan kata-kata yang tidak sopan saat melakukan permainan di sentra pasar; 5) setiap anak diharapkan mau bergantian peran pedagang dan pembeli.

c. Merencanakan densitas dan intensitas main. Pembelajaran pada sentra pasar memiliki alokasi waktu yaitu: 15 menit untuk pijakan sebelum main, 60 menit untuk pijakan saat main; dan 20 menit untuk pijakan setelah main. Pengalaman belajar yang diperoleh anak yaitu: setiap anak merasakan pengalaman menjadi penjual dan membeli, mengenal dan memahami konsep matematika sederhana, anak mempunyai pengalaman dalam berinteraksi dengan teman dalam konsep penjual dan pembeli, anak belajar untuk sabar menunggu giliran, bekerjasama, dan berempati.
d. Menata kesempatan main untuk mendukung hubungan sosial yang positif melalui ajakan untuk mau bermain, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan semua teman.

2. Pijakan sebelum main dilakukan dengan cara sebagai berikut.
   a. Bersama anak duduk melingkar, lalu memberi salam, dan menanyakan kabar pada anak-anak.
   b. Meminta anak-anak untuk memperhatikan teman-temannya, siapa yang tidak hadir hari itu (mengabsen).
   c. Mengajak anak berdoa bersama. Pendidik dapat meminta anak secara bergiliran untuk memimpin doa.
   d. Menceritakan pengalaman saat belanja di pasar.
   e. Bernyanyi "Lagu Pedagang Sayur"
   f. Bertanya jawab tentang kegiatan yang akan dilakukan dan menyepakati aturan permainan.
   g. Menata sayur dan buah yang akan dijual pada tempat yang sudah disediakan.
3. Pijakan saat main, dilakukan dengan cara sebagai berikut.

a. Anak melakukan kegiatan jual-beli sayuran sesuai dengan peran yang sudah diberikan dan aturan yang telah disepakati.
b. Saat kegiatan tersebut berlangsung, guru berkeliling di antara anak-anak yang sedang bermain.
c. Guru dapat sesekali mencotohkan komunikasi yang tepat.
d. Guru memberi dukungan dengan pernyataan positif (pujian, arahan) terhadap kegiatan yang sudah dilakukan anak.
e. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bersosialisasi melalui dukungan teman sebaya.
f. Bila benar-benar diperlukan, guru memberikan bantuan kepada anak yang membutuhkan.
g. Mengamati dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan main anak.
h. Jika waktu main tinggal 15 menit, guru memberitahukan pada anak-anak untuk bersiap-siap menyelesaikan kegiatan.

4. Pijakan setelah main.

a. Mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dengan saling menceritakan pengalaman tersebut.
b. Memberikan pesan moral yang dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran pada perkembangan sosial anak yang dilakukan pada saat main.
c. Menggunakan waktu beres-beres sebgai pengalaman belajar positif melalui pengelompokkan, urutan, dan penataan lingkungan main secara tepat.

Penerapan model pembelajaran sentra pasar sebagai upaya meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial anak dapat diterapkan sesuai dengan tema dan sub tema yang ada. Indikator yang dipilih pun dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Penerapan model pembelajaran sentra pasar sebagai upaya meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial anak TK kelompok dapat dilakukan melalui beberapa metode dan langkah-langkah pembelajaran. Metode yang digunakan disesuaikan dengan bidang perkembangan yang akan dikembangkan. Langkah-langkah yang digunakan terdiri dari 4 pijakan dengan indikator dan kegiatan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran sentra pasar dipilih sebagai upaya meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial dalam satu pembelajaran telah dikaji berdasarkan beberapa pandangan ahli. Diantaranya, dapat memuat metode pembelajaran yang seuai dengan perkembangan anak dan dalam kegiatan jual-beli di pasar memungkinkan anak melakukan interaksi yang menyenangkan dengan berbagai benda simbolik dan benda nyata. Anak juga akan memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan temannya.

Saran

Dalam penerapan model pembelajaran sentra pasar, sebaiknya:

1. **Pendidik**
   a. Mampu memilih kegiatan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pemilihan indikator pembelajaran sangat erat hubungannnya dengan kegiatan yang akan dilakukan.
   b. Mengkaji ulang faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak apabila terjadi hambatan dalam penerapan model pembelajaran sentra pasar.
2. **Praktisi PAUD** dapat memberikan kajian yang lebih lanjut baik dengan menggunakan bidang perkembangan yang sama ataupun berbeda pada AUD terkait dengan penerapan model pembelajaran sentra pasar.

DAFTAR PUSTAKA

Asmawati. 2008. . *Pengelolahan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini.* Jakarta : Universitas Terbuka.

Cecchini .E. Marie. 2008. *Early Childhood News: The Professional Resource for Teachers and Parents (Encouraging Cooperative Play).* (Online) http://www.earlychildhoodnews.com/earlychildhood/article_view diakses tanggal 2 Oktober 2014.

Clements, Doug. 2013. "*Math in The Early Years: A Strong Predictor for Later School Succes."* The Progress of Education Reform. Vol 14, No 5. Pp 1-7.

Depdiknas. 2007. *Pedoman Penerapan "Beyond Centre And Circle Time (BCCT)" (Pendekatan Sentra dan Saat Lingkaran) Dalam Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta : Direktorat Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Nonformal.

Furner dan Berman. 2003. *Math Anxiety: Overcoming a Major Obstacle to The Improvement of Student Math Performance. Childhood Education: Spring.*

Heuvel-Panhuizen dan Buys Kees. (Eds). 2004. *Young Children Learn Measurement and Geometry: A Learning-Teaching Trajectory 1th Intermediate Attainment Targets for The Lower Grades in Primary School.* Netherlands: Drukkerij Wilco.

Jackman. 2012. *Early Education Curriculum: A Child's Connection to The World.* Canada : Wadsworth Cengage Learning.

Kaluger. 1993. *Human Development: The Span Of Life.* St. Louis : Times Mirror/Mosby College Publishing.

Lestari. 2011. *Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini.* Jakarta : Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal Kementrian Pendidikan Nasional.

Masitoh, dkk. 2012. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Mutiah. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini: Mengoptimalkan Cara Belajar Anak Usia Dini.* Jakarta : PT. Elex Media Computindo.

NAAEE. 2000. *Early Childhood Enviromental Education Program: Guidelines for Excellence*. USA: NAAEE.

Pratisto. 2009. *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.* Jakarta : Universitas Terbuka.

Seefeldt dan Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini: Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah.* Jakarta : PT. Indeks.

Sujiono dan Sujiono. 2005. *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini.* Jakarta : Elex Media Komputindo.

Sujiono. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta : Universitas Terbuka.

Sujiono. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta : Universitas Terbuka.

Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak.* Jakarta : PT. Indeks.

Suyadi. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Winataputra. 1995. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Rosda Karya.

Zaka. 2012. *Pengertian, Fungsi, dan Struktur Pasar*. http://www.zakapedia.com/2013/04/pengertian-fungsi-dan-struktur-pasar.html. Di akses tanggal 10 Oktober 2014.

.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

Pengembangan Media Audio Visual *Sex Early Education* Untuk Menstimulasi Nilai-Nilai Agama Dan Moral Anak

Norma Diana Fitri
normadiana79@gmail.com
Pendidikan Guru Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, pemerintah selama ini telah berusaha mengembangkan banyak program pendidikan yang melibatkan berbagai lembaga yang ada di dalam masyarakat, program pendidikan tersebut guna menjangkau seluruh warga masyarakat dari yang atas sampai lapisan paling bawah. Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang amat mendasar, karena pada masa usia dini merupakan masa emas (*golden age*) dan peletak dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Secara umum, yang melatarbelakangi penelitian ini adalah fakta empiris meningkatnya angka pelecehan seksual terhadap anak usia dini di Indonesia. Menurut data yang diperoleh Republika Online (ROL), pada tahun 2013 terdapat 925 kasus pelecehan seksual terhadap anak yang telah ditangani oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI). Pelakunya pun dari berbagai lapisan, dimulai dari kerabat, guru, teman-temannya, maupun pekerja yang bekerja di rumahnya. Berdasarkan observasi awal peneliti pada tanggal 04 September 2014 di RA Muslimat Banin-Banat Manyar Gresik banyak guru memadang *sex education* itu seharusnya diberikan pada saat anaknya tumbuh remaja. Padahal *sex education* itu sangat penting diberikan sejak dini. Karena dengan mengenalkan *sex education* dengan menjelaskan konsep kebersihan untuk menjaga daerah *genital* sejak dini dapat mencegah terhindar dari kuman dan penyakit. *Sex education* pada anak juga dapat mencegah agar anak tidak menjadi korban pelecehan seksual, dengan dibekali tentang pengetahuan tentang seks, mereka menjadi mengerti perilaku mana yang tergolong pelecehan seksual. Beberapa cara yang dilakukan orang tua untuk mengembangkan sikap nilai moral-agama pada anak adalah sebagai berikut; memberi contoh. Anak usia dini mempunyai sifat suka meniru, karena orang tua lingkungan pertama yang ditemui anak, maka ia cenderung meniru apa yang diperbuat oleh orang tuanya. Di sinilah peran orang tua untuk memberikan contoh yang baik bagi anak. Pengembangan moral agama pada program Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting keberadaannya, jika hal itu telah tertanam dan terpatri dengan baik dalam setiap insan sejak dini, hal tersebut merupakan awal yang baik bagi pendidikan anak bangsa untuk menjalani pendidikan selanjutnya (Yani, 2011:43). Media pembelajaran sebagai medium dalam penyampaian materi pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran sehingga akan mudah dipahami oleh anak didik. Media merupakan salah satu

komunikasi, yaitu membawa pesan dari komunikator menuju komunikan, (Daryanto, 2010:4). Media pembelajaran audio visual sangat cocok sebagai media pembelajaran yang dikembangkan dan digunakan secara baik dan diharapkan akan bermanfaat bagi para pendidik anak usia dini.

Kata kunci : pendidikan seks, anak usia dini

ABSTRACT

In order to educate the nation, the government has been trying to develop educational programs that involve many different agencies in the community, the education program to reach out to all citizens from the top to the bottom layer. Early childhood education (ECD) is a very basic education, because during early childhood is the period of the gold (golden age) and laid the foundation for further growth and development of children. In general, the background of this research is an empirical fact increasing numbers of sexual abuse of young children in Indonesia. According to data obtained by Republika Online (ROL), in 2013 there were 925 cases of sexual abuse of a child who has been handled by the Indonesian Commission for Child Protection (KPAI). The culprit was from the various layers, starting from relatives, teachers, friends, or employees who work at home. Based on preliminary observations of researchers on September 4, 2014 at the RA's Women Banin-Banat Manyar Gresik many teachers memadang sex education should be provided at the time of his growing adolescents. Though sex education was very important given early. Due to introduce sex education to explain the concept of hygiene to keep the genital area early can prevent the escape of germs and disease. Sex education in children can also prevent children from becoming victims of sexual abuse, and comes with knowledge about sex, they come to understand which behaviors are classified as sexual harassment. Some of the ways in which older people to develop an attitude of moral-religious values in children is as follows; give an example. Early childhood have imitative nature, because parents first met neighborhood kids, then he tends to mimic what is done by the parents. This is where the role of parents to set a good example for children. Moral development of religion in the Early Childhood Education program of great importance, if it had been properly embedded and imprinted in every human being from an early age, it is a good start for the education of the nation to undergo further education (Yaniv, 2011: 43). Media as a medium of learning in the delivery of learning materials greatly affect the success of the learning activities that will be easily understood by students. Media is one of the communication, which carries messages from the communicator to the communicant, (Daryanto, 2010: 4). Media audio-visual learning is very suitable as a medium of learning are developed and put to good use and is expected to be useful for early childhood educators.

Keywords :

sex education , early childhood

PENDAHULUAN

Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, pemerintah selama ini telah berusaha mengembangkan banyak program pendidikan yang melibatkan berbagai lembaga yang ada di dalam masyarakat, program pendidikan tersebut guna menjangkau seluruh warga masyarakat dari yang atas sampai lapisan paling bawah. Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang amat mendasar, karena pada masa usia dini merupakan masa emas (*golden age*) dan peletak dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya.

Secara umum, yang melatarbelakangi penelitian ini adalah fakta empiris meningkatnya angka pelecehan seksual terhadap anak usia dini di Indonesia. Menurut data yang diperoleh Republika Online (ROL), pada tahun 2013 terdapat 925 kasus pelecehan seksual terhadap anak yang telah ditangani oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI). Pelakunya pun dari berbagai lapisan, dimulai dari kerabat, guru, teman-temannya, maupun pekerja yang bekerja di rumahnya. Banyak kasus anak-anak yang menjadi korban pelecehan seksual yang dilakukan oleh orang dewasa bahkan terkadang kerabat dekatnya dan orangtua baru menyadari ketika kejadian tersebut sudah berlangsung berkali-kali. Hal itu biasanya dikarenakan ketidaktahuan anak bahwa dia telah dilecehkan sehingga tidak segera menceritakan hal tersebut pada orangtuanya. Ada juga anak laki-laki yang bersikap feminisme layaknya perempuan, atau anak-anak laki-laki yang melecehkan anak perempuan tanpa mereka sadari. Sekali lagi hal ini dikarenakan ketidaktahuan mereka tentang seks itu sendiri.

Berdasarkan observasi awal peneliti pada tanggal 04 September 2014 di RA Muslimat Banin-Banat Manyar Gresikbanyak guru memadang *sex education* itu seharusnya diberikan pada saat anaknya tumbuh remaja. Padahal *sex education* itu sangat penting diberikan sejak dini. Karena dengan mengenalkan *sex education* dengan menjelaskan konsep kebersihan untuk menjaga daerah *genital* sejak dini dapat mencegah terhindar dari kuman dan penyakit.

Sex education pada anak juga dapat mencegah agar anak tidak menjadi korban pelecehan seksual, dengan dibekali tentang pengetahuan tentang seks, mereka menjadi mengerti perilaku mana yang tergolong pelecehan seksual. Dorongan rasa ingin tahu yang sangat tinggi pada anak usia dini ditujukan pada berbagai hal yang ada di sekitar mereka, termasuk berbagai hal yang berkaitan dengan seksualitas. Rasa ingin tahu anak yang memuncak tentang seksualitas biasanya diawali oleh kesadaran akan perbedaan bentuk fisik dan bentuk alat kelamin antara laki-laki dan perempuan. Hal ini kemudian semakin mendasari mereka untuk melakukan eksplorasi lebih jauh terhadap dirinya sendiri dan teman sepermainannya.

Salah satu sikap dasar yang harus dimiliki anak untuk menjadi manusia yang baik dan benar adalah memiliki sikap dan nilai moral yang baik dalam berprilaku sebagai umat Tuhan, anak, anggota keluarga dan anggota masyarakat. Usia di masa Pendidikan Anak Usia Dini adalah saat yang paling baik dan tepat untuk meletakkan dasar-dasar pendidikan nilai, moral, dan agama kepada anak. Walaupun peran orang tua sangatlah besar dalam membangun dasar moral dan agama bagi anak-anaknya, peran pendidik Pendidikan Anak Usia Dini juga tidaklah kecil dalam meletakkan dasar moral dan agama bagi seorang anak (Hidayat, 2007:38).

Beberapa cara yang dilakukan orang tua untuk mengembangkan sikap nilai moral-agama pada anak adalah sebagai berikut; memberi contoh. Anak usia dini mempunyai sifat suka meniru, karena orang tua lingkungan pertama yang ditemui anak, maka ia cenderung meniru apa yang diperbuat oleh orang tuanya. Di sinilah peran orang tua untuk memberikan contoh yang baik bagi anak. Pengembangan moral agama pada program Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting keberadaannya, jika hal itu telah tertanam dan terpatri dengan baik dalam setiap insane sejak dini, hal tersebut merupakan awal yang baik bagi pendidikan anak bangsa untuk menjalani pendidikan selanjutnya (Yani, 2011:43).

Media pembelajaran sebagai medium dalam penyampaian materi pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran sehingga akan mudah dipahami oleh anak didik. Media merupakan salah satu komunikasi, yaitu membawa pesan dari komunikator menuju komunikan, (Daryanto, 2010:4). Media pembelajaran audio visual sangat cocok sebagai media pembelajaran yang dikembangkan dan digunakan secara baik dan diharapkan akan bermanfaat bagi para pendidik anak usia dini. Media pembelajaran audio visual dipilih peneliti untuk mengembangkan *sex education* di RA Muslimat Banin-Banat Manyar Gresik redengan pertimbangan yang matang. Media pembelajaran audio visual adalah media yang bisa dilihat oleh mata seperti gambar dan didengar oleh telinga. Secara umum manfaat yang diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan, (Daryanto, 2010:52). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media audio visual dalam bentuk VCD (*video compact disc*), di dalam VCD tersebut diantaranya menjelaskan tentang konsep tubuh yang harus dijaga dan dilindungi, konsep baju ketika keluar dari rumah, serta konsep ketika anak buang air kecil atau buang air besar.

Media Pembelajaran Audio Visual

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach, Ely (dalam Azhar, 1971:15) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Fungsi Media Pembelajaran

Media tidak hanya memberikan pengalaman nyata tetapi juga membantu anak mengintegrasikan pengalaman-pengalaman anak selanjutnya. Dengan demikian diharapkan media pembelajaran akan dapat memperlancar proses belajar anak serta pemahaman terhadap materi pembelajaran. Disamping itu media pembelajaran dapat menarik perhatian serta mampu membangkitkan minat dan meningkatkan motivasi belajar anak. Motivasi merupakan seni yang

mampu mendorong anak untuk melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan belajar dapat tercapai (Munadi, 2008:47).

Manfaat media pembelajaran menurut Sudjana dan Rifa'I (2002) diantaranya:

a. Pembelajaran lebih menarik perhatian anak sehingga menumbuhkan motivasi belajar bagi anak.
b. Bahan pembelajaran lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami anak serta memungkinkan anak menguasai kompetensi yang diharapkan dengan lebih baik.
c. Metode pembelajaran lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga anak tidak bosan, guru tidak kehabisan tenaga terutama bila guru mengajar setiap jam belajar.
d. Anak lebih aktif melakukan kegiatan belajar, tidak hanya sebagai pendengar tetapi melakukan aktifitas lain seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.

Pendidikan Seks

Pegertian Pendidikan Seks

Menurut Suliman (dalam Suraji, 2008) Pendidikan adalah suatu perbuatan atau tindakan yang dilakukan dengan maksud agar anak atau orang yang dihadapi itu akan meningkat pengetahuannya, kemampuannya, akhlaqnya bahkan seluruh pribadinya. J.S. Tukan (dalam Suraji, 2008) mengartikan seks sebagai suatu efek atau konsekuensi dari adanya jenis kelamin. Seks dalam pengertian ini meliputi: perbedaan tingkah laku, perbedaan atribut, perbedaan peran dan pekerjaan serta hubungan antara jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Adapun pendapat Mugi kasim (dalam Suraji, 2008) mengartikan seks sebagai sumber rangsangan baik dari dalam maupun dari luar yang mempengaruhi tingkah laku syahwat, yang bersifat kodrati.

Nilai Moral Dan Agama

Pengertian Nilai Moral Dan Agama

Kata moral berasal dari bahasa Latin *mos* (jamak: *mores*) yang berarti kebiasaan atau adat. Dalam bahasa Inggris dan banyak bahasa lain, termasuk bahasa Indonesia, kata *mores* masih dipakai dalam arti yang sama. Moral dapat dimaknai sebagai nilai-nilai dan norma-norma yang menjadi pegangan bagi seseorang atau suatu kelompok dalam mengatur tingkah lakunya. Istilah moral dalam tulisan ini diartikan sebagai peraturan, nilai-nilai dan prinsip moral kesadaran oran untuk menerima dan melakukan peraturan, nilai-nilai dan prinsip yang dianggap baku dan dianggap benar. Nilai-nilai moral ini seperti seruan untuk berbuat baik kepada orang tua, kepada orang lain, larangan mencuri, berbohong. Seseorang yang dikatakan tidak bermoral, apabila tingkah laku orang tersebut sesuai dengan nilai-nilai moral yang dijunjung tinggi kelompok sosialnya (Susanto, 2011:65).

Perkembangan Nilai-Nilai Agama dan Moral Terhadap Anak Usia Dini

Kita ketahui bersama bahwa pada saat anak usia dini di mana perkembangan dan pertumbuhannya dalam kondisi puncak keemasan (*golden age*), pada masa inilah kesempatan

paling tepat mengembangkan kepribadian/karakter anak. Mendidik anak pada masa inipun tidaklah mudah, ibarat memasuki hutan belantara, mendidik anak pada masa itu sama dengan "*babat alas*" artinya, seseorang harus mulai dari nol dan penuh perjuangan, kesabaran dan ketelatenan agar pendidikan yang ditanamkan dan dikembangkan pada diri anak dapat berhasil membentuk karakternya. (Yani, Jurnal Pendidikan Dasar, Vol.10,2009).

Hal yang bersifat substansial dengan pengembangan moralitas anak usia dini, pada dasarnya masih sangat memerlukan bantuan dalam beberapa hal, seperti pembentukan karakter (*formation of character*), pembentukan kepribadian (*shaping of personality*), dan perkembangan social (*social development*). Factor-faktor pembentuk munculnya perbedaan moral manusia diantaranya kenyataan hidup, tantangan yang dihadapi; dan harapan yang dicita-citakan komunitas manusia itu sendiri (Hidayat, 2007:2.19)

Perkembangan moral dan etika pada diri anak usia dini dapat diarahkan pada pengenalan kehidupan pribadi dalam kaitannya dengan orang lain; mengenal dan menghargai perbedaan di lingkungan tempat anak hidup; mengenalkan peran jenis (*role of gender*) dan orang lain; dan mengembangkan kesadaran hak dan tanggung jawabnya. Tujuan pendidikan dan pengembangan moral anak menurut Adler (dalam Hidayat, 2007;1.29) adalah dalam rangka pembentukan kepribadian yang harus dimiliki oleh manusia seperti: (1) dapat beradaptasi pada berbagai situasi dalam relasinya dengan orang lain dan dalam hubungannya dangan berbagai kultur, (2) selalu dapat memahami sesuatu yang berbeda dan menyadari bahwa dirinya memiliki dasar pada identitas kulturnya, (3) mampu menjaga batas yang tidak kaku pada dirinya, bertanggungjawab terhadap bentuk batasan yang dipilihnya sesaat dan terbuka pada perubahan. Berdasarkan uraian di atas sangat jelas bahwa pendidikan usia dini sangat penting karena pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mereka bisa beradaptasi dengan lingkungan sekitar secara sehat.

Pembelajaran Anak Usia Dini

Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada pada usia 0 atau sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, seorang guru anak usia dini terlebih dahulu perlu memperhatikan karakteristik anak didiknya agar program pembelajaran sesuai dengan perkembangan dimensi anak-anak. Menurut Breadecamp, Coople, Brenner dan Kellough (dalam Masitoh, 2007: 1.14-1.16). karakteristik anak usia dini antara lain: 1) anak merupakan pribadi yang unik, 2) anak mengekspresikan dirinya relatif spontan, 3) anak bersifat aktif dan energik, 4) anak menunjukkan sifat egosentris, 5) anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, 6) anak bersifat eksploratif an berjiwa peluang, 7) anak kaya akan fantasi, 8) anak mudah frustasi, 9) anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak, 10) masa paling potensial anak untuk belajar, 11) memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, dan 12) anak semakin menunjukkan minat untuk berteman.

Prinsip-Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Susanto (2012:30) ada beberapa prinsip perkembangan yang dapat dijadikan pegangan bagi para orang tua atau guru dalam memberikan pelayanan dan pengasuhan terhadap anak. Prinsip yang paling utama adalah bahwa perkembangan pada dasaranya saling terkait secara erat dan mengikuti pola atau arah tertentu. Ini berarti bahwa aspek-aspek peerkembangan anak yang satu dan lainnya saling mengisi dan saling mempengaruhi. Selain itu setiap tahap perkembangan dari tahap sebelumnya yang merupakan prasarat bagi perkembangan selanjutnya.

Strategi Pembelajaran Pada Anak Usia Dini

Sesuai dengan perkembangan dan prinsip pembelajaran anak usia dini Hayati (2010) enyatakan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan pada anak usia dini harus berlandaskan pada kebutuhan anak, disesuaikan dengan nilai-nilai yang dianut di lingkungan sekitarnya, sesuai dengan tahap perkembangan fisik psikologis anak, dilaksanakan dalam suasana bermain yang menyenangkan serta dirancang untuk mengoptimalkan potensi anak.

Mulyasa (2012:32) menuliskan bebrapa prinsip pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini antara lain:

a. Mulai dari yang konkret dan sederhana. Pembelajaran anak usia dini harus dimulai dari hal-hal yang konkret dan sederhana
b. Berangkat dari hal-hal yang dimiliki anak. Setiap pembelajaran harus memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru, tetapi tetap menghubungkan dengan hal0hal yang sudah dikenal oleh anak.
c. Pengenalan dan pengkuan. Pengenalan dan pengakuan atas peran anak sangat penting dalam memuculkan inisiatif dan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran.
d. Menantang. Aktivitas pembelajaran yang dirancang harus menantang anak untuk mengembangkan pemahaman sesuai dengan apa yang dialaminya.
e. Bermain dan permainan. Belajar melalui bermain dan permainan dapat member kesempatan pada anak untuk bereksplorasi, berimprovisasi, berkreasi, mengekspresikan perasaan, dan belajar secara menyenangkan.
f. Alam sebagai sumber belajar. Alam merupakan sumber belajar yang tak terbatas bagi anak untuk bereksplorasi dan berkreasi dalam membangun pengetahuan dan pemahaman.
g. Sensori. Anak memperoleh pengetahuan melalui sensori atau indrawinya yaitu meraba, mencium, mendengar, melihat dan merasakan segala sesuatu yang dating dari lingkungannnya.
h. Beljar membekali keterampilan hidup. Beajar harus dapat membekali anak untuk memiliki keterampilan hidup (life skill) sesuai dengan kemampuan masing-masing.
i. Fokus pada proses bukan pada produknya.

METODE PENELITIAN

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang terbaru seperti yang tertulis dalam bukunya "*Educational Research*" (2007), mengadaptasi pendekatan system yang dikembangkan oleh Dick and Carey. Penelitian ini menggunakan pengembangan Borg and Gall yang sudah mengadaptasi model Dick and Carey. Secara lengkap, pendekatan penelitian dan pengembangan Borg and Gall (2007) mencakup sepuluh langkah umum. Dari sepuluh tahap pengembangan tersebut dapat terlihat dalam gambar bagan sebagai berikut

Prosedur pengembangan media audio visual *sex early education* ini untuk menstimulasi perkembangan nilai-nilai agama dan moral pada anak umur 5-6 tahun. Dalam pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa media audio visual *sex early education* untuk menstimulasi nilai-nilai agama dan moral yaitu dengan meggunakan 10 tahapan sebagai berikut:

2. *Assessneeds to Identity Instructional Goals* (Menganalisis Kebutuhan untuk Mengidentifikasi Tujuan).
   Adalah tahap awal menganalisis kebutuhan untuk pemecahan masalah pembelajaran dengan melakukan observasi terhadap kesesuaian media yang dipakai dengan karakteristik anak serta kesesuaian dengan tahapan pencapaian perkembangan yang terdapat pada Permendiknas No. 58 tahun 2009. Melalui observasi itu, peneliti dapat gambaran tentang kebutuhan media yang akan dikembangkan.
3. *Conduct Instructional Analyze* (Melakukan Analisis Instruksional)
   Melakukan analisis intruksional adalah untuk menentukan langkah demi langkah yang dilakukan oleh anak didik serta untuk menentukan keterampilan dan pengetahuan apa yang diperlukan anak didik dalam mencapai tujuan. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis instruksional untuk mengetahui kemampuan dan ketrampilan apa yang harus dikuasai oleh anak untuk mencapai tujuan. Keterampilan yang dilakukan anak untuk mencapai tujuan pembelajaran *sex early education* dalam pengembangan ini yang disesuaikan dengan dengan TPP sesuai dengan aspek perkembangan nilai-nilai agama dan moral dalam Permendiknas No 58 tahun 2009 adalah membedakan prilaku baik dan buruk.
4. *Analyze Learners and Contexts* (Mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal anak).
   Untuk mengidentifikasi perilaku awal anak ada dua pertanyaan yaitu: (a) anak Kelompok apa, A atau B?, (b) sejauh mana pengetahuan dan ketrampilan yang telah dimiliki sehingga dapat mengikuti pelajaran tersebut? Dalam mengidentifikasi perilaku awal dan karakteristik anak dilakukan melalui data wawancara dari guru. Data diambil dari anak Kelompok B yang berada pada rentang usia 5-6 tahun. Adapun identifikasi karakteristik awal anak dengan melihat kondisi anak seperti pengamatan terhadap kemandiriannya dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari seperti makan, minum, BAB (buang air besar),

dan BAK (buang air kecil) sendiri serta status ekonomi orang tua, juga sudah atau belum memakai media pembelajaran seperti yang sedang dikembangkan.

5. *Write Performance Objectives* (Merumuskan Tujuan Instruksional Khusus)
   Jika sebelumnya peneliti telah menentukan tujuan pembelajaran umum, maka pada tahap ini peneliti akan menghasilkan tujuan pembelajaran khusus berdasarkan pada tujuan pembelajaran umum dan analisis instruksional yang telah didapatkan. Tujuan instruksional khusus adalah tujuan instruksional yang lebih spesifik yang merupakan penjabaran dari TIU (Tujuan Instruksional Umum). Dalam merumuskan TIK ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu (a) TIK hanya mengandung satu pengertian, karena itu dirumuskan dalam bentuk kata kerja dan dapat dilihat oleh mata, (b) dapat diukur dengan tes atau alat ukur yang lain, (c) mengandung 4 unsur: A = *Audience* (anak didik), B = *Behavio*r yaitu prilaku spesifik yang akan dimunculkan oleh anak setelah selesai proses belajarnya, C = *Condition*, yakni batasan yang dikenakan kepada siswa atau alat yang digunakan siswa pada saat ia dites, D = *Degree*, yaitu tingkat keberhasilan anak dalam mencapai prilaku tersebut. Tujuan instruksional khusus yang dirumuskan dalam mengembangkan media *sex early eduation* untuk aspek perkembangan nilai-nilai agama dan moral yaitu membedakan prilaku baik dan buruk adalah:
   a. Konsep tubuh yang harus dijaga dan dilindungi.
   b. Konsep baju ketika keluar dari rumah.
   c. Konsep ketika anak BAB dan BAK.
6. *Develop Assessment Instrument* (Pengembangan Tes Acuan Patokan)
   Tahap ini akan menghasilkan instrumen penilaian untuk mengukur tingkat kemampuan anak berdasarkan tujuan instruksional khusus. Instrumen ini nantinya digunakan untuk mengukur kemampuan anak dalam hal kemampuan membedakan prilaku baik dan buruk dalam bentuk tanya jawab dalam bentuk lembar wawancara. Masing-masing daftar pertanyaan berdasarkan indikator. Hasil Tanya jawab diobservasi dan diukur dengan menggunakan *Rating Scale* (Sugiono, 2008:141), yaitu anak diajak tanya-jawab, anak dinilai oleh observer dengan memilih salah satu dari 4 skala. Observer memberi Bintang 4: jika anak mampu menjawab pertanyaan melebihi kemampuan yang diharapkan. Bintang 3: jika anak mampu menjawab pertanyaan dengan benar tanpa bantuan. Bintang 2: jika anak mampu menjawab pertanyaan dengan bantuan. Bintang 1: jika anak belum mau menjawab pertanyaan meski dengan bantuan.
7. *Develop Instructional Strategy*, (Mengembangkan Strategi Instruksional Khusus)
   Pada tahap ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan khusus. Tahap ini akan menghasilkan rancangan strategi pembelajaran dengan menggunakan media audio visual *sex early education* untuk menstimulasi nilai-nilai agama dan moral anak usia dini yang akan dimasukkan dalam bentuk Rencana Kegiatan Harian (RKH) kelompok yang dibuat sebanyak 4 kali pertemuan.
8. *Develop and Select Instructional Materials* (Mengembangkan bahan instruksional)

Pada tahap ini akan menghasilkan produk media audio visual *sex early education* untuk menstimulasi nilai-nilai agama dan moral anak usia dini. Aplikasi berisi materi pembelajaran tentang konsep *sex education*, tentang konsep tubuh yang harus dijaga, konsep baju ketika keluar dari rumah, serta konsep BAK dan BAB.

9. *Design and Conduct Formative Evaluation of Instruction,* (Mendesain dan menyelenggarakan evaluasi formatif)
   Evaluasi formatif ini akan dilakukan sebanyak 3 tahap yaitu tahap uji ahli, uji perorangan dan uji kelompok kecil. Tujuan dari uji ahli adalah untuk mengevaluasi pembelajaran yang dikembangkan sehingga produk yang benar-benar tervaliditasi dan layak diuji cobakan kepada subjek penelitian. Tim ahli pada uji ahli ini terdiri dari 2 ahli yaitu ahli isi dan ahli desain. Selanjutnya, tahap uji perorangan. Pada tahap ini akan dipilih 3 anak yang dapat mewakili populasi target. Tujuan dari uji perorangan adalah untuk mengidentifikasi dan mengembangkan kesalahan yang nyata dalam RKH, materi ajar, media dan petunjuk penggunaannya dan lembar observasi. Adapun dalam tahap uji coba kelompok kecil bertujuan untuk mengetahui kelayakan atau kesesuaian media yang dikembangkan pada sasaran. Yaitu anak TK Kelompok B. Uji coba kelompok kecil ini akan dilakukan pada guru dan anak yang terdiri dari 15 anak yang dipilih secara acak namun dapat mewakili populasi target.
10. *Revise Instruction.* (Merevisi Instruksional)
    Revisi instruksional dilakukan untuk melakukan perbaikan-perbaikan terhadap hasil dari evaluasi formatif yang dianggap kurang perlu atau kurang tepat sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih optimal. Revisi tersebut juga dilakukan terhadap tahap tujuan instruksional, analisis instruksional, perilaku awal, lembar observasi, stategi instruksional, dan atau bahan instruksional.
11. *Design And Conduct Summative Evaluation.* (Mendesain dan melakukan evaluasi sumatif)
    Hal ini dilakukan untuk menentukan keefektifan pengembangan dan penelitian. Bagian terakhir dari penelitian ini adalah melakukan evaluasi. Pada tahap ini dilakukan uji coba lapangan. Adapun tujuan dari evaluasi uji coba lapangan ini adalah untuk menggunakan produk pada konteks pembelajaran yang sebenarnya dan untuk mengetahui hasil penerapan media audio visual *sex early education* untuk menstimulasi nilai-nilai agama dan moral anak usia dini.

Uji Coba Produk

Maksud dari uji coba produk adalah untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar dalam menetapkan tingkat keefektifan dan kelayakan dari produk yang dihasilkan untuk media pembelajaran yang meliputi: (1) desain uji coba, (2) subyek uji coba, (3) jenis data, (4) instrumen pengumpulan data, (5) teknik analisis data.

1. Desain Uji Coba

a. Review Ahli/Validasi Desain

Pada tahap ini dilakukan desain uji kelayakan draf 1 berupa media audio visual *sex early education*dalam bentuk VCD yang di dalamnya menjelaskan konsep *sex early education* diantaranya adalah konsep tubuh yang harus dijaga, konsep baju ketika keluar dari rumah, serta konsep BAB dan BAK.

Uji coba ini meliputi uji coba ahli media, uji coba ahli materi dan uji coba ahli pembelajaran. Dari hasil penelitian ahli akan dianalisis dan hasilnya akan menentukan revisi atau tidaknya desain produk yang dihasilkan. Bila perlu direvisi, maka hasil validasi dijadikan bahan revisi untuk menghasilkan draf II, sampai akhirnya bahwa produk tersebut layak diuji cobakan.

1) Tahap Uji Coba Perorangan
2) Uji Coba Kelompok Kecil
3) Uji coba lapangan

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini terdiri dari: Subjek coba ahli / pakar yang digunakan sebagai validator produk pengembangan media audio visual dalam bentuk VCD yang berupa video pembelajaran . 1) Uji ahli media pembelajaran untuk membedakan prilaku baik dan buruk anak usia dini, 2) Uji coba ahli materi pada anak usia dini. Subyek uji coba yang digunakan sebagai uji pengguna produk media audio visual adalah video pembelajaran *sex early education* untuk membedakan prilaku baik dan buruk anak usia dini terdiri dari: anak Kelompok B RA Muslimat Banin-Banat Manyar Gresik berjumlah 15 anak dan 1 orang guru kelas.

c. Jenis Data

Data yang akan dikumpulkan melalui pengembangan media audio visual pembelajaran untuk membedakan prilaku baik dan buruk ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari angket kepada subyek uji coba, berupa tanggapan dan saran perbaikan yang diperoleh dari wawancara, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket yang disebarkan kepada subyek ahli media dan ahli materi, dan ahli pembelajaran, data kuantitatif berupa berupa data yang diperoleh melalui evaluasi sumatif dari uji lapangan.

d. Instrumen Pengumpulan Data

Untuk memperoleh sejumlah data maka digunakan instrument pengumpulan data berupa observasi, panduan wawancara, dan angket yang akan dipaparkan sebagai berikut:

1) Lembar observasi, untuk mencari informasi dan mencari data tentang (a) media pembelajaran *sex early education* yang dipakai sekarang, (b) proses pelaksanaan pengembangan media pembelajaran *sex early education* yang dilakukan guru (c) hasil uji coba lapangan yang berupa respon siswa terhadap pemakaian media pembelajaran *sex early education* (d) hasil nilai sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan
2) Panduan wawancara,pada tahap uji coba perorangan dan kelompok kecil data dikumpulkan melalui wawancara dengan menggunakan instrument panduan wawancara. Tujuan instrument pada tahap uji coba perorangan ini adalah untuk mengetahui respon

awal anak dan guru terhadap media dan untuk perbaikan serta penyempurnaan pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan tujuan instrument pada tahap uji coba kelompok kecil adalah untuk efektivitas perubahan dan identifikasi masalah yang masih tersisa setelah melewati tahap uji perorangan, mengetahui kemenarikan dan kesesuaian perkembangan pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap uji coba lapangan instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah panduan wawancara. Panduan ini didesain untuk mengetahui hasil peningkatan kemampuan membedakan prilaku baik dan buruk melalui media audio visual.

3) Lembar angket, yaitu untuk memperoleh data tentang validasi dari dua orang pakar yaitu validator ahli media pembelajaran dan validator ahli materi yang dikumpulkan dengan menggunakan instrument dengan menggunakan skala Guttman. Instrument ini bertujuan untuk perbaikan dan penyempurnaan pembelajaran yang dikembangkan.

e. Teknik Analisis Data

Untuk mengolah data hasil dari uji coba perorangan, uji coba Kelompok kecil, uji coba lapangan dan uji ahli digunakan teknik analisis data sebagai berikut:

1) Analisis data validasi ahli

Analisis data tentang menstimulasi perkembangan nilai-nilai agama dan moral anak melalui media audio visual pembelajaran untuk membedakan prilaku baik dan buruk dilakukan dengan mempertimbangkan masukan, komentar dan saran-saran dari para ahli dengan menggunakan skala *Guttman*.

Skala ini hanya memberikan dua pilihan jawaban yakni revisi atau tidak revisi yang disertai dengan saran revisi/komentar. Sehingga jawaban yang diberikan bersifat jelas (tegas) dan konsisten (Sugiyono, 2011:96). Selanjutnya, Hasil dari skala tersebut akan peneliti jadikan sebagai pedoman untuk merivisi media yang dikembangkan.

2) Analisis data uji perorangan dan Kelompok kecil

Analisis pada kedua tahap ini, baik tahap uji perorangan maupun Kelompok kecil menggunakan deskriptif kualitatif yang dilakukan dengan beberapa tahap yaitu sebagai berikut:

a) Reduksi data, yakni proses penyederhanaan data yang dilakukan melalui proses seleksi, pengelompokkan, dan pengorganisasian data mentah menjadi informasi yang bermakna.
b) Paparan data, yakni upaya menampilkan data secara jelas dan mudah dipahami dalam bentuk tabel.
c) Penyimpulan data, yakni pengambilan intisari dari sajian data yang telah terorganisasi dalam bentuk pernyataan singkat, padat, dan bermakna (Akbar, 2009:12).

Berdasarkan tahap-tahap tersebut maka hasil wawancara yang telah didapatkan oleh peneliti selanjutnya direduksi, dipaparkan dan disimpulkan sehingga diperoleh data yang diperlukan yakni data yang terkait dengan respon awal anak dan guru terhadap

perkembangan pembelajaran yang dikembangkan. Sehingga dapat dilakukan perbaikan-perbaikan.

3) Analisis effektivitas pengembangan pembelajaran

Analisis deskriptif kuantitatif digunakan dalam mengolah data yang diperoleh dari hasil sebelum diberi perlakuan dengan media audio visual *sex early education* dan sesudah diberi perlakuan dengan media audio visual *sex early education* untuk mengetahui hasil membedakan prilaku baik dan buruk. Desain uji coba yang digunakan adalah tipe *One*

DAFTAR PUSTAKA

Aqib. 2009. *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Bandung: Yrama Widya

AH, Hujair Sanaky. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara

Arsyad Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Rajawali Pers.

Dale, E 1969. *Audiovisual Methos In Teaching. (Third Edition)*. New York: The Dryden Press, Holt, Rinehart And Winston, Inc

Daryanto. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran. Teori dan Praktek Dalam Pengembangan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Av:Publisher

Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar, Penilaian Pembuatan dan Penggunaan Sarana (Alat Peraga) di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas

Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan. (Cetakan Ke-7)*. Bandung: Penerbit PT Citra Aditya Bakti

Hayati, Nur. 2010 *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp.PPM.Salman.pdf. Diungguh 14 November 2014

Suraji, 2008. *Pengertian Pendidikan Seks*. http://www.psychologymania.com/2013/02/pengertian-pendidikan-seks.html. Diungguh 14 November 2014

Hurlock,B., Elizabeth 1978. *Pola Prilaku Dalam Situasi Sosial Masa Anak Awal*. Jakarta: Erlangga

Montessory. 2004. *Part Time Study Montessory Method Of Teching*. Indonesia Montessory

M.Turhan Yani. Vol 10.10.No 1 Maret 2009. *Pengembangan Nilai-Nilai Agama Pada Tapas Surabaya*. Jurnal Pendidikan Dasar. University Press Unesa

M.Turhan Yani.2011. Modul I . *Pengembangan Moral Agama Untuk Anak Usia Dini*. Pg Paud FIP.Unesa

Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Penedekatan baru*. Jakarta: GP Press

Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Mulyasa, E. 2012. *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya

Masitoh, Dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka

Priyanto. 2012. *Parenting di Dunia Digital*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindole

Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Alfabeta: Bandung

Sudjana, Nana., Riva'I, Ahmad. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Susanto Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana: Jakarta

Seldin, Tim 2006. *How To Raise An Amazing Child The Montessory Way*. New York: DK Publishing

Seels, Barbara B. & Richey, Rita C. 1994. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Penerjemah Dewi S. Prawiradilaga dkk. Jakarta: Kerjasama IPTPI LPTK UNJ

Suyanto,D. (2005). *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka

Sadiman, Dkk. 1986. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D.* Bandung: Alfabeta

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

PENANAMAN PENGERTIAN POLA ASUH ANAK USIA DINI KEPADA ORANG TUA MELALUI PROGRAM PARENTING

Novida Aprilina Nisa Fitri
Novidatoding@gmail.com
Pendidikan Guru Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Teriakan, cacian, pukulan, kemauan orang tua untuk menjadikan anaknya seperti mereka, melarang anak untuk melakukan hal-hal yang dapat membantu perkembangan anak dan masih banyak lagi pada waktu-waktu sekarang ini sedang banyak terjadi dikalangan masyarakat khususnya bagi mereka yang menyandang gelar sebagai orang tua. Orang tua terkadang sangat ketakutan apabila anaknya menjadi anak yang tidak baik akan tetapi banyak orang tua yang salah melangkah dalam menerapkan pendidikan untuk anak mereka. Sebagian orang tua berrfikir dengan menuruti segala permintaan anak, anak akan menjadi yang terbaik, dengan menuruti kemauan anak mereka akan menjadi kebanggaan orang tua. Akan tetapi, tidak jarang pula sebagian orang tua berfikir bahwa kekerasan kepada anak dan memaksakan kehendak kepada anak adalah solusi terbaik untuk mendidik anak. Padahal masih ada cara yang lebih baik untuk mendidik anak-anak mereka. Berdasarkan pengalaman kehidupan, biasanya anak yang terdidik dengan keras adalah anak yang terlahir dari keluarga militer yang mana orang-orang militer pendidikan yang mereka terima adalah dengan perintah dan harus dilaksanakan, walaupun sebenarnya mereka tidak mau melaksanakan karena bertentangan dengan hati nurani mereka. Dan tanpa mereka sadari atau bahkan mereka sadar mereka menerapkan pendidikan tersebut kepada anak mereka yang mana anak mereka bukanlah seorang pasukan. Tidak jarang istri-istri pasukan juga mengikuti apa yang dikehendaki oleh suami mereka karena mereka berfikir itu yang terbaik untuk anak mereka dan terkadang mereka juga ketakutan dengan suami mereka. Akan tetapi tidak hanya yang terlahir dari militer saja yang mengalami didikan dengan keras atau biasanya disebut dengan pola asuh otoriter akan tetapi banyak juga orang tua yang bukan militer mendidik anaknya juga dengan keras dengan alasan agar anaknya menjadi yang terbaik dan tidak membantah orang tua.

Kata kunci : *Pola Asuh, Parenting*

ABSTRACK

Shouting, scolding, blow, the willingness of parents to make their children like them, forbid children to do things that can help the development of children and many more at

the times today are much happening among the people, especially for those who hold the title as the old. Parents sometimes be very frightened when her children were not good but a lot of parents are one step in implementing education for their children. Most parents thinking to obey the demands of children, the child would be the best, to follow the will of their children will be pride parents. However, not infrequently, some parents think that violence to impose the will of the child and the child is the best solution to educate children. Actually, there are better ways to educate their children. Based on life experience, usually children are educated with children who are born hard of a military family where military people the education they receive is in order and should be implemented, even though they do not want to implement because it is contrary to their conscience. And without them knowing or even they realized they implement the education to their children where their child is not an army. Not infrequently wives forces also follow what is desired by their husbands because they think it's the best for their children and sometimes they are also frightened by their husbands. But not only born of the military are experiencing hard upbringing or usually called authoritarian parenting but also many non-military parents to educate their children too hard on the grounds that their children be the best and do not argue parents.

Keyword : ***Parenting***

A. PENDAHULUAN

Keluarga dimulai dengan sepasang suami isteri. Keluarga itu menjadi lengkap dengan adanya seorang anak atau lebih. Keluarga yang terdiri dari atas ayah ibu dan anak-anaknya disebut keluarga inti. Semua anggota keluarga ada ikatan satu sama lainnya karena perkawinan atau adopsi. Mereka tinggal bersama, karena berhubungan satu sama lain dan akan saling mempengaruhi di dalam pembentukan sikap dan perkembangan kepribadian setiap anggota keluarga. Tugas utama keluarga adalah memenuhi kebutuhan jasmani, rohani, dan sosial anggota keluarganya. Yang mencakup pemeliharaan dan perawatan anak-anak, membimbing perkembangan kepribadian anak-anaknya dan memenuhi emosional anggota keluarga yang telah dewasa.

Anak adalah anugerah dari Tuhan YME yang diberikan kepada semua orang tua. Mereka terlahir suci seperti selembar kertas putih yang belum terdapat coretan-coretan tinta. Wajib bagi orang tua memberikan pengasuhan yang baik kepada anak agar anak tumbuh dan berkembang dengan baik, terutama pada saat anak berusia prasekolah. Mengasuh anak-anak usia prasekolah benar-benar menjadi tanggungjawab yang besar. Usia tersebut merupakan masa kritis perkembangan kemampuan kognitif, kemampuan koordinasi motorik, kemampuan beragamanya dan barangkali yang terpenting adalah sikap positif untuk menghadapi hidup. Akan tetapi selama berabad-abad kekerasan telah menjadi ciri yang biasa dari kehidupan sekolah, dengan penyebabnya yang terkandung dalam konteks sosial, kultural, historis, dari periode itu. Namun, di pertengahan abad dua

puluh, kekerasan terhadap anak telah dianggap sebagai pelanggaran hak-hak dasar mereka terutama hak keselamatan fisik dan keamanan psikologis serta kesejahteraannya.

Dalam perilaku kekerasan, keluarga dan orang-orang dekat semenjak kecil menjadi referensi sentral pembentukan karakter pribadi seseorang. Jika orang tua atau yang bertindak sebagai orang tua cenderung otoriter, atmosfer yang terbentuk dalam keluarga tempat seorang anak pertama kali belajar hidup adalah sebuah atmosfer otoritarianisme dan ini menjadi kebiasaan sehari-hari sang anak. Keluarga otoriter dapat dikatakan merupakan agen utama yang mencipta sosok individu otoriter yang cenderung melakukan kekerasan (Kusumadewi, 2012). Berdasarkan uraian diatas penulis merasa bahwa memberikan pengertian pola asuh, baik itu pola asuh permisif, pola asuh otoriter atau pola asuh demokratis sangatlah penting agar para orang tua tidak terjerumus kedalam pola pengasuhan yang salah.

B. PEMBAHASAN

1. Pengertian Pola Asuh

a. Pengertia Pola Asuh

Pola asuh orangtua merupakan pola interaksi antara anak dengan orang tua yang meliputi bukan hanya pemenuhan kebutuhan fisik (makan, minum, pakaian, dan lain sebagainya) dan kebutuhan psikologis (afeksi atau perasaan) tetapi juga norma- norma yang berlaku di masyarakat agar anak dapat hidup selaras dengan lingkungan (Gunarsa, 2002). Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pola asuh adalah suatu proses interaksi total orangtua dan anak, yang meliputi kegiatan seperti memelihara, memberi makan, melindungi, danmengarahkan tingkah laku anak selama masa perkembangan anak serta bagaimana cara orangtua mengkomunikasikan afeksi (perasaan) dan norma-norma yang berlaku di masyarakat agar anak dapat hidup selaras dengan lingkungan.

b. Jenis-jenis Pola Asuh

Baumrind menyatakan bahwa pola asuh terbentuk dari adanya standar yang ditetapkan oleh orang tua bagi anak, berkaitan dengan kontrol perilaku dari orang tua terhadap anak. adanya respon dari orang tua terhadap anak berkaitan dengan kehangatan dan dukungan orang tua terhadap anak. Dalam hal ini terdapat 3 jenis pola asuh yaitu:

1. Otoriter

   Pola asuh otoriter adalah cara mengasuh anak yang dilakukan orang tua dengan menentukan sendiri aturan-aturan dan batasan-batasan yang mutlak harus ditaati oleh anak tanpa kompromi dan memperhitungkan keadaan anak. Serta orang tualah yang berkuasa menentukan segala sesuatu untuk anak dan anak hanyalah sebagai objek pelaksana saja. Jika anak-anaknya menentang

atau membantah, maka ia tak segan-segan memberikan hukuman. Jadi, dalam hal ini kebebasan anak sangatlah dibatasi. Apa saja yang dilakukan anak harus sesuai dengan keinginan orang tua. Pada pola asuhan ini akan terjadi komunikasi satu arah. Orang tualah yang memberikan tugas dan menentukan berbagai aturan tanpa memperhitungkan keadaan dan keinginan anak. Perintah yang diberikan berorientasi pada sikap keras orang tua. Karena menurutnya tanpa sikap keras tersebut anak tidak akan melaksanakan tugas dan kewajibannya. Jadi anak melakukan perintah orang tua karena takut, bukan karena suatu kesadaran bahwa apa yang dikerjakannya itu akan bermanfaat bagi kehidupannya kelak (Parsono, 1994: 6-8).

Adapun ciri-ciri dari pola asuh otoriter adalah sebagai berikut :

a) Anak harus mematuhi peraturan-peraturan orang tua dan tidak boleh membantah.
b) Orang tua cenderung mencari kesalahan-kesalahan anak dan kemudian menghukumnya.
c) Orang tua cenderung memberikan perintah dan larangan kepada anak.
d) Jika terdapat perbedaan pendapat antara orang tua dan anak, maka anak dianggap pembangkang.
e) Orang tua cenderung memaksakan disiplin.
f) Orang tua cenderung memaksakan segala sesuatu untuk anak dan anak hanya sebagai pelaksana.
g) Tidak ada komunikasi antara orang tua dan anak.

2. Demokratis

Menurut Utami Munandar (1982: 98) Pola asuh demokratis adalah cara mendidik anak, di mana orang tua menentukan peraturan-peraturan tetapi dengan memperhatikan keadaan dan kebutuhan anak". Pola asuh demokratis adalah suatu bentuk pola asuh yang memperhatikan dan menghargai kebebasan anak, namun kebebasan itu tidak mutlak dan dengan bimbingan yang penuh pengertian antara orang tua dan anak (Singgih D. Gunarsa, 1995: 84). Dengan kata lain, pola asuh demokratis ini memberikan kebebasan kepada anak untuk mengemukakan pendapat, melakukan apa yang diinginkannya dengan tidak melewati batas-batas atau aturan-aturan yang telah ditetapkan orang tua. Orang tua juga selalu memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh pengertian terhadap anak mana yang boleh dilakukan dan mana yang tidak. Hal tersebut dilakukan orang tua dengan lemah lembut dan penuh kasih sayang. Ciri-ciri pola asuh demokratis adalah sebagai berikut :

a) Menentukan peraturan dan disiplin dengan memperhatikan dan mempertimbangkan alasan-alasan yang dapat diterima, dipahami dan dimengerti oleh anak

b) Memberikan pengarahan tentang perbuatan baik yang perlu dipertahankan dan yang tidak baik agar di tinggalkan.
c) Memberikan bimbingan dengan penuh pengertian
d) Dapat menciptakan keharmonisan dalam keluarga
e) Dapat menciptakan suasana komunikatif antara orang tua dan anak serta sesama keluarga.

3. Permisif

Pola asuh ini memberikan kesempatan pada anaknya untuk melakukan sesuatu tanpa pengawasan yang cukup darinya. Mereka cenderung tidak menegur / memperingatkan anak apabila anak sedang dalam bahaya dan sangat sedikit bimbingan yang diberikan oleh mereka, sehingga seringkali disukai oleh anak. (Ira Petranto, 2005). Misalnya anak yang masuk kamar orang tua tanpa mengetuk pintu dibiarkan, telanjang dari kamar mandi dibiarkan begitu saja tanpa ditegur, membiarkan anak melihat gambar yang tidak layak untuk anak kecil, degan pertimbangan anak masih kecil. Sebenarnya, orang tua yang menerapka pola asuh seperti ini hanya tidak ingin konflik dengan anaknya.

Pada pola asuh ini anak dipandang sebagai makhluk hidup yang berpribadi bebas. Anak adalah subjek yang dapat bertindak dan berbuat menurut hati nuraninya. Orang tua membiarkan anaknya mencari dan menentukan sendiri apa yang diinginkannya. Kebebasan sepenuhnya diberikan kepada anak. Orang tua seperti ini cenderung kurang perhatian dan acuh tak acuh terhadap anaknya. Metode pengelolaan anak ini cenderung membuahkan anak-anak nakal yang manja, lemah, tergantung dan bersifat kekanak-kanakan secara emosional. Menurut Zahara Idris dan Lisma Jamal (1992: 89) Ciri-ciri pola asuh permisif adalah

a) Membiarkan anak bertindak sendiri tanpa memonitor dan membimbingnya.
b) Mendidik anak acuh tak acuh, bersikap pasif dan masa bodoh.
c) Mengutanakan kebutuhan material saja.
d) Membiarkan saja apa yang dilakukan anak (terlalu memberikan kebebasan untuk mengatur diri sendiri tanpa ada peraturan-peraturan dan norma-norma yang digariskan orang tua).
e) Kurang sekali keakraban dan hubungan yang hangat dalam keluarga

c. Karakteristik anak dalam kaitannya dengan pola asuh orang tua.

Karakterisik anak sesuai dengan masing-masing pola asuh orang tua menurut Baumrind (dalam Petranto, 2006) adalah sebagai berikut:

1. Pola asuh demokratis akan menghasilkan karakteristik anak-anak yang mandiri, dapat mengontrol diri, mempunyai hubungan baik dengan

teman, mampu menghadapi stres, mempunyai minat terhadap hal-hal baru dan kooperatif terhadap orang lain.

2. Pola asuh otoriter akan menghasilkan karakteristik anak penakut, pendiam, tertutup, tidak berinisiatif, gemar menentang, suka melanggar norma, berkepribadian lemah, cemas dan menarik diri.
3. Pola asuh permisif akan menghasilkan karakteristik anak-anak impulsif, agresif, tidak patuh, manja, kurang madiri, mau menang sendiri, kurang percaya diri dan kurang matang sosial.

d. Syarat Pola Asuh Efektif

Pola asuh yang efektif itu bisa dilihat dari hasilnya anak jadi mampu memahami aturan-aturan di masyarakat, syarat paling utama pola asuh yang efektif adalah landasan cinta dan kasih sayang.Berikut hal-hal yang dilakukan orang tua demi menuju pola asuh efektif :

1. Pola Asuh harus dinamis
   Pola asuh harus sejalan dengan meningkatnya pertumbuhan dan perkembangan anak. Sebagai contoh, penerapan pola asuh untuk anak balita tentu berbeda dari pola asuh untuk anak usia sekolah. Pasalnya,kemampuan berfikir balita masih sederhana. Jadi pola asuh harus disertai komunikasi yag tidak bertele-tele dan bahasa yang mudah dimengerti.
2. Pola asuh harus sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak
   Ini perlu dilakukan karena kebutuhan dan kemampuan anak yang berbeda. Shanti memperkirakan saat usia satu tahun, potensi anak sudah mulai dapat terlihat seumpama jika mendengar alunan musik, dia lebih tertarik ketimbang anak seusianya, kalau orang tua sudah memiliki gambaran potensi anak, maka ia perlu diarahkan dan difasilitasi.
3. Ayah ibu mesti kompak
   Ayah dan ibu sebaiknya menerapkan pola asuh yang sama. Dalam hal ini, kedua orang tua sebaiknya “berkompromi” dalam menetapkan nilai-nilai yang boleh dan tidak.
4. Pola asuh mesti disertai perilaku positif dari orang tua
   Penerapan pola asuh juga membutuhkan sikap-sikap positif dari orang tua sehingga bisa dijadikan contoh/panutan bagi anaknya. Tanamkan nilai-nilai kebaikan dengan disertai penjelasan yang mudah dipahami.
5. Komunikasi efektif
   Syarat untuk berkomunkasi efektif sederhana yaitu luangkan waktu untuk berbincang-bincang dengan anak. Jadilah pendengar yang baik dan jangan meremehkan pendapat anak. Dalam setiap diskusi, orang tua dapat memberikan saran, masukan atau meluruskan pendapat anak yang keliru sehingga anak lebih terarah.
6. Disiplin

Penerapan disiplin juga menjadi bagian pola asuh, mulailah dari hal-hal kecil dan sederhana. Misal, membereskan kamar sebelum berangkat sekolah anak juga perlu diajarkan membuat jadwal harian sehingga bisa lebih teratur dan efektif mengelola kegiatannya. Namun penerapan disiplin mesti fleksibel disesuaikan dengan kebutuhan / kondisi anak.

7. Orang tua konsisten

   Orang tua juga bisa menerapkan konsistensi sikap, misalnya anak tidak boleh minum air dingin kalau sedang terserang batuk, tapi kalau anak dalam keadaan sehat ya boleh-boleh saja. Dari situ ia belajar untuk konsisten terhadap sesuatu, sebaliknya orang tua juga harus konsisten, jangan sampai lain kata dengan perbuatan (Theresia S. Indira, 2008).

e. Faktor Utama yang Mempengaruhi Pola Asuh

1. Usia orang tua

   Tujuan Undang-Undang perkawinan salah satunya adalah memungkinkan pasangan untuk siap secara fisik maupun psikososial dalam membentuk rumah tangga dan menjadi orang tua. Walaupun demikian, rentang usia tertentu adalah baik untuk menjalankan peran pengasuhan. Apabila terlalu muda atau terlalu tua, maka tidak akan dapat menjalankan peran-peran tersebut secara optimal karena diperlukan kekuatan fisik dan psikososial.

2. Keterlibatan orang tua

   Pendekatan mutakhir yang digunakan dalam hubungan ayah dan bayi yang baru lahir, sama pentingnya dengan hubungan antara ibu dan bayi sehingga dalam proses persalinan, ibu dianjurkan ditemani suami dan begitu bayi lahir, suami diperbolehkan untuk menggendong langsung setelah ibunya mendekap dan menyusuinya. Dengan demikian, kedekatan hubungan antara ibu dan anaknya sama pentingnya dengan ayah dan anak walaupun secara kodrati akan ada perbedaan, tetapi tidak mengurangi makna penting hubungan tersebut. Pada beberapa ayah yang tidak dapat terlibat secara langsung pada saat bayi baru dilahirkan maka beberapa hari atau minggu kemudian dapat melibatkan dalam perawatan bayi seperti mengganti popok, bermain dan berinteraksi sebagai upaya untuk terlibat dalam perawatan anak.

3. Pendidikan orang tua

   Bagaimanapun pendidikan dan pengalaman orang tua dalam perawatan anak akan mempengaruhi kesiapan mereka menjalankan peran pengasuhan. Untuk menjadi lebih siap dalam menjalankan peran pengasuhan adalah dengan terlibat aktif dalam setiap upaya pendidikan anak, mengamati segala sesuatu dengan berorientasi pada masalah anak, menjaga kesehatan anak dengan secara regular memeriksakan dan mencari pelayanan imunisasi, memberikan nutrisi yang adekuat, memperhatikan keamanan dan melaksanakan praktek

pencegahan kecelakaan, selalu berupaya menyediakan waktu untuk anak dan menilai perkembangan fungsi keluarga dalam perawatan anak.

4. Pengalaman sebelumnya dalam mengasuh anak
   Hasil riset menunjukkan bahwa oang tua yang telah mempunyai pengalaman sebelumnya dalam merawat anak akan lebih siap menjalankan peran pengasuhan dan lebih relaks. Selain itu, mereka akan lebih mampu mengamati tanda-tanda pertumbuhan dan perkembangan anak yang normal.
5. Stres orang tua
   Stres yang dialami oleh ayah atau ibu atau keduanya akan mempengaruhi kemampuan orang tua dalam menjalankan peran pengasuhan, terutama dalam kaitannya dengan strategi koping yang dimiliki dalam menghadapi permasalahan anak. Walaupun demikian, kondisi anak juga dapat menyebabkan stres pada orang tua, misalnya anak dengan tempramen yang sulit atau anak dengan masalah keterbelakangan mental.
6. Hubungan suami istri
   Hubungan yang kurang harmonis antara suami dan istri akan berdampak pada kemampuan mereka dalam menjalankan perannya sebagai orang tua dan merawat serta mengasuh anak dengan penuh rasa bahagia karena satu sama lain dapat saling memberi dukungan dan menghadapi segala masalah dengan koping yang positif (Hurlock, 1995)

2. Pengertian Program Parenting

Parenting dapat diartikan sebagai keorangtuaan atau pengasuhan orang tua, maksudnya adalah proses interaksi antara orang tua dengan anak. Kegiatan parenting meliputi memberi makan (nourishing), memberi petunjuk (guiding), dan melindungi (protecting) anak-anak ketika mereka. Kegiatan parenting umumnya dilakukan dalam keluarga, namun sekarang parenting tidak berarti yang melahirkan anak. Parenting juga dapat dilakukan di masyarakat diantaranya melalui PAUD, pengasuhan bayi (baby daycare ataupun menggunakan jasa baby sitter) maupun melalui media massa. Parenting yang baik adalah membangun relasi (hubungan) yang hangat antara orang tua dan anak melalui penerimaan (acceptance), awarness (kepedulian) dan sikap responsif (responsiveness) terhadap kebutuhan anak serta tersedianya batasan-batasan yang diwujudkan melalui tuntutan dan kontrol. Tuntutan disini maksudnya adalah anak diberikan tugas namun harus disertai dengan tanggung jawab dan konsekuensi. Sedangkan kontrol berarti orang tua harus tetap mengawasi dan mengarahkan anak. Penerapan parenting dipengaruhi oleh pola asuh yang dianut oleh orang tua (Sulastri, 2014).

C. KESIMPULAN

Pola asuh orangtua merupakan pola interaksi antara anak dengan orang tua yang meliputi bukan hanya pemenuhan kebutuhan fisik (makan, minum, pakaian,

dan lain sebagainya) dan kebutuhan psikologis (afeksi atau perasaan) tetapi juga norma- norma yang berlaku di masyarakat agar anak dapat hidup selaras dengan lingkungan. Macam-macam pola asuh ada tiga yaitu pola asuhotoriter, pola asuh demokratis dan pola asuh permisif. Masing-masing pola asuh mempunyai ciri khas dan dampak untuk anak usia dini. Dengan adanya paparan macam-macam pola asuh diatas, akan disampaikan dalam program parenting dengan harapan banyak orang tua yang lebih memahami bagaimana menerapkan pola asuh yang baik untuk anak-anak mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Fitri Yuniartiningtyas. *Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua dan Tipe Kepribadian dengan Perilaku Bullying di Sekolah Pada Siswa SM. Universitas Negeri Malang.*

Singgih D. Gunarsa. 1995. Psikologi Keperawatan. Jakarta : PP BPK Gunung Mulia

Ira Petranto. (2005). *Pola Asuh Anak*. http://www.polaasuhanak.com. (Asscesed, 8th April, 12.15 pm)

Rina M. Taufik. (2007). Pola Asuh Orang Tua. http://www.tabloid_nakita.com. (Asscesed, 8th April, 12.15 pm)

Elizabeth B. Hurlock. (1999). *Perkembangan Anak.* Jilid 2. Jakarta : Erlangga.

Theresia S. Indira. (2008). *Pola Asuh Penuh Cinta*. http://www.polaasuhpenuhcinta.com.

Zahara Idris dan Lisma Jamal. 1992. *Pengantar Pendidikan 2*. Jakarta: PT Grasindo.

Paul Hauck. 1991. *Psikologi Populer, (Mendidik Siswa dengan Berhasil),* Jakarta: Arcan.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA DAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK MELALUI METODE BERCERITA MENGGUNAKAN MEDIA TELEVISI PUTAR PADA ANAK KELOMPOK A DI TK DHARMA WANITA PERSATUAN MUNGGUGIANTI KECAMATAN BENJENG KABUPATEN GRESIK

Novita Cristy R
novitacristyrahayu@yahoo.com
Program Pasca Sarjana
Pendidikan Dasar Konsentrasi PAUD
Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan sosial emosional anak melalui metode bercerita menggunakan media televisi putar pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Munggugianti Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik tahun pelajaran 2014-2015 semester II dengan subjek penelitian 33 anak, terdiri dari 18 perempuan dan 15 anak laki-laki.

Desain penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif, yang dilaksanakan dalam 2 siklus, dimana setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I dalam peningkatan kemampuan berbahasa menunjukkan nilai rata-rata kelas pada pertemuan I prosentase rata-rata kelas 50% dan pertemuan II prosentase rata-rata kelas meningkat menjadi 61%. Siklus II Pada pertemuan I rata-rata kelas 71% dan pada pertemuan II prosentase meningkat menjadi 87%

Data hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I dalam peningkatan kemampuan sosial emosional anak menunjukkan nilai rata-rata kelas pada pertemuan I prosentase rata-rata kelas 53% dan pertemuan II prosentase rata-rata kelas meningkat menjadi 70%. Kegiatan siklus II nilai prosentase rata-rata kelas pada pertemuan I dan pada pertemuan II juga meningkat. Pada pertemuan I rata-rata kelas 72% dan pada pertemuan II prosentase meningkat menjadi 87%

Data hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I dalam peningkatan kemampuan berbahasa dan kemampuan sosial emosional melalui metode bercerita menggunakan media televisi putar menunjukkan nilai rata-rata kelas pada pertemuan I prosentase rata-rata kelas sebesar 54% dan pada pertemuan II prosentase rata-rata kelas meningkat menjadi 70%Kegiatan siklus II pada pertemuan I prosentase rata-rata kelas sebesar 72% dan pada pertemuan II prosentase rata-rata kelas menjadi 87%

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui metode bercerita menggunakan media televisi putar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa dan sosial emosional anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Munggugianti Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik.

Kata-kata kunci : kemampuan berbahasa, kemampuan sosial emosional, metode bercerita, media televisi putar.

ABSTRACT

This study aims to improve the social and emotional language skills of children through storytelling using rotary television media in group A Dharma Wanita Munggugianti kindergarten Benjeng District of Gresik regency second semester of the academic year 2014-2015 with the subject of study 33 children, 18 women and 15 boys.

The study design used Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, with each cycle consisting of 2 meetings. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. Data were obtained on the first cycle in the improvement of language

skills shows the average value of the class on the first meeting of the average percentage of 50% and meeting class II class average percentage increased to 61%. Cycle II At the first meeting of the class average 71% and in the second meeting of the percentage increased to 87%

Data were obtained on the first cycle in the improvement of children's social skills emotional shows the average value of the class on the first meeting of the class average percentage of 53% and the second meeting of the class average percentage increased to 70%. Activities of the second cycle the average value of the percentage of the class on the first meeting and the second meeting was also increased. At the first meeting of the average grade of 72% and at the second meeting of the percentage increased to 87%

Data were obtained on the first cycle in the improvement of language skills and emotional social abilities through storytelling using rotary television media shows the average value of the class on the first meeting of the class average percentage of 54% and at the second meeting of the class average percentage increase to 70% Activity second cycle at the first meeting of the class average percentage of 72% and at the second meeting of the average percentage grade to 87%

It can be concluded that through storytelling using rotary television media can enhance social and emotional language skills of children in group A Dharma Wanita Munggugianti Kindergarten Benjeng District of Gresik.

Key words: language skills, social skills emotional, storytelling, turn the television media.

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini memberikan kontribusi besar bagi tumbuh kembang seorang manusia, dimana tidak pernah surut dengan perkembangan masalah yang dihadapi, model pemecahan serta inovasi untuk mengambil peranan dan tanggung jawab bagi masa depan manusia itu sendiri, sebab anak adalah aset berharga bagi masa depan kemanusiaan dan mereka adalah calon-calon pemimpin masa depan yang mengemban nilai-nilai kemanusiaan.

Menurut Bachri (2005:5) yang menyatakan bahwa tiap lembaga pendidikan anak usia dini mempunyai kekuatan sebagai ciri khas yang saling melengkapi dalam pendidikan anak usia dini dan memberikan pula sumbangan yang khas bagi pengembangan anak pada khususnya dan pengembangan bangsa. Pendidikan yang dilakukan pada anak usia dini pada dasarnya adalah upaya memberikan sarana atas perkembangan yang sedang terjadi pada anak. Perkembangan anak usia dini merupakan peningkatan kesadaran dan kemampuan anak untuk mengenal dirinya dan berhubungan dengan lingkungannya seiring dengan pertumbuhan yang sedang dialami.

Tumbuh kembang seorang anak menjadi tanggung jawab bagi orang yang memandang masa depan dengan penuh tantangan yang beragam. Karena anak memiliki potensi yang sangat besar untuk dapat dikembangkan. Potensi itu meliputi seluruh aspek yang terdapat pada diri anak baik, pengetahuan, moral, etika, ketrampilan, dan sikap termasuk akal pikiran yang merupakan anugerah terbesar dari Tuhan dibanding dengan makhluk Tuhan yang lain. Oleh karena itu dibutuhkan kondisi, pengajaran dan stimulasi yang sesuai dengan usia perkembangan anak.

Pendidik memiliki tugas untuk memacu kemampuan yang dimiliki oleh anak. Salah satu diantara kemampuan anak yang penting adalah kemampuan berbahasa anak. Menurut Piaget perkembangan bahasa anak usia TK masih bersifat egosentrik dan *self-exprenssive*, yaitu segala sesuatu yang masih berorientasi pada dirinya sendiri. Perkembangan bahasa dapat dipakai sebagai tolak ukur kecerdasannya dikemudian hari. Pada masa itu, anak menguasai kemampuan

berbicara, tetapi mereka harus lebih banyak belajar sebelum mereka mencapai kemampuan berbahasa orang dewasa (Hurlock, 1997:180)

Menurut Amstrong (dalam Itadz, 2008:86), di Amerika kemampuan berbahasa termasuk dalam urutan kecerdasan yang paling dihargai, sama halnya dengan pemikiran logis-matematik.

Diperkuat pada pendapat Hurlock (1997:178), anak yang pandai berbicara mampu membina hubungan dengan orang lain dan dapat memerankan kepemimpinannya dari pada anak yang tidak pandai berbicara. Ini berarti anak penting memiliki kemampuan sosial emosional.

Salah satu ketrampilan yang penting untuk dikuasai pada masa kanak-kanak awal (prasekolah) adalah ketrampilan sosial. Menurut Hurlock (2008), pada masa kanak-kanak ada dorongan yang kuat untuk bergaul dengan orang lain dan ingin diterima oleh orang lain. Interaksi dengan teman sebaya dan juga orang lain selain anggota keluarga akan mendorong individu untuk berperilaku dengan cara dapat diterima oleh orang lain

Pendapat tersebut diperkuat oleh Goleman (dalam Azzet, 2010:13), ternyata kecerdasan intelektual hanya memberikan konstribusi dua puluh persen terhadap kesuksesan hidup seseorang. Sementara yang delapan puluh persen sangat tergantung pada kecerdasan social, emosional dan spiritual.

Arthur (dalam Izzaty, 2005:72) berpendapat bahwa ada beberapa yang dapat diberikan oleh pendidikan di Taman kanak-kanak melalui program kegiatan belajar yang dapat mengembangkan perkembangan sosial dan moral. Diantaranya dengan memberikan kesempatan yang beragam tentang arti penting sosial interaksi melalui macam aktivitas seperti permainan dengan tim, bermain sosio drama, ataupun dengan mendongeng yang bermuatan dengan kisah-kisah moral dalam pergaulan social, tentunya dengan metode-metode yang ada pada pembelajaran di TK

Menurut Heri (2003:21), mengemukakan bahwa, dari berbagai metode yang ada dalam pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pengembangan anak di Taman Kanak-kanak adalah metode bercerita.

Menurut Bachri (2005:10) bahwa kegiatan bercerita memberikan sumbangan besar pada perkembangan anak secara keseluruhan sebagai implikasi dari perkembangan bahasanya sehingga anak akan memiliki kemampuan untuk mengembangkan aspek perkembangan yang lain dengan modal kemampuan berbahasa yang baik.

Jika anak mempunyai kemampuan berbahasa yang rendah, anak akan mengalami hambatan untuk bersosialisasi dengan lingkungannya. Sehingga pergaulan anak menjadi terbatas. Anak tidak bisa berkembang dengan optimal.

Menurut Musfiroh (2005:101) bahwa kemampuan verbal anak lebih terstimulasi secara efektif pada saat guru melakukan semacam tes pada anak untuk menceritakan kembali isi cerita.

Pada kegiatan bercerita, guru menyampaikan cerita dengan menggunakan media pembelajaran. Media menghidupkan suasana cerita karena media memiliki pesona di hadapan anak. Media pembelajaran yang kreatif dapat menarik perhatian anak untuk mendengarkan penjelasan dari guru. Adapun media yang dapat digunakan dalam metode bercerita antara lain boneka, buku dan boneka jari. Namun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media "Televisi Putar". Karena menonton televisi adalah salah satu kegiatan yang digemari anak sehingga peneliti merancang media untuk menarik perhatian anak yakni televisi putar.

Dimana aspek-aspek yang dapat dinilai dalam kegiatan bercerita yakni pada kemampuan berbahasa yaitu dapat mengutarakan pendapat kepada orang lain, menjawab pertanyaan

sederhana, dan menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar. Kemudian pada rasa sosial emosional anak yaitu berani tampil di depan umum, berani bertanya sederhana, menghargai pendapat teman dan mengikuti aturan permainan

Maka penulis tertarik untuk meneliti dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional dan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Metode Bercerita Menggunakan Televisi Putar Pada Anak Kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Munggugianti Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik".

B. Rumusan Masalah

1. Apakah melalui penggunaan metode bercerita menggunakan televisi putar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Munggugianti Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik ?
2. Apakah melalui penggunaan metode bercerita menggunakan televisi putar dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Munggugianti Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik?
3. Bagaimana aktivitas guru ketika pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan sosial emosional dan kemampuan berbahasa anak melalui metode bercerita menggunakan televisi putar pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Munggugianti Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik ?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan penggunaan metode bercerita menggunakan televisi putar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Munggugianti Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik
2. Mendeskripsikan penggunaan metode bercerita menggunakan televisi putar dapat meningkatkan rasa percaya diri pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Munggugianti Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik
3. Mendeskripsikan aktivitas guru ketika proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan sosial emosional dan kemampuan berbahasa anak melalui metode bercerita menggunakan televisi putar pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Munggugianti Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Berbahasa

Bahasa sangatlah penting bagi anak, sesuai dengan pendapat Dhieni (2008:111), menyatakan bahwa bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu pikiran, perasaan dan keinginannya

Pengembangan bahasa diarahkan agar anak mampu menggunakan dan mengekspresikan pemikirannya dengan menggunakan kata-kata (Depdiknas, 2007:62).

B. Kemampuan Sosial Emosional Anak

Syamsu Yusuf (2007) menyatakan bahwa kemampuan sosial emosional merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Perkembangan sosial dapat pula diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi; meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan kerja sama

C. Metode Bercerita

Metode bercerita menurut Hana (2011:15) adalah penyampaian cerita dengan cara bertutur. Metode bercerita menjadi efektif karena cerita pada umumnya lebih berkesan dari pada nasehat sehingga cerita itu terekam jauh lebih kuat di dalam memori anak Anda.

Menurut Bachri (2005:19) menyatakan bahwa, kegiatan bercerita pada hakikatnya adalah komunikasi antara guru dan murid untuk menyajikan materi pelajaran dengan maksud tertentu. Untuk dapat melakukan penceritaan dengan baik maka perlu dipahami bagaimana proses komunikasi dilakukan, karena pada hakikatnya proses pembelajaran tidak ubahnya sebuah proses komunikasi yang melibatkan teori dan aspek-aspek didalamnya.

Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional dan Bahasa Anak Melalui Metode Bercerita Menggunakan Televisi Putar. Televisi putar adalah media pembelajaran yang dapat dibuat sendiri dengan memanfaatkan barang-barang disekitar yakni dari kayu ringan yang dibentuk menjadi kotak menyerupai televisi yang di dalamnya terdapat cerita gambar berseri yang pemakaiannya yakni dengan diputar dengan menggunakan putaran di atasnya. .

Bercerita menggunakan televisi putar anak akan meningkatkan rentang perhatian sehingga konsentrasi anak dengan cerita yang disampaikan akan lebih lama. Disamping itu melalui cerita yang disampaikan, anak memperoleh kosa kata baru sehingga perolehan kosa kata bahasa anak semakin bertambah. Perolehan kosa kata tersebut dapat dimanfaatkan untuk kemampuan berbahasa anak sehingga dari cerita anak bisa melahirkan suatu karya cerita yang dialami, sehingga anak mempunyai bekal kemampuan berbahasa dan rasa ingin bersosialisasi anak akan meningkat.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam penelitian ini dilaksanakan dengan model PTK kolaboratif, yakni peneliti bekerja sama dengan guru kelas serta teman sejawat untuk melakukan penelitian. Dalam hal ini peneliti dan teman sejawat sebagai observer dan guru kelas yang memberi tindakan

Menurut Trianto (2011; 18) bahwa, penelitian tindakan mempunyai tujuan untuk memecahkan masalah, memperbaiki kondisi, mengembangkan dan meningkatkan mutu pembelajaran

B. Prosedur Penelitian

Menurut Rusijono (2009:3) penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui proses pengkajian berdaur, yang terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Secara ideal suatu penelitian tindakan hendaknya dilaksanakan minimal tiga siklus. Namun andaikan perbaikan yang diinginkan sudah tercapai maka dua siklus dapat dianggap cukup.

C. Subyek Penelitian

Pada penelitian ini peneliti mengambil seluruh anak kelas A di TK Dharma Wanita Persatuan Munggugianti yang berjumlah 33 anak, jumlah anak laki-laki 15 dan jumlah anak perempuan 18 anak.

D. Teknik Pengumpulan Data

peneliti menggunakan beberapa teknik untuk membantu dalam memperoleh data penelitian. Adapun teknik pengumpulan data tersebut antara lain, metode pengamatan (observasi), metode tes, dan metode dokumentasi.

E. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen yang dipakai pada penelitian ini adalah lembar observasi dengan menggunakan skala pengukuran *rating scale*, hal ini dimaksudkan agar pengamat (observer) lebih mudah dalam mengisi lembar observasi yang telah disediakan untuk mengumpulkan data tentang hasil tentang peningkatan kemampuan sosial eemosional dan kemampuan berbahasa anak melalui metode bercerita menggunakan televisi putar.

Berikut ini adalah indikator yang digunakan oleh TK Dharma Wanita Persatuan Munggugianti dalam proses belajar mengajar dan juga digunakan oleh peneliti dalam penelitian "Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional dan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Metode Bercerita Menggunakan Televisi Putar".

Tabel 3.1
Indikator Perkembangan Bahasa Anak di Taman Kanak Kanak

Variabel	Indikator
Kemampuan Berbahasa	Dapat bertanya sederhana
	Menjawab pertanyaan sederhana
	Memahami pesan cerita yang disampaikan
	Menceritakan kembali cerita/dongeng yang didengarkan
	Menyebutkan berbagai bunyi/suara tertentu
	Menirukan kembali 3-4 urutan kata
	Bercerita tentang gambar yang disediakan atau yang dibuatsendiri
	Bercerita tentang pengalamannya dengan bahasa sederhana

Tabel 3.2
Indikator perkembangan social emosional anak di Taman Kanak Kanak

Variabel	Indikator
Kemampuan Sosial Emosional	Berani tampil di depan umum
	Memahami peraturan dan disiplin
	Mau berbagi dengan teman
	Mau bekerja sama dengan teman dalam kelompok ketika melakukan kegiatan
	Mendengar dan berbicara dengan orang dewasa
	Mau memuji teman
	Mampu mengerjakan tugas sendiri
	Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil kerjanya

Tabel 3.3
Indikator Metode Bercerita Menggunakan Televisi Putar Anak

Variabel	Indikator
Metode Bercerita menggunakan Televisi Putar	Menceritakan isi cerita secara runtut
	Menceritakan cerita dengan bahasa sederhana
	Menceritakan karakter tokoh dalam cerita
	Menyampaikan amanat cerita dengan baik

	Menyebutkan tokoh dalam cerita
	Menyebutkan watak tokoh dalam cerita
	Menceritakan cerita dengan media yang disediakan
	Menceritakan setting waktu pada isi cerita

F. Teknik Analisis Data

Analisis data yang menggunakan teknis deskriptif kualitatif dimana menggambarkan keadaan perkembangan kemampuan berbahasa dan rasa percaya diri anak di TK Dharma Wanita Persatuan Munggugianti dari keseluruhan proses analisis.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan patokan standar keberhasilan dan dikatakan berhasil apabila telah mencapai standart persentase 75% dari anak yang hadir dan mampu menunjukkan kemampuan berbahasa dan menunjukkan sosial emosional melalui metode bercerita menggunakan televise putar. Selanjutnya data dianalisis lagi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \, x \, 100\%$$

Keterangan:

P : Angka persentase

f : Kemampuan yang dicapai

N : Jumlah kemampuan maksimal

BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian Siklus I

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan I, dapat diketahui bahwa rata-rata kelas belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Pengamatan observer terhadap penggunaan media televisi putar dalam kegiatan bercerita untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan sosial emosional anak pada siklus I pertemuan I dengan nilai 50% (indikator 1), 51% (indikator 2), 56% (indikator 3), 56% (indikator 4), 55% (indikator 5), 59% (indikator 6), 54% (indikator 7), 54% (indikator 8). Persentase nilai rata-rata kelas belum memenuhi syarat ketuntasan minimal, sehingga dilanjutkan pada pertemuan ke II, beberapa penyebabnya yaitu:

a. Anak-anak tertarik dengan media tersebut namun dalam menceritakan kembali anak kurang memahami hal ini disebabkan karena posisi duduk guru telalu jauh dengan anak, model *letter* U sudah tepat untuk bercerita namun jaraknya yang terlalu jauh dan terlalu lebar.

b. Dalam kegiatan bercerita menggunakan media televisi putar untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan sosial emosional anak pada pertemuan I dan pertemuan II pada siklus I, masih belum begitu nampak hasil yang maksimal karena bahasa yang digunakan di dalam bercerita kepada anak-anak masih kurang bisa dimengerti. Misalnya ketika guru berkata, “Auman harimau itu menakutkan”. Terlihat anak bertanya, “bu auman itu apa?”. Kemudian selain itu guru ketika bercerita juga

menggunakan kalimat, “Pan-pan bersua dengan ukuk” kata yang jarang didengar oleh anak

c. Pada kegiatan bercerita guru sudah cukup baik menyampaikannya namun sedikit terburu-buru dalam bercerita, sehingga kurangnya waktu untuk tanya jawab antara guru dan anak. Sebaiknya kegiatan tanya jawab semua anak mendapat giliran.

1. Pertemuan Kedua

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan II, dapat diketahui bahwa rata-rata kelas belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Pengamatan observer terhadap penggunaan media televisi putar dalam kegiatan bercerita untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan sosial emosional anak pada siklus I pertemuan II dengan nilai 66% (indikator 1), 62% (indikator 2), 75% (indikator 3), 67% (indikator 4), 75%(indikator 5), 73% (indikator 6), 69% (indikator 7), dan 69 % (indikator 8). Persentase nilai rata-rata kelas belum memenuhi syarat ketuntasan minimal, sehingga dilanjutkan pada siklus II, beberapa penyebabnya yaitu:

a. Posisi guru dalam bercerita sudah diubah oleh guru yakni lebih dekat dengan anak,sehingga anak mendengar dengan jelas cerita yang disampaikan oleh guru. Anak juga sudah lebih fokus untuk memperhatikan dan mendengarkan cerita yang disampaikan oleh guru meskipun ada beberapa anak yang masih sibuk dengan dirinya sendiri.

b. Saat bercerita guru sudah cukup menyampaikan cerita dengan baik, guru sudah menggunakan bahasa yang mudah dipahami anak tidak menggunakan kata-kata yang sukar seperti pada pertemuan pertama sehingga cukup banyak anak yang memberikan umpan balik misalnya bertanya tentang tokoh cerita. Namun guru terlihat agak terburu-buru lagi dalam menyampaikan ceritanya. Guru terlihat ingin cepat-cepat menyudahi kegiatan bercerita tersebut, sehingga pesan cerita belum tersampaikan dengan maksimal, sebaiknya guru meskipun sudah berada di akhir cerita tetap disampaikan dengan santai seperti pada saat awal cerita, sehingga amanat cerita bisa tersampaikan kepadaa anak dengan baik.

Berdasarkan hasil siklus I antara pertemuan I dan pertemuan II telah terdapat peningkatan hasil rata-rata kelas. Meski demikian, peningkatan rata-rata kelas belum memenuhi syarat ketentuan minimal sehingga prlu dilakukan siklus II.

B. Hasil Penelitian Siklus II

1. Pertemuan Pertama

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan I, dapat diketahui bahwa rata-rata kelas kurang memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Pengamatan observer terhadap penggunaan media televisi putar dalam kegiatan bercerita untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan sosial emosional anak pada siklus I pertemuan I dengan nilai 67% (indikator 1), 69% (indikator 2), 74% (indikator 3), 76% (indikator 4), 77%(indikator 5), 70% (indikator 6), 69% (indikator 7), 76% (indikator 8). Persentase nilai rata-rata kelas belum memenuhi syarat ketuntasan minimal, sehingga dilanjutkan pada pertemuan ke II, beberapa penyebabnya yaitu:

a. Dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan kapada anak-anak yaitu bercerita menggunakan media televisi putar guna meningkatkan kemampuan berbahasa dan sosial emosional anak sudah dilakukan dengan baik, anak-anak sudah banyak tertarik dengan media televisi anak sudah mampu mematuhi peraturan yang ada misalnya, ketika guru menyampaikan pesan,"anak-anak memperhatikan dengan baik, tidak baik jika ada guru bercerita kemudian anak-nak berlari-lari, jika tidak patuh anak-anak bukan anak jempol, bersedia?" Kemudian anak menyanggupi perintah dari guru, "siap bu". Perintah dari guru sudah mampu dipatuhi oleh anak. Kemudian anak sudah mampu bercerita menggunakan media tanpa bantuan guru, kemudian dalam menceritakan kembali anak sudah banyak yang mampu untuk melaksanakannya meski masih sedikit dibantu oleh guru misalnya masih sedikit dimotivasi untuk berani tampil di depan untuk bercerita.
b. Dalam kegiatan bercerita menggunakan media televisi putar untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan sosial emosional anak pada pertemuan I dan pertemuan II pada siklus II, sudah nampak hasil yang maksimal karena guru bercerita dengan baik dan dan cukup mampu menarik minat anak untuk fokus dalam mendengarkan cerita, dan anak-anak sudah terlibat dalam pembelajaran jadi anak dan guru sama-sama aktif misalnya dalam kegiatan tanya jawab telihat pertanyaan yang dilontarkan guru bisa dijawab oleh anak dengan baik yakni ketika guru bertanya jadi pesan cerita "Nasihat untuk Panpan apa anak-anak?", dan anak menjawab, "nurut nasihat ibu, bu guru", kemudian bahasa yang digunakan di dalam bercerita kepada anak-anak sederhana tidak menggunakan bahasa yang sukar seperti pada pertemuan pertama siklus I dan sehingga anak mudah paham.
d. Pada kegiatan bercerita guru sudah baik menyampaikannya dan ssudah tidak terburu-buru dalam bercerita, sehingga anak lebih mengerti dan paham

2. Pertemuan Kedua

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan I, dapat diketahui bahwa rata-rata kelas sudah hampir memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Namun masih dibutuhkan pengamatan observer terhadap metode bercerita menggunakan media televisi putar untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan sosial emosional anak pada siklus II pertemuan II dengan nilai 81% (indikator 1), 90% (indikator 2), 86% (indikator 3), 87% (indikator 4), 86%(indikator 5). 85% (indikator 6), 89%(indikator 7) dan 90% (indikator 8). Persentase nilai rata-rata kelas sudah memenuhi syarat ketuntasan minimal, sehingga tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil siklus II antara pertemuan I dan pertemuan II menyimpulkan bahwa kegiatan bercerita menggunakan media televisi putar untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan sosial emosional anan kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Munggugianti Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik dapat dikatakan berhasil sehingga tidak perlu dilakukan siklus selanjutnya.

BAB V
DISKUSI HASIL PENELITIAN

A. Meningkatkan kemampuan berbahasa melalui metode bercerita menggunakan media televisi putar pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Munggugianti Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik

Pada saat membacakan cerita, anak menanggapi isi cerita berupa menjawab pertanyaan kepada guru dengan kalimat sederhana, saat itu juga guru merespon pertanyaan serta jawaban yang diberikan anak, hal ini sesuai dengan pendapat dari Musfiroh (2005:101) bahwa kemampuan verbal anak lebih terstimulasi secara efektif pada saat guru melakukan semacam tes pada anak untuk menceritakan kembali isi cerita. Dari sini anak belajar berbicara, menuangkan kembali gagasan yang didengarnya dengan gayanya sendiri. Anak menyusun kata-kata menjadi kalimat dan menyampaikannya dengan segenap kemampuannya. Anak memiliki pengalaman mengucapkan kata dan menceritakan isi cerita dengan bahasanya sendiri. Anak menyadari kekuatan kata-kata berusaha memperbaiki apabila kurang tepat dan meningkatkannya apabila memperoleh penguatan.

Pendapat tersebut sesuai dengan hasil penelitian tindakan kelas bahwa metode bercerita menggunakan media pembelajaran televisi putar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Munggugianti Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik. Hasil penelitian dapat dibuktikan dengan perbedaan pengamatan observer pada lembar observasi pada kegiatan siklus I dan siklus II. Perbedaan terjadi pada nilai yang ada pada siklus II yang lebih tinggi dibandingkan siklus I

Kegiatan siklus I pengamatan observer menunjukkan nilai rata-rata kelas pada pertemuan I sebesar 2 dan pertemuan II meningkat menjadi 2,4 Secara otomatis nilai persentase rata-rata kelas pada pertemuan I dan pertemuan II juga meningkat. Pada pertemuan I prosentase rata-rata kelas 50% dan pertemuan II prosentase rata-rata kelas meningkat menjadi 61%

Kegiatan siklus II pengamatan observer menunjukkan nilai rata-rata kelas pada pertemuan I sebesar 2,7 dan pertemuan II meningkat menjadi 3,4. Secara otomatis, nilai prosentase rata-rata kelas pada pertemuan I dan pada pertemuan II juga meningkat. Pada pertemuan I rata-rata kelas 71% dan pada pertemuan II prosentase meningkat menjadi 87%

B. Meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui metode bercerita menggunakan media pembelajaran televisi putar pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Munggugianti Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik.

Menurut Moeslichatoen (2004:23) ada 4 kelompok pengembangan keterampilan sosial yang dipelajari anak di taman kanak-kanak yakni keterampilan dalam kaitan membina hubungan dengan orang dewasa, membina hubungan dengan kelompok dan membina diri sebagai individu.

Melalui metode bercerita menggunakan televisi putar anak dapat meningkatkan kemampuan sosial emosionalnya. Menurut Hurlock (1993:2) menyatakan bahwa bercerita tidak saja membantu anak melakukan penyesuaian sosial yang baik sehingga anak akan berani bertanya tentang hal-hal yang ingin diketahui, tetapi bercerita juga membantu mereka melatih pribadi yang baik, seperti mau berbagi dan mau memberi pujian kepada teman. Sejalan dengan Sholehudin (dalam Nugraha, 2008) yang menyatakan bahwa, aktivitas bercerita juga berfungsi untuk membangun hubungan yang erat dengan anak. Melalui bercerita para pendidik agar dapat berinteraksi secara hangat dan akrab

Pendapat di atas sesuai dengan hasil penelitian tindakan kelas bahwa metode bercerita menggunakan media pembelajaran televisi putar dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Munggugianti Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik. Hasil penelitian dapat dibuktikan dengan perbedaan pengamatan

observer pada lembar observasi pada kegiatan siklus I dan siklus II. Perbedaan terjadi pada nilai yang ada pada siklus II yang lebih tinggi dibandingkan siklus

Kegiatan siklus I pengamatan observer menunjukkan nilai rata-rata kelas pada pertemuan I sebesar 2,1 dan pertemuan II meningkat menjadi 2,7. Secara otomatis nilai persentase rata-rata kelas pada pertemuan I dan pertemuan II juga meningkat. Pada pertemuan I prosentase rata-rata kelas 53% dan pertemuan II prosentase rata-rata kelas meningkat menjadi 70%

Kegiatan siklus II pengamatan observer menunjukkan nilai rata-rata kelas pada pertemuan I sebesar 2,8 dan pertemuan II meningkat menjadi 3,4. Secara otomatis, nilai prosentase rata-rata kelas pada pertemuan I dan pada pertemuan II juga meningkat. Pada pertemuan I rata-rata kelas 72% dan pada pertemuan II prosentase meningkat menjadi 87%

C. Meningkatkan kemampuan berbahasa dan kemampuan sosial emosional anak melalui metode bercerita menggunakan media pembelajaran televisi putar pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Munggugianti Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik.

Bercerita merupakan salah satu ketrampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain. Bercerita dan mendongeng adaalah kegiatan yang bermanfaat bagi perkembangan otak anak, dongeng dapat mengasah daya pikir dan imjinasi anak, meningkatkan kemampuan berbahasa dan berkomunikasi. Bercerita bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran dan informasi kepada anak, karena dengan bercerita kegitan pembelajaran akan lebih berkesan daripada nasehat sehingga cerita lebih terekam kuat di dalam memori anak (Tarigan, 1981:35).

Sejalan dengan itu Munadi (2012:37) menyatakan bahwa, tujuan media untuk mengefektifkan komunikasi dalam pembelajaran sehingga tujuan yang direncanakan dapat tercapai.

Pembelajaran terjadi pada anak saat berinteraksi dengan media, sehingga media sangat diperlukan sebagai wujud dari pelaksanaan pembelajaran. Media televisi putar anak mampu untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak yakni dapat menceritakan cerita yang disampaikan oleh guru dan dapat meningkatkan kemampuan sosial emosionalnya yakni misalnya dapat tampil di depan umum.

Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian tindakan kelas bahwa metode bercerita menggunakan media televisi putar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa dan kemampuan sosial emosional pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Munggugianti Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik berhasil. Hasil penelitian dapat dibuktikan dengan perbedaan pengamatan observer pada lembar observasi pada kegiatan siklus I dan siklus II. Perbedaan terjadi pada nilai yang ada pada siklus II lebih tinggi dibandingkan siklus I.

Kegiatan siklus I pengamatan observer menunjukkan nilai rata-rata kelas pada pertemuan 1 sebesar 2,1 dan pada pertemuan II meningkat menjadi 2,7. Secara otomatis, nilai prosentase rata-rata kelas pada pertemuan I dan pertemuan II juga meningkat. Pada pertemuan I prosentase rata-rata kelas sebesar 54% dan pada pertemuan II prosentase rata-rata kelas meningkat menjadi 70%

Kegiatan siklus II pengamatan observer menunjukkan nilai rata-rata kelas pertemuan 1 sebesar 2,8 dan pada pertemuan II meningkat menjadi 3,4. Secara otomatis, nilai prosentase rata-rata kelas pada pertemuan I dan pertemuan II juga meningkat. Pada pertemuan I prosentase rata-rata kelas sebesar 72% dan pada pertemuan II prosentase rata-rata kelas menjadi 87%

D. Aktivitas guru dalam pembelajaran Meningkatkan kemampuan berbahasa dan kemampuan sosial emosional anak melalui metode bercerita menggunakan media pembelajaran televisi putar pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Munggugianti Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik.

Aktivitas guru pada saat pembelajaran dengan metode bercerita menggunakan media televisi putar, pada kegiatan awal guru guru mengajar dengan tema pekerjaan dan sub tema macam-macam pekerjaan. Demikian juga dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru yakni menggunakan media televisi putar yang merupakan pilihan yang tepat karena media televisi putar sangat berperan penting dalam meningkatkan ketertarikan belajar dan kemampuan belajar anak ketika proses pembelajaran.Penyampaian pembelajaran yang baik dari guru kepada anak akan mendukung peningkatan segala kemampuan pada anak.

Aktivitas guru yang semakin baik dibuktikan bahwa rata-rata nilai kegiatan guru selama kegiatan pembelajaran nilai persentase kegiatan guru pada siklus I pertemuan I sebesar 50% dan pertemuan II 63%. Sedangkan nilai persentase kegiatan guru pada siklus II pertemuan I sebesar 86% dan pertemuan II 94%.

BAB VI
PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan permasalahan, penelitian, temuan-temuan, dan pembahasan temuan penelitian dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan metode bercerita menggunakan media pembelajaran televisi putar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa dan sosial emosional pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Munggugianti Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik, yaitu dengan memperoleh peningkatan pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan berbahasa pada hal; a) dapat bertanya sederhana, b) menjawab pertanyaan sederhana, c) memahami pesan cerita yang disampaikan, d) menceritakan kembali cerita/dongeng yang didengarkan, e) menyebutkan berbagai bunyi/suara tertentu, f) menirukan kembali 3-4 urutan kata, g) bercerita tentang gambar yang disediakan atau yang dibuat sendiri, h) bercerita tentang pengalamannya dengan bahasa sederhana. Kemudian peningkatan pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan sosial emosional anak pada hal; a) berani tampil di depan umum, b) memahami peraturan dan disiplin, c) mau berbagi dengan teman, d) mau bekerja sama dengan teman dalam kelompok ketika melakukan kegiatan, e) mendengar dan berbicara dengan orang dewasa, f) mau memuji teman, g) mampu mengerjakan tugas sendiri, h) menunjukkan kebanggan terhadap hasil kerjanya.
2. Implementasi penggunaan metode bercerita pada waktu proses pembelajaran menggunakan media televisi putar sangat menarik dan mendukung proses pembelajaran yang sedang berlangsung hal ini dikemukanan dengan pencapaian skor yang memenuhi syarat minimal ketuntasan belajar yang berkaitan dengan hal; a) menarik minat anak, b) merangsang anak untuk mendemontrasikan media, c) membangkitkan keaktifan belajar, d) mempermudah pemahaman anak dalam menangkap pembelajaran, e) membantu anak untuk fokus dalam pembelajaran.

3. Kemampuan berbahasa anak setelah mengikuti kegiatan bercerita menggunakan media televisi putar pada siklus I dan siklus II pada pertemuan II akan diuraikan sebagai berikut:

Pada Siklus I

a) Dapat bertanya sederhana 64%
b) Menjawab pertanyaan sederhana 57%
c) Memahami pesan cerita yang disampaikan 56%
d) Menceritakan kembali cerita/dongeng yang didengarkan 56%
e) Menyebutkan berbagai bunyi atau suara tertentu 68%
f) Menirukan kembali 3-4 urutan kata 63%
g) Bercerita tentang gambar yang disediakan atau dibuat sendiri 60%
h) Bercerita tentang pengalaman dengan bahasa sederhana 60%

Pada Siklus II

a) Dapat bertanya sederhana 88%
b) Menjawab pertanyaan sederhana 88%
c) Memahami pesan cerita yang disampaikan 84%
d) Menceritakan kembali cerita/dongeng yang didengarkan 88%
e) Menyebutkan berbagai bunyi atau suara tertentu 90%
f) Menirukan kembali 3-4 urutan kata 84%
g) Bercerita tentang gambar yang disediakan atau yang dibuat sendiri 87%
h) Bercerita tentang pengalaman dengan bahasa sederhana 89%

4. Kemampuan sosial emosional anak setelah mengikuti kegiatan bercerita pada siklus 1 dan II yakni ada pertemuan 2 menggunakan media televisi putar akan diuraikan sebagai berikut:

Pada Siklus I

a) Berani tampil di depan umum 65%
b) Memahami peraturan dan disiplin 71%
c) Mau berbagi dengan teman 67%
d) Mau bekerja sama dengan teman dalam kelompok ketika melakukan kegiatan 75%
e) Mendengar dan berbicara dengan orang dewasa 69%
f) Mau memuji teman 76%
g) Mampu mengerjakan tugas sendiri 71%
h) Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil kerjanya 69%

Pada Siklus II

a) Berani tampil di depan umum 87%
b) Memahami peraturan dan disiplim 89%
c) Mau berbagi dengan teman 84%
d) Mau bekerja sama dengan teman dalam kelompok ketika melakukan kegiatan 87%
e) Mendengar dan berbicara dengan orang dewasa 85%
f) Mau memuji teman 87%
g) Mampu mengerjakan tugas sendiri 88%
h) Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil kerjanya 87%

B. Saran

Berkaitan dengan simpulan penelitian ini, ada beberapa saran yang dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Saran bagi guru

a. Sehubungan perolehan peningkatan kemampuan berbahasa dan sosial emosional pada anak kelompok A di TK dharma Wanita Persatuan Munggugianti dengan metode bercerita menggunakan media pembelajaran televisi putar sebaiknya penelitian ini dijadikan acuan oleh guru TK lainnya.
b. Untuk meningkatkan aktivitas belajar anak dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan sosial emosional anak maka disarankan kepada guru untuk menerapkan metode bercerita menggunakan media pembelajaran televisi putar.

2. Saran bagi sekolah

Untuk meningkatkan aktivitas kegiatan belajar anak dan meningkatkan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru disarankan kepada sekolah agar melengkapi alat-alat peraga dan media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif dengan menyediakan media televisi putar yang lebih menarik yang sesuai dengan standar kompetensi yang akan dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, Nugraha, dkk. 2008. *Cetakan Keenam. Kurikulum dan Bahan Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Azzet, Muhaimin Akhmad.2010. *Mengembangan Kecerdasan Sosial Bagi Anak*, Yogyakarta: Kata Hati.

Bahri, S Bachtiar.2005. *Pengembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-Kanak, Teknik dan Prosedurnya*, Jakarta:Depdiknas.

Depdiknas, 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kemampuan Berbahasa di TK*. Jakarta: Direktorat Jenderal pendidikan Dasar dan Menengah.

Dhieni. N, 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*.Jakarta:Universitas Terbuka.

Eka, Rita Izzati.2005. *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*, Jakarta: Depdiknas.

Heri, Hidayat.2003. *Aktivitas Mengajar Anak TK*, Bandung: Katarsis

Hurlock Elizabeth B, 1997. *Perkembangan Anak.* Jakarta: Erlangga

Hurlock Elizabeth B, 2008. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga

Mbak Itadz.2008.*Memilih, Menyusun, dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Tiara Wacana.

Moeslichaton. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak.* Jakarta : Rineke Cipta

Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada Press

Musfiroh, Tadkiroatun.2005.*Bercerita untuk Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas

Rusjiono, 2009. *Peneltian Tindakan Kelas*. Surabaya: Unesa

Suhardjono, 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup

Yusuf, Syamsu. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

MENINGKATKAN PERKEMBANGAN SAINS DAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI *OUTDOOR LEARNING*

Putri Ismawati

S2 Pendas Konsentrasi PAUD, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Surabaya, putriismawati32@gmail.com

ABSTRAK

Studi ini mengangkat penerapan outdoor learning untuk meningkatkan perkembangan sains dan kreativitas anak usia dini khususnya usia 4-6 tahun. Kesenjangan antara kondisi ideal yang diharapkan dengan praktek nyata di lapangan ini di mana outdoor jarang digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak menjadi latar belakang penelitian untuk menerapkan outdoor learning sebagai cara untuk mengembangkan kemampuan sains dan kreativitas anak. Hasil dan simpulan pembahasan menyebutkan Lingkungan outdoor merupakan tempat yang sangat menarik untuk anak di mana anak-anak dapat tumbuh dan berkembang. Saat bermain di lingkungan outdoor banyak kemampuan anak yang dapat dikembangkan, misalnya bereksplorasi, tantangan kemampuan motorik kasar dan halus, kemampuan sosial serta kemampuan kognitif dan pengetahuan dasar tentang lingkungan alam. Bermain di lingkungan outdoor anak akan berintreraksi langsung dengan alam dan lingkungan sehingga anak menghasilkan imajinasi-imajinasi yang pada akhirnya menimbulkan gagasan atau ide baru. Gagasan dan ide-ide baru anak bagian dari kreativitas anak dalam bermain.

Kata Kunci: Perkembangan Sains, Kreativitas, Anak Usia Dini, Outdoor Learning

ABSTRACT

This study is raised which applied outdoor learning to improve the Science and creativity development of young children aged 4-6 years in particular. The gap between the ideal conditions expected with actual practice in this field where the outdoor rarely used to develop into a child's ability to implement the research background of outdoor learning as a way to develop the ability of science and creativity of children. Results and discussion conclusions mention the outdoor environment is a very attractive place for children where children can grow and thrive. While playing in the outdoor environment many children's ability to develop, for example, explore, challenge gross and fine motor skills, social skills and cognitive abilities and basic knowledge of the natural environment. Children playing in the outdoor environment will berintreraksi directly with nature and the environment so that children produce imaginations that ultimately lead to ideas or new ideas. Ideas and new ideas children part of the creativity of children in play.

Keywords: Development of Science, Creativity, Childhood, Outdoor Learning

PENDAHULUAN

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang harus di kembangkan. Anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun. Menurut Brek (dalam Sujiono, 2013:6) pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan anak sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Maka tepatlah bila usia dini dikatakan sebagai usia emas *(golden age)*, dimana anak sangat berpotensi mempelajari banyak hal dengan cepat.

Masa ini merupakan masa untuk meletakkan pondasi dasar dalam mengembangkan kemampuan fisik dan motorik, kognitif, bahasa, sosio-emosional, moral serta nilai-nilai agama yang mana tercantum dalam Permen 58 tahun 2009 dijabarkan pada dua aspek bidang pengembangan, yaitu: 1) bidang pengembangan prilaku atau pembiasaan yang meliputi: Moral, Agama, Sosio Emosional dan Kemandirian; 2) bidang kemampuan dasar, meliputi: Bahasa, Kognitif, dan Fisik Motorik. Pengembagan diberikan untuk persiapan memasuki pendidikan dasar (Suyanto, 2005: 15).

Mengoptimalkan tercapainya tujuan pendidikan tersebut, maka proses pembelajaran harus dirancang dan disesuaikan dengan tahapan perkembangan dan kerakteristik belajar anak. Anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembagannya terutama pada usia 2-6 tahun. Perkembangan kognitif pada usia ini berkembang dengan pesat. Penelitian Keith Osbom, Burton L. White, dan Benyamin S. Bloom (Kemdiknas, 2010: 2) mengemukakan bahwa perkembangan intelektual anak terjadi sangat pesat di tahun-tahun awal kehidupan anak. Sekitar 50% variabilitas kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika anak berusia 4 tahun. Peningkatan 30% berikutnya terjadi pada usia 8 tahun, dan 20% sisanya pada pertengahan atau akhir dasawarsa kedua.

Perkembangan Sains merupakan salah satu bagian dari perkembangan kognitif anak. kemampuan sains adalah kemampuan berpikir anak yang meliputi kemampuan mengetahui, mengamati, memahami, melakukan percobaan dan memecahkan masalah yang ada di lingkungannya (Sujiono, 2005:12.2). Untuk mengembangkan perkembangan sains anak dapat berinteraksi dengan alam, mengetahui konsep-konsep pembelajaran di alam dan mengembangkan pengetahuan anak tentang makhluk hidup. Dalam pendidikan anak prasekolah pembelajaran sains sangat penting. Menurut Nugraha (2005:36) pembelajaran sains dapat menjadikan anak berada pada suatu pembentukan karakter dan sebagai individu yang harus berkembang di dunia dan lingkungannya.

Menurut Wenham (dalam jurnal Gross, 2012) menyatakan:

> *"Science is "a way of exploring and investigating the world around us… not only a way of knowing; it is… a way of doing". Science involves the discovery of factual knowledge (that something is true), causes for what is observed (why something occurs), and procedures (how something is investigated)."*

Sains merupakan sebuah cara dalam mengeksplorasi dan menyelidiki dunia di sekitar kita. Sains untuk anak dapat melibatkan kegiatan penemuan, membuktikan kebenaran, mencari tahu sebab sesuatu terjadi dan procedural (bagaimana sesuatu diselidiki).

Sains bermanfaat bagi anak karena dapat menciptakan suasana yang menyenangkan serta dapat menimbulkan imajinasi-imajinasi pada anak yang pada akhirnya dapat menambah pengetahuan anak secara alamiah. Imajinasi-imajinas yang terbentuk akan memunculkan sebuah kreativitas. Melalui pengenalan dan pengembangan aspek sains pada anak usia dini akan menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi (Nugraha, 2005:41). *Setting* dan lingkungan belajar sains yang disediakan akan merangsang anak untuk memunculkan pertanyaan-pertanyaan menakjubkan dan tak terduga. Hal ini merupakan wujud dari berpikir dan belajar kreatif yang akan memunculkan kreativitas anak dalam sains.

Kreativitas anak baik dalam sains maupun dalam bidang kemampuan lain sangat penting untuk dikembangkan karena anak usia 5-6 tahun memang sangat aktif dalam bergerak dan memerlukan berbagai stimulasi positif. Hal itu sesuai dengan teori Maria Montessori yang menekankan bahwa usia lahir sampai enam tahun merupakan masa peka, di mana dalam masa peka tersebut merupakan masa yang sangat baik dalam mengembangkan setiap potensi perkembangan yang dimiliki oleh anak, sehingga diperlukan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut.

Satu hal yang cukup menonjol pada masa ini adalah munculnya berbagai bentuk kreativitas dalam bermain, sehingga periode ini seringkali dinamakan sebagai masa kreatif. Kreativitas yang ditunjukkan anak pada masa ini merupakan bentuk kreativitas yang original dengan frekuensi kemunculannya yang seolah tanpa terkendali dibandingkan dengan masa-masa lain dalam kehidupan seorang anak setelah masa ini berlalu (Kemdiknas, 2010:5).

Kemampuan untuk memunculkan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran merupakan tantangan yang dihadapi pada zaman sekarang ini. Hal ini menjadi perlu adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran pada anak TK dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas anak dengan maksud untuk memberikan stimulus dalam perkembanganya. Pada kenyataannya, masih ada sebagian orang yang berpikir bahwa bermain hanya penting untuk mengisi waktu luang anak. Pandangan ini tentu saja tidak benar karena bagi anak, bermain merupakan pekerjaan dan alat yang digunakannya untuk bekerja adalah alat permainannya. Melalui bermain, anak belajar mengenali diri dan dunia sekitarnya melalui eksplorasi dan meneliti berbagai hal yang dilihat, didengar, dan dirasakannya. Namun pelaksanaan

pembelajaran banyak yang belum mengkaidahkan bahwa pembelajaran di TK merupakan pembelajaran yang dilakukan melalui bermain.

Pelaksanaan pembelajaran saat ini lebih cenderung berfokus pada kegiatan akademik seperti membaca, menulis, dan menghitung. Kegiatan belajar lebih menekankan pada keterampilan akademik mengabaikan kegiatan bermain sebagaimana tuntutan perkembangan anak. Sifat akademistik sangat kental dalam pembelajaran sehari-hari. Situasi bermain hampir tidak kelihatan. Sistem pembelajaran yang demikian mengakibatkan anak tertekan dan mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran.

Kegiatan bermain dalam pembelajaran anak dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran. Dengan bermain anak akan bergerak, dengan bergerak itulah kemampuan seluruh aspek kemampuan anak dapat dikembangkan. Namun dalam kenyataannya, pemahaman dalam proses pengembangan kemampuan anak masih jauh dari pemahaman optimal. Untuk mengoptimalkan tercapainya tujuan pendidikan tersebut, maka proses pembelajaran harus dirancang dan disesuaikan dengan tahapan perkembangan dan kerakteristik belajar anak.

Kegiatan di luar ruangan *(outdoor)* merupakan suatu kegiatan integral dalam pendidikan anak usia dini. Menurut Frobel (Asmawati, 2012: 4.1), "Taman Bermain" bersifat "alamiah". Anak-anak memelihara kebun, membangun bendungan aliran air, memelihara binatang dan melakukan permainan. Selain itu anak sangat menyukai udara bebas dan area yang luas untuk bermain. Kegiatan diluar ruangan juga lebih banyak menyediakan berbagai fasilitas yang dapat dimanfaatkan anak untuk membantu perkembangannya. Lingkungan belajar di luar kelas seyogianya tidak hanya berperan sebagai tempat bermain saja melainkan dapat juga sebagai tempat anak mengekspresikan dan mengeksplor lingkungan. Namun dalam praktek pembelajaran lingkungan bermain di luar kelas *(outdoor)* hanya di manfaatkan sebagai tempat bermain anak pada saat waktu istirahat. Hal ini terjadi karena banyak orang atau pendidik berpikir bahwa roses pembelajaran itu terjadi di dalam ruangan, sedangkan di luar ruangan hanya sebatas sebagai tempat bermain. Di luar merupakan tempat dinamis sehingga memberikan kesempatan anak untuk mengalami dan mengembangkan emosi serta menangani emosi. Sesuai dengan pernyataan tersebut pembelajaran di luar ruangan *(outdoor learning)* akan memberikan pengalaman konkrit bagi anak. Sehingga pemilihan lingkungan *outdoor* sebagai lingkungan bermain anak dapat membantu meningkatkan perkembangan sains dan kreativitas anak, karena dengan belajar di lingkungan *outdoor* anak akan secara langsung mengeksplor alam.

PEMBAHASAN

1. Perkembangan Sains Anak Usia 5-6 Tahun

a. Pengertian Sains

Sains sering juga disebut juga dengan ilmu pengetahuan. Sains berasal dari bahasa Inggris *"science"* yang berarti ilmu pengetahuan. *Sience* sendiri berasal dari katabahasa latin "*scientia"* yang berarti saya tahu. *Science* terdiri dari dua cabang ilmu yaitu *social science* (ilmu pengetahuan sosial) dan *natural science* (ilmu pengetahuan alam). Namun dalam perkembangannya *science* sering diterjemahkan sebagai sains yang berarti ilmu pengetahuan alam (Trianto, 2012: 136).

Menurut Quillan, dkk. (2007: 98) mendefiisikan *Science is a way of thinking and gaining knowledge that includes: becoming aware of a problem; wondering why, proposing possible ideas and explanations; finding out through experimentation and observation; and sharing results*. Sains merupakan salah satu proses berpikir untuk memperoleh pengetahuan yang meliputi memahami masalah, pengetahuan tentang sebab akibat, mengusulkan ide-ide dan penjelasannya, mencari tahu melalui eksperimen dan pengamatan, serta berbagi hasil. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sains pada anak meliputi kegiatan eksplorasi, pengamatan, eksperimen, kegiatan-kegitan tersebut bertujuan agar anak mendapatkan pengetahuan tentang proses dan pengetahuan sains.

Menurut Wenham (dalam jurnal Gross, 2012) menyatakan:

> *Science is "a way of exploring and investigating the world around us… not only a way of knowing; it is… a way of doing". Science involves the discovery of factual*

knowledge (that something is true), causes for what is observed (why something occurs), and procedures (how something is investigated).

Berdasarkan pendapat di atas menyebutkan bahwa sains merupakan sebuah cara dalam mengeksplorasi dan menyelidiki dunia di sekitar kita. Dalam sains melibatkan kegiatan penemuan, membuktikan kebenaran, mencari tahu sebab sesuatu terjadi dan procedural (bagaimana sesuatu diselidiki).

Berdasarkan pengertian sains di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan sains adalah kemampuan berpikir anak untuk mengetahui, mengamati, memahami, melakukan percobaan dan memecahkan masalah yang ada di lingkungannya. Anak dapat berinteraksi dengan alam, mengetahui konsep-konsep pembelajaran di alam, mengeksplorasi alam, mengetahui konsep-konsep sederhana tentang alam dan mengembangkan pengetahuan anak tentang makhluk hidup.

b. Ruang lingkup Pengembangan Sains

Menurut The Connecticut State Department of Education's *PreK-10 Core Science Curriculum Framework* (dalam Quillan, dkk., 2007:102) menyarankan dalam pemilihan bahan konten dalam pembelajaran sains meliputi:

1) *Context of Science* (Bidang Ilmu): sifat ilmu pengetahuan, sejarah ilmu pengetahuan, ilmu pengetahuan dan teknologi.
2) *Earth/Space Science* (Bumi dan Ruang Angkasa): astronomi, geologi dan sumber daya, oseanografi, meteorologi, sejarah bumi alam dan dinamika.
3) *Life Science* (Ilmu Kehidupan): karakteristik makhluk hidup, sel, genetika, evolusi, ekosistem, biologi manusia, isu-isu dalam bioetika.
4) *Physical Science* (Ilmu Fisik): struktur materi, reaksi dan interaksi, orce dan gerak, sumber energi dan transformasi, panas dan suhu, magnetisme dan listrik, suara dan cahaya

Menurut Nugraha (2005:125) ruang lingkup dalam pengembangan sains dapat digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 1 Ruang Lingkup Pembelajaran Sains untuk Anak Usia Dini

Dimensi Ruang Lingkup	Bidang Pengembangan	Kemampuan bagi Anak
Berdasarkan isi bahan Kajian	Bumi dan jagat raya	1. Pengetahuan tentang bintang, matahari dan planet 2. Kajian tentang tanah, batuan dan pegunungan 3. Kajian tentang cuaca dan musim
	Ilmu-ilmu hayati (Biologi)	1. Studi tentang tumbuh-tumbuhan 2. Studi tentang binatang 3. Studi tentang hubungan binatang dengan tumbuhan 4. Studi tentang hubung aspek-aspek kehidupan dengan lingkungannya
Bidang pengembangan (target Kemampuan)	Penguasaan produk Sains	1. Memahami fakta-fakta 2. Memahami konsep 3. Memahami prinsip
	Pengusaan proses sains	Menguasai/kemampuan cara (strategi pembelajaran) pengenalan dan perolehan sains, meliputi: 1. Mengamati (observasi) 2. Mengklasifikasikan (menggolongkan) 3. Meramalkan (memprediksi) 4. Menyimpulkan (inference) 5. Mengkomunikasikan 6. Pengunaan alat dan pengukuran 7. Merencanakan penelitian 8. Menerapkan
	Penguasaan Sikap sains	1. Rasa tanggung jawab 2. Rasa ingin tahu 3. Disiplin 4. Tekun 5. Jujur 6. Terbuka terhadap pendapat lain

(Sumber:

Secara lebih rinci dan jelas Nugraha (2005: 127- 130) mengelompokkan kemampuan proses menjadi beberapa sub-sub kemampuan proses. Pengelompokan proses dan sub-subnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2 Pengelompokan Kemampuan Proses

Kemampuan Proses	Sub Kemampuan Proses
Mengamati (observasi)	1.1. Mengidentifikasi cirri-ciri suatu benda 1.2. Mengidentifikasi perbedaan dan persamaan berbagai benda/peristiwa 1.3. Membaca alat-alat ukur 1.4. Mencocokkan gambar dengan uraian tulisan/benda 1.5. Mengurutkan berbagai peristiwa yang terjadi secara simultan 1.6. Memberikan uraian mengenai suatu benda/peristiwa
Mengklasifikasikan (menggolongkan)	2.1. engelompokkan benda/peristiwa (kelompok ditentukan anak) 2.2. engelompokkan benda/peristiwa (kelompok diberikan kepada siswa) 2.3. engidentifikasikan pola dari suatu seri pengamatan 2.4. engemukakan/mengetahui alasan pengelompokkan 2.5. encari dasar/kriteria pengelompokkan 2.6. emberikan nama kelompok berdasarkan cirri-ciri khususnya
Meramalkan (Memprediksikan)	3.1 embuat dugaan berdasarkan pola-pola atau hubungan informasi/ukuran/hasil observasi 3.2 engantisipasi suatu peristiwa berdasarkan pola atau kecenderungan
Mengkomunikasikan	4.1 engutarakan suatu gagasan 4.2 encatat kegiatan-kegiatan atau pengamatan yang dilakukan 4.3 enunjukkan hasil kegiatan 4.4 endiskusikan hasil kegiatan 4.5 enggunakan berbagai sumber informasi 4.6 endengarkan atau menanggapi gagasan orang lain 4.7 elaporkan suatu peristiwa atau kegiatan secara sistematis dan jelas
Menggunakan alat dan pengukuran	5.1. enentukan alat dan pengukuran yang diperlukan dalam suatu penyelidikan atau percobaan 5.2. engidentifikasikan hal-hal yang berubah atau harus diubah pada suatu pengamatan atau pengukuran 5.3. erencanakan bagaimana hasil pengukuran, perbandingan untuk memecahkan masalah 5.4. enentukan urutan langkah-langkah yang harus ditempuh dalam suatu percobaan 5.5. etelitian dalam penggunaan alat dan pengukuran dalam suatu percobaan

(Sumber: Nugraha, 2005: 127-130)

2. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Santrock dalam Sujiono (2010:6) mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Sedangkan Soslso dalam Suharnan (2011:5) mendefinisikan kreativitas sebagai suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan cara-cara baru dalam memandang suatu masalah atau situasi. Kreativitas juga tidak terbatas pada menghasilkan hal-hal baru yang bersifat praktis, tetapi boleh juga hanya berupa suatu gagasan baru. Namun tidak semua gagasan baru akan dapat memecahkan masalah. Pengertian kreativitas ini lebih menekankan pada cara

pandang yang baru terhadap suatu masalah atau situasi, dan bukan pada suatu karya baru yang memiliki nilai kegunaan praktis.

Guilford menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif. Guilford mengemukakan dua cara berpikir, yaitu cara berpikir konvergen dan divergen. Cara berpikir konvergen adalah cara-cara individu dalam memikirkan sesuatu dengan pandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar. Sedangkan cara berpikir divergen adalah kemampuan individu untuk mencari berbagai alternatif jawaban terhadap suatu persoalan (Sulistyorini, 2011:3). Berpikir konvergen menghasilkan jawaban yang benar, tetapi berpikir divergen menghasilkan ketertarikan, imajinatif, dan berpotensi kreatif mengembangkan ide-ide. disini Sehingga kreativitas disini dalam ranah kognitif termasuk kedalam berpikir divergen.

Menurut Torrence (dalam jurnal Prieto, dkk, 2006) mendefinisikan *creativity as a process of becoming sensitive to problems, deficiencies, gaps in knowledge, missing elements, disharmonies and so on.* Inti dari pernyataan tersebut menyebutkan bahwa kreativitas sebagai proses menjadi peka terhadap masalah, kekurangan, kesenjangan dalam pengetahuan, unsur-unsur yang hilang, ketidakharmonisan dan sebagainya. Sehingga kreativitas pada dasarnya adalah proses seseorang mengenali masalah dan proses penyelesaian masalah tersebut.

b. Komponen Pokok Kreativitas

Suharnan (2011:8-12) menyatakan bahwa terdapat beberapa komponen pokok dalam kreativitas, yaitu:

1) Aktifitas berpikir, yaitu proses mental yang hanya dapat dirasakan oleh individu yang bersangkutan.
2) Menemukan atau menciptakan, yaitu aktivitas yang bertujuan untuk menemukan sesuatu atau menciptakan hal-hal baru.
3) Baru atau orisinal, yaitu suatu karya yang di hasilkan dari kreativitas harus mengandung komponen yang baru dalam satu atau beberapa hal.
4) Berguna atau bernilai, yaitu karya yang dihasilkan dari kreativitas harus memiliki kegunaan atau manfaat tertentu.

c. Perilaku Kreatif

Torrence (dalam jurnal Prieto, dkk, 2006) menyebutkan bahwa:

"Define the factors or dimensions of creative thinking as follow:

1) Sensitivity to or the ability to see problems, for example, the ability to state difficulties or deficiencies in common products or in social institutions; the ability to make a judgement that desired goals in a described situation have not been achieved.
2) Fluency of thinking; the ability to think well and effortlessly. It includes: (a) word fluency; (b) associational fluency; (c) expressional fluency; (d) ideational fluency.
3) Flexibility of thinking; the capacity to abandon old ways of thinking and add new ones easily, which implies: (a) spontaneous flexibility; (b) adaptive flexibility.
4) Originality; the ability to come up with ideas that are statistically unusual; referred to: (a) remote associations; (b) responses are judged to be clever.
5) Elaboration: the ability to fill in details given a general scheme."

Hal di atas sama pengertiannya dengan macam-macam perilaku kreatif yang dikemukakan oleh Parnes (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2010:14-15) yaitu:

1) *Fluency* (kelancaran), merupakan kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
2) *Flexibility* (keluwesan), merupakan kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.
3) *Originality* (keaslian), merupakan kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa.
4) *Elaboration* (keterperincian), merupakan kemampuan menyatakan pengarahan ide secara terperinci untuk mewujudkaii ide menjadi kenyataan.
5) *Sensitivity* (kepekaan), merupakan kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

3. *Outdoor Learning*

a. Pengertian *Outdoor Learning*

Menurut Bilton (2005: 16) menyebutkan bahwa *outdoor learning is the beginning of enjoyment and appreciation of the environment and how to care for it. Outdoor gives children direct contact with bird, plant, mini beats, and other material.* Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa pembelajaran *outdoor* merupakan suatu pembelajaran yang menyenangkan dan unik serta menantang untuk dilakukan. Dengan *outdoor* anak-anak dapat berinteraksi dengan burung, tanaman, biji kecil dan beberapa bahan alam.

Outdoor learning adalah pembelajaran yang dilakukan di luar ruangan. Pembelajaran *outdoor* merupakan pembejaran yang nyata dimana dalam pembelajaran *outdoor* anak belajar secara nyata tentang lingkungannya. Hal ini sesuai dengan pengertian dari *outdoor learning* menurut Roger (2005: 5), yang menyebutkan bahwa:

> *"Outdoor learning is real learning. Not only does outdoor learning happen in the natural environments where participants can see, hear, touch, and smell the real thing, it also happens in an arena where actions have real results and consequences."*

Pengertian di atas dapat diartikan bahwa, pembelajaran *outdoor* adalah belajar secara nyata yang terjadi di lingkungan alam dimana anak dapat melihat, mendengar, menyentuh, dan mencium sesuatu yang nyata. Hal ini juga terjadi di arena di mana kegiatan yang dilakukan di *outdoor* memiliki hasil dan akibat yang nyata. Kegiatan belajar semacam itu akan mendorong anak untuk melakukan beberapa tindakan yang akan memberikan pengalaman langsung dan konkrit.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, kegiatan *outdoor* merupakan kegiatan belajar anak yang dilakukan dengan memanfaatnya lingkungan bermain di luar ruangan. Dengan bermain di luar ruangan anak akan lebiah aktif dan kreatif. Anak dapat memanfaatkan alam untuk belajar hal-hal secara konkrit.

b. Tujuan *Outdoor Learning*

Tujuan dari kegiatan *outdoor learning* tidak hanya sekedar karena bosan dengan pembelajaran *indoor*, namun kegiatan *outdoor learning* memiliki tujuan-tujuan pokok yang akan dikembangkan. Menurut Dodge dan Colker (2001: 327) menyebutkan bahwa:

> "*The outdoor environment is viewed as an extension of the indoor classroom. This means that the types of learning (socio-emotional, cognitive, and physical) that take place indoors also take place outdoors. The following objectives are intended as a starting point."*

Lingkungan bermain *outdoor* merupakan hal yang memerlukan perhatian yang sama dengan kegiatan *indoor* (di dalam kelas). Hal ini berarti berbagai pengembangan yang dimasukkan ke dalam kegiatan *indoor* juga masuk ke dalam kegiatan *outdoor*. Pengembangan sosial emosional, Kognitif dan fisik Motorik merupakan pengembangan yang dapat dimasukkan dan dikembangkan dalam kegiatan *outdoor*. Tujuan tersebut dimaksudkan sebagai titik awal dalam mengembangkan kemampuan anak usia dini.

Berdasarkan pernyataan di atas, beberapa pengembangan kemampuan anak dapat dikembangkan dengan kegiatan *outdoor*. Berikut adalah tujuan kegiatan *outdoor* berdasarkan aspek pengembangan sosial emosional, kognitif dan fisik motorik anak, yaitu sebagai berikut:

1) Tujuan Perkembangan Sosial Emosional
   a) Menunjukkan keterampilan sosial dengan membantu merawat taman dan berpartisipasi dalam permainan sosial dengan teman sebaya.
   b) Melatih untuk bernegosiasi, kompromi, dan bekerja sama serta bergiliran pada saat menggunakan peralatan bermain, berbagi bahan-bahan seni, bermain game kelompok.
   c) Mengekspresikan kreativitas dengan membuat berbagai benda seni, bermain pasir, dan mengembangkan sebuah permainan baru.
   d) Meningkatkan rasa percaya diri Meningkatkan kemandirian (mendaki tangga atau turun slide tanpa bantuan).

e) Menunjukkan kebanggaan terhadap prestasi seperti menunjukkan kekuatan fisik, membawa hewan peliharaan, membawa tanaman yang di rawatnya.
f) Menambah kemandirian seperti mendaki sendiri atau turun menggunakan tali tanpa bantun.

2) Tujuan Perkembangan Kognitif
a) Membuat keputusan (memilih kegiatan atau permainan *outdoor*).
b) Merencanakan dan melaksanakan ide-ide (bermain *games*, menyusun balok, bermain pasir, melakukan permainan pertukangan kayu, menciptakan karya seni, mencoba manaman tumbuhan).
c) Memecahkan masalah sederhana (membuat terowongan dengan pasir, bermain dari alat permainan satu kea lat permainan yang lain, memasangkan dan mengelompokkan benda).
d) Menggali pengalaman melalui bermain peran menjadi sopir ambulans, melukis atau mengecat pagar, bermain boneka, bermain peran mencuci baju atau piring.
e) Belajar sains dengan berjalan di alam terbuka, mengamati pertumbuhan tanaman, dan memperhatihkan hewan-hewan yang ada di sekitarnya.
f) Mengembangkan pemahaman konsep awal matematika (menghitung lompatn atau loncatan, menghitung jarak, mengukur pohon)
g) Memperkaya kosa kata (bercakap-cakap di bak pasir, mengetahui nama-nama benda disekitarnya. Memberikan nama pada tanaman, binatang dan benda-benda yang ditemukannya).

3) Tujuan Perkembangan Fisik Motorik
a) Mengembangkan keterampilan otot besar (motorik kasar) dengan memanjat, berayun, melompat, melompat-lompat, berjalan.
b) Mengembangkan keterampilan otot kecil atau motorik halus (bermain pasir dan air, menggambar, melukis, memilih benda kecil).
c) Mengkoordinasikan gerakan mata-tangan (menangkap, melempar) pertukangan kayu, dekorasi trotoar dengan kapur).
d) Meningkatkan keseimbangan (memanjat, berayun, geser, dengan menggunakan balok keseimbangan, menggunakan peralatan semi goyang, hopping1 berjalan di permukaan yang berbeda).
e) Menngembangkan kecerdasan spasial (berayun, memanjat, turun, di, luar, atas, dan bawah).
f) Menunjukkan ketekunan dan daya tahan (bermain perlombaan kelompok, memanjat peralatan bermain atau mendorong ayunan yang cukup lama, memukul-mukul paku ke tunggul pohon). (Asmawati, 2008: 4.6-4,8)

Tujuan tersebut menggambarkan berbagai kegiatan yang dapat dilakukan dalam kegiatan *outdoor* sebagai alat pembelajaran dan perkembangan anak. Pembelajaran *outdoor* dapat embantu mengembangkan segala potensi setiap anak agar menjadi manusia yang sempurna, yakni memiliki perkembangan jiwa, raga dan spirit yang sempurna. Melalui kegiatan *outdoor* akan memberikan kesempatan anak untuk bermain dan mengembangkan kemampuannya sehingga dapat memberikan perubahan perilaku. Pembelajaran *outdoor* juga bertujuan menciptakan kesadaran dan pemahaman anak tentang alam sekitar, sehingga akan menumbuhkan rasa cinta alam dan lingkungan. Dengan kegiatan *outdoor* akan memberikan banyak waktu kepada anak untuk mengeksplorasi alan sekitarnya, mengamati dan menambah wawasan anak mengenai alam. Dalam kegiatan *outdoor* berusaha melibatkan anak untuk aktif dalam kegiatan serta menyajikan hal yang konkrit bagi anak sehingga menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi menarik.

c. Perencanaan *Outdoor Learning*

Pelaksanaan sebuah pembelajaran harus direncakan dengan tepat. Perencanaan dalam pembelajaran dimaksudkan agar kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Bliton (2010: 13) menyebutkan bahwa perencanaan kegiatan dapat dikembang dengan menyusun beberapa pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan yang dapat dijadikan acuan dalam perencanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3 ***Action Plan to Develop Storage and Resources***

What do you to Development	Apa yang dikembangkan?
Why?	Mengapa dilakukan?
How?	Bagaimana melakukannya?
Resources and cost	Apa yang dperlukan dan membutuhkan berapa dana?
Who does what?	Apa yang harus dilakukan?
How Long?	Berapa lama kegiatan tersebut dilakukan?
Evaluation and evidence	Mengevaluasi dan menunjukkan bukti kegiatan.

Sumber: Bilton (2010: 13)

Sedangkan menurut Brown (2010: 7) dalam prinsip *Curriculum for Excellence* pelaksanaan pembelajaran *outdoor* membutuhkan perencanaan dan pengetahuan yang seimbang dari pengalaman dan hasil. Perencanaan pembelajaran *outdoor* menurut Brown dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.4 ***Action Plan for Nursery Outdoor Learning***

Target	*What do we want to improve?*
Action	*What are we going to do?*
Person responsible	*Who is going to do it?*
Monitoring	*Who is going chek it is done?*
Success criteria	*How will we know if we have made a difference?*
Targets	*When are we going to do it by (include review data)?*

Sumber: Brown (2010: 7)

Hal penting yang perlu diperhatihkan dalam perencanaan pembelajaran *outdoor* yakni harus perencanaan tujuan pembelajaran dan *setting* tempat. Tujuan dala pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan anak. pembelajaran harus dilakukan sesuai dengan karakteristika anak. *Setting* tempat pembelajaran harus dalam kondisi yang aman dan nyaman. Semua aspek pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini

d. Prinsip-prinsip Penataan Area Bermain *Oudoor* pada Anak Usia Dini

Salah satu hal terpenting dalam pelaksanaan pembelajaran *outdoor* adalah *setting* tempat pembelajaran. Menurut Asmawati (2008: 4.8-4.11) dalam penataan area bermain *outdoot* ada beberapa prinsip-prinsip yang perlu diperhatihakan yaitu:

1) Memenehui Aturan Keamanan

Keamanan merupakan hal utama yang harus diperhatihakan dalam penataan area bermain. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi kecelakaan yang dapat terjadi mengingat usia anak yang masih belum matang dalam menggunakan kemampuan fisik dan tubuhnya. Berikut beberapa pertimbangan dalam menganalisis tempat bermain untuk keamanan.

a) Tidak ada penghalang di area bermain agar guru dapat dengan leluasa mengamati anak setiap saat.
b) Harus terdapat permukaan yang lembut di bawah ayunan, tempat memanjat dan prosoton untuk menahan anak ketika jatuh.
c) Tersedianya pancuran air atau kamar mandi, agar anak dapat segera membersihkan diri ketika permainan selesai.
d) Tersedia peralatan P3K.
e) Area bermain harus jauh dari peralatan berbahaya seperti listrik, lubang air, benda-benda tajam.

2) Melindungi dan Meningkatakan Karakteristik Alamiah Anak

Pada umumnya anak-anak secara alamiah menyukai aktivitas di luar ruangan. Bagi anak situasi dan kondisi apapun dapat menjadikan kegiatan yang menarik. Guru harus memahami bahwa kebutuhan anak ialah aktif, bebas bergerak, mandiri dan mengatur diriya sendiri untuk mengembangkan potensinya di area bermain *outdoor*. Melalui aktivitas *outdoor* diharap guru memahami kebutuhan anak dan menfasilasinya tanpa harus melakukan intervestasi.

3) Desain Lingkuan Main *Outdoor* Disesuaikan dengan Kebutuhan Anak

Penataan tempat main anak harus disesuaikan dengan kebutuhan anak. Penataan tempat main harus juga disesuaikan dengan kemampuan atau perkembangan yang akan dikembangkan. Pernyatan ini sesuai dengan hasil penelitian Forst dan Worthman (1996) merangkum bagaimana masing-masing aspek perkembangan dapat

ditingkatkan melalui kegiatan bermain dan mengklasifikasikan tipe-tipe materi yang cocok untuk masing-masing perkembangan (Asmawati, 2008: 4.9). Desain area bermain harus disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak.

4) Secara Estetis Harus Menyenangkan

Penataan area bermain *outdoor* harus menarik bagi anak dan bagi semua indera anak. desain area bermain harus dipertimbangkan agar dapat menstimulus anak dan menjadikan anak takjub sehingga anak tertarik untuk bermain. hal seperti ini akan menambah motivasi anak dalam bermain sehingga pada akhirnya anak akan merasa senang.

4. Meningkatkan Perkembangan Sains dan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkungan *outdoor* merupakan tempat yang sangat menarik untuk anak di mana anak-anak dapat tumbuh dan berkembang. Saat bermain di lingkungan *outdoor* banyak kemampuan anak yang dapat dikembangkan, misalnya bereksplorasi, tantangan kemampuan motorik kasar dan halus, kemampuan sosial serta kemampuan kognitif dan pengetahuan dasar tentang lingkungan alam. Kegiatan di luar ruangan *(outdoor)* merupakan suatu kegiatan integral dalam pendidikan anak usia dini. Menurut Frobel (Asmawati, 2012: 4.1), "Taman Bermain" bersifat "alamiah". Anak-anak memelihara kebun, membangun bendungan aliran air, memelihara binatang dan melakukan permainan. Selain itu anak sangat menyukai udara bebas dan area yang luas untuk bermain. Kegiatan diluar ruangan juga lebih banyak menyediakan berbagai fasilitas yang dapat dimanfaatkan anak untuk membantu perkembangannya.

Hasil penelitian dari *The Smithsonian Institute* menunjukkan bahwa dalam PAUD pembelajaran paling efektif bila melalui pendekatan konkret dan berorientasi pada bermain (Yus, 2014: 46). Dalam konsep *Developmentally Appropriate Practice* (DAP), anak membentuk pemahaman mereka sendiri terhadap pengalaman melalui pendekatan konkret atau pengalaman fisik dan bermain akan memberikan kesempatan bagi anak untuk memahami dunia, berhubungan dengan orang lain dalam cara-cara sosial, mengekspresikan, dan mengontrol emosi, serta membangun kemampuan simboliknya.

Dockett dan Fleer (dalam Sujiono, 2013: 144) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Melalui bermain, anak dapat terlibat secara aktif dengan lingkungan. Selama bermain, anak menerima pengalaman baru dan berinteraksi dengan orang lain. Di dalam konsep pembelajaran pada anak usia dini, anak belajar melalui penglaman yang didapat anak setelah berinteraksi dengan lingkungan. Interaksi anak dengan lingkungan akan memunculkan anak untuk mengeksplorasi lingkungan mengeksplorasi pengalaman dan memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui kegiatan mengamati, meniru, dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Lingkungan *outdoor* merupakan tempat yang sangat menarik untuk anak di mana anak-anak dapat tumbuh dan berkembang. Saat bermain di lingkungan *outdoor* banyak kemampuan anak yang dapat dikembangkan, misalnya bereksplorasi, tantangan kemampuan motorik kasar dan halus, kemampuan sosial serta kemampuan kognitif dan pengetahuan dasar tentang lingkungan alam (Asmawati, 2012:4.3). Hal ini terbukti dengan banyaknya penelitian yang menunjukkan bahwa bermain di luar sangat penting untuk kesehatan anak-anak, perkembangan fisik, kemampuan emosional dan perkembangan kognitif serta prestasi anak. Salah satunya adalah penelitian dari Norfolk County Council (NCC) 2009 menyebutkan bahwa

> *"When outdoors, children have the freedom to explore and develop their physical boundaries, to take risks and to discover the real world with all their senses. This can have huge positive effects on a child's self esteem and confidence. Outside can be liberating; children have room to be active, noisy, messy and work on a large scale. Outside is dynamic; you cannot predict what might happen, and as such it provides opportunities to experience and develop emotions, what they feel like and how to deal with them."*

Pernyataan tersebut dapat diartikan ketika bermain di luar, anak-anak akan mengeksplorasi, mengembangkan kemampuan fisik, mengambil resiko untuk menjelajah dunia nyata, menjadikan anak aktif, kreatif, bekerja. Di luar merupakan tempat dinamis sehingga memberikan kesempatan anak untuk mengalami dan mengembangkan emosi serta menangani emosi. Sesuai dengan pernyataan tersebut pembelajaran di luar ruangan *(outdoor learning)* akan memberikan pengalaman konkrit bagi anak.

PENUTUP

Simpulan

Lingkungan *outdoor* merupakan tempat yang sangat menarik untuk anak di mana anak-anak dapat tumbuh dan berkembang. Saat bermain di lingkungan *outdoor* banyak kemampuan anak yang dapat dikembangkan, misalnya bereksplorasi, tantangan kemampuan motorik kasar dan halus, kemampuan sosial serta kemampuan kognitif dan pengetahuan dasar tentang lingkungan alam. Kegiatan diluar ruangan juga lebih banyak menyediakan berbagai fasilitas yang dapat dimanfaatkan anak untuk membantu perkembangannya Sains dan kreativitas. Dengan *outdoor learning* anak akan berinteraksi langsung dengan alam sehingga anak akan dapat melakukan kegiatan sains sepeti mengamati, mengeksplorasi, melakukan percobaan secara langsung. Selain itu, anak akan dapat berintreraksi langsung dengan alam dan lingkungan sehingga anak menghasilkan imajinasi-imajinasi yang pada akhirnya menimbulkan gagasan atau ide baru. Hal ini merupakan bagian kreativitas anak.

Saran

Berdasarkan pemaparan kesimpulan sebelumnya, maka dapat disarankan agar para pendidik PAUD dapat harus terus melakukan pengkajian keilmuan PAUD dan melakukan inovasi pembelajaran untuk lebih dapat mengoptimalkan perkembangan anak-anak. proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan prinsip pembelajaran PAUD yaitu elajar dengan bermain".

DAFTAR PUSTAKA

Ambrose, Louise and Jen Armstrong. 2009. *Early Years Outdoor Learning-"A Toolkit for Developing Early Years Outdoor Provision"*. Norfolk County Council.

Bilton, Hellen. 2005. *Learning Outdoor "Improving the Quality of Young Children Play Outdoor".* London: David Fulton Publisher.

Colker, Laura J. 2001. *The creative Curriculum For Early Childhood.* Washington, DC: Teaching Strategies, Inc.

Darmawan, Deni. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Feez, Susan. 2010. *Montessori and Early Childhood*. London: Sage Publications.

Hurlock, Elizabeth. 2010. *Perkembangan Anak Jilid I Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga

Kemdiknas. (2010). *Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak TK.* Jakarta : Kemdiknas RI.

Kemdiknas. 2010. *Kumpulan Pedoman Pembelajaran Taman Kanak-kanak.* Jakarta: Kemdiknas.

Quillan, Mark Mc, dkk. 2007. *A Guide to Early Childhood Program Development.* England: Connecticut State Departerment of Education.

Mulyani, Yuni & Juliska Gracinia. 2007. *Mengembangkan Kemapuan Dasar Berbahasa, SAINS dan Matematika.* Jakarta: Elex Media Komputindo.

Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Nugraha, Ali. 2005. *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas

Prieto, Maria Dolores, dkk. 2006. *Creatve Abilities in Early Childhood.* Span: Sage Publications Journal.

Rachmawati, Yeni dan Kurniati, Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Suharnan. 2011. *Kreativitas (Teori dan Pengembangan)*. Surabaya: Laros.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta:Univerasitas Terbuka

Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.

Sulistyorini, Binti. 2011. Perkembangan Kognitif dan Kreativitas Anak Usia 0-2 Tahun. *Makalah Disajikan dalam Perkuliahan Prodi PG PAUD UNM*. Malang September 2011.

Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup

Suyanto, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

The Natinal Association for the Education of Young Children (NAEYC). 2012. *Preschool Program Guide.* Houston: University of Houston.

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivist*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Yudhistira, Siska Y. M. 2012. *Pendidikan Karakter dengan Metode Sentral*. Jakarta: Media Pustaka Sentra.

Yulianti, Dwi. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Indeks

Yus, Anita. 2014. Model *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup

_____. 2003. *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Tahun 2003) dan Peraturan Pelaksanaannya*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

_____. 2013. *Virginia's Foundation Blocks for Early Learning: Comprehensive Standards for Four-Year-Olds.* Richmond, Virginia: the Virginia Department of Education

PENGARUH PENDAPATAN KELUARGA DAN TINGKAT PENDIDIKAN FORMAL IBU TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA 24-36 BULAN

Rukmini
Prodi D-III Keperawatan, Akademi Keperawatan Adi Husada Surabaya
ifaariqnaura@gmail.com

Abstrak

Latar Belakang: Perkembangan anak merupakan salah satu parameter dari derajad kesehatan anak. Perkembangan anak dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain kondisi pranatal, pengaruh budaya lingkungan, status sosial ekonomi keluarga, nutrisi, iklim atau cuaca, olah raga,/latihan fisik, posisi anak dalam keluarga, kecerdasan, pengaruh hormonal, serta pengaruh orang tua terutama ibu, emosi, pendidikan dan pengalaman orang tua dalam perawatan anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pendapatan keluarga dan tingkat pendidikan formal ibu terhadap perkembangan anak usia 24 -36 bulan.

Metode : penelitian kuantitatif-analitik-observasional, dengan pendekatan *cross-sectional*. Populasi sasaran adalah semua anak usia 24-36 bulan siswa PAUD dikelurahan Dukuh Setro Kecamatan Tambaksari Surabaya, besar populasi adalah 215 anak, tehnik *simple random sampling*, analisis *regresi linier ganda*. Variabel independen : pendapatan keluarga dan tingkat pendidikan formal ibu, variabel dependen : perkembangan anak.

Hasil: Ada hubungan antara pendapatan keluarga dengan perkembangan anak(b-1,14; CI= 95% 0,37 hingga 1,92; p= 0,005), pendidikan formal ibu(b-1,58; CI= 95%; 0,58 hingga 2,58; p= 0,002) dengan perkembangan anak.

Simpulan: Ada hubungan dan secara statistik signifikan antara pendapatan keluarga dan tingkat pendidikan formal ibu terhadap perkembangan anak.

Kata Kunci: Pendapatan Keluarga, Pendidikan formal ibu, perkembangan anak

Abstract

Background: The development of child is the parameters of the degree of the child's health. Child development is influenced by several factors including prenatal conditions, the influence of environmental culture, family socioeconomic status, nutrition, climate or weather, sports/exercise, the child's position in the family, intelligence, hormonal influences, as well as the influence of parents, especially mothers, emotional, parental education and experience in child care. This study aims to analyze the influence of family income and mother's level of formal education on the development of children aged 24 -36 months.

Methods : The recearch desain is quantitative research-analytic-observational, cross-sectional approach. Target population is all children aged 24-36 months early childhood students in Dukuh Setro Tambaksari District of Surabaya. The large population is 215 children, simple random sampling technique, multiple linear regression analysis. Independent variables: family income and mother's level of formal education, the dependent variables: the child's development.

Results: There is a relationship between income families with child development (b-1, 14; 95 % CI = 0.37 to 1.92, p = 0.005) , mother's formal education (b-1, 58; CI = 95 %; 0,58 to 2.58, p=0.002) with the development of the child.

Conclusion: There is a statistically significant relationship and between family income and mother's level of formal education on child development.

Keywords: Family income, mother's formal education , child development

PENDAHULUAN

Anak merupakan generasi penerus bangsa yang menjadi tumpuan serta harapan orang

tua. Kualitas anak masa kini merupakan penentu kualitas sumber daya manusia dimasa yang akan datang. Oleh karena itu anak harus dipersiapkan agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. (Utami, 2008). Periode penting dalam tumbuh kembang anak adalah masa balita. Masa ini merupakan periode awal paling penting dan mendasar disepanjang rentang kehidupan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode ini dicirikan "*The Golden Age Periode*" atau periode keemasan, yaitu masa keemasan dari pertumbuhan dan perkembangan anak (Trianto, 2011).

Masa balita merupakan saat yang tepat untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui stimulasi pendidikan, pola pengasuhan yang baik, pemberian asupan gizi yang cukup serta pemantauan dan perawatan kesehatan anak secara kontinyu. Para ahli pendidikan sepakat bahwa periode keemasan hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Masa inilah yang menentukan kualitas hidup anak selanjutnya dan merupakan suatu peluang emas bagi keluarga serta berbagai pihak untuk memberikan intervensi sebanyak dan sebaik mungkin(Soetjiningsih, 1998).

Perkembangan anak merupakan salah satu parameter dari derajad kesehatan anak. Perkembangan dipengaruhi oleh beberapa faktor beberapa faktor antara lain faktor herediter lingkungan dan internal(Wong, 2000). Seorang anak tidak mampu berkembang secara optimal tanpa dukungan dari lingkungan. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan bio-fisiko-psiko-sosial yang mempengaruhi individu mulai dari konsepsi sampai akhir hayatnya (Soetjiningsih, 1998).

Faktor yang mempengaruhi perkembangan anak bisa ditinjau baik dari dalam diri anak maupun faktor dari luar anak. Pengaruh tersebut termasuk faktor lingkungan seperti kondisi pranatal, pengaruh budaya lingkungan, status sosial dan ekonomi keluarga, nutrisi, iklim atau cuaca, olah raga/latihan fisik, posisi anak dalam keluarga dan faktor internal seperti kecerdasan, pengaruh hormonal, terutama hormon somatotropik dan hormon tiroid yang menstimulasi metabolisme tubuh, serta pengaruh emosi orang tua terutama ibu (Supartini, 2004). Disamping itu pendidikan dan pengalaman orang tua dalam perawatan anak akan mempengaruhi kesiapan mereka dalam menjalankan peran pengasuhan (Wong, 2001). Peran pengasuhan disini termasuk mengamati tanda-tanda pertumbuhan dan perkembangan anak yang normal.

Kasus gangguan tumbuh kembang anak di Surabaya cukup tinggi. Pemicunya lebih banyak faktor miskin stimulus yang ada di lingkungan, bukan kelainan otak maupun genetic (Kurniawan, 2013). Penelitian Setyowati Endang Budi, 2010, dikelurahan krembangan Surabaya menemukan sebagaian anak (32,91 %) menunjukan keterlambatan dalam bahasa.

Pendidikan ibu merupakan unsur penting yang mempengaruhi perkembangan anak. Semakin tinggi pendidikan ibu semakin menunjukan kemampuan dalam mengikuti perkembangan anak serta kemampuan memberikan stimulus pada anaknya. Berdasarkan data pengamatan di wilayah kerja Puskesmas Klojen Malang masih didapatkan data 2,1 % angka kejadian suspek keterlambatan perkembangan pada balita. Dan faktor yang berperan dalam tumbuh kembang anak adalah umur anak dan pendidikan ibu(Yosopratowo, 2012).

Deteksi dini dan intervensi yang tepat adalah penting dalam upaya penanggulangan masalah keterlambatan tumbuh kembang anak. Deteksi dini dan intervensi sangat membantu agar tumbuh kembang anak dapat berlangsung seoptimal mungkin, oleh karena itu peran orang tua dalam tumbuh kembang anak sangat besar artinya (Soetjiningsih, 1998). Dalam hal ini deteksi dini atau skrining bukan berarti diagnosis pasti dari kelainan, karena krining adalah prosedur rutin dalam pemeriksaan perkembangan anak sehari-hari, yang dapat memberikan petunjuk kalau ada sesuatu yang perlu mendapat perhatian (Soetjiningsih, 1998).

Pada saat ini pemerintah telah banyak memberikan perhatian terhadap berbagai usaha dalam mendeteksi keterlambatan perkembangan anak. Deteksi dini dapat dilakukan oleh tenaga profesional, kader, keluarga terutama ibu sebagai orang terdekat. Namun belum banyak upaya deteksi dini dilakukan oleh keluarga/ibu(Utami, 2008).

Penilaian perkembangan dapat dilakukan dengan beberapa tes, diantaranya tes intelegensi stanford binet, skala intelegensi wechsler untuk anak prasekolah dan sekolah, skala perkembangan menurut Gesell (Gesell Infant Scale) skala Bayle(Bayley Infant Scale of Develompment), tes bentuk geometrik, tes motor visual Bender Gestalt, tes menggambar orang, tes perkembangan adaptasi sosial, DDST, diagnostik perkembangan fungsi Muchen tahun pertama (Hidayat, 2005).

Deteksi dini penyimpangan perkembangan dilakukan dengan Skrining/ Pemeriksaan perkembangan anak menggunakan Kuisioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan anak normal atau ada penyimpangan (Depkes RI, 2011).

Walaupun sudah banyak sosialisasi tentang pentingnya deteksi dini pertumbuhan dan perkembangan balita, namun dilapangan masih belum optimal pelaksanaannya. Sampai saat ini pemantauan pertumbuhan melalui posyandu yang masih terus berjalan, sedangkan pemantauan perkembangan sudah mulai dilakukan oleh pengasuh PAUD. Berdasarkan survei yang dilakukan salah satu PAUD diwilayah kelurahan Dukuh Setro, hasil observasi dari perkembangan anak usia 24-36 bulan yag tidak sesuai umur atau yang mengalami meragukan sebesar 3 orang anak dari 15 anak.

Disamping itu penelitian tentang pengaruh pendapatan keluarga dan pendidikan formal ibu terhadap perkembangan bahasa anak usia 24-36 bulan di kelurahan Dukuh Setro Kecamatan Tambaksari Surabaya belum pernah dilakukan, sehingga penelitian ini dapat menganalisis pengaruh pendapatan keluarga terhadap perkembangan anak usia 24-36 bulan; menganalisis pengaruh tingkat pendidikan formal ibu terhadap perkembangan anak usia 24-36 bulan, menganalisis pengaruh pendapatan keluarga dan tingkat pendidikan formal ibu terhadap perkembangan anak usia 24-36 bulan.

Pendapatan adalah hasil yang diperoleh dari kerja atau usaha yang telah dilakukan. Pendapatan akan mempengaruhi gaya hidup seseorang. Orang atau keluarga yang mempunyai status ekonomi atau pendapatan tinggi akan mempraktikkan gaya hidup yang mewah misalnya lebih konsumtif karena mereka mampu untuk membeli semua yang dibutuhkan bila dibandingkan dengan keluarga yang kelas ekonominya kebawah(Soleha, 2013).

Pengertian pendapatan keluarga adalah seluruh pendapatan dan penerimaan yang diterima oleh seluruh anggota Rumah Tangga (Pratinjau, 2003) Pendapatan keluarga adalah jumlah penghasilan riil dari seluruh anggota rumah tangga yang disumbangkan untuk memenuhi kebutuhan bersama maupun perseorangan dalam rumah tangga. Pendapatan keluarga adalah segala bentuk penghasilan atau penerimaan yang nyata dari seluruh anggota keluarga untuk memenuhi kebutuhan rumah tangga, menyebutkan pendapatan rumah tangga merupakan jumlah keseluruhan dari pendapatan formal, pendapatan informal dan pendapatan subsistem.

Pendidikan formal adalah jenis pendidikan yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan(baik negeri maupun swasta) untuk mempersiapkan peserta didik (siswa atau mahasiswa) agar memiliki kemampuan akademis yang memungkinkan untuk menjadi seorang ahli atau profesional dibidangnya (Dariyo, 2013).

Menurut UU SISDIKNAS No. 20 (2003), dinyatakan bahwa pendidikan formal diselenggarakan oleh sekolah terdiri dari 3(tiga) jenjang yaitu, 1). Pendidikan dasar : jenis pendidikan yang bertujuan untuk memberikan bekal kemampuan dasar yang dilaksanakan selama 6 (enam) tahun pertama, agar dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan tingkat menengah(SLTP). Anak-anak diberi pengajaran dan pelatihan ketrampilan dasar seperti membaca, menulis, berhitung, ilmu pengetahuan alam maupun ilmu pengetahuan sosial; 2). Pendidikan menengah: terdiri dari Pendidikan menengah pertama (SLTP) dan pendidikan menengah atas (SMU/SMK). Pendidikan menengah pertama (SLTP) dianggap sebagai kelanjutan dari pendidikan dasar, tetapi juga sebagai pendidikan transisi bagi siswa yang akan melanjutkan kejenjang pendidikan menengah atas. Lama pendidikan adalah 3 tahun. Anak-anak dibekali konsep-konsep dasar seperti bahasa, matematika, ilmu alam, ilmu sosial, ketrampilan khusus (misalnya : pembukuan, menjahit, elektronik), olah raga dan kesenian. Selain itu mereka diperbolehkan untuk mengembangkan bakat diluar kegiatan intrakurikuler yang disebut kegiatan ekstrakurikuler misalnya pramuka, olah raga, kesenian (Dariyo, 2013). Pendidikan menengah atas atau SLTA, dikenal

pendidikanmenengah umum (SMU- Sekolah Menengah Umum), Madrasah Aliyah (MA), sekolah menengah kejuruan (SMK) dan Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK). Pada Pendidikan SMU siswa dipersiapkan untuk melanjutkan pada pendidikan tinggi. Sedangkan pendidikan SMK siswa dipersiapkan untuk menjadi tenaga terampil yang akan mengisi jenis pekerjaan tertentu. 3).Pendidikan tinggi : Jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup program sarjana, magister, doktor, dan spesialis yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi.

Perkembangan merupakan peningkatan ketrampilan dan kapasitas anak untuk berfungsi secara bertahap dan terus-menerus (Marlow, 1988)

Perkembangan (*development*) adalah bertambahnya kemapuan(*skill*) dalam struktur dang fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Termasuk juga perkembangan emosi, intelektual dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya (Soetjiningsih, 1995).

Deteksi dini tumbuh kembang anak merupakan kegiatan atau pemeriksaan untuk menemukan secara dini adanya penyimpangan tumbuh kembang pada balita dan anak prasekolah, maka intervensi akan lebih mudah dilakukan. Disamping itu tenaga kesehatan juga mempunyai "waktu" dalam membuat rencana tindakan/ intervensi yang tepat, terutama ketika harus melibatkan ibu atau keluarga. Apabila penyimpangan terlambat diketahui, maka intervensinya akan lebih sulit dan hal ini akan berpengaruh pada tumbuh kembang anak (Depkes RI, 2006).

Depkes RI mengembangkan alat untuk melakukan Deteksi Dini Tumbuh Kembang (DDTK) Balita berupa tes skrining yang telah distandartkan untuk menemukan penyimpangan perkembangan anak sedini mungkin, yang dikenal dengan nama Stimulasi Deteksi Intervensi Dini Tumbuh Kembang (SDIDTK) adalah Kuesioner Pra Skrining Perkembangan(KPSP) (Depkes RI, 1997).

KPSP adalah suatu daftar pertanyaan singkat yang ditujukan kepada orang tua dan dipergunakan sebagai alat untuk melakukan skrining pendahuluan perkembangan anak usia 2 bulan sampai 6 tahun (Depkes RI, 2007). Di Indonesia, instrumen untuk deteksi dini tumbuh kembang balita menggunakan KPSP.

KPSP terdiri dari empat parameter perkembangan yang digunakan untuk skrining perkembangan anak antara lain : Aspek sosial personal,; Aspek motorik halus,; Aspek motorik kasar, dan aspek bahasa dan bicara. Otak bayi telah disiapkan dengan baik untuk belajar bahasa sejak dia dilahirkan. Setelah lahir bayi sudah dapat mengetahui perbedaan suara yang digunakan(Depkes RI, 2007).

Hipotesis penelitian adalah sebagai berikut : 1)terdapat pengaruh pendapatan keluarga terhadap dengan perkembangan anak usia 24-36 bulan. Makin tinggi pendapatan, makin baik perkembangan anak; 2) terdapat pengaruh pendidikan formal ibu terhadap perkembangan anak usia 24 – 36 bulan. Makin tinggi pendidikan formal ibu makin baik perkembangan anak; 3) terdapat pengaruh pendapatan keluarga dan pendidikan formal ibu terhadap perkembangan anak usia 24 – 36 bulan. Makin tinggi pendapatan keluarga dan pendidikan formal ibu makin baik perkembangan anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di kelurahan Dukuh Setro Surabaya dengan pertimbangan : pencapaian dari data DKK, survei pendahuluan yang dilakukan dan karakteristik masyarakat adalah sama yaitu etnis Jawa, mulai bulan Juli 2013 sd Maret 2014.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif-analitik-observasional, dengan pendekatan *cross-sectional* . Dengan pendekatan potong-lintang, semua variabel yang diteliti - baik variabel independen maupun dependen diukur pada saat yang sama.

Sample dipilih dengan teknik *simple random sampling*, yaitu dengan cara menentukan secara acak/dilotre nama anaknya usia 24-36 bulan siswa di PAUD diwilayah kelurahan Dukuh Setro Kecamatan Tambaksari Surabaya.

Ukuran sampel diperkirakan menurut desain analisis data yang akan dilakukan, yaitu *analisis regresi linier berganda* yang melibatkan 2 variabel independen, terdiri atas variabel independen (X1) yang diteliti (pendapatan Keluarga) dan variabel dependen X2 (Tingkat Pendidikan Formal). Dalam model analisis ini dibutuhkan 15-20 subjek penelitian per sebuah variabel independen. Jadi dalam penelitian ini minimal dibutuhkan 3 x (10 hingga 15 subjek) = 45 hingga 60 subjek penelitian (Murti, 2010).

Pengumpulan data diperoleh dari sumber data dengan cara penyebaran kuesener pada responden yang sebelumnya telah mengisi dan menandatangai lembar kesediaan menjadi responden. Selanjutnya diberikan kuesioner untuk diisi. Instrumen Penelitian: kuesioner mengenai: variabel Pendapatan Kelu-arga, jumlah pendapatan keluarga rata-rata dalam enam bulan terakhir; variabel Tingkat pendidikan formal ibu, Tidak pernah sekolah = skor 1; Dasar(SD sampai SMP) = skor 2; Menengah (SMU) = skor 3; Tinggi : perguruan tinggi = skor 3, variabel perkembangan anak, terdiri dari sepuluh pertanyaan tentang perkembangan anak sesuai usia, dengan 2 alternatif jawaban "ya"= skor 1 atau "Tidak" = skor 0.

Pengolahan data data kontinu dideskripsikan dalam n, mean dan SD. Karakteristk sampel data kategorikal dideskripsikan dalam n dan persen. Pengaruh antara status pendapatan keluarga dan tingkat pendidikan formal ibu dengan perkembangan anak dianalisis dengan *regresi linier* ganda; Hubungan variabel yang di teliti di tunjukkan dengan ODDS Ratio (OR) = ESP (b). Kemaknaan dari OR di uji dengan uji Wald, hasilnya di tunjukkan oleh nilai p.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan mulai tanggal 10 sampai dengan 30 Maret 2014, di kelurahan Dukuh Setro Kecamatan Tambaksari Surabaya. Subyek penelitian ini adalah ibu dan anaknya yang berusia 24-36 bulan yang sekolah di PAUD diwilayah kelurahan Dukuh Setro Surabaya.

Penelitian menggunakan besar sampel sesuai dengan model analisis regresi linier ganda dibutuhkan 15-20 subjek penelitian per sebuah variabel independen. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini minimal sebesar 60 responden ibu dan anaknya. Pemilihan sampel menggunakan *simple random sampling* dengan cara melotre nama anaknya usia 24-36 bulan siswa di PAUD diwilayah kelurahan Dukuh Setro Kecamatan Tambaksari Surabaya.

Pengambilan data dengan menggunakan kuesener yang berisi tentang pendidikan formal ibu dan pendapatan rata-rata keluarga serta deteksi dini tumbuh kembang anak menggunakan Kuesener Pre Skrening Perkembangan(KPSP). Kuesener ini diisi oleh ibu responden berdasarkan perkembangan pada anaknya. l

Variabel	N	Mean	Std. Deviation	Mini mum	Maksi Mum
Usia Ibu(Tahun)	60	30,9	6,846	21	60
Usia Anak(bulan)	60	33,2	3,741	24	36

Tabel 1. Karakteristik Sampel Data Kontinum Usia ibu
Sumber : Data Primer 2013

Tabel 2. Karakteristik Sampel Data Kategorikal Jenis Kelamin Anak

Variabel	N	Persen
Jenis Kelamin :		
Laki Laki	31	51,7 %
Perempuan	29	48,3 %
Total	60	100 %

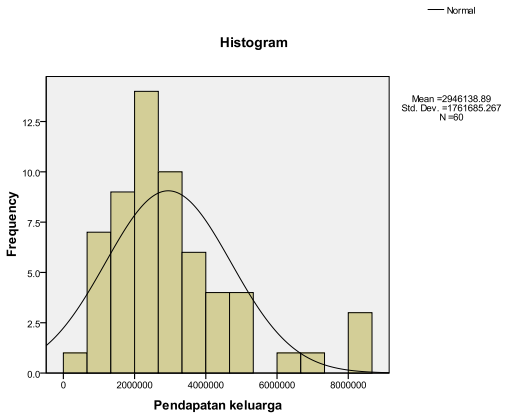
Sumber : Data Primer 2013

Tabel 3. Karakteristik Sampel Data Kategorikal Pendidikan Ibu

Variabel	N	Persen
Pendidikan Ibu :		
< SMA	11	18,3 %

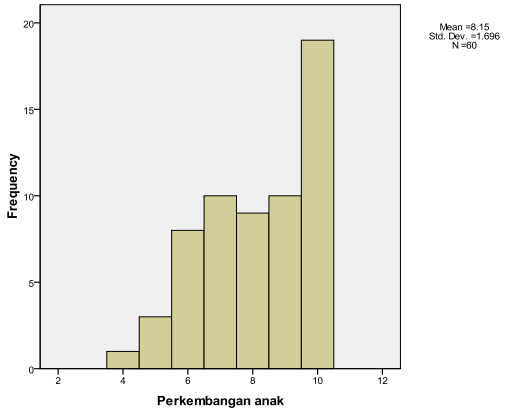
>= SMA	49	81,7 %
Total	60	100 %

Sumber : Data Primer 2013



Gambar .1. Histogram Pendapatan Keluarga

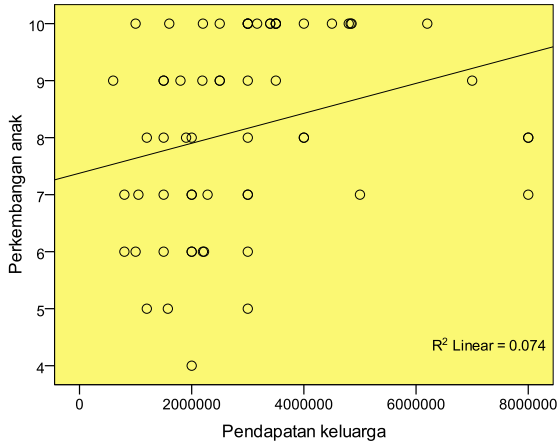
Histogram diatas menunjukan data Variabel Pendapatan Keluarga rata-rata 2946138,89; standart deviasi sebesar 1761685.267; pendapatan terendah 600000; pendapatan tertinggi 8000000; dengan median sebesar 2500000.



Gambar 2. Histogram Perkembangan Anak

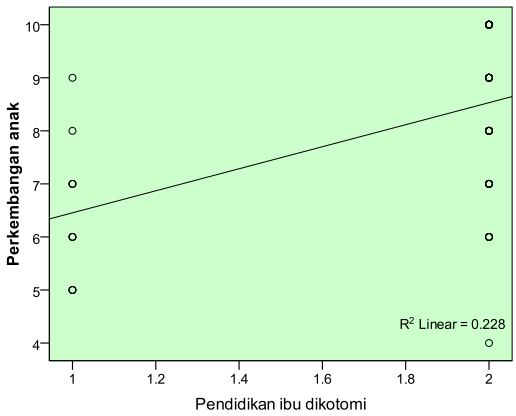
Histogram diatas menunjukan data variabel perkembangan anak rata-rata 8,15; sd= 1,70; perkembangan terendah 4; perkembangan tertinggi 10; dengan median sebesar 8.

Pengaruh pendapatan keluarga terhadap perkembangan anak usia 24-36 bulan



Gambar 3. Analisis bivariat korelasi pendapatan keluarga dan perkembangan anak

Gambar menunjukkan ada korelasi positif antara pendidikan ibu dengan perkembangan anak dengan r^2 = 0,07. Anak dengan pendapatan keluarga tinggi memiliki skor perkembangan anak yang lebih tinggi daripada anak dengan pendapatan keluarga rendah.



Gambar 4. Analisis bivariat korelasi

pendidikan ibu dengan perkembangan anak

Gambar menunjukkan ada korelasi positif antara pendidikan ibu dengan perkembangan anak dengan r^2 = 0,228. Anak dengan ibu berpendidikan tinggi memiliki skor perkembangan anak yang lebih tinggi daripada anak dengan ibu berpendidikan rendah.

Hasil analisis regresi ganda pengaruh pendapatakan keluarga dan tingkat pendidikan formal ibu terhadap perkembangan anak usia 24 – 36 bulan.

Tabel. 4. Analisis Regresi Linier Ganda Pendapatan Keluarga dan Pendidikan Formal ibu dan Perkembangan Anak di Kelurahan Dukuh Setro Kecamatan Tambak Sari Surabaya

Variabel	Interval Keyaninan 5 %			
	b	Batas Bawah	Batas Atas	p
Konstanta	4,66	2,90	6,43	0,000
Pendapatan keluarga (dikotomi)	1,14	0,37	1,92	0,005
Pendidikan Ibu (dikotomi)	1,58	0,58	2,58	0,002
N Observasi = 60 Adjusted R *Square* = 30,7 % P < 0,001				

Sumber : Data Primer 2013

Terdapat hubungan yang positif dan secara statistik signifikan antara pendapatan keluarga dengan perkembangan anak. Anak dengan orang tua yang berpendapatan rata-rata 6 bulan terakhir > Rp. 2.500.000,00 memiliki skor perkembangan 1,14 point lebih tinggi dari pada anak dengan orang tua yang berpendapatan kurang dari Rp. 2.500.000,00 per bulan(b = 1,14; p = 0,005).

Data menunjukkan adjusted R Square = 30,7 %; mengandung arti bahwa kedua variabel independent yang diteliti yaitu pendidikan formal ibu dan pendapatan keluarga mampu menjelaskan 30,7 % dari variasi-variasi perkembangan anak. Kedua variabel independent tersebut secara keseluruhan memiliki hubungan statistik yang signifikan dengan perkembangan anak (p < 0,001).

Berdasarkan persamaan regresi linier ganda dapat disajikan sebagai berikut : Y = a + b1X1 + b2X2
Perkembangan anak = 4,66 + 1,14 pendapatan keluarga + 1,58 Pendidikan Formal ibu.
Interpretasi hasil analisis regresi linier ganda sebagai berikut : setiap peningkatan 1 skor pendapatan keluarga akan meningkatkan sebesar 1,14 skor perkembangan anak(b=1,14; CI=95%= 0,37 hingga 1,92; p= 0,005). Setiap peningkatan skor pendidikan formal ibu akan meningkatkan sebesar 1,58 skor perkembangan anak(b=1,58; CI= 95%= 0,58 hingga 2,58; p= 0,002).

Pengaruh pendapatan keluarga terhadap perkembangan anak usia 24-36 bulan

Dari hasil penelitian menunjukkan perkembangan anak lebih tinggi pada anak dengan pendapatan keluarga tinggi.

Orang atau keluarga yang mempunyai status ekonomi atau pendapatan tinggi akan mempraktikkan gaya hidup yang mewah misalnya lebih konsumtif karena mereka mampu untuk membeli semua yang dibutuhkan bila dibandingkan dengan keluarga yang kelas ekonominya kebawah(Soleha, 2013). Dalam hal ini kemampuan membeli fasilitas yang mampu meningkatkan kemampuan anak misalnya kemampuan membeli mainan untuk menstimulasi perkembangan anak.

Pengaruh tingkat pendidikan formal ibu terhadap perkembangan bahasa anak usia 24-36 bulan

Pendidikan formal ibu mempengarui perkembangan anak, artinya semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang maka akan semakin mudah dalam menerima informasi yang baru, baik dari orang lain termasuk informasi dari kader atau bunda PAUD mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan anaknya.

Pada ibu dengan pendidikan yang lebih tinggi akan memapu memberikan stimulus yang penting untuk menunjang perkebangan anak, terutama perkembangan bahasa. Sebaliknya pada wanita yang tidak berpendidikan sulit mengambil keputusan, mereka biasnya mengharapkan bantuan suami atau orang lain untuk mengambil keputusan dirinya. Berdasarkan uraian masalah diatas dapat diasumsikan bahwa kesadaran akan pentingnya pendidikan orang tua banyak dipengaruhi oleh tingkat pendidikan, semakin tinggi tingkat pendidikan orang tua, akan semakin tinggi pula tingkat kesadaran akan memutuskan terutama dalam hal perkembangan anak.

Pendidikan formal erat kaitannya dengan pengetahuan seseorang, pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui dan mampu diingat oleh setiap orang setelah mengalami, meyaksikan, mengamati atau diajarkan sesudah ia lahir sampai menginjak dewasa khususnya setelah diberi pendidikan baik formal maupun non formal(Ngatimi, 1981).

Menurut Ljubic, et al(2003) mengatakan bahwa semakin tinggi tingkat pendidikan menunjang pengetahuan yang tinggi pula. Tingkat pendidikan mempengaruhi seseorang terhadap masuknya informasi. Keadaan ini sangat

berpengaruh terhadap perkembangan anak. Informasi terakit dengan pola pengasuhan, stimulus perkembangan dan tahapan perkembangan dapat diterima dengan baik pada ibu-ibu dengan pendidikan setara SMA dan diatas SMA. Dengan demikian ibu akan bisa melakukan kegiatan untuk meningkatkan perkembangan anak dengan menerapkan stimulus yang sesuai dengan usia anak.

Pengaruh pendapatan keluarga dan tingkat pendidikan formal ibu terhadap perkembangan anak usia 24 – 36 bulan.

Hasil penelitian dari kedua variabel pendapatan keluarga dan pedidikan formal ibu mempengaruhi perkembangan anak, yaitu anak dengan orang tua yang berpendapatan rata-rata 6 bulan terakhir > Rp. 2.500.000,00 memiliki skor perkembangan 1,14 point lebih tinggi dari pada anak dengan orang tua yang berpendapatan kurang dari Rp. 2.500.000,00 per bulan dan hubungan tersebut secara statistik significant(b = 1,14; p = 0,005).

Data menunjukkan Adjusted R Square = 30,7 %; mengandung arti bahwa kedua variabel independent yang diteliti yaitu pendidikan formal ibu dan pendapatan keluarga mampu menjelaskan 30,7 % dari variasi-variasi perkembangan anak, sedangkan sisanya dijelaskan oleh variabel-variabel lain yang tidak diteliti.

Hasil penelitian ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Davids-Kean PE, (2005) yang berjudul *The Influence of parent education and family income on child achievement: the indirect role of paretal expectations and the home environment.* Penelitian ini menguji bagaimana proses status sosial ekonomi, khususnya pendapatan orang tua dan tingkat pendidikan, secara tidak langsung berpengaruh terhadap prestasi akademik anak-anak. Prestasi akademik yang bisa diukur pada anak usia 24 sampai dengan 36 bulan adalah dari perkembangan anak yang meliputi Aspek sosial personal, merupakan aspek yang berhubungan kemampuan mandiri, sosialisasi dan interaksi dengan lingkungan. Aspek motorik halus, merupakan ketrampilan penting yang ditujukkan oleh kemampuan manusia untuk berinteraksi dan belajar dari pengalaman untuk menciptakban aktifitas baru, merupakan non verbal intelegensia yang dapat diukur; aspek motorik kasar, merupakan aspek yang berhubungan dengan pergerakan dan sikap tubuh serta melibatkan otot-otot besar. dan aspek bahasa dan bicara. Otak bayi telah disiapkan dengan baik untuk belajar bahasa sejak dia dilahirkan. Setelah lahir bayi sudah dapat mengetahui perbedaan suara yang digunakan.

Pendapatan keluarga merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Keluarga dengan pendapatan yang semakin tinggi akan mampu menyediakan berbagai fasilitas. Fasilitas yang memadai dalam asupan nutrisi ke anak akan meningkatkan kesehatan dan kemampuan anak. Faktor lain yang juga memberikan pengaruh penyediaan media atau sarana prasarana. Bermacam –macam alat permainan dapat menunjang perkembangan anak yang sering disebut dengan permainan edukatif.

Pendidikan merupakan usaha sadar manusia untuk mengembangkan kemampuan didalam maupun di luar sekolah yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan formal ibu mempengaruhi terhadap stimulus perkembangan anak. Semakin tinggi pendidikan seseorang semakin mudah dalam menerima informasi yang baru. Ibu yang terdidik semakin mudah untuk mengembangkan diri sesuai dengan adanya informasi. Informasi memadai terkait dengan perkembangan anak, merupakan modal untuk mampu melakukan deteksi dini terhadap perkembangan anak. Apabila terdapat kekurangan dari hasil deteksi ibu langsung mendapatkan informasi juga mengenai stimulus apa yang sebaiknya diberikan dalam rangka merangsang perkembangan anak agar sesuai dengan usianya.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Ada hubungan yang positif dan secara statistik signifikan antara pendapatan keluarga dengan perkembangan anak(b = 1,14; p = 0,005).

2. Ada hubungan yang positif dan secara statistik signifikan antara pendidikan formal ibu dan perkembangan anak(b = 1,58; p = 0,002).
3. Ada hubungan dan secara statistik signifikan antara pendapatan keluarga dan pendidikan formal ibu terhadap perkembangan anak. Kedua variabel independent yang diteliti yaitu pendidikan formal ibu dan pendapatan keluarga mampu menjelaskan 30,7 % dari variasi-variasi perkembangan anak(Adjusted R Square = 30,7 %, p < 0,001).

Implikasi

Implikasi terpenting dari penelitian ini adalah orang tua mampu mengekpresikan diri dengan bekal latar belakang pendidikan formalnya untuk meningkatkan pengetahuan dan mengatur pengeluaran guna memenuhi fasilitas penunjang perkembangan anak. Bunda PAUD juga dapat mempertimbangkan latar belakang pendidikan ibu untuk menyesuaikan media maupun metoda dalam memberikan informasi.

Saran

Diharapkan ibu mening-katkan kemampuannya selalu mencari informasi tentang anak terutama kebutuhan perkembangan anak, serta mampu melakukan deteksi dini secara teratur sehingga bisa mengetahui secara awal kemungkinan perkembangan yang tidak sesuai dengan usianya.

Meningkatkan dan mengoti-malkan peran bunda PAUD dalam menyampaikan informasi terkait dengan kebutuhan guna meningkatkan perkembangan anak yang optimal, dengan menggunakan pendekatan yang tepat sesuai dengan tingkat pendidikan dan pengetahuan ibu. Meningkatkan pemberian pembelajaran pada siswa PAUD untuk merangsang perkembangan anak sesuai dengan usianya. Meningkatkan program deteksi dini secara teratur sehingga bisa mengetahui secara awal kemungkinan perkembangan yang tidak sesuai dengan usianya, untuk dapat menentukan langkah lebih lanjut.

Peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian yang sejenis, diharapkan meneliti faktor-faktor lain yang mempengaruhi perkembangan anak dan perlu pengendalian berbagai faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan anak seperti status kesehatan.

REFERENSI

Alimul Aziz (2009). *Keterampilan Dasar Praktik Klinik*. Jakarta : Salemba Medika.

Alimul, A (2003). *Riset Keperawatan dan Teknik Penulisan Ilmiah*. Jakarta : Salemba Medika.

Arikunto, S, (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Baumrind (1981). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja,* Bandung: CV. Alfabeta.

Dariyo, Agoes (2013). Dasar-Dasar Pedagogi Modern, Jakarta : PT. Indeks.

Departemen kesehatan RI (2008).*Manajemen Terpadu Balita Sakit.*

Departemen Kesehatan RI (2009).*Buku Kesehatan Ibu dan Anak*.Jakarta: Departemen Kesehatan dan JICA.

Depkes RI (2006) Pedoman pelaksanaan stimulasi, deteksi dan intervensi dini tumbuh kembang anak di tingkat pelayanan kesehatan dasar.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Donna L.W, (2003). *Pedoman Klinis Keperawatn Pediatri*, alih bahasa Monica Ester,SKp, Jakarta : ECG.

Frankenburg, W.K., et al. (1992). The denver II: A major revision and restandardization of the denver developmental screening test. Pediatrics.

Hurlock, E.B. (1978). Perkembangan Anak. Erlangga. Jakarta.

Mansur, Herawati (2009). *Psikologi Ibu dan Anak untuk Kebidanan*. Jakarta : Salemba Medika.

Munafi'ah (2011). *Faktor-faktor yang mempengaruhi Pendapatan Kepala Keluarga di Kabupaten Pati*, Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Murti B (2013). Desain dan ukuran sampel untuk penelitian kuantitatif dan kualitatif di bidang kesehatan, Edisi ke-3. Yogyakarta: Gajah Mada university Press.

Nanny, Vivian (2010). *Asuhan Neonatus, Bayi, dan Anak Balita*. Jakarta : Salemba Medika

Notoatmodjo S, (2002). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Cetakan Kedua. Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Nursalam (2003). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika.

Pemkot Malang, Dinkes (2007). *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak di Tingkat Pelayanan Kesehatan Dasar*. Malang.

Potter a,Anne Griffin Perry (2005). F*undamental keperawatan*. Jakarta: EGC.

Shonkoff, J.P. & Philips, D.A.(2000). From neurons to neighborhoods: The science of early childhood development. Washington: National Research Council and Institute of Medicine.

Soetjiningsih (2005). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta : EGC.

Sugiono, (2008). *Statistik Nonparametris Untuk Penelitian*. Bandung : CV. Alfa Beta.

Zulkifli (2009). *Psikologi Perkembangan***.** Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI PENERAPAN BERMAIN *TABLE TOYS* BALOK ATRIBUT DI TAMAN KANAK-KANAK

Risma Nugrahani
Program Studi Pendidikan Dasar Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Surabaya
e-mail: rismahani@yahoo.com

Abstrak

Prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Mengingat usia dini merupakan usia bermain, maka bermain dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan aspek perkembangan anak. Salah satu kegiatan bermain yang dapat dilakukan yaitu dengan bermain *table toys* balok atribut. Balok atribut sangat baik untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan motorik serta koordinasi mata-tangan. Kegiatan tersebut memberikan anak kesempatan untuk bereksplorasi mengenal konsep bentuk, ukuran, warna, dan pola. Selain itu perkembangan fisik juga terasah saat anak mengkoordinasikan mata-tangan untuk membangun dengan balok atribut. Balok dapat digunakan sebagai alat untuk mengintegrasi kurikulum sehingga seluruh aspek perkembangan dapat dipelajari. Diharapkan dengan penerapan bermain *table toys* balok atribut dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik halus anak. Tujuan dari penulisan artikel ini ialah untuk mengetahui penerapan bermain *table toys* balok atribut dalam upaya meningkatkan perkembangan kognitif dan motorik halus anak TK kelompok B.
Kata Kunci: *table toys*, balok atribut, kognitif, motorik halus

Abstract

The principle of early childhood learning is playing while learning and learning while playing. Given an early age is the age to play, then play can be used as a means to develop aspects of child development. One of the activities that can be do is to play with table toys attribute blocks. Attribute blocks are excellent to develop cognitive and motor abilities as well as eye-hand coordination. These activities give children the opportunity to explore familiar with the concept of shape, size, color, and pattern. Besides the physical development of the child can develop while coordinate eye-hand for building with attribute blocks. Blocks can be used as a tool to integrate the curriculum so that all aspects of development can be studied. Expected to play table toys attribute blocks can improve cognitive and fine motor abilities of children. The purpose of writing this article is to determine the application play table toys attribute blocks in an effort to improve cognitive and fine motor development of children kindergarten group B.

Keywords: *table toys, attribute blocks, cognitive, fine motor*.

PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan masa peletakan dasar atau fondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan yang sangat menentukan bagi anak di masa depannya atau disebut juga masa keemasan (*the golden age*). Apa yang diterima anak pada masa usia dini memberikan kontribusi yang sangat besar pada pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya (Suyadi dan Ulfah, 2013:1).

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal (Suyadi & Ulfah, 2013:17). Masa peka ialah masa yang sangat penting dalam perkembangan seorang anak. Ketika masa peka datang, maka anak harus segera difasilitasi dengan alat permainan dan media yang mendukung aktualisasi potensi yang muncul (Yus, 2012:15).

Salah satu bidang pengembangan yang diajarkan di TK adalah bidang pengembangan kognitif. Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya. Adapun proses kognisi meliputi berbagai aspek seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir (Suyanto, 2005:53).

Piaget (dalam Sudarna, 2014:12) membagi perkembangan kognitif ke dalam empat fase yaitu fase sensorimotor (usia 0-2 tahun), fase praoperasional (usia 2-7 tahun), fase operasional konkret (usia 7-12 tahun), dan fase operasi formal (12 tahun ke atas). Anak usia dini berada pada fase praoperasional. Dalam tahap usia ini kemampuan berpikir anak masih dalam bentuk pemikiran secara konkret. Pembelajaran yang tidak disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak, tidak hanya menyebabkan anak mengalami kesulitan tetapi juga menghambat perkembangan kognitif selanjutnya. Karakteristik anak usia dini yang menggambarkan kemampuan kognitifnya ialah anak selalu bertanya karena terdorong oleh rasa ingin tahu yang besar (Izzaty. 2005:58).

Dalam kaitannya dengan kemampuan kognitif, pembelajaran pada anak merupakan awal dari perkembangan kognitif. Hal ini sesuai dengan Permendiknas No 58 tahun 2009 yang menyatakan bahwa dalam tugas perkembangan anak umur 4-6 tahun terdapat kemampuan kognitif yang harus dikembangkan meliputi kemampuan pengetahuan umum dan sains; konsep bentuk, ukuran, warna, dan pola; serta konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf.

Salah satu pemikiran Piaget (Santrock, 2007:260) yang dapat diterapkan untuk mendidik anak yaitu dengan menggunakan pendekatan konstruktif. Anak belajar dengan baik saat aktif dan mencari solusi secara mandiri. Implikasi edukasional dari pandangan Piaget (Santrock, 2007:260) bahwa anak akan belajar baik dengan melakukan eksperimen dan eksplorasi daripada hanya menirukan guru dan menghapal.

Selain kognitif, kemampuan yang dikembangkan pada usia dini adalah motorik. Menurut Gunarsa (dalam Izzaty, 2005:53) secara fisik, anak usia 4-6 tahun makin berkembang sesuai dengan bertambah matangnya perkembangan otak yang mengatur sistem saraf otot yang memungkinkan anak menjadi lincah dan aktif bergerak. Dengan meningkatnya usia, nampak adanya perkembangan dari gerakan motorik kasar ke arah gerakan motorik halus yang memerlukan kecermatan dan kontrol yang lebih baik.

Perkembangan motorik halus meliputi perkembangan otot halus dan fungsinya. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan-gerakan bagian tubuh yang lebih spesifik seperti menulis, melipat, merangkai, mengancing baju, menali sepatu, menggunting dan sebagainya (Suyanto, 2005:51). Pencapaian kemampuan tersebut kemudian mengarah pada pembentukan keterampilan yang secara tepat didefinisikan oleh Hurlock (dalam Hartinah, 2010:35) sebagai sesuatu yang otomatis, akurat, dan halus. Keterampilan yang dipelajari dengan baik akhirnya akan menimbulkan kebiasaan.

Kemampuan motorik halus setiap anak tidak sama, baik dari segi kekuatan maupun ketepatan. Kondisi ini dipengaruhi oleh pembawaan dan stimulasi yang diperoleh, selain itu kondisi lingkungan dan keluarga turut memberikan pengaruh besar terhadap kemampuan motorik halus anak (Decaprio, 2013:20). Menurut Triyon dan Lilienthal (dalam Moeslichatoen, 2004:4) salah satu tugas perkembangan anak usia dini ialah belajar menguasai keterampilan motorik halus yaitu anak belajar mengkoordinasikan otot-otot halus untuk melakukan kegiatan seperti menggambar, melipat, menggunting, dan sebagainya.

Penguasaan kemampuan kognitif dan motorik halus tidak hanya datang dari lembar kerja anak, melainkan anak-anak mengalami perkembangan melalui pengalaman langsung dengan kegiatan-kegiatan nyata yang didukung dengan permainan dalam bentuk permainan konkret sehingga anak bisa bereksplorasi. Dapat juga dari berbagai aktivitas sehari-hari, contoh ketika anak membantu ibunya menata meja, anak belajar tentang memasangkan benda yang sesuai seperti sendok dengan garpu, gelas dengan tutupnya, dan lain-lain. Serta saat anak bermain balok anak akan belajar tentang perbedaan bentuk, karena itu manfaatkan hari-hari melalui bermain (Depdiknas, 2007:7).

Usia dini merupakan usia bermain, maka bermain dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan aspek perkembangan anak (Tedjasputra, 1994:2). Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah ada dalam diri anak. Anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan cara bermain.

Bermain sebenarnya adalah kebutuhan bagi setiap orang tanpa memandang usia. Adapun bagi anak, bermain merupakan salah satu cara belajar. Bermain adalah pekerjaan anak-anak dan anak sangat gemar bermain. Dalam bermain anak mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah dengan mencoba berbagai cara. Bermain juga dapat mengembangkan mental dan meningkatkan kebugaran komponen motoriknya. Bermain bagi anak selain merupakan cara belajar juga merupakan kebutuhan (Wening, 2012:53). Vygotsky (dalam Yulianti, 2010:17) juga meyakini bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognitif anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengoptimalan otak anak harus dirangsang melalui semua alat indera yang ada. Minimnya rangsangan dapat menyebabkan tidak berkembangnya sel otak. Stimulasi yang tepat dengan media yang tepat diharapkan dapat memunculkan potensi atau bakat anak.

Salah satu strategi untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan motorik halus anak ialah dengan bermain *table toys*. *Table toys* adalah permainan,

UNESA Universitas Negeri Surabaya

manipulatif, *puzzle*, dan barang koleksi yang dapat dimainkan anak di meja atau di lantai (Dodge dan Colker, 2000:137*)*. Potensi anak berkembang di semua bidang pengembangan saat bermain dengan *table toys. Table toys* menawarkan banyak kesempatan bagi anak untuk bereksperimen dengan konstruksi dan penemuan. Ketika anak membangun balok meja atau membuat desain dengan balok berpola dan balok kayu bergambar, anak menggunakan keterampilan pemecahan masalah kreatif. *Table toys* menawarkan kesempatan yang luas bagi anak untuk bermain pada keterampilan matematika yang muncul seperti seriasi, pencocokkan, dan klasifikasi. Sedangkan perkembangan fisik juga meningkat saat anak mengkoordinasikan mata-tangan sambil menyelesaikan *puzzle* atau menempatkan pasak di papan pasaknya. Saat anak merangkai manik-manik atau membangun dengan balok bersambung, mereka memperbaiki keterampilan otot kecil.

Table toys dapat dikelompokkan menjadi empat kategori, salah satunya ialah *open-ended toys*. Mainan ini tidak memiliki jawaban yang benar atau salah. Dan yang termasuk *open-ended toys* ialah balok atribut. Balok atribut adalah balok berbentuk geometri (segitiga, persegi, lingkaran, persegi panjang, dan segilima); berbeda warna (merah, kuning, biru); dan berbeda ukuran (besar dan kecil) (Runtukahu dan Kandou, 2014:295). Balok atribut ini sangat baik untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan motorik serta koordinasi mata-tangan.

Balok adalah permainan *open-ended* yang membolehkan anak untuk berkreasi sesuai dengan apa yang mereka inginkan. Balok adalah permainan yang penting untuk perkembangan fisik. Anak menggunakan semua otot untuk membawa/menjinjing balok dari satu tempat ke tempat lainnya. Juga saat berhati-hati menempatkan balok bersama-sama untuk membentuk sebuah jembatan atau sebuah desain, anak memperhalus otot-otot kecil di tangan, yang mana penting untuk menulis nantinya (Dodge dan Colker, 2000:75).

Balok mempunyai tempat di hati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun. Ketika bermain balok seluruh temuan-temuan terjadi. Demikian pula pemecahan masalah terjadi secara alamiah. Bentuk konstruksi anak dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan perkembangan berpikir. Daya penalaran anak akan bekerja aktif. Konsentrasi pada waktu bermain balok tampak makin meningkat. Konsep pengetahuan matematika ada di tangan anak, seperti nama-nama bentuk (balok segitiga, silinder, kubus); konsep ukuran (balok panjang, pendek, besar, kecil), dan konsep pola (Sudono, 1995:117). Menurut Pollman (2010:91), "*Blocks can be used as a tool to integrate a curriculum so that all subject matter can be studied*", yang artinya balok dapat digunakan sebagai alat untuk mengintegrasi kurikulum sehingga seluruh aspek perkembangan dapat dipelajari.

Penelitian yang dilakukan oleh Wolfgang, Stannard, dan Jones (2001) menemukan bahwa, *"...childrens block-play performance in preschool is a predictor of mathematics achievement in middle school and high school"* yang artinya, penampilan anak ketika bermain balok di Taman Kanak-kanak merupakan prediktor dalam ketercapaian matematika di tingkat pendidikan selanjutnya. Sedangkan Seo dan Ginsburg (2004) mengemukakan bahwa, *"...preschool children, at least intuitively, use many sophisticated geometric concepts in block play that are usually taught in elementary school"*, yang artinya anak Taman Kanak-kanak, berdasarkan intuisinya, menggunakan banyak konsep geometri canggih saat bermain balok yang biasanya diajarkan di Sekolah Dasar.

Salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini ialah harus berdasarkan realita, artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian dalam pendidikan anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkret. Sehingga menurut Eliyawati (2005:104) "diharapkan terjadi perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap dan keterampilan dan terjadi perubahan atau peningkatan terhadap kemampuan dasar anak yaitu kemampuan kognitif, bahasa, sosial emosional, dan kemampuan dasar lainnya". Dengan bermain *table toys* balok atribut yang konkret dan nyata diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik halus anak..

PEMBAHASAN

KONSEP BERMAIN

Menurut Mayesty (dalam Sujiono, 2013:144) bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak-anak sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Piaget (dalam Sujiono, 2013:144) menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan /kepuasan bagi diri seseorang. Sedangkan Parten (dalam Tedjasaputra, 1994:13) memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa anak hidup serta lingkungan tempat dimana anak hidup.

Menurut Catron dan Allen (dalam Sujiono, 2013:145) Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif,

interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas dari anak-anak. Semua anak usia dini memiliki potensi kreatif, tetapi perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antar anak yang satu dengan anak lainnya.

Menurut Wening (2012:53) manfaat bermain bagi perkembangan anak antara lain: (a) anak mendapat kesempatan untuk mengembangkan diri, baik moral, nilai-nilai agama, perilaku, psikomotorik (motorik halus dan motorik kasar), emosi, bahasa, sosialisasi, kognitif, konsentrasi, maupun sensori; (b) bermain merupakan sarana bagi anak untuk bersosialisasi; (c) melalui bermain anak dapat mengeluarkan energi yang ada dalam dirinya untuk aktivitas yang menyenangkan; (d) melalui bermain anak dapat belajar bekerja sama, mengerti peraturan, saling berbagi, dan belajar menolong diri sendiri dan orang lain, serta menghargai waktu; dan (e) bermain merupakan sarana mengembangkan kreativitas anak.

Dalam bermain, anak belajar untuk berinteraksi dengan lingkungan dan orang yang ada di sekitarnya. Dari interaksi dengan lingkungan dan orang di sekitarnya, maka kemampuan sosialisasi anak pun berkembang. Pada usia dua hingga lima tahun, anak memiliki perkembangan bermain dengan teman bermainnya. Berikut ini enam tahapan perkembangan bermain pada anak menurut Parten dan Rogers (dalam Sujiono, 2013:147) antara lain *unoccupied* atau tidak menetap, *onlooker* atau penonton/pengamat, *solitary independent play* atau bermain sendiri, *parallel activity* atau kegiatan paralel, *associative play* atau bermain dengan teman, *cooperative or organized supplementary play* atau kerja sama dalam bermain atau dengan aturan.

TABLE TOYS BALOK ATRIBUT

Table toys are games, manipulatives, puzzles, and collectibles that children can play with at a table or on the floor, yang artinya *table toys* adalah permainan, manipulatif, *puzzle*, dan barang koleksi yang dapat dimainkan anak-anak di meja atau di lantai (Dodge and Colker, 2000:137). *Table toys* menawarkan anak-anak aktivitas tenang yang bisa dilakukan sendiri, dengan teman, atau dengan guru. Anak-anak menikmati berbagai variasi dan fleksibilitasnya. Kaya akan tekstur, warna, dan bentuk, *table toys* menawarkan anak kesempatan untuk belajar keterampilan baru. Ketika guru bermain dengan anak secara individu atau dalam kelompok-kelompok kecil, *table toys* dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang sangat baik.

Table toys menawarkan banyak kesempatan bagi anak untuk bereksperimen dengan konstruksi dan penemuan. Ketika anak membangun balok meja atau membuat desain dengan balok berpola dan balok kayu bergambar, anak menggunakan keterampilan pemecahan masalah kreatif. *Table toys* menawarkan kesempatan yang luas bagi anak untuk bermain pada keterampilan matematika yang muncul seperti seriasi, pencocokkan, dan klasifikasi. Perkembangan fisik meningkat saat anak mengkoordinasikan mata dan tangan saat menyelesaikan *puzzle* atau menempatkan pasak di papan pasaknya. Saat anak merangkai manik-manik atau membangun dengan balok, anak memperbaiki keterampilan otot kecil (Dodge dan Colker, 2000:137).

Menurut Dodge dan Colker (2000:137) bermain *table toys* memberikan manfaat untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional, kognitif, fisik motorik, dan bahasa sebagai berikut: mengembangkan kontrol diri; menambah pengalaman kebanggaan dalam prestasi; menunjukkan kemampuan kreatif; mengembangkan kemampuan mengurutkan dan mencocokkan objek dengan atribut seperti warna, ukuran, tekstur, dan bentuk; menunjukkan pemahaman tentang konsep-konsep yang berkaitan dengan pengurutan nomor, seriasi, dan klasifikasi; mengembangkan keterampilan mencocokkan objek; mengembangkan kontrol motorik halus; menunjukkan keterampilan visual; serta memperbaiki indera peraba.

Table toys dapat dikelompokkan menjadi empat kategori yaitu *self correcting* (mengoreksi sendiri), *structured toys* (mainan terstruktur); *open-ended toys* (mainan buka-berakhir); *collectibles* (barang koleksi); dan *cooperative games* (permainan kooperatif) (Dodge dan Colker, 2000:140-141).

Open-ended toys merupakan mainan yang tidak memiliki jawaban yang benar atau salah. Mainan ini dapat disatukan dalam berbagai cara, tergantung sepenuhnya pada kreativitas dan tingkat perkembangan anak. Kebanyakan mainan jenis ini sangat baik untuk mengembangkan keterampilan motorik dan koordinasi mata-tangan. Salah satu yang termasuk *open-ended toys* yaitu balok atribut.

Balok atribut adalah balok berbentuk geometri (segitiga, persegi, lingkaran, persegi panjang, dan segilima); berbeda warna (merah, kuning, biru); dan berbeda ukuran (besar dan kecil) (Runtukahu dan Kandou, 2014:295). Menurut Ventura (2012:4), "*Attribute blocks is a great way to help children develop thinking skills and mathematical reasoning"*, yang artinya balok atribut merupakan cara yang bagus untuk membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir dan penalaran matematika. Balok atribut merupakan satu set objek yang berbeda-beda sesuai dengan ukuran, warna dan bentuk. Ini adalah cara yang efektif untuk membantu anak memvisualisasikan hubungan matematika. Keterampilan berpikir matematika terlibat saat anak memanipulasi balok.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Menurut Clements, Wilson, dan Sarama (dalam Seefeldt dan Carol, 2008: 398) membangun konsep geometri pada anak dapat dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segi empat, lingkaran, segitiga, dan lain-lain. Sewaktu anak bermain balok, anak mengenal prinsip-prinsip geometri.

Balok atribut dibedakan menjadi tiga warna yaitu merah, kuning, dan biru. Sanyoto (2009:24) menyatakan bahwa merah, kuning, dan biru merupakan warna primer. Warna primer adalah warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain atau disebut juga warna-warna dasar (Struthers, 2008:13). Warna-warna lain dibentuk dari kombinasi warna-warna primer.

Balok atribut ini juga dibedakan menjadi dua ukuran yaitu besar dan kecil. Menurut Outhred dan Mitchelmore (dalam Seefeldt dan Wasik, 2008:399), minat dan kemampuan anak usia 4-6 tahun untuk menggunakan pengukuran berkembang dari pengalaman-pengalaman dengan menggolongkan, membandingkan, dan menyusun. Dalam melakukan pengukuran, anak akan mempelajari konsep-konsep seperti "lebih besar atau lebih kecil", "lebih panjang atau lebih pendek", dan "lebih berat atau lebih ringan."

KEMAMPUAN KOGNITIF

Kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu (Susanto, 2011:47). Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan (Depdiknas, 2007:3). Sedangkan menurut Wening (2012:55) kognitif adalah aspek perkembangan yang berkaitan dengan intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan berpikir. Keat (dalam Hartinah, 2010:36) melihat secara umum perkembangan kognitif sebagai proses mental yang mencakup pemahaman tentang dunia, penemuan pengetahuan, pembuatan perbandingan, berpikir, dan mengerti. Proses mental tersebut tidak lain adalah proses pengolahan informasi yang menjangkau kegiatan kognisi, inteligensia, belajar, pemecahan masalah, dan pembentukan konsep. Secara lebih luas menjangkau kreativitas, imajinasi, dan ingatan. Dalam pandangan Piaget (dalam Hartinah, 2010:36) perkembangan kognitif pada hakekatnya adalah perkembangan kemampuan penalaran logis. Makna berpikir dalam proses mental tersebut jauh lebih penting dari sekedar mengerti.

Menurut William (dalam Susanto, 2011:56) kognitif adalah bagaimana cara individu bertingkah laku dan bertindak, yaitu cepat lambatnya individu dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapi. Piaget (dalam Depdiknas, 2007:3) membagi empat tingkat perkembangan kemampuan otak untuk berpikir dan mengembangkan pengetahuan (kognitif), yaitu tahapan sensori motorik, praoperasional konkret, operasional konkret, dan operasional formal. Anak usia dini berada pada tahapan praoperasional (2-7 tahun).

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, antara lain: faktor hereditas/keturunan; faktor lingkungan; faktor kematangan; faktor pembentukan; faktor minat dan bakat; serta faktor kebebasan.

Clark (dalam Depdiknas, 2007:5) menjelaskan bahwa ketika dilahirkan, otak seorang anak telah membawa potensi yang terdapat di dalam 100-200 milyar sel *neuron* yang tersimpan di otaknya. Setiap sel *neuron* tersebut siap ditumbuhkembangkan untuk memproses triliunan informasi. Teori konstruktivisme menegaskan bahwa suatu proses aktif di mana anak membangun konsep atau gagasan baru berdasar pada pengetahuan yang telah diperoleh. Vygotsky (dalam Depdiknas, 2007:6) menjelaskan bahwa anak belajar dari benda nyata dan benda bergerak.

Dalam klasifikasi pengembangan kognitif, terdapat tujuh pengembangan antara lain pengembangan auditori, pengembangan visual, pengembangan taktil, pengembangan kinestetik, pengembangan aritmatika, pengembangan geometri, pengembangan sains permulaan (Depdiknas, 2007:6). Yang dapat dikembangkan dalam bermain *table toys* balok atribut ialah pengembangan visual, pengembangan kinestetik, dan pengembangan geometri.

Bloom (dalam Depdiknas, 2007:4) menyatakan bahwa mempelajari bagaimana belajar (*learning to learn*) yang terbentuk pada masa bermain di taman kanak-kanak akan tumbuh menjadi kebiasaan di tingkat pendidikan selanjutnya. Hal ini bukanlah sekedar proses pelatihan agar anak mampu membaca, menulis dan berhitung, tetapi merupakan cara belajar mendasar, yang meliputi kegiatan yang dapat memotivasi anak untuk menemukan kesenangan dalam belajar, mengembangkan konsep diri (perasaan mampu dan percaya diri), melatih kedisiplinan, keberminatan, spontanitas, inisiatif, dan apresiatif.

MOTORIK HALUS

Menurut Decaprio (2013: 16) motorik merupakan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antar beberapa hal yaitu susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord*. Sedangkan Cecco dan Crawford (dalam Decaprio 2013:17) mendefinisikan motorik sebagai suatu respon motorik berangkai yang melibatkan koordinasi gerakan agar menjadi pola respon yang lebih kompleks.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil (halus) serta memerlukan koordinasi yang cermat. Motorik halus berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil serta koordinasi antara mata dan tangan (Decaprio 2013: 17). Sedangkan menurut Wening (2012:56) motorik halus merupakan aspek perkembangan yang berkaitan dengan koordinasi antara tangan dan mata, dan kontrol gerakan tangan. Saraf motorik halus bisa dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang dilakukan secara rutin dan terus-menerus seperti bermain *puzzle*, menyusun balok, membuat garis, melipat kertas, dan lain-lain. Beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik halus adalah perkembangan kecerdasan, bakat, kesiapan dan kesempatan belajar, kesempatan berpraktek, model yang baik, pembimbingan, motivasi, rangsangan dari lingkungan, dan pendidikan jasmani (Depdiknas, 2008:2).

Menurut Essa (2011:308), *"Fine motor development primarily involves the muscles of the hands and wrists, those needed in precise and small movements",* yang artinya pengembangan motorik halus terutama melibatkan otot-otot tangan dan pergelangan tangan, yang diperlukan dalam gerakan yang tepat dan kecil. Dari pendapat tokoh-tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa motorik halus merupakan kemampuan untuk menggunakan otot kecil dan merupakan koordinasi mata dan tangan.

Kemampuan gerak dasar sudah dimulai sejak anak dalam kandungan sampai lahir. Pada saat lahir bayi mulai menggerakkan kedua tangannya, kemudian menarik dan menjulurkan kedua kakinya, memutar badan ke samping, tengkurap, merangkak, merambat untuk berdiri, dan berjalan hingga berlari. Gerak dasar meliputi gerak lokomotor, non lokomotor, dan gerak manipulatif.

Menurut Moeslichatoen (2004:15), perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak. Keterampilan motorik diperlukan untuk mengendalikan tubuh. Sedangkan menurut Hurlock (1978:150) perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan anak pada masa atau sejak lahir.

Dalam proses perkembangan motorik tersebut ada beberapa prinsip perkembangan motorik berdasarkan beberapa hasil penelitian yang cukup lama *(longitudinal)*, yaitu perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan saraf; belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang; perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan; dimungkinkan menentukan norma perkembangan motorik; serta perbedaan individu dalam laju perkembangan motorik.

Menurut Hurlock (1978:163) ada beberapa kategori fungsi keterampilan motorik anak antara lain: keterampilan bantu diri *(self-help*); keterampilan bantu sosial *(social-help);* keterampilan bermain; dan keterampilan sekolah.

Menurut Gordon dan Browne (dalam Moeslichatoen, 2004:16) dalam mengembangkan keterampilan motorik diperlukan kemampuan mengingat dan mengalami. Anak mengingat gerakan motorik yang telah dilakukan agar dapat melakukan perbaikan dan penghalusan gerak. Pengalaman yang diperoleh anak dan keterampilan mengingat yang dimilikinya merupakan hal penting bagi anak dalam memperoleh keterampilan motorik tertentu. Dengan kata lain pengembangan keterampilan motorik memerlukan latihan. Selain itu anak juga harus memiliki keterampilan dasar terlebih dahulu sebelum ia mampu memadukannya dengan kegiatan motorik yang lebih kompleks. Karena itu pula agar dapat menguasai suatu keterampilan, anak perlu mendapat kesempatan untuk berlatih.

PERKEMBANGAN ANAK MELALUI PENERAPAN BERMAIN *TABLE TOYS* BALOK ATRIBUT

Vygotsky (dalam Stone, 1993) menyatakan, ada hubungan yang kuat antara perkembangan kognitif dan perkembangan bermain pada anak. Dikatakan bahwa permainan mempunyai peran langsung dalam perkembangan kognitif melalui simbol-simbol yang merupakan bagian penting dalam pengembangan berpikir abstrak pada anak. Masih menurut Vygotsky (dalam Moeslichatoen, 2004:17) bahwa manusia lahir dengan seperangkat fungsi kognitif dasar yakni kemampuan memperhatikan, mengamati, dan mengingat. Hal ini sejalan dengan tahapan bermain yang dimulai hanya dari memperhatikan anak lain yang sedang bermain yaitu sebagai penonton/pengamat, lalu mengingat dan menduplikasi cara bermain anak lain lewat pengamatannya, baru kemudian anak dapat bermain bersama teman.

Hasil pengamatan Berk (dalam Suyadi, 2010:67) menunjukkan bahwa ketika anak-anak bermain, akan muncul adanya keterampilan motorik baru yang masing-masing membentuk pola kehidupannya. Pengembangan motorik halus dapat dilakukan melalui pengembangan kemampuan dasar yang lain, seperti kemampuan kognitif (misalnya bermain *puzzle*), kemampuan untuk menolong diri sendiri (kemandirian), kemampuan bahasa (khususnya pra menulis), dan seni. Hal ini sesuai dengan pendapat Piaget (dalam Depdiknas, 2008:11), bahwa proses berpikir anak untuk memperoleh konsep melibatkan beberapa area otak. Biasanya pada usia 4-10 tahun

melibatkan tiga area otak. Sebagai contoh, ketika anak menghitung balok, anak akan membilang balok tersebut (pengembangan kognitif), mengucapkan urutan bilangan, misalnya "*Satu, dua, tiga, empat, ...*" (pengembangan kognitif dan bahasa), serta memegang, memindahkan dan menyusun balok (pengembangan motorik halus).

Kemampuan kognitif dan motorik halus dapat distimulasi dengan *table toys*. *"Toys which require some kind of manipulation with fingers and hands can be categorized as manipulatives. we will consider manipulative materials such as table toys, puzzles, beads, pegboards, and small blocks as they contribute to fine motor as well as other areas of development"* (Essa, 2011:308). Dijelaskan dari pernyataan di atas mainan yang membutuhkan beberapa jenis manipulasi dengan jari dan tangan dapat dikategorikan sebagai manipulatif. Bahan manipulatif yaitu *table toys* seperti *puzzles*, manik-manik, *pegboards*, dan balok kecil karena semua itu memberikan berkontribusi pada perkembangan motorik halus serta perkembangan lain. Pengembangan motorik halus yang terintegrasi dengan kemampuan kognitif akan merangsang perkembangan otak secara menyeluruh.

PENUTUP

Simpulan

Dalam upaya meningkatkan perkembangan kognitif dan motorik halus anak dapat dilakukan dengan bermain *table toys* balok atribut. Bermain *table toys* balok atribut ialah bermain permainan manipulatif yaitu balok atribut yang dapat dimainkan anak-anak di meja atau di lantai. Balok atribut merupakan balok berbentuk geometri (segitiga, persegi, lingkaran, persegi panjang, dan segilima); berbeda warna (merah, kuning, biru); dan berbeda ukuran (besar dan kecil). Balok atribut sangat baik untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan motorik serta koordinasi mata-tangan. Kemampuan kognitif yang dikembangkan ialah dalam hal konsep bentuk, ukuran, warna, dan pola, serta mengenal prinsip-prinsip geometri Sedangkan motorik halus berkembang saat anak menyusun dan membangun balok tersebut. Balok adalah permainan *open-ended* yang membolehkan anak untuk berkreasi sesuai dengan apa yang diinginkan.

Saran

Diharapkan bagi para pendidik PAUD agar dapat mengembangkan konsep dan kegiatan bermain yang tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik halus tetapi juga aspek perkembangan anak yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Decaprio, Richard. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik*. Jakarta: Diva Press.

Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.

Dodge, Diane Trister dan Colker, Laura J. 2000. *The Creative Curriculum for Early Childhood Third Edition.* Washington DC: Teaching Strategies Inc.

Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Essa, Eva L. 2011. *Introduction to Early Childhood Education, 6th Edition*. Canada: Wadsworth Cengage Learning.

Hartinah, Sitti. 2010. *Pengembangan Peserta Didik*. Bandung: Refika Aditama.

Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.

Izzaty, Rita Eka. 2005. *Mengenali Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta: Depdiknas.

Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.

Pollman, Mary Jo. 2010. *Blocks and Beyond Strengthening Early Math and Science Skills Through Spatial Learning*. USA: Paul H Brookes Publising Co.

Runtukahu, Tombokan dan Kandou, Selpius. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak Edisi Kesebelas Jilid I.* Jakarta: Erlangga.

Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2009. *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.

Seefeldt, Carol dan Wasik, Barbara. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

Stone, Sandra J. 1993. *Playing A Kid's Curriculum*. USA: Goodyear Books.

Struthers, Jane. 2008. *Terapi Warna*. Yogyakarta: Kanisius.

Sudarna. 2014. *PAUD Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter*. Yogyakarta: Genius Publiser.

Sudono, A. 1992. *Sumber Belajar dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini.* Jakarta: Kencana.

Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.

Suyadi dan Ulfah, Maulidya. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Tedjasaputra, Mayke Sugianto. 1994. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud.

Ventura, Fred, 2012. *Hands On Math Attribute Blocks*. United States: Ventura Educational Systems.

Wening. 2012. *Bunda Sekolah Pertamaku*. Solo: Tinta Medina.

Wolfgang, C.H., Stannard, L.L., & Jones, L. 2001. *Block Play Performance Among Preschoolers as a Predictor of Later School Achievement in Mathematics. Journal of Research in Childhood Education*, (15)2, 173-180.

Yulianti, Dwi. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Indeks.

Yus, Anita. 2012. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

PENERAPAN PERMAINAN EKSPLORASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SAINS DAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI

Siti Marli'ah

sitiemarliah@gmail.com

Prodi Pendidikan Dasar konsentrasi PAUD

Program Pascasarjana

Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Permainan eksplorasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan sains dan sosial emosional pada anak usia dini. Permainan eksplorasi untuk mengembangkan kemampuan sains anak sesuai dengan tujuan dan manfaat kegiatan eksplorasi pada anak prasekolah, yaitu belajar mengelaborasi dan menggunakan kemampuan analisis sederhana dalam mengenal suatu objek. Anak dilatih untuk mengamati benda dengan seksama, memperhatikan setiap bagiannya yang unik, sehingga anak memperoleh pengetahuan baru tentang suatu benda. Sedangkan untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional pada anak, permainan eksplorasi merupakan sarana bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain dan mendukung berkembangnya pribadi positif, seperti percaya diri dan sportif.

Permainan eksplorasi untuk mengembangkan kemampuan sains dan sosial emosional anak dilakukan melalui kegiatan-kegiatan yang memanfaatkan lingkungan yang ada di sekitar anak, salah satunya adalah melalui kegiatan bermain air.

Kegiatan bermain air yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan sains anak adalah membuat gelembung, percobaan terapung dan tenggelam, memasukkan air ke dalam beberapa wadah yang bentuknya berbeda-beda, membuat larutan, mengamati penguapan air.

Adapun pengembangan sosial emosional melalui kegiatan bermain air dapat dilakukan dengan kegiatan bermain yang dilakukan secara kelompok, sehingga anak belajar untuk berbagi alat permainan, bermain sama, bermain bergiliran, dan belajar mengungkapkan emosi dengan benar.

Kata kunci: Permainan eksplorasi, pengembangan kemampuan sains, kemampuan sosial emosional

ABSTRACT

Exploratory play is one way that can be done to develop science, social and emotional capability in early childhood. Exploratory play to develop science abilities of children in accordance with the purpose and benefits of exploration activity in preschool are children study elaborates and use simple analytical skills in recognizing an object. Children are trained to observe objects carefully, paying attention to every part that is unique, so that children acquire new knowledge about an object. Meanwhile, to develop social emotional skills in children, exploration play is a means for children to interact with others and support the personal development of positive, such as confidence and sportsmanship.

Exploratory play to develop the ability of science and children's social emotional done through activities that use the environment around children, one of which is through water play activities.
Water play activities that can be done to develop the child's ability to science is making bubbles, floating and sinking experiments, puts water in several containers of different shapes, making the solution, observe the evaporation of water.
As for the emotional and social development through play activities can be done with water play activities carried out in groups, so that children learn to share a toy, play together, play turns, and learn to express emotions properly.

Keywords: Exploratory play, science development, social emotional skills

A. PENDAHULUAN

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan anak. Pendidikan pada tahap ini fokus pada pengembangan seluruh aspek perkembangan anak, yaitu aspek nilai moral dan agama, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan sosial emosional.

Aspek kognitif merupakan salah satu aspek pada anak usia dini yang perlu untuk dikembangkan. Piaget (dalam Sujiono, dkk., 2007:1.22) menyatakan bahwa, pentingnya guru meningkatkan kemampuan kognitif pada anak adalah sebagai berikut: (1) agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif, (2) agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya, (3) agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya, (4) agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar didunia sekitarnya, (5) agar anak mampu melakukan panalaran-penalaran baik yang terjadi secara proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan), (6) agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinnya sehingga pada akhirnya akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Kemampuan kognitif pada anak usia dini sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 terdiri dari beberapa lingkup tingkat pencapaian perkembangan, salah satunya adalah pengembangan pengetahuan umum dan sains. Pengembangan sains pada anak usia dini secara umum bertujuan agar anak mampu secara aktif mencari informasi tentang apa yang ada di sekitarnya (Sujiono, dkk., 2007: 12.3).

Pada hakikatnya setiap anak dilahirkan dengan bakat untuk menjadi ilmuwan. Ia dilahirkan dengan membawa sesuatu keajaiban yaitu dorongan rasa ingin tahu atau mencari tahu tentang apa yang ia lihat, dengar dan rasakan di lingkungan sekitar. Orang dewasa yang berada di sekeliling anak memiliki peran penting untuk mengembangkan rasa keingintahuan anak. Pengembangan sains merupakan sarana bagi anak untuk mengembangkan rasa keingintahuannya. Melalui berbagai stimulasi yang diberikan dalam kegiatan pengembangan sains, anak akan mulai mengerti dan memahami dunia sekeliling mereka.

Pengembangan sains pada anak usia dini mempunyai peran penting dalam menstimulasi beberapa aspek perkembangan anak, sehingga banyak hasil penelitian menyarankan agar pengembangan sains dimulai sejak masa awal sekolah (Watters, Diezmann, Grieshaber, & Davis,

2000). Beberapa ahli juga mengugkapkan pentingnya untuk mulai mengembangkan sains selama periode anak usia dini. Eshach & Fried (2005), mengungkapkan bahwa anak-anak memiliki kecenderungan alami untuk menikmati, mengamati, dan berpikir tentang alam, sehingga keterlibatannya dalam pengalaman belajar sains sangat penting untuk membantu anak-anak memahami dunia, mengumpulkan dan mengatur informasi, menerapkan dan menguji ide-ide, mengembangkan sikap positif terhadap sains, serta membantu anak memahami konsep-konsep ilmiah dengan cara yang ilmiah secara efisien. Sejalan dengan pendapat di atas, French (2004) juga menyatakan bahwa mengembangkan sains pada anak adalah penting karena melalui sains anak akan termotivasi untuk menjelajahi dunia di sekitar mereka. Kualitas pengalaman belajar sains juga akan memberikan landasan yang kokoh bagi perkembangan konsep-konsep ilmiah selanjutnya yang akan dihadapi anak-anak dalam kehidupan akademis mereka (Gilbert, Osborne, & Fenshama, 1982).

Dalam proses pengembangan kemampuan sains, hendaknya anak diarahkan untuk menguasai sebuah pengetahuan yang dilakukan melalui proses yang bermakna. Pengenalan sains untuk anak usia dini lebih ditekankan pada proses dari pada produk. Pada bidang ini, anak mencoba memahami dunianya dengan melakukan pengamatan, penyelidikan, dan percobaan. Pengembangan kemampuan ini berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai pendekatan secara saintifik atau logis, tetapi tetap dengan memperhatikan tahapan perkembangan anak. Untuk anak usia dini keterampilan proses sains hendaknya dilakukan secara sederhana, menarik, dan menyenangkan melalui kegiatan bermain.

Jenis permainan yang memungkinkan anak untuk mengembangkan kemampuan sains adalah permainan eksplorasi. Permainan eksplorasi, merupakan jenis permainan yang memiliki tujuan untuk mengenal suatu obyek dan menemukan solusi dari suatu permasalahan melalui kegiatan eksplorasi. Dengan bermain eksplorasi, anak-anak secara aktif mencari informasi tentang apa yang ada disekitarnya untuk mewujudkan rasa ingin tahu mereka. Ketika bermain eksplorasi, anak-anak menggunakan indera penciuman mereka, merasakan dan menyentuh suatu obyek, sehingga kemampuan sains anak dalam mengidentifikasi, mengklasifikasi, mengamati, mendeskripsikan, membuat prediksi, menarik kesimpulan, membandingkan, dan menentukan hubungan sebab akibat, dapat berkembang.

Permainan eksplorasi akan mendorong anak-anak untuk secara bebas mengeksplorasi berbagai kemungkinan untuk terus menggunakan eksplorasi sebagai cara belajar lebih banyak tentang lingkungan sekitar mereka. Mereka menjadi percaya diri, mampu membuat penemuan dan mengajukan pertanyaan.

Benda adalah bagian penting dari eksplorasi. Anak-anak belajar tentang karakteristik benda saat mereka berinteraksi dengan benda-benda dan pengetahuan ini penting untuk percobaan ilmiah. Beberapa teori pendidikan menjadikan alam sebagai sarana yang tak terbatas bagi anak untuk bereksplorasi dan berinteraksi dengan alam untuk membangun pengetahuannya (Sujiono, 2009: 94). Senada dengan pernyataan tersebut di atas, Wassermann (dalam Gross: 2012) menyatakan bahwa anak-anak menyelidik, mengamati, membandingkan, berimajinasi, menemukan, bereksperimen dan berteori ketika mereka bereksplorasi dengan bahan alam, seperti air, pasir, dan tanah liat.

Bentuk kegiatan permainan eksplorasi dengan bahan alam, diantarnya adalah bermain air. Bermain air, menurut pendapat beberapa ahli pendidikan, memberikan kemungkinan-kemungkinan pembelajaran yang kaya dan menyenangkan bagi anak-anak untuk mengembangkan kemampuan mereka. Air yang dilengkapi peralatan untuk bermain, adalah bahan yang sangat baik bagi anak

untuk belajar dan mengembangkan pengetahuan tentang konsep sains (Marshall & Stuart, 2001: 83).

Ketika anak-anak bermain air, terjadi banyak kemungkinan untuk belajar matematika (mengukur dan mengisi), belajar bahasa (berkomunikasi saat bermain), dan sains (kegiatan percobaan) (Montolalu, 2011: 7.16). Sebagai contoh, melalui bermain air, anak mengamati air dan melakukan berbagai percobaan terhadap air seperti melempar, menuang, memasukkan benda dan mengambil dengan berbagai cara. Dari kegiatan tersebut anak belajar sifat-sifat air. Anak mungkin akan mengetahui bahwa air dapat mengalir dari satu tempat ke tempat lain. Air dapat dituang dari satu tempat ke tempat lain. Anak mengetahui benda tenggelam dan yang lain terapung.

Sejalan dengan pendapat di atas, Dodge (1992: 199) juga menyatakan bahwa bermain dengan media air mempunyai manfaat dalam mengembangkan kemampuan kognitif, yaitu ketika anak bereksplorasi dengan bahan, dan memecahkan masalah.

Selain aspek kognitif, aspek perkembangan anak yang juga cukup penting untuk mendapatkan stimulasi adalah perkembangan sosial emosional. Keterampilan sosial-emosional pada anak usia dini akan menjadi pondasi bagi anak-anak untuk menjadi orang dewasa yang bertanggung jawab, peduli kepada orang lain, dan produktif. Goleman (dalam Nugraha, dkk., 2010: 5.11-5.12) bahkan menyatakan bahwa kecerdasan emosi dan sosial sangat penting peranannya dalam menentukan keberhasilan seseorang. Prosentasenya bisa mencapai 80%.

Pada anak yang kurang mendapat stimulasi perkembangan sosial emosi berdasarkan penelitian Hurlock (dalam Nugraha, dkk., 2010: 3.11-3.12) banyak yang mengalami kehausan atau kelaparan emosi (*emotional starved*). Kondisi ini kemudian berkembang menjadi pribadi yang labil, memiliki hambatan dalam penyesuaian diri, dan menjadi pribadi yang tidak bahagia pada tahap perkembangan selanjutnya. Selain itu, anak yang kurang mendapat stimulasi kasih sayang dari lingkungan sosialnya juga berdampak pada fisik. Fisik anak menjadi lemah, kurang berkembang, dan tidak berdaya. Ini terjadi karena anak anak yang sedih (mengalami emosi negatif) terdapat hambatan pada sekresi hormon kelenjar di bawah otak (*pituitary hormon*) termasuk di dalamnya hormon pertumbuhan.

Menurut Howes & Matheson (dalam Walker, 2009), kemampuan sosial pada anak usia dini mencakup kemampuan untuk terlibat dalam interaksi bermain yang kompleks dengan teman sebaya secara terus-menerus, sehingga dapat diartikan bahwa aktivitas bermain bagi seorang anak memiliki peranan yang cukup besar dalam mengembangkan ketrampilan sosial emosional anak. Melalui bermain anak mendapat kesempatan untuk menghadapi pengalaman sosialnya, antara lain sikap sosial, belajar berkomunikasi, belajar mengorganisasi, menghargai orang lain dan menghargai harmoni dan kompromi (Nugraha, dkk., 1.21-1.22).

Keterlibatan anak dalam permainan eksplorasi, akan mendorong anak untuk mengembangkan inisiatif, rasa ingin tahu, dan memecahkan masalah. Pelaksanaan kegiatan eksplorasi yang dilakukan dalam kelompok kecil dapat menjadi sarana bersosialisasi dan interaksi. Bersama teman sekelompoknya anak menelusuri informasi yang dibutuhkan, merumuskan masalah dalam kehidupan nyata dan bermakna.

Kegiatan bermain air menawarkan banyak kemungkinan bagi anak untuk mengungkapkan gagasan-gagasan serta perasaan mereka yang berkembang secara alami. Sebagaiman diungkapkan oleh Dodge (1992: 199), bahwa bermain air mempunyai manfaat pada perkembangan sosial emosi anak, yaitu ketika anak bermain dengan senang, saling membantu, sabar, mampu menghasilkan sesuatu yang membagakan dan menimbulkan rasa puas.

B. PEMBAHASAN

1. Bermain dan Permainan

a. Batasan Bermain

Parten (dalam Sujiono, 2009: 134) berpendapat bahwa bermain merupakan sarana sosialisasi yang diharapkan dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.

Sedangkan menurut Hurlock (1978: 320) bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Pendapat tersebut sejalan dengan Piaget (dalam Hurlock, 1978: 320) yang mengungkapkan bahwa bermain merupakan tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional.

Adapun Mutiah (2010:140) menyatakan bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat dikatakan bahwa bermain adalah kegiatan khas yang dilakukan dengan spontan dan sukarela sebagai sarana sosialisai yang diharapkan dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

b. Karakteristik bermain pada Anak

Bermain pada anak, menurut Fromberg (dalam Isenberg, 2002) mempunyai karakteristik sebagai berikut: 1) muncul dari dalam diri anak, 2) bebas dari aturan yang mengikat, 3) bermain bersifat aktif dan eksploratif, 4) bermain harus difokuskan pada proses dari pada hasil, 5) bermain harus menyenangkan, sehingga anak terlibat aktif sebagai pemain.

c. Jenis Permainan

Menurut Jefree, dkk. (dalam Sujiono, 2010: 42) jenis-jenis permainan dapat diklasifikasikan sebagai berikut: 1) permainan eksplorasi, 2) permainan dinamis, 3) permainan ketrampilan, 4) permainan sosial, 5) permainan imajinasi, 6) permainan teka-teki.

Sedangkan menurut Kartono (1995: 123), jenis permainan dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu: 1) permainan gerakan, yaitu permainan yang melibatkan aktivitas fisik, 2) permainan memberi bentuk, yaitu bermain air, bermain tanah liat, bermain playdough, 3) permainan ilusi yaitu bermain peran.

Adapun menurut Hurlock (1978: 327-342), jenis permainan dibagi menjadi dua kategori, yaitu: 1) permainan aktif, yaitu bermain bebas dan spontan atau bermain eksplorasi, bermain drama, bermain konstruksi, dan bermain musik, 2) permainan pasif, yaitu membaca, mendengarkan radio, menonton televise.

2. Permainan Eksplorasi

a. Pengertian Permainan Eksplorasi

Permainan eksplorasi merupakan salah satu jenis permainan aktif. Melalui permainan eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirya membuat sesuatu yang menarik perhatian anak.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia: 254, eksplorasi dapat pula dikatakan jenis kegiatan permainan yang dilakukan dengan cara menjelajahi atau mengunjungi suatu tempat untuk mempelajari hal tertentu sambil mencari kesenangan atau sebagai hiburan dan permainan. Tujuan kegiatan eksplorasi di taman kanak-kanak adalah belajar mengelaborasi dan menggunakan kemampuan analisis sederhana dalam mengenal suatu objek. Anak dilatih untuk mengamati benda dengan seksama, memperhatikan setiap bagiannya yang unik.

Suratno (2005:84-85) berpendapat bahwa, eksplorasi adalah suatu jenis kegiatan bermain yang aktivitas utamanya melakukan penjelajahan untuk mempelajari hal tertentu sambil mencari kesenangan.

Menurut Conkey dan Hewson (dalam Sujiono 2009:146), eksplorasi merupakan suatu jenis kegiatan bermain dilakukan dengan cara melakukan penjelajahan yang akan memberikan kesenangan dan memberikan pengalaman-pengalaman baru bagi anak.

b. Manfaat Permainan Eksplorasi

Suratno (2005:85) menyatakan, manfaat yang dapat diperoleh anak melalui kegiatan eksplorasi adalah: 1) menambah pengetahuan dan pengalaman anak, 2) merangsang kreativitas anak, 3) merangsang kegiatan positif bagi anak misalnya inisiatif untuk bertindak, sportifitas, percaya diri dan bersikap positif, 4) memberikan kesempatan pada anak untuk bersosialisasi baik dengan teman maupun guru.

Adapun menurut Tedjasaputra (2005:59) beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari permainan eksplorasi adalah: 1) menambah pengetahuan anak dan mendorong untuk mencari tahu hal-hal baru, 2) mendukung kepribadian yang positif, 3) sebagai alat bantu bagi anak untuk bersosialisasi atau menyesuaikan diri dengan teman-teman.

c. Bermain air

Dalam permainan eksplorasi jenis permainan yang dapat dimainkan oleh anak adalah bermain air. Bermain air memberikan kesempatan pada anak untuk belajar berbagai macam hal antara lain mengembangkan pengetahuannya, bereksperimen dan bereksplorasi sehingga kemampuan sains anak berkembang. Melalui bermain air anak dapat mengenal dan memiliki berbagai pengalaman tentang air. Air senantiasa menyesuaikan bentuknya dengan bentuk wadahnya. Air mengalir dari tempat yang lebih tinggi ke tempat yang lebih rendah atau dari tempat yang bertekanan tinggi ke tempat yang bertekanan rendah. Air juga merupakan alat yang digunakan untuk mencampurkan zat lain sehingga berubah warna menjadi warna yang lain.

Bermain air tidak sekedar mengisi waktu tetapi merupakan kebutuhan anak. Menurut Hurlock (dalam Saleh, 2013) bermain air adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir dengan memanfaatkan air sebagai bahan untuk bermain.

Menurut Dodge (1999: 207), kemampuan dan cara anak dalam bermain dengan air ditentukan oleh pengalaman yang diperoleh sebelumnya dan kemajuan perkembangan setiap

anak. Dalam bermain air, anak-anak beraktivitas melalui tahapan-tahapan perkembangan sebagai berikut: 1) tahap pertama, yaitu eksplorasi sensori-motor yang berhubungan dengan pancaindera. Pada tahap ini anak mengenal sifat-sifat air, mereka menemukan bunyi titik-titik air hujan dan bunyi pancaran air. Mereka juga belajar merasakan sensasi air yang melalui sela-sela jarinya dan melihat air yang menghilang tersrap oleh tanah, 2) tahap kedua, anak mempergunakan pengalaman bermain air untuk tujuan tertentu dengan perencanaan dan percobaan, 3) tahap ketiga, anak melakukan kegiatan sendiri sesuai dengan pengalaman yang sudah didapat sebelumnya dalam bermain air.

Menurut Dodge (1999: 199) kegiatan bermain air pada anak mempunyai tujuan sebagai berikut: 1) mengembangkan aspek fisik, 2) mengembangkan kognitif, 3) mengembangkan sosial emosi.

3. Pengembangan Kemampuan Sains

a. Hakikat Pengembangan Sains

Wenham (dalam Gross, 2012), yang menyatakan bahwa sains merupakan cara untuk mengeksplorasi dan menyelidiki dunia sekitar, dan bukan hanya sekedar cara untuk mengetahui tetapi cara untuk melakukan.

Senada dengan pendapat di atas, Dodge (dalam Nugraha 2005: 4) mengungkapkan bahwa sains terdiri dari *physical science*, *life science*, serta bumi dan sekitarnya. Dimana *physical science* terdiri dari objek-objek yang dapat dieksplor, karena anak dapat belajar tentang berat, bentuk, ukuran, warna, dan suhu. *Life Science* menceritakan tentang prosesnya dan anak dapat mempelajari tentang proses pertumbuhan tanaman dan kehidupan binatang.

Sedangkan konsep dan batasan sains dilihat dari sudut pandang anak menurut Carson (dalam Nugraha, 2005: 14) adalah sesutau yang ditemukan dan dianggap menarik serta memberi pengetahuan atau merangsangnya untuk mengetahui dan menyelidikinya.

Dari pernyataan-pernyataan tersebut di atas, dapat diartikan bahwa sains adalah suatu cara atau proses dalam mengeksplorasi dan menyelidiki dunia sekitar sehingga diperoleh suatu pengetahuan.

Pengembangan sains pada anak menurut Nuutinen (dalam Gross, 2012) merupakan proses perubahan konseptual dimana anak-anak mengenali pengetahuan yang ada untuk memahami konsep dan proses.

Adapun menurut Sujiono, dkk. (2007: 12.3), pengembangan sains pada anak usia dini adalah kegiatan belajar yang menyenangkan dan menarik yang dilaksanakan sambil bermain melalui pengamatan, penyelidikan, dan percobaan untuk mencari tahu atau menemukan jawaban tentang kenyataan yang ada di dunia sekitar. Pernyataan ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Suyanto (2005: 83), bahwa pengenalan sains pada anak merupakan kegiatan yang memungkinkan anak untuk melakukan eksplorasi terhadap berbagai benda di sekitarnya.

Dari pernyataan-pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan sains pada anak adalah proses atau cara untuk memahami dan mencari tahu serta menemukan jawaban tentang kenyataan yang ada di sekitar melalui pengamatan, penyelidikan, dan percobaan yang dilakukan dengan menyenangkan dan menarik melalui kegiatan bermain. Sehingga lebih lanjut dapat dikatakan bahwa pengembangan sains pada anak pada hakikatnya adalah mengembangkan kemampuan dalam melakukan serangkaian proses sains, yaitu kemampuan

dalam mengamati, mengklasifikasi, memprediksi, bereksperimen, dan mengkomunikasikan hasil penemuan untuk memenuhi rasa keingintahuannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Sujiono, dkk (2007: 12.13) yang mengungkapkan bahwa kemampuan sains sederhana dalam permainan sains antara lain, observasi, klasifkasi, mengukur, perkiran, eksperimen dan komunikasi.

b. Tujuan Pengembangan Sains

Leeper (dalam Nugraha, 2005:28-29) menyampaikan bahwa pengembangan sains pada anak mempunyai tujuan sebagai berikut: 1) pengembangan pembelajaran sains ditujukan agar anak memiliki kemampuan memecahkan masalah yang dihadapinya melalui pengguanaan metode sains, sehingga anak-anak terbantu dan menjadi terampil dalam menyelesaikan berbagai hal yang dihadapi, 2) pengembangan pembelajaran sains pada anak usia dini ditujukan agar anak-anak memiliki sikap ilmiah. Hal ini mendasar misalkan, tidak cepat-cepat dalam mengmabil keputusan, dapat melihat segala sesuatu dari berbagai sudut pandang, berhati-hati terhadapa informasi-informasi yang diterimanya serta bersifat terbuka, 3) pengembangan pembelajaran sains pada anak usia dini ditujukan agar anak-anak mendapatkan pengetahuan dan informasi ilmiah, 4) pengembangan pembelajaran sains pada anak usia dini ditujukan agar anak-anak menjadi lebih berminat dan tertarik untuk menghayati sains yang berada dan ditemukan di lingkungan dan alam sekitarnya.

c. Manfaat pengembangan sains

Suyanto (2005: 159) menyatakan bahwa pengenalan sains pada anak usia dini mempunyai manfaat sebagai berikut: 1) eksplorasi dan investigasi, yaitu kegiatan untuk mengamati dan menyelidiki objek serta fenomena alam, 2) mengembangkan ketrampilam proses dasar, seperti melakukan pengamatan, mengukur, mengkomunikasikan hasil pengamatan dan sebagainya, 3) mengembangkan rasa ingin tahu, rasa senang, dan melakukan kegiatan inkuiri atau penemuan serta untuk memahami pengetahuan tentang berbagai benda baik ciri, struktur, maupun fungsi.

4. Kemampuan Sosial Emosional

a. Hakikat perkembangan sosial emosional

Perkembangan sosial emosional adalah kepekaan anak dalam memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari hari (Suyadi, 2010:109). Adapun Papalia (dalam Hildayani, 2009: 10.3) berpendapat bahwa perkembangan sosial emosional adalah perkembangan kemampuan anak dalam hal emosi, kepribadian dan hubungan interpersonal.

Perkembangan sosial emosional adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan kata lain, membahas perkembangan emosi harus bersinggungan dengan perkembangan sosial anak dan sebaliknya, membahas perkembangan social harus melibatkan emosional anak.

Perkembangan sosial menurut Muhibin (1999: 35) merupakan proses pembentukan pribadi dalam masyarakat yaitu pribadi dalam keluarga, budaya, dan bangsa.

Adapun Hurlock (1978: 250) menjelaskan perkembangan sosial sebagai perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial yang meliputi belajar berperilaku

yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran sosial yang dapat diterima, dan menunjukkan sikap sosial yang tepat.

Sementara Loree (dalam Nugraha, 2010: 1.18) menyatakan bahwa perkembangan sosial merupakan suatu proses di mana individu/anak melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan-rangsangan sosial, terutama tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan kelompoknya serta belajar bergaul dengan bertingkah laku, seperti anak lain dalam lingkungan sosialnya.

Berdasarkan pendapat di atas, secara singkat dapat dikatakan bahwa perkembangan sosial anak adalah suatu proses dalam kehidupan anak untuk berperilaku sesuai dengan norma atau aturan dalam lingkungan kehidupan anak atau dengan kata lain perkembangan sosial adalah proses kemampuan belajar dan tingkah laku yang berhubungan dengan individu untuk hidup sebagai bagian dari kelompoknya.

Di dalam perkembangan sosial, anak dituntut untuk memiliki kemampuan yang sesuai dengan tuntutan sosial di mana mereka berada. Tuntutan sosial yang dimaksud adalah anak dapat bersosialisasi dengan baik sesuai dengan tahap perkembangan dan usianya, dan cenderung menjadi anak yang mudah bergaul.

Perkembanagan sosial meliputi dua aspek penting yaitu kompetensi sosial dan tanggungjawab sosial (Kostelnik, Soderman & Waren, dalam Suyanto, 2005:69). Kompetensi sosial menggambarkan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya secara efektif.

Perilaku sosial merupakan aktivitas dalam hubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, guru, orang tua maupun saudara-saudaranya. Saat berhubungan dengan orang lain, terjadi peristiwa-peristiwa yang sangat bermakna dalam kehidupan anak yang dapat membentuk kepribadiannya, dan membentuk perkembangannya menjadi manusia yang sempurna.

Perilaku yang ditunjukkan oleh seorang anak dalam lingkungan sosialnya sangat dipengaruhi oleh kondisi emosinya. Emosi merupakan suatu keadaan yang kompleks, yang dapat berupa perasaan ataupun getaran jiwa yang ditandai oleh perubahan perilaku biologis yang muncul menyertai terjadinya suatu perilaku (Nugraha, dkk., 2010: 1.12).

Tampilan emosi pada merupakan suatu bentuk komunikasi atau dengan kata lain ekspresi emosi memungkinkan anak bersosialisasi dalam suatu lingkungan sosial yang dimasukinya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional merupakan suatu perkembangan yang sulit dipisahkan secara tegas satu sama lainnya. Kelekatannya semakin kuat apabila ekspresi dari perpaduan keduanya dimunculkan oleh anak yang berada pada kelompok umur prasekolah. Sulit ditentukan faktor yang berpengaruh pada ekspresi seorang anak, apakah akibat ketidakmampuannya bersosialisasi atau akibat ketidakmampuannya mengendalikan emosi.

Pada tahap awal masa kanak-kanak, perkembangan sosial emosional berkisar tentang proses sosialisasi, yaitu proses ketika anak mempelajari nilai-nilai dan perilaku yang diterima dari masyarakat. Pada usia tersebut, terdapat tiga tujuan dalam perkembangan sosial emosional, yaitu mencapai *sense of self* atau pemahaman diri serta berhubungan dengan orang lain, bertanggung jawab terhadap diri sendiri yang meliputi kemampuan untuk mengikuti aturan dan rutinitas, menghargai orang lain, mengambil inisiatif, dan menampilkan perilaku sosial, seperti empati, berbagi, dan menunggu giliran (Dodge, 1999: 11).

b. Faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak

Faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emoaional anak, menurut Hurlock (1978: 257) adalah sebagai berikut: 1) keadaan individu, 2) konflik-konflik dalam proses perkembangan, 3) Lingkungan.

c. Karakteristik perkembangan sosial emosional anak

Dalam perkembangan sosial anak terdapat beberapa ciri dalam setiap periodenya. Hurlock (1978: 262) mengungkapkan bahwa karakteristik perkembangan sosial pada masa awal anak adalah sebagai berikut: 1) membuat kontak sosial dengan orang di luar rumah, 2) mulai senang membentuk kelompok, 3) ingin dekat dan berkomunikasi dengan orang dewasa, 4) terjadinya *cooperative play,* 5) memilih teman bermain, 6) mengurangi tingkah laku bermusuhan.

Sedangkan karakteristik reaksi emosi pada anak usia dini menurut Hurlock (1978: 216) adalah sebagai berikut: 1) emosi yang kuat, 2) emosi sering muncul pada setiap peristiwa dengan cara yang diinginkannya, 3) emosi bersifat sementara, 4) reaksi emosi bersifat individual, 5) emosi dapat diketahui melalui gejala perilaku.

C. KESIMPULAN

Bermain adalah cara belajar anak. Melalui bermain anak mendapat kesempatan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Permainan eksplorasi merupakan salah satu jenis permainan aktif yang memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirya membuat sesuatu yang menarik perhatian anak.

Salah satu jenis permainan eksplorasi yang dapat dilakukan pada anak usia dini adalah bermain air. Bermain air memberikan kesempatan pada anak untuk belajar berbagai macam hal antara lain mengembangkan pengetahuannya, bereksperimen dan bereksplorasi sehingga kemampuan sains anak berkembang. Melalui bermain air anak dapat mengenal dan memiliki berbagai pengalaman tentang air. Interaksi anak dengan air yang dilakukan dalam permainan eksplorasi memungkinkan anak untuk mengembangkan kemampuan sains, yaitu kemampuan untuk mengamati, menyelidiki, melakukan percobaan dan memecahkan masalah.

Permainan eksplorasi bermain air juga sekaligus dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional anak. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana anak mengekspresikan emosi seperti rasa senang,dan antusias ketika anak berhasil menemukan hal baru pada kegiatan bermain. Dalam permainan yang dilakukan secara kelompok, permainan eksplorasi member kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi dan bersosialoisasi dengan teman dan orang-orang yang ada disekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

Dodge, Colker., 1992. *The Creative Currikulum for Early Chilhood*. Washington DC: Teaching Strategies. Inc.

Eshach, H., & Fried M. N., 2005. Should science be taught in early childhood? *Journal of Science Education and Technology*. Vol.14, No. 3.

French, L. 2004. Science as the center of a coherent, integrated early childhood curriculum. *Early Childhood Research Quarterly*. Vol 19, No 1.

Gilbert, J. K. Osborne, R. J., & Fensham, P. J., 1982. Children's science and its consequences for teaching. *Science Education*. Vol. 66, No. 4.

Gross, M. 2012. Science Concepts Young Children Learn Through Water Play. *Dimensions of Early Childhood* Vol 40, No 2.

Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.

Hildayani, R. Tarigan, S. Pujiati, R. Sugianto, M. Masykouri, A. Handayani, E. 2009. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Isenberg, Joan Packer, Quisenberry, Nancy. 2002. Play: essential for all children A Position Paper of the Association for Childhood Education. *Childhood Education* Vol 7, No 1.

Kartono, K. 1995. *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju.

Marshall, Jean & Stuart, Sue. 2001. *Child Development*. Oxford: Heinemann Educational

Muhibin, S. 1999. *Psikologi Belajar*. Ciputat: Logos Wacana Ilmu.

Mutiah, D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Montolalu, B. Setiani, S. Arrahmi, D. 2011. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Nugraha, A. Rachmawati, Y. 2010. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Nugraha, A. 2005. *Pengembangan Pembelajaran Sains Anak Usia Dini*. Jakarta: Danendra.

Tedjasaputra, M. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Gramedia.

Saleh, M. 2013. *Kemampuan Sains Sederhana Melalui Teknik Bermain Air*. (ejurnal.fip.ung.ac.id/index.php/PDG/article/download/315/308) diunduh 29 Mei 2014.

Sujiono & Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks.

Sujiono, N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.

Sujiono, N. Tampiomas, E. Zainal, R. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Depdiknas.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Suratno, 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dirjen Pendidikan Tinggi

Suyadi. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rodakarya.

Suyanto, S. 2005. *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.

Walker. 2009. Sociometric Stability and The Behavioral Correlates of Peer Acceptance in Early Childhood. *The Journal of Genetic Psychology*. Vol. 170, No. 4.

Watters, J. J., Diezmann, C. M., Grieshaber, S. J., & Davis, J. M., 2000.
Enhancing science education for young children: A contemporary initiative. *Australian Journal of Early Childhood*. Vol. 26, No. 2.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

PENGEMBANGAN METODE PENGENALAN DAN PEMAHAMAN NILAI NADA MUSIK KEPADA ANAK USIA TAMAN KANAK-KANAK

Suryadi
PG PAUD FIP Universitas Negeri Malang, Jl.Semarang 5 Malang
Email: suryadium@gmail.com

Abstract: Based on the analysis of the existing situation , the proposed research aims to generate an appropriate method in order to make it easier for the child to know and understand the value of musical notes so as to improve the effectiveness and quality of children's learning as part of an effort to realize the development of musical intelligence multiple intelligences in child . This study uses research and development with reference to the theory of Borg and Gall (1983:775) from step 1-7 , with qualitative and quantitative approaches to data collection in the form of questionnaires that were analyzed descriptively and by evaluation of the percentage of experts to test the product . The results of this research is a new method fit for use and can facilitate children to understand the value of musical notes which were introduced by the teacher . It is more concrete when the child : a) can easily recognize a given image block notation , b) be able to understand the meaning of each image block notation that represents the value of a particular tone , c) can respond to the meaning of the images that each block notation each symbol represents the value of a particular tone with the activity of jumping , running , fast walking , and running , and d) can show images notation whose value is demonstrated by the activity of jumping , running , fast walking , and running .

Keywords : value of musical notes

Abstrak: Berdasarkan analisis situasi yang ada, maka diusulkan penelitian yang bertujuan agar menghasilkan sebuah metode yang tepat dalam rangka mempermudah anak untuk mengenal dan memahami nilai nada musik sehingga dapat meningkatkan efektifitas dan kualitas belajar anak sebagai bagian dari upaya pengembangan kecerdasan musikal guna mewujudkan kecerdasan majemuk pada anak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan mengacu pada teori Borg and Gall (1983:775) dari langkah 1-7, dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif berupa kuisioner dalam pengumpulan datanya yang dianalisis secara deskriptif persentase dan berdasarkan evaluasi para ahli untuk uji produk. Hasil dari penelitian ini berupa sebuah metode baru yang layak digunakan dan dapat mempermudah anak dalam memahami nilai nada musik yang dikenalkan oleh guru. Hal tersebut lebih kongkrit ketika anak: a) dapat dengan mudah mengenal gambar notasi balok yang diberikan, b) dapat memahami makna dari masing-masing gambar notasi balok yang mewakili nilai nada tertentu, c) dapat merespon makna gambar-gambar notasi balok yang masing-masing mewakili simbol nilai nada tertentu dengan aktivitas meloncat, berjalan, berjalan cepat, dan berlari, dan d) dapat menunjukkan gambar-gambar notasi yang nilainya diperagakan dengan aktivitas meloncat, berjalan, berjalan cepat, dan berlari.

Kata kunci : nilai nada musik

Taman kanak-kanak atau disingkat TK adalah jenjang pendidikan anak usia dini (yakni usia 6 tahun atau di bawahnya) dalam bentuk pendidikan formal. Kurikulum TK ditekankan pada pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Di TK, siswa diberi kesempatan untuk belajar dan diberikan kurikulum pembelajaran yang sesuai dengan usia pada tiap-tiap tingkatannya. Taman kanak-kanak sebagai lembaga PAUD formal seharusnya berfungsi untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki peserta didiknya termasuk musik karena tujuan TK adalah meningkatkan daya cipta anak-anak dan memacunya untuk belajar mengenal berbagai macam ilmu pengetahuan melalui pendekatan nilai budi bahasa, agama, sosial, emosional, fisik, motorik, kognitif, bahasa, seni, dan kemandirian. Semua dirancang sebagai upaya mengembangkan daya pikir dan peranan anak dalam hidupnya. kegiatan belajar ini dikemas dalam model belajar sambil bermain.

Sejumlah riset menunjukkan bahwa perkembangan kecerdasan anak pada usia 4 sampai 6 tahun mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80% karena pada usia ini anak mengalami masa peka yaitu masa pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulus yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini sangat ideal untuk meletakan dasar pertama dan utama untuk mengembangkan seluruh potensi anak termasuk pengembangan potensi kemampuan bidang musical yang dalam hal ini adalah nada.

Nada merupakan salah satu elemen pembentuk musik, di mana kita ketahui bahwa nada adalah bagaian dari unsur musik. Nilai nada adalah ukuran dalam kurun waktu tertentu yang dimiliki oleh sebuah bunyi yang berfrekuensi tunggal tertentu (beraturan). Nada musik dapat mengubah fungsi-fungsi fisik tubuh seperti perubahan detak nadi sehingga berperan besar dalam perkembanga otak, kekuatan otot dan sirkulasi darah sebab dipicu oleh ritmik musik. Untuk dapat memperhatikan nilai nada dengan keakuratan, anak harus dilatih dengan kemampuan membedakan panjang pendek ketukan. Jika tidak memiliki kemampuan ini, anak tidak akan memiliki apa pun sebagai pembanding terhadap nilai nada yang lain. Belajar dan berlatih memainkan nilai nada musik meningkatkan pengendalian motorik dan koordinasi, menyediakan suatu kerangka untuk mempelajari kemampuan-kemampuan baru dan membantu memperkuat “pengendalian rasa gugup”. Pengendalian-pengendalian ini menolong anak-anak menangani reaksi spontannya. Partisipasi

dengan terus-menerus dalam aktivitas musik secara ritmis menstimulasi perkembangan otak dan meningkatkan fungsi-fugsi mental.

Guru TK sebagai fasilitator dalam pengembangan potensi anak diharapkan dapat membekali diri dengan wawasan dan keterampilan berbagai bidang pengembangan potensi anak sehingga dapat menjalankan peranannya dengan baik yaitu membantu mempermudah anak mengikuti pembelajaran. Dengan kata lain guru TK harus memiliki kompetensi yang baik dan kualifikasi yang sesuai dengan bidangnya. Tanpa bekal yang cukup dan memiliki metode yang tepat, guru TK tidak akan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak secara optimal, karena pada umumnya guru TK tidak memiliki kompetensi musik yang baik, sehingga seringkali mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada tugas untuk menyampaikan materi pembelajaran musik, khususnya dalam hal mengenalkan dan memahamkan nilai nada kepada anak-anak. Begitu juga anak akan merasa kesulitan ketika menerima materi dari guru.

Berdasarkan uraian tersebut dapat digaris bawahi bahwa masalah mendasar yang perlu segera diatasi adalah perlu adanya suatu metode baru dalam rangka untuk mengenalkan nilai nada music kepada anak sehingga anak-anak akan lebih mudah mempelajari nilai nada karena guru memiliki cara tepat yang dapat membantu mempermudah anak dalam memahami nilai nada musik. Untuk itu maka diusulkan penelitian tentang "Pengembangan Metode Pengenalan dan Pemahaman Nilai Nada Musik Kepada Anak Usia TK" yang hasilnya diharapkan dapat meningkatkan efektifitas dan kualitas, serta cara yang tepat dalam pelaksanaan pembelajaran di TK terutama dalam hal mengenalkan dan memahamkan nilai nada.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

METODE

Penelitian pengembangan metode pengenalan dan pemahaman nilai nada musik ini,dilaksanakan di TK Lab. UM kota Malang yang berasal dari tiga kelas TK B yang berbeda sebagai sampel. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Nopember 2013, dan peneliti menggunakan model pengembangan (*research dan development*). Menurut Borg and Gall

(1983:775) ada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan. Prosedur penilaian dan pengembangan dari Borg and Gall tersebut bukanlah merupakan suatu prosedur yang baku dalam sebuah penelitian, hal ini sesuai dengan pernyataan Ardhana (2002: 9) setiap pengembangan tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi peneliti dengan mempertimbangkan kondisi yang dihadapi dalam proses pengembangan. Karena penelitian dan pengembangan ini hanya dilakukan dalam 1 sekolah yaitu TK Lab. UM dan subjek yang digunakan hanya 12 anak yang dipilih secara acak dengan masing-masng empat anak mewakili masing-masing kelas dari tiga kelas yang ada pada kelompok B, maka untuk langkah kedelapan sampai dengan kesepuluh tidak dilaksanakan, sehingga langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan meliputi:

> Penelitian dan pengumpulan data *(research and information collecting)*. Pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam sekala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai. (2) Perencanaan *(planning)*. Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas. (3) Pengembangan draf produk *(develop preliminaty form of product)*. Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi. (4) Uji coba lapangan awal *(preliminary field testing)*. Uji coba dilapangan pada 1 sampai 3 sekolah dengan 6 sampai 12 subjek uji coba (guru). Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara, pengedaran angket. (5) merevisi hasil uji coba *(main product revision)*. Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba. (6) Uji coba lapangan *(main field testing)*. Melakukan uji coba yang lebih luas pada 5 sampai dengan 15 sekolah dengan 30 sampai dengan 100 orang subjek uji coba. Data kuantitatif penampilan guru sebelum dan sesudah menggunakan model yang dicobakan dikumpulkan. Hasil-hasil pengumpulan data dievaluasi dan kalau mungkin dibandingkan dengan kelompok pembanding. (7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan *(operasional product revision)*. Menyempurnakan product hasil lapangan.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan di TK Lab. UM dengan plaksanaan tahap-tahap desain uji coba produk yang dikemukakan adalah desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisisnya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang akan dikembangkan dan dibuat.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Desain uji coba dilakukan untuk memperoleh data yang digunakan guna menyempurnakan produk yang akan dibuat, data-data tersebut diperoleh dari evaluasi ahli, hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Jenis data yang diperoleh merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil tinjauan para ahli yang berupa saran dan masukan, serta hasil wawancara pada penelitian awal *(need assessment)* terhadap dua orang guru kelompok B TK Lab. UM sebagai model, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari data uji coba kelompok kecil dan uji lapangan (kelompok besar) melalui observasi oleh guru pada saat kegiatan pengenalan dan pemahaman nilai nada musik berlangsung dengan mengamati apakah anak mudah untuk melakukan, senang pada saat pembelajaran, serta tidak berbahaya bagi anak.Instrumen pengumpulan data yang digunakan didalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang berupa kuisioner. Kuisioner ini digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif sementara pendekatan kualitatif untuk pengumpulan data dari para ahli berupa saran, masukan, dan tanggapan terhadap rancangan produk. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dan evaluasi para ahli untuk uji produk adalah data kualitatif dan data kuantitatif berupa persentase. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari para ahli yang digunakan untuk melakukan revisi terhadap rancangan produk. Data kuantitatif berupa persentase kemudahan, kesenangan dan keamanan anak pada saat melakukan kegiatan. Data tersebut digunakan untuk mempersentase hasil pengumpulan data pada penelitian awal (analisis kebutuhan), data uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan kelompok besar.

Rumus untuk mengolah data yang berupa diskriptif persentase (Sudijono, 1987:43) adalah sebagai berrikut:

$$P = \frac{f}{N} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:

F : frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N : *Number of case* (jumlah frekuensi/ banyaknya individu), terkait deng kemudahan, kesenangan dan keamanan anak saat melakukan kegiatan.

P : Angka persentase

HASIL

Ada dua hasil yang didapatkan dari pelaksanaan penelitian ini yaitu hasil non-fisik dan hasil fisik.

Hasil Non Fisik

Dari hasil evaluasi menunjukkan selama proses penelitian subyek selain serius dan antusias mengikuti kegiatan, juga aktif merespon serta melakukan permainan musikal dalam rangka pengenalan dan pemahaman notasi balok yang diberikan oleh guru. Sementara itu evaluasi terhadap hasil akhir dapat disimpulkan bahwa 90% (dari 12 anak) telah memahami nilai notasi balok yang dikenalkan sebagai dasar mengembangkan kecerdasan musikal anak pada pembelajaran seni untuk meningkatkan potensi dalam pengembangan kecerdasan majemuk. Setelah dilakukan kegiatan dalam penelitian terjadi perubahan pandangan ke arah positif terhadap metode dan cara pembelajaran yang dapat membuat anak lebih mudah memahami nilai nada music yang dikenalkan oleh guru dengan menyenangkan..

Dari hasil evaluasi terhadap proses dan hasil secara non-fisik setelah penelitian ini dimungkinkan anak-anak dapat mengikuti pembelajaran music di sekolah secara lebih mudah terutama yang berhubungan dengan nilai nada..

Hasil Fisik

Adapun hasil secara fisik yang diperoleh dari kegiatan penelitian yaitu: a) Keterampilan anak TK B yang sudah mampu memahami nilai-nilai dalam notasi balok dan meresponnya melalui ekspresi gerak meloncat, berjalan, berjalan cepat, dan berlari. b) Keterampilan anak TK B yang sudah mampu mengenali simbol-simbol nilai nada tertentu dengan cara melakukan gerakan (meloncat, berjalan, berjalan cepat, dan berlari) sesuai dengan gambar yang ditunjukkan guru. c) Hasil dari kegiatan penelitian menunjukkan anak lebih antusias ketika belajar music dengan cara yang baru, khususnya dalam belajar nilai nada music.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang dicapai selama proses penelitian dan setelah peneltian yang meliputi keaktifan, antusiasme, dan kreativitas dalam mengenal dan memahami nilai nada musik, maka dapat dinyatakan bahwa kegiatan penelitian yang telah dilakukan secara umum berhasil, dan hasilnya berupa diskriptif persentase adalah sebagai berikut:

1. Mengenal symbol notasi — P = (12/12) X 100% = 100%
2. Memahami nilai nada — P = (10/12) X 100% = 83%
3. Merespon symbol notasi — P = (10/12) X 100% = 83%
4. Menunjukkan symbol notasi sesuai makna dan nilainya — P = (10/12) X 100% = 83%

Dari penjelasan tersebut, maka ksimpulan yang dapat diambil adalah bahwa produk metode yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berkategori baik dan dapat digunakan. Seningga dengan kata lain bahwa penelitian tersebut berhasil.

Sebagai faktor utama pendukung keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini adalah motivasi dan keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik meloncat, berjalan, berjalan cepat, dan berlari. Hal ini dimungkinkan karena diperkirakan bahwa aktivitas fisik yang ada dalam kegiatan pengembangan metode tersebut sangat mempengaruhi tingkat kebugaran anak sehingga mempengaruhi pula kondisi psikologis dan daya kerja otak (kognitif) sehingga anak dapat dengan mudah mencerna materi yang diberikan yaitu berupa pengenalan nilai nada musik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kalpin (LPMP Provinsi Papua) dengan judul "Pengaruh Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Kgnitif Anak Usia Taman Kanak-kanak (Studi Eksperimen Kuasi Pada Taman Kanak-kanak Pertiwi XIII Cigombong Kotaraja Jayapura Papua)" yang mengatakan bahwa kemampuan fisik dan kognitif anak berkembang dengan

saling berinteraksi. Selanjutnya Piaget (dalam Gustiana 2011) mengatakan bahwa pada masa kanak-kanak kemampuan motorik berkembang sejalan dengan perkembangan kemampuan kognitif anak. Samsudin (dalam Gustiana 2011) juga mengungkapkan bahwa "Perkembangan kognitif dan perkembangan motorik secara konstan berinteraksi, perkembangan kognitif lebih kuat bergantung pada kemampuan intelektual proses interaksi". Sementara itu factor musiknya sendirilah dalam hal ini adalah nilai nada sebagai elemen musik yang sedang dipelajari yang mempengaruhi sehingga membangkitkan motivasi dan keaktifan anak seperti penjelasan pada hasil penelitian yang dilakukan Lembaga Aplikasi Musik di Iran (dalam Feriyadi 2012) mengenai fungsi terapan musik terhadap kesehatan fisik dan mental manusia yang membuktikan bahwa musik bisa meningkatkan rasa percaya diri dan mengontrol tindakan hyperaktif di kalangan anak-anak cacat mental serta bisa menciptakan perubahan mental dan perilaku yang signifikan.

Adapun faktor penghambat yang sedikit mengganggu pelaksanaan pelatihan adalah durasi waktu pelaksanaan yang sesuai surat tugas seharusnya bisa dilaksanakan dalam tujuh bulan, menjadi hanya tiga bulan dan praktis hanya dua bulan saja karena kebijakan Universitas yang mengharuskan seluruh laporan penelitian dapat diselesaikan paling lambat akhir Nopember 2013, sehingga penelitian tidak dapat dilakukan sepenuhnya seperti yang telah dilakukan, misalnya penelitian direncanakan pada 5 sekolah yang masing-masing sekolah mewakili UPTD yang ada di 5 kecamatan di kota Malang sebagai sampel diperkecil menjadi satu sekolah yang terdiri dari 3 kelas TK kelompik B dengan 12 anak yang masing-masing kelas diwakili 4 orang anak sebagai sampel yang dipilih secara acak.

Dengan kondisi ini hasil yang diperoleh dari penelitianpun tentunya tidak se-valid hasil yang direncanakan pada penelitian dalam skala yang lebih besar. Tetapi meskipun demikian penelitian ini mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga hasil berupa produk yang didapatkan secara esensial tidak mengurangi kualitas yang diharapkan. Sehingga hasil akhir dari penelitian ini tetap sesuai dengan apa yang telah direkomendasikan dalam pengolahan data yang telah direncanakan yaitu layak digunakan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan dan pembahasan baik yang bersifat fisik maupun non fisik, maka disimpulkan bahwa kegiatan penelitian dengan judul "Pengenalan dan Pemahaman Nilai Nada Musik Kepada Anak Usia Taman Kanak-kanak", dari capaian selama proses penelitian dan setelah peneltian yang meliputi pengenalan, pemahaman dan respon anak terhadap nilai nada musik, maka dapat dinyatakan bahwa kegiatan penelitian yang telah dilakukan secara umum berhasil dengan indikasi: a) Anak dapat mengenal gambar notasi balok yang diberikan. b) Secara umum anak dapat memahami makna dari masing-masng gambar notasi balok yang mewakili nilai nada tertentu. c) Secara umum anak dapat merespon makna gambar-gambar notasi balok yang masing-masing mewakili simbol nilai nada tertentu dengan aktivitas meloncat, berjalan, berjalan cepat, dan berlari. d) Secara umum anak sudah dapat menunjukkan symbol notasi sesuai makna dan nilainya.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa meskipun secara umum berhasil, namun hasil yang dicapai kurang maksimal, sehingga disarankan adanya penelitian lanjutan untuk diteruskan dalam skala yang lebih besar dan diperdalam sehingga dapat menghasilkan produk yang lebih baik dan lebih valid sesuai harapan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Borg, W.R & Gall, M.D. 1983. *Educational Research and Introduction*. London: Longman.

Feriyadi. 2012. *Pengaruh Musik Terhadap Kesehatan, Jiwa, Fungsi dan Kerja Otak Manusia*. Posted by siipe2r007.

Gustiana, Asep Deni. 2011. *Pengaruh Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Kognitif Anak Usia Dini ((Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B TK Kartika dan TK Lab. UPI))*. Bandung: Penelitian.

Kalpin (LPMP Provinsi Papua). 2012. *Pengaruh Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Kgnitif Anak Usia Taman Kanak-kanak (Studi Eksperimen Kuasi Pada Taman Kanak-kanak Pertiwi XIII Cigombong Kotaraja Jayapura Papua)*.Papua: Penelitian.

Martuti, A. 2008. *Mengelola PAUD*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.

Shepperd, Philip. 2005. *Music Makes Your Child Smarter*. Artemis Music Limited.

Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*.Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

PERSEPSI ORANG TUA *OTORITATIF* DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK DI KELUARGA

Terza Travelancya DP

Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Konsentrasi PAUD, Program Pasca Sarjana,

Universitas Negeri Surabaya

terza_travelancya@yahoo.com

Abstrak

Perkembangan jaman menuntut manusia tidak hanya cerdas dalam intelektual namun juga berkarakter. Karakter dibentuk melalui pendidikan karakter. Pendidikan karakter yang utama dan pertama bagi anak adalah lingkungan keluarga. Dalam lingkungan keluarga, anak akan mempelajari dasar-dasar perilaku yang penting bagi kehidupannya kemudian. Karakter dipelajari anak melalui memodel para anggota keluarga yang ada disekitar terutama orang tua.
Model perilaku keluarga secara langsung maupun tidak langsung akan dipelajari dan ditiru oleh anak. Anak memodel orang tua dalam keluarga bersikap, bertutur kata, mengekspresikan harapan, tuntutan, dan kritikan satu sama lain, menanggapi dan memecahkan masalah, serta mengungkapan perasaan dan emosinya. Model perilaku yang baik akan membawa dampak baik bagi perkembangan anak demikian juga sebaiknya.Keberhasilan pembentukan karakter pada anak ini salah satunya dipengaruhi oleh model orang tua dalam melaksanakan pola asuh. Pola asuh orang tua terbagi menjadi tiga macam yaitu *otoriter*, *permisif*, dan *otoritatif*. Masing-masing pola asuh ini mempunyai dampak bagi perkembangan anak. Pola asuh *otoritatif* menjadi jalan terbaik dalam pembentukan karakter anak. Karena pola asuh *otoritatif* ini bercirikan orang tua bersikap demokratis, menghargai dan memahami keadaan anak dengan kelebihan kekurangannya sehingga anak dapat menjadi pribadi yang matang, supel, dan bisa menyesuaikan diri dengan baik.

Kata Kunci : *pendidikan karakter, keluarga, otoritatif*

Abstract

Era of human development requires not only intellectual but also intelligent in character. Character is formed through character education. Primary education and the first character of the child is the family environment. In a family environment, children will learn the basics of behavior that are important for later life. Character children learn through modeling family members who are around, especially the elderly .Model of family behavior directly or indirectly will be studied and imitated by children. Children model the parents in the family act, speech, expressing the expectations, demands, and criticism of one another, respond and solve problems, and express feelings and emotions. Model behavior who both will bring positive impacts to the development of children as well should .The success of the formation of character in these children is influenced by the model of parents in implementing parenting. Parenting parents divided into three kinds, namely authoritarian, permissive, and authoritative. Each parenting is having an impact for children's development. Authoritative parenting be the best way in the formation of character. Because the authoritative parenting style is characterized by parents being democratic, appreciate and understand the situation of children with excess drawbacks so that the child can be a mature person, outgoing, and can adapt well

Keywords: *character education, family, authoritative*

PENDAHULUAN

Perkembangan jaman menuntut manusia tidak hanya cerdas dalam intelektual namun juga berkarakter. .Masa usia dini merupakan "*golden age period*", artinya merupakan masa emas untuk seluruh aspek perkembangan manusia, baik fisik, kondisi emosi maupun sosial. Karakter merupakan kepribadian khusus yang menjadi pendorong dan penggerak, serta yang membedakan dengan individu lain (Furqon,2010). Terbentuknya karakter memerlukan proses yang relatif lama dan terus menerus,Karakter dibentuk melalui pendidikan karakter. Pendidikan karakter yang utama dan pertama bagi anak adalah lingkungan keluarga. Dalam lingkungan keluarga, anak akan mempelajari dasar-dasar perilaku yang penting bagi kehidupannya kemudian. Karakter dibentuk melalui pendidikan karakter. Pendidikan karakter yang utama dan pertama bagi anak adalah lingkungan keluarga. Hakikat pembangunan nasional adalah pembangunan SDM seutuhnya dimana untuk mewujudkan manusia Indonesia yang berkualitas harus dimulai sejak usia dini. Berbagai studi menunjukkan bahwa periode 5 (lima) tahun pertama kehidupan anak merupakan 'masa emas' (*golden period*) atau 'jendela kesempatan' (*window opportunity*) dalam meletakkan dasar-dasar tumbuh kembang seorang anak. Kualitas tumbuh kembang anak pada masa ini akan menentukan kualitas kesehatan fisik, mental, emosional, sosial, kemampuan belajar, dan perilaku sepanjang hidupnya (BKKBN, 2013; World Bank, 2010).

Dalam lingkungan keluarga, anak akan mempelajari dasar-dasar perilaku yang penting bagi kehidupannya kemudian. Saat ini, peran ibu sebagai ibu rumah tangga telah berubah menjadi pencari nafkah. Peran ibu awalnya adalah sebagai istri, ibu dari anak – anaknya, mengurus rumah tangga, sebagai pengasuh, pendidik anak – anaknya, dan sebagai salah satu kelompok dari peranan sosialnya serta sebagai anggota masyarakat dari lingkungannya. Akan tetapi, saat ini ibu telah berperan sebagai pencari nafkah tambahan bagi keluarganya (Effendy, 1998). Banyak ibu yang menghabiskan sebagian besar waktunya jauh dari anak, bahkan bayi mereka. Lebih dari satu dari dua ribu ibu di Amerika Serikat yang memiliki anak berusia di bawah 5 tahun adalah pekerja; lebih dari dua dari tiga ibu yang memiliki anak 6 hingga 17 tahun. Ibu yang bekerja adalah bagian dari kehidupan modern, namun pengaruhnya masih diperdebatkan. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), partisipasi perempuan dalam lapangan kerja meningkat signifikan. Selama Agustus 2006 – Agustus 2007 jumlah pekerja perempuan bertambah 3,3 juta orang. Banyaknya jumlah perempuan yang bekerja meningkatkan secara signifikan jumlah pekerja.

Karakter dipelajari anak melalui memodel para anggota keluarga yang ada di sekitar terutama orang tua.Model perilaku orang tua secara langsung maupun tidak langsung akan dipelajari dan ditiru oleh anak.

Orang tua merupakan lingkungan terdekat yang selalu mengitarinya dan sekaligus menjadi figur dan idola anak. Bila anak melihat kebiasaan baik dari orang tuanya maka anak akan dengan cepat mencontohnya, demikian sebaliknya bila orang tua berperilaku buruk maka akan ditiru perilakunya oleh anakanak.Anak meniru bagaiman orang tua bersikap, bertutur kata, mengekspresikan harapan, tuntutan, dan kritikan satu sama lain, menanggapi dan memecahkan masalah, serta mengungkapan perasaan dan emosinya. Model perilaku yang baik akan membawa dampak baik bagi perkembangan anak demikian juga sebaiknya. Hal ini sesuai dengan pendapat Hurlock (1978) yang menyatakan bahwa perlakuan orang tua terhadap anak akan mempengaruhi sikap anak dan perilakunya.

Sikap orang tua sangat menentukan hubungan keluarga sebab sekali hubungan terbentuk, ini cenderung bertahan.Peran orang tua menurut Norman (1996) bila orang tua memahami anak dengan baik dan mengenali sikap dan bakatnya yang unik, mengembangkan dan membina kepribadiannya tanpa memaksanya menjadi orang lain. Dalam berkomunikasi pada anak hendaknya tidak mengancam dan menghakimi tetapi dengan perkataan yang mengasihi atau memberi dorongan/ memotivasi supaya anak mencapai keberhasilan dalam pembentukan karakter anak.

Keberhasilan pembentukan karakter pada anak ini salah satunya dipengaruhi oleh pola asuh orang tua. Pola asuh orang tua terbagi menjadi tiga macam yaitu *otoriter,permisif*, dan *otoritatif*. Masing-masing pola asuh ini mempunyai dampak bagi perkembangan anak. Pola *otoritatif* menjadi jalan terbaik dalam pembentukan karakter anak. Karena pola *otoritatif* ini bercirikan orang tua bersikap demokratis, menghargai dan memahami keadaan anak dengan kelebihan kekurangannya sehingga anak dapat menjadi pribadi yang matang, supel, dan bisa menyesuaikan diri dengan baik. Melalui pola asuh otoritatif akan membentuk kepribadian anak yang berkarakter yang senantiasa menjunjung nilai-nilai peradaban bangsa Indonesia.

PENDIDIKAN KARAKTER

Karakter yang kuat diperlukan bagi individu dalam menetukan keberhasilan hidupnya. Karakter adalah kualitas atau kekuatan mental atau moral, akhlak atau budi pekerti individu yang merupakan kepribadian khusus yang menjadi pendorong dan penggerak, serta yang membedakan dengan individu lain (Furqon, 2010). Karakter dibentuk melalui proses berkesinambungan yaitu pendidikan karakter.

Pendidikan karakter ini bertujuan untuk dapat membentuk watak/ kepribadian anak bangsa sesuai yang tercantum pada UU Nomor 14 tahun 2005 tentang Sistem nasional (sisdiknas) pasal 3 beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab. Pendidikan karakter diberikan pada anak berdasarkan karakteristik dan tahap perkembangannya. Menurut Furqon (2010) dapat diklasifikasikan dalam tahap-tahap sebagai berikut :

1. Adab (5-6 tahun)

Pada fase ini, anak dididik budi pekerti, terutama yang berkaitan dengan nilainilai karakter: jujur (tidak berbohong), mengenal mana yang benar dan mana yang salah, mengenal mana yang baik dan mana yang buruk, serta mengenal mana yang diperintah (yang dibolehkan) dan mana yang dilarang (yang tidak boleh dilakukan).
Fase ini anak dididik mengenai karakter benar dan salah, karakter baik dan buruk. Lebih meningkat lagi apa yang boleh dilakukan dan apa yang tidak boleh dilakukan.

2. Tanggung jawab diri (7-8 tahun)
   Perintah agar anak usia 7 tahun mulai menjalankan sholat menunjukkan bahwa anak mulai dididik untuk bertanggung jawab, terutama dididik bertanggung jawab pada diri sendiri. Anak mulai diminta untuk membina dirinya sendiri, anak mulai dididik untuk memenuhi kebutuhan dan kewajiban dirinya sendiri. Anak dididik untuk tertib dan disiplin termasuk beribadah.
3. *Caring*-peduli (9-10 tahun)
   Setelah anak dididik tentang tanggung jawab diri, maka selanjutnya anak dididik untuk mulai peduli pada orang lain, terutama teman-teman sebaya yang setiap hari ia bergaul. Menghargai orang lain (hormat kepada yang lebih tua dan menyayangi kepada yang lebih muda), menghormati hak-hak orang lain, bekerja sama di antara temantemannya, serta membantu dan menolong orang lain, merupakan aktivitas yang sangat penting pada masa ini. Pada usia ini, anak mulai dilibatkan dengan nilai-nilai kepedulian dan tanggung jawab pada orang lain, yaitu mengenai aspek kepemimpinan.
4. Kemandirian (11-12 tahun)
   Berbagai pengalaman yang telah dilalui pada usia-usia sebelumnya makin mematangkan karakter anak sehingga akan membawa anak kepada kemandirian. Pada masa ini, anak sudah mulai dilatih untuk berpisah tempat tidur dengan orang tuanya. Pada fase kemandirian ini berarti anak telah mampu menerapkan terhadap hal-hal yang menjadi perintah dan yang menjadi larangan, serta sekaligus memahami konsekuensi resiko jika melanggar aturan.
5. Bermasyarakat (13 tahun ke atas)
   Tahap ini merupakan tahap di mana anak dipandang telah siap memasuki kondisi kehidupan di masyarakat. Anak diharapkan telah siap bergaul di masyarakat dengan berbekal pengalaman-pengalaman yang dilalui sebelumnya. Setidak-tidaknya ada dua nilai penting yang harus dimiliki anak walaupun masih bersifat awal atau belum sempurna, yaitu integritas dan kemampuan beradaptasi. Intervensi orang tua sebagai pendidik pada lingkungan keluarga sangat berperan dalam pembentukan karakter anak sejak dini. Tahap-tahap dalam pendidikan karakter ini hendaknya dapat dilakukan dengan baik sehingga pada tingkat usia berikutnya tinggal menyempurnakan dan mengembangkannya. Orang yang memiliki karakter kuat, akan memiliki kesempatan untuk mencapai tujuan, sebaliknya orang yang memiliki karakter mudah goyah akan lebih lamban untuk bergerak dan tidak bisa menarik kerjasama dengannya.

LINGKUNGAN KELUARGA

Kekhasan karakter masing-masing anak ini dikarenakan dalam perkembangannya anak dipengaruhi oleh dua faktor yaitu genetik dan lingkungan. Hal ini sesuai dengan pendapat William Stern (tokoh aliran Konvergensi
ahli pendidikan dari Jerman) bahwa pada dasarnya perkembangan anak dipengaruhi oleh dua faktor yang saling mempengaruhi yaitu pembawaan dan lingkungan. Bakat yang dibawa pada waktu lahir tidak akan berkembang dengan baik tanpa adanya dukungan lingkungan yang sesuai untuk perkembangan anak. Lingkungan yang dimaksud sering disebut sebagai tripusat pendidikan yaitu lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.Lingkungan keluarga adalah secara umum diartikan sebagai suatu kelompok individu yang terkait dalam ikatan perkawinan, mencakup ayah dan ibu (orang tua) serta anak. Keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama dan utama, yang diselenggarakan dan ditangani langsung oleh orang tuanya. Menurut Darajat (dalam Yasin, 2007) dalam melaksanakan pendidikan keluarga harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak tak terkecuali di dalam mendidik emosi anak. Pendidik (orang tua) harus memiliki pemahaman tentang perkembangan emosi anak karena anak memiliki ciri khas sendiri dalam perkembangannya.

Peran dan pengaruh lingkungan keluarga dalam pembentukan karakter ini penting dikarenakan lingkungan keluarga memiliki keistimewaan.

Keistimewaan dilingkungan keluarga oleh Wahab (1999) diuraikan sebagai berikut:

1. Keluarga lajimnya merupakan pihak yang paling awal memberikan banyak perlakuan kepada anak. Begitu anak lahir, lajimnya pihak keluargalah yang langsung menyambut dan memberikan layanan interaktif kepada anak. Apa yang dilakukan dan diberikan oleh pihak keluarga menjadikan sumber perlakuan pertama yang akan mempengaruhi pembentukan karakteristik pribadi dan perilaku anak.
2. Sebagian besar waktu anak lajimnya dihabiskan di lingkungan keluarga. Besarnya peluang dan kesempatan interaksi dalam keluarga akan sangat mempengaruhi perkembangan anak. Jika kesempatan yang banyak ini diisi dengan hal-hal yang bermakna dan positif bagi perkembangan anak, maka kecenderungan pengaruhnya menjadi positif pula.
3. Karakteristik hubungan orang tua-anak berbeda dari hubungan anak dengan pihakpihak lainnya (guru, teman dan sebagainya). Kepada orangtua, disamping anak memiliki ketergantungan secara materi, anak juga memiliki ikatan

psikologis tertentu yang sejak dalam kandungan sudah dibangun melaui jalinan kasih sayang dan pengaruh-pengaruh normatif tertentu.

4. Interaksi kehidupan orang-tua anak di rumah bersifat "asli" seadanya dan tidak dibuat-buat. Perilaku yang ditampilkan dalam keluarga adalah perilaku wajar dan tidak di buat-buat. Peran keluarga selain lebih banyak bersifat memberikan dukungan belajar yang kondusif juga memberikan pengaruh pada pembentukan karakter anak, seperti pembentukan perilaku, sikap dan kebiasaan, penanaman nilai, dan perilaku-perilaku sejenis. Radin dalam Wahab (1999) menjelaskan enam kemungkinan cara yang dilakukan orang tua dalam mempengaruhi anak yaitu melalui:

1. Pemodelan perilaku *(modeling of behavior).*
2. Memberikan ganjaran dan hukuman *(giving rewards and punisment)*
3. Perintah langsung *(direct instruction)*
4. Menyatakan peraturan-peraturan *(stating rules)*
5. Nalar *(reasoning)*
6. Menyediakan fasilitas atu bahan-bahan dan adegan *(providing materials and setting)*

PENDIDIKAN KARAKTER: POLA ASUH OTORITATIF

Pola ini meliputi, bagaimana sikap atau perilaku orangtua saat berhubungan dengan anak. Contoh, bagaimana sikap atau perilaku orang tua dalam menerapkan aturan, mengajarkan nilai/norma, memberikan perhatian dan kasih sayang serta menunjukkan sikap dan perilaku yang baik sehingga dijadikan contoh/model bagi anaknya Anak secara kontinu berkembang baik secara fisik maupun secara psikis untuk memenuhi kebutuhannya. Sikap tersebut diwujudkan dalam pola asuh orang tua di dalam keluarga. Secara garis besar, pola asuh orang tua dapat dibagi menjadi tiga tipe, yaitu :

1) POLA ASUH OTORITER.

Dalam pola asuh ini orang tua menerapkan seperangkat peraturan kepada anaknya secara ketat dan sepihak, cenderung menggunakan pendekatan yang bersifat diktator, menonjolkan wibawa, menghendaki ketaatan mutlak. Anak harus tunduk dan patuh terhadap kemauan orang tua. Apapun yang dilakukan oleh anak ditentukan oleh orang tua. Anak tidak mempunyai pilihan dalam melakukan kegiatan yang ia inginkan,karena semua sudah ditentukan oleh orang tua. Tugas dan kewajiban orang tua tidak sulit, tinggal menentukan apa yang diinginkan dan harus dilakukan atau yang tidak boleh dilakukan oleh anak. Selain itu, mereka beranggapan bahwa orang tua harus bertanggungjawab penuh terhadap perilaku anak dan menjadi orang tua yang otoriter merupakan jaminan bahwa anak akan berperilaku baik. Orang tua yakin bahwa perilaku anak dapat diubah sesuai dengan keinginan orang tua dengan cara memaksakan keyakinan, nilai, perilaku dan standar perilaku kepada anak. Anak yang dibesarkan dalam keluarga otoriter cenderung merasa tertekan, dan penurut. Mereka tidak mampu mengendalikan diri, kurang dapat berpikir, kurang percaya diri, tidak bisa mandiri, kurang kreatif, kurang dewasa dalam perkembangan moral, dan rasa ingin tahunya rendah. Dengan demikian pengasuhan yang otoriter akan berdampak negatif terhadap perkembangan anak kelak yang pada gilirannya anak sulit mengembangkan potensi yang dimiliki, karena harus mengikuti apa yang dikehendaki orangtua, walau bertentangan dengan keinginan anak. Pola asuh ini juga dapat menyebabkan anak menjadi depresi dan stres karena selalu ditekan dan dipaksa untuk menurut apa kata orangtua, padahal mereka tidak menghendaki. Untuk itu sebaiknya setiap orangtua menghindari penerapan pola asuh otoriter ini.

2) POLA ASUH PERMISIF

Pola asuh ini memperlihatkan bahwa orang tua cenderung memberikan banyak kebebasan kepada anaknya dan kurang memberikan kontrol. Orang tua banyak bersikap membiarkan apa saja yang dilakukan anak. Orangtua bersikap damai dan selalu menyerah pada anak, untuk menghindari konfrontasi. Orang tua kurang memberikan bimbingan dan arahan kepada anak. Anak dibiarkan berbuat sesuka hatinya untuk melakukan apa saja yang mereka inginkan. Orang tua tidak peduli apakah anaknya melakukan hal-hal yang positif atau negatif, yang penting hubungan antara anak dengan orang tua baik-baik saja, dalam arti tidak terjadi konflik dan tidak ada masalah antara keduanya. Pola permisif adalah pola dimana orang tua tidak mau terlibat dan tidak mau pula pusing-pusing memedulikan kehidupan anaknya. Jangan salahkan bila anak menganggap bahwa aspek-aspek lain dalam kehidupan orang tuanya lebih penting daripada keberadaan dirinya. Walaupun tinggal di bawah atap yang sama, bisa jadi orang tua tidak begitu tahu perkembangan anaknya. menimbulkan serangkaian dampak buruk. Di antaranya anak akan mempunyai harga diri yang rendah, tidak punya kontrol diri yang baik, kemampuan sosialnya buruk, dan merasa bukan bagian yang penting untuk orang tuanya. Bukan tidak mungkin serangkaian dampak buruk ini akan terbawa sampai ia dewasa. Tidak tertutup kemungkinan pula anak akan melakukan hal yang sama terhadap anaknya kelak. Akibatnya, masalah menyerupai lingkaran setan yang tidak pernah putus.

3) POLA ASUH OTORITATIF (AUTHORITATIVE)

Dalam pola asuh ini, orang tua memberi kebebasan yang disertai bimbingan kepada anak. Orang tua banyak memberi masukan-masukan dan arahan terhadap apa yang dilakukan oleh anak. Orang tua bersifat obyektif, perhatian dan kontrol terhadap perilaku anak. Dalam banyak hal orang tua sering berdialog dan berembuk dengan anak tentang berbagai keputusan. Menjawab pertanyaan anak dengan bijak dan terbuka. Orangtua cenderung menganggap sederajat hak dan kewajiban anak dibanding dirinya. Pola asuh ini menempatkan musyawarah sebagai pilar dalam memecahkan berbagai persoalan anak, mendukung dengan penuh kesadaran, dan berkomunikasi dengan baik. Pola otoritatif mendorong anak untuk mandiri, tetapi orang tua harus tetap menetapkan batas dan kontrol. Orang tua biasanya bersikap hangat, dan penuh welas asih kepada anak, bisa menerima alasan dari semua tindakan anak, mendukung tindakan anak yang konstruktif. Anak yang terbiasa dengan pola asuh otoritatif akan membawa dampak menguntungkan. Di antaranya anak akan merasa bahagia, mempunyai kontrol diri dan rasa percaya dirinya terpupuk, bisa mengatasi stres, punya keinginan untuk berprestasi dan bisa berkomunikasi, baik dengan teman-teman dan orang dewasa. Anak lebih kreatif, komunikasi lancar, tidak rendah diri, dan berjiwa besar. Penerapan pola otoritatif berdampak positif terhadap perkembangan anak kelak, karena anak senantiasa dilatih untuk mengambil keputusan dan siap menerima segala konsekuensi dari keputusan yang diambil. Dengan demikian potensi yang dimiliki anakdapat berkembang secara optimal, karena anak melakukan segala aktivitas sesuai dengan kehendak dan potensinya. Sementara orangtua memberikan kontrol dan bimbingan manakala anak melakukan hal-hal negatif yang dapat merusak kepribadian anak. Dalam mengasuh anak, orangtua hendaknya bersikap arif dan bijaksana, tidak ekstrim terhadap salah satu pola asuh yang ada, dalam arti mampu memberi pengasuhan sesuai dengan apa yang sedang dilakukan anak dan apa harapan orangtua. Jadi orangtua dapat menerapkan ketiga pola asuh tersebut sesuai dengan situasi dan kondisi. Dengan demikian pengasuhan yang diberikan oleh orangtua lebih mengutamakan kasih sayang,kebersamaan, musyawarah, saling pengertian dan penuh keterbukaan keterbukaan. Jika anak-anak dibesarkan dan diasuh dengan pola asuh yang demokratis, niscaya dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Seluruh potensi yang dimiliki anak dapat dikembangkan secara optimal. Dengan demikian pada gilirannya nanti anak-anak yang sehat, cerdas, ceria dan berakhlak mulia dapat terwujud. Dampak positif yang akan muncul adalah terwujudnya suatu tatanan masyarakat yang baik, saling menghargai, saling menghormati, saling menyayangi, saling mengasihi, masyarakat yang terbuka,berpikiran positif, jujur, dan.mempunyai toleransi yang baik.

METODE

SUBJEK PENELITIAN

Pada penelitian ini sejumlah 30 orang Tua Taman Kanak-kanak (TK) menjadi subjek penelitian. Orang yang menjadi subjek penelitian berjenis kelamin perempuan sejumlah 27 dan laki-laki 3, dengan latar belakang pendidikan yang bervariasi. Ada orang tua yang latar belakang pendidikannya SD, SMP, SMA dan Perguruan Tinggi.Subjek penelitian adalah Orang Tua dari 3 sekolah di Taman Knak-kanak (TK) yang berada di Kecamatan sumberasih Kabupaten Probolinggo.Cara pengumpulan data dikumpulkan melalui;

1. Wawancara. Untuk memperoleh informasi tentang pemahaman Orang Tua terhadap Perilaku *OTORITATIF* dalam pembentukan karakter anak di keluarga., digunakan wawancara: secara individual terhadap Orang Tua. Wawancara dilakukan berdasarkan panduan wawancara yang telah disusun.
2. Observasi dilakukan untuk memperoleh data tentang perilaku dan kegiatan Orang Tua terhadap cara memperlakukan anak secara otoritatif, digunakan juga untuk *checking* terhadap hasil wawancara dan *self report.*
3. *Self report. Self report* dilakukan dengan serangkaian pertanyaan yang bersifat terbuka, sehingga diperoleh informasi yang original berasal dari subjek penelitian.

Panduan wawancara, observasi dan *self report* disusun mengacu pada pada pembentukan karakter anak dalam lingkungan keluarga. Yang mana disusun untuk membantu pihak peneliti, supaya program yang tersusun sesuai dengan kebutuhan anak.

PROSEDUR PELAKSANAAN

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui tahap persiapan yang meliputi penentuan, penyusunan pedoman wawancara dan *self report*. Subjek diperoleh dengan mendatangi beberapa Taman Kanak-kanak (TK) yang ada di Kecamatan sumberasih dan sekitarnya. Berdasarkan kesediaan mereka terpilih 30 Orang Tua Taman Kanak-kanak (TK). Setelah itu dilakukan pelaksanaan penelitian dengan menggunakan wawancara untuk mengumpulkan informasi tentang persepsi Orang Tua *Otoritatif* dalam pembentukan karakter anak di keluarga.Selain itu dilakukan pula pengisian *self report* untuk mengumpulkan informasi tentang pemahaman guru terhadap stimulasi emosi, bentuk dan cara memberikan stimulasi. Setelah data terkumpul dilakukan analisis

METODE ANALISIS DATA

Desain penelitian adalah keseluruhan proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian, sehingga pertanyaan – pertanyaan yang ada dapat dijawab (Hasan, 2002). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Analisis dilakukan dengan pendekatan fenomenologis, observasi dan *self report*.

PENUTUP

SIMPULAN

Bangsa Indonesia dalam perkembangnya membutuhkan generasi bangsa yang cerdas dan berkarakter. Berkarakter yang dimaksud adalah bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab. Karakter memiliki pengertian kualitas atau kekuatan mental atau moral, akhlak atau budi pekerti individu yang merupakan kepribadian khusus yang
menjadi pendorong dan penggerak, serta yang membedakan dengan individu lain Karakter dibentuk melalui proses berkesinambungan yaitu pendidikan karakter.

SARAN

Pendidikan karakter yang utama dan pertama bagi anak adalah lingkungan keluarga.Karakter dipelajari anak melalui memodel para anggota keluarga yang ada di sekitar terutama orang tua. Model perilaku yang baik akan membawa dampak baik bagi perkembangan anak demikian juga sebaiknya tergantung interaksi orang tua (pola asuh) terhadap anak. Pola asuh *otoritatif* menjadi jalan terbaik dalam pembentukan karakter anak dibandingkan yang lain. Karena pola asuh *otoritatif* ini, bercirikan orang tua bersikap demokratis, menghargai dan memahami keadaan anak dengan kelebihan kekurangannya sehingga anak dapat menjadi pribadi yang matang, supel, dan bisa menyesuaikan diri dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Effendi, N. (1998). *Pengantar Ilmu Kesehatan Masyarakat*. Jakarta: EGC.

Furqon Hidayatullah. 2010. Pendidikan Karakter: *Membangun Peradaban Bangsa*. Yuma Pustaka: Surakarta.

Hasan, M. Labal. (2002). *Pokok- Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Bogor : Ghalia Indonesia.

Hurlock, EB. 1978. Perkembangan Anak (terjemahan). Erlangga: Jakarta.

H. Norman Wirght.1996. *Menjadi Orang Tua yang Bijak* (terjemahan). Andi Offset:Yogyakarta

Puckett, M.B. & Diffily D. (2004). *Teaching Young Children. An introduction to the early Childhood Profession*. Australia: Thomson Delmar Learning

Rohmad Wahab. 1999. Perkembangan Belajar Peserta Didik. Depdikbud

World Bank. (2010). Potret Perkembangan Anak Usia Dini di Indonesia. *Unit Pendidikan Pendidikan*. Jakarta. Retrieved from http://www.bpthsulawesi.net/files/Alstonia scholaris .pdf

Yasin Musthofa.2007. *EQ untuk Anak Usia Dini dalam Pendidikan Islam*. Sketsa:

ARTIKEL E-JOURNAL UNESA (KAJIAN LITERATUR)

Authentic Assessment pada Pendidikan Anak Usia Dini

(Authentic Assessment in Early Childhood Education)

Titik Poejiati
Program Studi Pascasarjana Pendidikan Dasar Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini,Universitas Negeri Surabaya
ummu_alfath@yahoo.co.id

Abstrak (Ditulis dalam satu paragraf antara 75-200 kata dalam Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia, Times New Roman 10, Bold, spasi 1, spacing before 12 pt, after 2 pt)

Authentic Assessment mengharuskan pendidik harus mulai mengidentifikasi dengan jelas tujuan pembelajarannya. Tujuan dari *Authentic Assessment* adalah untuk mengukur kemampuan anak dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan berpikir untuk memecahkan tugas-tugas yang dihubungkan dengan kehidupan nyata. *Authentic Assessment* pada Anak Usia Dini dirancang untuk memberikan kemampuan dasar, dan perawatan individual; mendukung pembelajaran anak; dan mempublikasikan pemahaman yang sudah didapatkan anak. *Authentic Assessment* pada Pendidikan Anak Usia Dini menekankan pentingnya pengamatan/observasi sebagai alat kunci untuk menciptakan kurikulum perkembangan yang sesuai untuk anak.
Kata Kunci: *Authentic Assessment, Anak usia dini.*

Abstract

Authentic Assessment requires that educators should begin to identify with clear learning objectives. The purpose of Authentic Assessment is to measure the children's ability to apply the knowledge and thinking skills to solve tasks connected with real life. Authentic Assessment in Early Childhood designed to provide basic capabilities, and individualized treatment; support children's learning; and publish children's understanding has been obtained. Authentic Assessment in Early Childhood Education emphasized the importance of observation / observation as a key tool for creating a curriculum that is appropriate for the child's development.
Keywords: Authentic Assessment, Early childhood.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam perkembangannya, masyarakat telah menunjukkan kepedulian terhadap masalah pendidikan, pengasuhan dan perlindungan anak usia dini untuk usia 0 sampai dengan 6 tahun dengan berbagai jenis layanan sesuai dengan kondisi dan kemampuan yang ada, baik di jalur pendidikan formal maupun nonformal. Penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK)/Raudhatul Atfal(RA) dan bentuk lain yang sederajat, sedangkan penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan nonformal berbentuk Taman Penitipan Anak (TPA), Kelompok Bermain (KB) dan bentuk lain yang sederajat.

Standar tingkat pencapaian perkembangan berisi kaidah pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Tingkat perkembangan yang dicapai merupakan aktualisasi potensi semua aspek perkembangan yang diharapkan dapat dicapai anak pada setiap tahap perkembangannya, bukan merupakan suatu tingkat pencapaian kecakapan akademik. Standar pendidik (guru, guru pendamping, dan pengasuh) dan tenaga kependidikan memuat kualifikasi dan kompetensi yang dipersyaratkan. Standar isi, proses, dan penilaian meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian program yang dilaksanakan secara terintegrasi/terpadu sesuai dengan kebutuhan anak. Standar sarana dan prasarana, pengelolaan, dan pembiayaan mengatur persyaratan fasilitas, manajemen, dan pembiayaan agar dapat menyelenggarakan PAUD dengan baik.

Standar Penilaian PAUD dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 mengatakan bahwa Penilaian merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur capaian kegiatan belajar anak. Penilaian hasil kegiatan belajar oleh pendidik dilakukan untuk memantau proses dan kemajuan belajar anak secara berkesinambungan. Berdasarkan penilaian tersebut, pendidik dan orang tua anak dapat memperoleh informasi tentang capaian perkembangan untuk menggambarkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dimiliki anak setelah melakukan kegiatan belajar.

[1] Ada dua istilah tentang penilaian disebutkan dalam Lampiran Penilaian di Permen 146 tersebut; yakni Pertama, Penilaian Proses dan hasil kegiatan belajar di PAUD dan kedua, Penilaian Autentik. Penilaian proses dan hasil kegiatan belajar di PAUD adalah suatu proses mengumpulkan dan mengkaji berbagai informasi secara sistematis, terukur, berkelanjutan, serta menyeluruh tentang pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak selama kurun waktu tertentu (1). Dan Penilaian autentik adalah penilaian proses dan hasil belajar untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi sikap (spiritual dan sosial), pengetahuan dan keterampilan yang dilakukan secara berkesinambungan. Penilaian tidak hanya mengukur apa yang diketahui oleh anak, tetapi lebih menekankan mengukur apa yang dapat dilakukan oleh anak (2).

[2] Penilaian proses dan hasil belajar di PAUD bertujuan untuk: mendapatkan informasi tentang pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak selama mengikuti pendidikan di PAUD (1) ; menggunakan informasi yang didapat sebagai umpan balik bagi pendidik untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran dan meningkatkan layanan pada anak agar sikap, pengetahuan, dan keterampilan berkembang secara optimal (2); memberikan informasi bagi orang tua untuk melaksanakan pengasuhan di lingkungan keluarga yang sesuai dan terpadu dengan proses pembelajaran di PAUD(3) ; dan memberikan bahan masukan kepada berbagai pihak yang relevan untuk turut serta membantu pencapaian perkembangan anak secara optimal (4).

Dalam konteks pendidikan berdasarkan standar, kurikulum berdasarkan kompetensi, dan pendekatan belajar berkelanjutan, penilaian proses dan hasil belajar memberi gambaran tentang tingkat pencapaian perkembangan anak yang diwujudkan dalam kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Untuk dapat melakukan penilaian proses dan hasil kegiatan belajar yang efektif perlu diperhatikan prinsip, teknik dan instrumen, mekanisme dan prosedur penilaian.

Tim pendidik mengkaji-ulang catatan perkembangan anak dan berbagai informasi lain termasuk kebutuhan khusus anak yang dikumpulkan dari hasil catatan pengamatan, anekdot, *check list*, dan portofolio. Melakukan komunikasi dengan orang tua tentang perkembangan anak, termasuk kebutuhan khusus anak yang dilakukan secara sistematis, terpercaya, dan konsisten. Memonitor semua aspek tingkat pencapaian perkembangan anak. Mengutamakan proses dampak hasil. Pembelajaran melalui bermain dengan benda konkret.

Dalam Pengelolaan hasil, Pendidik membuat kesimpulan dan laporan kemajuan anak berdasarkan informasi yang tersedia, menyusun dan menyampaikan laporan perkembangan anak secara tertulis kepada orang tua

secara berkala, minimal sekali dalam satu semester dalam bentuk laporan lisan dan tertulis secara bijak, disertai saran-saran yang dapat dilakukan orang tua di rumah.

Tindak lanjutnya adalah, Pendidik menggunakan hasil penilaian untuk meningkatkan kompetensi diri, menggunakan hasil penilaian untuk memperbaiki program, metode, jenis aktivitas/kegiatan, penggunaan dan penataan alat permainan edukatif, alat kebersihan dan kesehatan, serta untuk memperbaiki sarana dan prasarana termasuk untuk anak dengan kebutuhan khusus. Mengadakan pertemuan dengan orang tua/keluarga untuk mendiskusikan dan melakukan tindak lanjut untuk kemajuan perkembangan anak serta merujuk keterlambatan perkembangan anak kepada ahlinya melalui orang tua serta merencanakan program pelayanan untuk anak yang memiliki kebutuhan khusus.

Standar Penilaian/Standar Asesmen pada pendalaman isinya, sekarang dikenal istilah *Authentic Assessment* yang menurut Robyn Collins (2013), dalam *Curriculum & Leadership Journal* menuliskan bahwa kebutuhan belajar anak saat ini tidak lagi sesuai dengan model tradisional. Bukan hanya belajar fakta dan keterampilan dasar, mereka perlu untuk memperoleh keterampilan yang lebih kompleks dalam konseptualisasi dan pemecahan masalah. Mereka membutuhkan kemampuan untuk bekerjasama dan bekerja diseluruh disiplin ilmu. Mereka juga membutuhkan pengalaman belajar yang dapat digunakan dalam kehidupan sesungguhnya nanti. Pembelajaran tersebut membutuhkan *Authentic Assessment* yang dirancang untuk menunjukkan pemahaman dan kompetensi mereka dalam mengatasi masalah dan *Assesment of Learning* yang dirancang untuk menyediakan dengan umpan balik kemajuan untuk menginformasikan perkembangan mereka.

Dalam buku Pedoman Penilaian Anak Usia Dini (Kementrian Pendidikan Nasioal: 2010) dituliskan tiga istilah yang banyak digunakan dalam kegiatan penilaian di PAUD adalah pengukuran, penilaian, dan asesmen. Pengukuran lebih mengarah pada upaya mengetahui perkembangan anak dengan cara mengukur dan bersifat kuantitatif, misalnya mengukur perkembangan tinggi dan berat badan, mengukur jauh lompatan, mengukur tinggi lompatan, mengukur jumlah potongan yang terangkai, dan aktivitas mengukur lainnya. Penilaian di PAUD merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak dan pengambilan keputusan, pengakuan, atau ketetapan tentang kondisi (kemampuan anak). Kegiatan pengumpulan dan pengolahan informasi dilakukan dengan menggunakan berbagai metode dan instrumen yang relevan. Contoh penilaian di PAUD mendeskripsikan kemampuan anak dalam melakukan tugas tertentu, seperti menyebutkan warna, membedakan bentuk, menyebutkan ciri-ciri benda, binatang, tumbuh-tumbuhan dan ciri lainnya. Penetapan tercapai atau tidaknya kemampuan yang diharapkan, merujuk pada standar tingkat pencapaian perkembangan anak yang terdapat dalam pedoman kurikulum PAUD.

Sedikit berbeda dengan penilaian, sekalipun pada akhirnya bermuara pada pengambilan keputusan, asesmen pada dasarnya bukanlah untuk mengetahui hasil belajar anak, akan tetapi untuk merancang menu pembelajaran yang dibutuhkan dan sesuai dengan tahapan perkembangan dan kebutuhannya. Ruang lingkup asesmen jauh lebih luas dibandingkan evaluasi. Asesmen juga melihat tentang gaya belajar anak dan juga kebutuhan anak untuk perkembangannya. Berbeda dengan penilaian yang memuat informasi anak tentang tingkat atau hasil belajar saja. Asesmen yang dilakukan di PAUD meliputi asesmen terhadap perkembangan anak usia 3-4 tahun baik perkembangan fisik, bahasa, kognitif maupun perkembangan sosial emosional. Contoh asesmen perkembangan fisik di PAUD diantaranya asesmen terhadap proporsi pertumbuhan berat badan dengan tinggi badan dan usia anak, asesmen terhadap fungsi deteksi alat indra. Contoh asesmen perkembangan bahasa diantaranya deteksi terhadap kemampuan menyampaikan keinginan, gagasan atau pesan, deteksi perkembangan kosakata dilihat dari usia anak, deteksi terhadap artikulasi bahasa. Contoh asesmen perkembangan kognitif diantaranya deteksi terhadap pemahaman konsep, bilangan, warna, waktu dan ukuran. Dalam konteks yang lebih spesifik deteksi terhadap perkembangan kognitif dapat pula dilakukan terhadap gejala-gejala hambatan intelektual. Contoh asesmen perkembangan emosional seperti mendeteksi anak-anak yang mengalami hambatan sosial, seperti kurang percaya diri, sulit lepas dari orang tua, anak yang tidak bisa berbagi dengan teman sebayanya, bentuk deteksi lainnya. Sekalipun ketiganya memiliki karakteristik yang relatif sama dan merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan, dalam penggunaan selanjutnya dihimpun dengan istilah penilaian.

Peneliti memfokuskan pada penelitian terhadap asesmen, yakni *Authentic Assessment* sehingga tidak sekedar penilaian saja. Karena *assessment* adalah suatu proses pengamatan, pencatatan, dan pendokementasian kinerja dan kaya siswa serta bagaimmana proses ia menghailkan katya tersebut (Wortham, C. S. (2005) dalam *Assessment in Early Childhood Education).* Asesmen tidak digunakan untuk mengukur keberhasilan suatu program, tetapi utnuk mengetahui perkembangan atau kemajuan belajar anak. Asesmen tidak dilakukan di kelas pada akhir program atau di akhir tahun PAUD, tetapi dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan sehingga kemajuan belajar siswa dapat diketahui. Caranya pun lebih alami, misalnya, saat anak bermain, menggambar, atau dari karya

yang dihasilkan. Asesmen tidak mengkondisikan anak pada bentuk ujian. Dengan mengetahui bakat, minat, kelebihan, dan kelemahan siswa maka guru bersama-sama dengan orang tua dapat memberi bantuan belajar yang tepat untuk anak sehingga dapat diperoleh hasil belajar yang tepat untuk anak sehingga dapat diperoleh hasil belajar yang optimal. (Wortham, C. S. : 2005 dalam Febrial : 2012, July, *Asessmen untuk AUD.* hal. 1-2).

PEMBAHASAN

A. Kajian Penelitian Terdahulu

Moon (2005) dalam Haryono (2009) menyatakan bahwa penilaian otentik selalu memberi kesempatan pada siswa untuk menunjukkan pengetahuan dan skillnya dengan baik. Penilaian otentik menurut Moon memiliki karakteristik sebagai berikut: Fokus pada materi yang penting, ide-ide besar atau kecapan-kecakapan khusus (1); merupakan penilaian yang mendalam(2); mudah dilakukan di kelas atau di lingkungan sekolah(3); menekankan pada kualitas produk atau kinerja dari pada jawaban tunggal (4); dapat mengembangkan kekuatan dan penguasaan materi pembelajaran pada siswa (5); memiliki kriteria yang sudah diketahui, dimengerti dan dinegosiasi oleh siswa dan guru sebelum penilaian dimulai (6); menyediakan banyak cara yang memungkinkan siswa dapat menunjukkan bahwa ia telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan (7); pemberian skor penilaian didasarkan pada esensi tugas.

Penelitian yang dilakukan Moon telah membuktikan bahwa pengembangan *Authentic Assessment* disekolah telah mendapat respon yang positif baik oleh guru maupun siswa. Hasil *Authentic Assessment* lebih dapat memberikan informasi hasil belajar yang konsisten dibanding dengan teknik penilaian yang tradisional (paper and pencil test).

John Hattie (1992,1999) dalam *Curriculum & Leadership Journal* memaparkan bahwa dalam penelitiannya tentang umpan balik sebagai fokus untuk meningkatkan kinerja anak. *Authentic Assessment* mengharuskan pendidik menggunakan umpan balik. Penelitiannya mengidentifikasi efek yang besar pada hasil akhir anak ketika pendidik menggunakan umpan balik yang efektif. Dia menunjukkan bahwa sebagai pendidik meningkatkan volume umpan balik yang mereka gunakan adalah sebagai bagian dari proses pembelajaran dan sebagai peserta didik, anak akan mengambil tanggung jawab yang semakin untuk belajar mereka sendiri, sebagaimana hasil pekerjaan mereka yang dinilai harus berubah.

Pertama, ketika menggunakan penilaian untuk strategi pembelajaran, pendidik perlu untuk menjauh dari memberikan kata-kata perintah dan label namun bergerak menuju memberikan umpan balik untuk membantu anak meningkatkan dalam memahami kegiatannya. Ini akan membantu untuk menutup kesenjangan belajar dan anak bergerak maju dalam pemahaman mereka.

Kedua, mereka harus memberikan kesempatan bagi anak untuk berpikir tentang pembelajaran mereka sendiri dengan menawarkan umpan balik formal melalui kelompok dan pleno. Jika ini bekerja dengan baik, ada pergeseran dari pendidik memberitahu anak apa yang mereka lakukan salah ke bagaimana anak melihat sendiri apa yang harus mereka lakukan untuk memperbaiki dan mendiskusikannya dengan pendidik. Memberikan umpan balik melibatkan waktu untuk berbicara dengan anak dan mengajar mereka untuk menjadi reflektif tentang tujuan pembelajaran dan tentang pekerjaan dan tanggapan mereka. Hal ini juga mengikutsertakan unsur pembangunan kepercayaan antara pendidik dan anak secara bersama-sama.

Umpan balik bekerja efektif jika berfokus pada tujuan pembelajaran dan diberikan secara teratur. Hal ini paling efektif bila anak dirangsang untuk mengkoreksi atau memperbaiki. Saran dari seorang pendidik berfungsi sebagai 'scaffolding', yaitu anak diberikan bantuan sebanyak yang mereka butuhkan untuk menggunakan pengetahuan mereka; mereka tidak boleh diberikan solusi lengkap, tetapi setelah mereka mengerti kesalahannya, segera belajar untuk mencari solusi alternatif. Jika hanya mengulangi penjelasan terus menyebabkan kegagalan umpan balik.

Dialog umpan balik itu berkualitas tinggi. Sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa umpan balik lisan lebih efektif daripada umpan balik tertulis. Anak memiliki keterampilan untuk meminta bantuan dan pendidik mendorong mereka untuk melakukannya. Di lembaga pendidikan yang pendidiknya memberikan umpan balik berkualitas tinggi, setiap anak dapat dianggap mencapai hasil yang baik dan berhak dipublikasikan. Bukannya dibandingkan dengan orang lain. Hal ini didasarkan pada anak yang dapat menginformasikan tentang kekuatan dan kelemahan yang ditunjukkan dalam pekerjaan mereka sendiri dan memberikan umpan balik tentang apa langkah selanjutnya yang harus mereka lakukan.

Authentic Assessment mengharuskan pendidik harus mulai mengidentifikasi dengan jelas tujuan pembelajarannya. Pendidik harus memastikan bahwa anak mengenali perbedaan antara tugas dan niat belajar yang (memisahkan apa yang harus mereka lakukan dari apa yang akan mereka pelajari). Artinya, mereka mulai dengan

hasil / kerangka kerja konseptual. Pendidik mendorong anak untuk membangun pemahaman tentang sesuatu, dan menyediakan struktur penilaian yang mendorong dan membantu pemahaman. Untuk melibatkan siswa secara penuh dalam proses belajar, guru harus menjelaskan dengan jelas tujuan pembelajaran. Berbagi kriteria penilaian tertentu dengan anak akan membantu untuk memahami apa yang telah mereka lakukan dengan baik dan apa yang mereka butuhkan untuk mengembangkan dan menilai pembelajaran mereka sendiri.

Penelitian telah menunjukkan bahwa anak akan mencapai lebih banyak jika mereka sepenuhnya terlibat dalam proses belajar mereka sendiri. Ini berarti bahwa jika anak tahu apa yang mereka butuhkan untuk belajar dan mengapa, dan kemudian secara aktif menilai pemahaman mereka, tidak terjadi kesenjangan dalam pengetahuan mereka, dibanding jika mereka duduk pasif di kelas mengerjakan latihan-latihan dengan tidak ada pemahaman yang nyata baik niat belajar dari latihan atau mengapa hal tersebut penting.

Dua strategi penting untuk meningkatkan keterlibatan anak adalah Penilaian sebaya dan penilaian diri sendiri. Penilaian sebaya bisa efektif karena anak dapat menjelaskan ide-ide dan pemahaman dari karya anak lain. Ini harus dikelola dengan hati-hati, namun. Ini tidak boleh digunakan untuk tujuan peringkat karena jika membandingkan dirinya dengan orang lain dan mereka melakukan lebih baik daripada teman-temannya. mereka tidak tertantang dan jangan sampai sebaliknya , berikutnya akan melakukan lebih buruk akan kehilangan motivasi.

Pada Penilaian diri sendiri, anak akan menjadi lebih percaya diri tentang apa yang dibutuhkan dari mereka untuk menyelesaikan tugas tertentu. Dan penilaian diri menjadi alat penting bagi pendidik. Setelah siswa memahami bagaimana menilai pengetahuan mereka saat ini dan kesenjangan di dalamnya, mereka akan memiliki gagasan yang lebih jelas tentang bagaimana mereka dapat membantu diri mereka sendiri untuk maju. Anak akan mampu membimbing belajar mereka sendiri, dengan diberikan bantuan guru bila perlu atau sesuai. Selain itu, anak akan memiliki kesempatan untuk merefleksikan tugas mereka sendiri dan mengakui masalah tanpa resiko malu serta diberikan waktu untuk belajar keluar masalah.

Belum banyak yang meneliti *Authentic Assessment* pada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini sehingga menjadi menarik untuk dijadikan kajian penelitian lebih lanjut dan penelitian-penelitian sebelumnya ini dijadikan peneliti sebagai informasi tentang penelitian sejenis atau yang ada kaitannya dengan yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.masalah yang akan diteliti. Peneliti juga dapat memanfaatkan semua informasi dan pemikiran-pemikiran

B. *Authentic Assessment*

1. Pengertian *Authentic Assessment*

Archbald (1991), dalam Robbin Collins (2013) dalam jurnal *Authentic assessment: assessment for learning* menyatakan bahwa *Authentic assessment* adalah jenis essesmen yang sesuai dengan kurikulum dan menuntut anak untuk menunjukkan kemampuan dan kompetensi yang realistis dengan masalah dan situasi yang mungkin ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Anak diminta untuk menghasilkan ide-ide, untuk mengintegrasikan pengetahuan dan untuk menyelesaikan tugas-tugas yang pendidik yang membuat memiliki aplikasi dunia nyata. Pendekatan seperti ini membutuhkan assesmen yang menggunakan assesmen manusia dalam penerapan standar kriteria (Archbald (1991).

Dalam *Authentic assessment*, anak menggunakan ingatan informasi dalam rangka untuk menghasilkan sesuatu, berpartisipasi dalam pertunjukan, atau menyelesaikan suatu proses. Anak dinilai berdasarkan kriteria tertentu yang diketahui mereka di muka. Mereka tidak hanya mengingat informasi atau merekam perintah adamya tugas dari suara yang mereka dengar tetapi mereka menerapkan tugas-tugas baru tersebut.

Archbald & Newmann (1988). mengakui bahwa "tes tradisional" telah dikritik karena mengabaikan jenis kompetensi yang dibutuhkan untuk keberhasilan menangani banyak persoalan di kehidupan sehari-hari. Mereka menyatakan bahwa penilaian tidak harus mengukur hanya jenis prestasi, tetapi juga bentuk penghargaan atau kebermaknaan kemampuan.. Newmann menggambarkan keaslian sebagai aspek kunci dari kualitas intelektual yang didefinisikan sebagai sejauh mana pelajaran, penilaian tugas, atau sampel kinerja anak merupakan konstruksi pengetahuan melalui penggunaan penyelidikan disiplin yang memiliki beberapa nilai atau yang berarti melampaui kesuksesan di sekolah (Newmann, 1997, hal.361).

Dalam *Authentic Assessment* kemampuan didefinisikan sebagai konsep keaslian nilai. Ini berarti bahwa dalam *Authentic Assessment* anak harus membangun pengetahuan. Itu kerja kognitif yang harus disiplin menerapkan pengamatan. Anak harus terlibat dalam penggunaan pengetahuan sebelum melampaui pengetahuan itu, dan hubungan antara membentuk sejumlah potongan pengetahuan ini untuk membangun mendalam pemahaman sekitar topik yang cukup fokus, dan melakukan pekerjaan mereka dan mengekspresikan

kesimpulan mereka melalui komunikasi yang rumit. Prestasi otentik juga dikatakan memiliki " estetika, utilitarian, atau nilai pribadi selain mendokumentasikan kompetensi peserta didik "(Newmann, 1997, hal.365).

2. Tujuan *Authentic Assesment*

Tujuan utama *Authentic Assessment* adalah untuk memperoleh informasi yang akurat mengenai tingkat pencapaian proses pembelajaran (Koyan, 2011).

3. Karakteristik *Authentic Assesment*

a. Merupakan proses pembelajaran dari awal hingga akhir.

Authentic Assessment sering digambarkan sebagai perkembangan karena fokus pada kemampuan berkembang siswa untuk belajar bagaimana belajar dalam subjek (Wiggins, 1993). Misalnya, kekurangan anak dalam pengetahuan dan bagaimana mereka menerapkan pengetahuan mereka dapat dalam menganalisis atau dengan mengajukan pertanyaan menyelidik, untuk mengidentifikasi apa yang perlu diajarkan atau remidial. Dengan demikian, *Authentic Assessment* memperhatikan proses anak sejak mulai hingga di akhir kegiatan (Mehrens, 1992)

b. Merupakan cerminan hasil proses belajar pada kehidupan nyata.

Kekuatan utama dari *Authentic Assessment* adalah hubungannya dengan keterampilan kehidupan nyata (Meyer, 1992). Pendukung *Authentic Assessment* menunjukkan bahwa hidup bukanlah serangkaian pertanyaan pilihan ganda yang rumit namun adanya masalah yang harus diselesaikan (Wiggins, 1993). Dengan demikian, *Authentic Assessment* mengharuskan seseorang untuk memecahkan masalah yang kompleks atau menghasilkan proyek-proyek multi-langkah dan sering bekerja sama dengan orang lain. Dengan cara ini, kemampuan belajar akan lebih tinggi seperti sintesis, analisis, kolaborasi, dan pemecahan masalah akan ternilai. Bahkan, tujuan dari *Authentic Assessment* adalah untuk mengukur kemampuan anak dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan berpikir untuk memecahkan tugas-tugas yang dihubungkan dengan kehidupan nyata.

4. Prosedur Penggunaan *Authentic Assesment*

Authentic Assessment dirancang untuk memberikan kemampuan dasar, dan perawatan individual; mendukung pembelajaran anak; dan mempublikasikan pemahaman yang sudah didapatkan anak. *Authentic Assessment* menekankan pentingnya pengamatan/observasi sebagai alat kunci untuk menciptakan kurikulum perkembangan yang sesuai untuk bayi dan balita. Menggunaan pendekatan sistematis, pengasuh teratur mengumpulkan informasi tentang perilaku dan kemampuan masing-masing anak. Bagaimanapun, tidak seperti banyak bentuk assesmen, observasi ini membutuhkan tempat khusus dalam kegiatan sehari-harinya. Pengasuh pertama kali dilatih bagaimana belajar bayi dan balita untuk mempelajari bagaimana anak-anak di perawatan mereka mencapai fungsi penting tertentu. Misalnya, mereka belajar untuk mempelajari bagaimana anak-anak bergerak, berinteraksi dengan lingkungan mereka, membentuk hubungan, memanipulasi objek, memecahkan masalah, dan berkomunikasi dengan lain.

Pengamatan/observasi ini kemudian digunakan berlanjut pada dasar untuk mengembangkan "gambaran yang mewakili kemampuan dan kemajuan anak." Observasi pada *Authentic Assessment* fokus pada proses yang digunakan untuk belajar, mengeksplorasi dan berinteraksi, mendokumentasikan setiap individu baik fisik, sosial, emosional, perkembangan kognitif dan bahasa. Observasi membantu pengasuh memahami perilaku anak dan membuat penilaian kemampuan anak. Mereka juga digunakan untuk menentukan daerah kekuatan dan daerah yang membutuhkan dukunganarah pertumbuhan, untuk membuat rencana individu berdasarkan kebutuhan diamati, untuk melakukan pemeriksaan yang sedang berlangsung pada anak kemajuan dan untuk menggabungkan adaptasi dan dukungan diperlukan bagi anak. Pengamatan ini kemudian digunakan dalam perencanaan kurikulum dan pelaporan kegiatan.

Selain observasi, *Authentic Assessment* juga mencakup dokumentasi. Mendokumentasikan dengan hati-hati dan memperhatikan tujuan dari bahan yang mencerminkan kinerja anak secara individu, berintegrasi antara "alam dan kualitas" ke dalam beberapa bentuk catatan formal, portofolio atau narasi cerita (Gettinger, 2001; Hatherly dan Sands, 2002; Lee, 2008; Carr, 2001). Tergantung pada usia anak, bahan-bahan ini mungkin termasuk sampel tugas, dokumen media, cerita narasi, tes, daftar periksa, kuesioner,dan / atau komunikasi tentang anak (Gettinger, 2001).

5. Pelaporan *Authentic Assesment*

Neisworth and Bagnato,(2004) dalam jurnal *Authentic Assessment in Infant & Toddler Care Settings: Review of Recent Research* menyatakan bahwa *Authentic Assessment* mengacu pada "koleksi sistematis informasi tentang perilaku alami anak-anak dan keluarga dalam rutinitas sehari-hari mereka. Informasi dikumpulkan melalui observasi langsung dan pencatatan, wawancara, skala penilaian dan pengamatan bermain alam di kehidupan sehari-hari keterampilan anak-anak."

C. Karakteristik Anak Usia Dini

TABLE I. Sujiono, Y. N. (2009) mengatakan dalam *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, bahwa Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini proses dan pertumbuhan dan pekembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan manusia (Berk , 1992:18).

Anak usia dini berada dalam keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia. Montessori dalam Hainstock (1999:10-11) mengatakan bahwa masa ini merupakan periode sensitif (*sensitive periods)*, selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Pada masa ini anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungannya. Selanjutnya Montessori menyatakan bahwa usia keemasan merupakan masa dimana anak-anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja. Pada masa peka inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga siap merespons dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada perilakunyasehari-hari (Hainstok,1999:34)

Nixon dan Gould (1999:13) dalam Sujiono, Y. N. (2009) mengatakan para penganut teori Behaviorisme (Watson, Thorndike dan Skinner) mempercayai bahwa perilaku dapat dibentuk dengan memberikan jawaban dalam bentuk kata-kata ataupun tindakan tertentu. Anak dikendalikan dengan suatu sistem dari penghargaan dan hukuman. Semakin meningkatnya perilaku yang diinginkan untuk memberikan penghargaan pada anak membuat guru atau orangtua tiadak perlu melanjutkan untuk terus memberikan penghargaanyang disebabkan adanya keadaan dari luar.

Anak-anak harus diberi kesempatan untuk berkembang, disampaikan oleh teori maturations (kematangan) oleh Hall, Rousseau dan Gesell dalam Catron dan Allen (1999:6). Pengalaman memainkan peranan yang sangat penting dalam perkembangan. Tingkatan perkembangan dari masing-masing anak berbeda-beda. Dalam teori ini menekankan tahapan perkembangan dari masing-masing anak lebih penting daripada penghargaan, hukuman, pengalaman, atau interaksi dengan lingkungan tersebut. Pengalaman, dipandang dari teori maturations selalu disaring oleh suatu tingkatan kematangan anak.

D. *Authentic Assessment* untuk Anak Usia Dini

1. Prinsip-prinsip Asesmen Anak Usia Dini

a. Assesmen harus menggunakan banyak sumber informasi dan pembelajaran tindakan.
b. Harus meningkatkan belajar anak dan atau harus bermanfaat bagi anak.
c. Harus adil untuk semua anak.
d. Harus melibatkan baik anak dan atau keluarganya.

(TOJNED : The Online Journal Of New Horizons In Education - July 2011, Volume 1, Issue 3, page 1)

Dalam Lampiran Peraturan Pemerintah No 146 dituliskan bahwa, Penilaian proses dan hasil belajar anak di PAUD berdasarkan pada prinsip-prinsip sebagai berikut.

a. Mendidik

Proses dan hasil penilaian dapat dijadikan dasar untuk memotivasi, mengembangkan, dan membina anak agar tumbuh dan berkembang secara optimal.

b. Berkesinambungan

Penilaian dilakukan secara terencana, bertahap, dan terus menerus untuk mendapatkan gambaran tentang pertumbuhan dan perkembangan anak.

c. Objektif

Penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai.

d. Akuntabel

Penilaian dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan kriteria yang jelas serta dapat dipertanggungjawabkan.

e. Transparan
Penilaian dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan hasil penilaian dapat diakses oleh orang tua dan semua pemangku kepentingan yang relevan.

f. Sistematis
Penilaian dilakukan secara teratur dan terprogram sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak dengan menggunakan berbagai instrumen.

g. Menyeluruh
Penilaian mencakup semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak baik sikap, pengetahuan maupun keterampilan.

h. Bermakna
Hasil penilaian memberikan informasi yang bermanfaat bagi anak, orangtua, pendidik, dan pihak lain yang relevan.

2. Tehnik-teknik Asesmen

Menurut Buku Pedoman Penilaian di Taman Kanak-kanak yang disusun oleh Direktorat Pembinaan TK dan SD, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan Nasional RI; hal 8-10, tentang tehnik-tehnik penilaian, dituliskan bahwa Penilaian dilaksanakan berdasarkan gambaran/deskripsi pertumbuhan dan perkembangan, serta unjuk kerja peserta didik yang diperoleh dengan menggunakan berbagai teknik penilaian. Dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, penggunaan berbagai teknik penilaian ini terintegrasi dengan kegiatan pembelajaran itu sendiri, sehingga guru tidak harus menggunakan instrumen khusus. Untuk anak-anak yang menujukkan perkembangan dan perilaku yang khas, dan memerlukan penanganan secara khusus diperlukan instrumen yang khusus pula. Beberapa teknik penilaian yang dapat dilakukan di Taman Kanak-kanak, diantaranya:

a. Observasi
Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung dan alamiah untuk mendapatkan data dan informasi tentang perkembangan anak dalam berbagai situasi dan kegiatan yang dilakukan. Agar observasi lebih terarah, guru dapat menggunakan instrumen observasi, baik yang dikembangkan oleh guru sendiri maupun menggunakan instrumen yang sudah tersedia, dengan tetap mengacu pada indikator pencapaian perkembangan anak.

b. **Catatan anekdot**
Catatan anekdot pada dasarnya merupakan bagian dari teknik observasi. Catatan anekdot lebih memfokuskan pada catatan tentang sikap dan perilaku anak yang terjadi secara khusus atau peristiwa yang terjadi secara insidental/tiba-tiba.

c. Percakapan
Percakapan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang pengetahuan atau penalaran anak mengenai sesuatu hal.

d. Penugasan
Penugasan merupakan cara penilaian berupa pemberian tugas yang harus dikerjakan peserta didik dalam waktu tertentu baik secara perorangan maupun kelompok. Misalnya: melakukan percobaan dengan menanam cabe, tomat, dan kacang-kacangan, membuat berbagai bentuk dengan bahan dasar plastisin, tanah liat, adonan (playdough) dan jenis penugasan lainnya.

e. Unjuk kerja (Performance)
Unjuk kerja merupakan penilaian yang menuntut peserta didik untuk melakukan tugas dalam perbu8itan yang dapat diamati, misalnya praktek menyanyi, olah raga, menari, dan bentuk praktek lainnya.

f. **Hasil Karya**
Hasil karya adalah hasil kerja peserta didik setelah melakukan suatu kegiatan dapat berupa pekerjaan tangan atau karya seni. Hasil karya anak dapat dipajangkan dalam bentuk mandiri atau bentuk pameran karya anak yang disajikan secara bersama-sama.

g. Pengembangan Perangkat Penilaian Sendiri
Seorang guru dimungkinkan untuk mengembangkan perangkat evaluasi atau asesmen sendiri, sesuai dengan kebutuhan. Misalnya, untuk mendapatkan gambaran secara lebih rinci berkenaan dengan

aktivitas anak, seorang guru dapat mengembangkan instrumen observasi untuk mengamati aktivitas anak dalam percobaan sains, atau instrumen untuk mengetahui minat anak terhadap bahan bacaan.

h. Penggunaan instrumen standar

Disamping instrumen yang dikembangkan oleh guru, instrumen lain yang juga dapat digunakan, khususnya dalam kegiatan asesmen dan untuk kasus-kasus yang perlu penanganan khusus, adalah instrumen-instrumen yang terstandar, seperti instrumen untuk mendeteksi tumbuh kembang anak, instrumen untuk mendeteksi tingkat kecerdasan atau kematangan anak. Penggunaan instrumen ini umumnya melibatkan pihak lain yang ahli di bidangnya.

i. Portofolio

Portofolio pada hakekatnya merupakan kumpulan atau rekam jejak berbagai hasil kegiatan atau catatan-catatan guru tentang berbagai aspek perkembangan anak dalam kurun waktu tertentu, misalnya dalam kurun waktu satu semester atau satu tahun. Berdasarkan data tersebut guru melakukan analisis untuk memperoleh kesimpulan tentang gambaran akhir perkembangan anak berdasarkan semua indikator yang telah ditetapkan setiap semester.

Menurut jurnal Integration of the Disciplines : Systematic Observations hal 2, ditulis bahwa Pengamatan sistematis adalah metode mencoba dan berguna untuk memberikan informasi tentang dampak dari kegiatan pembelajaran pada anak. Menurut Sowell (1996) pengamatan sistematis berarti bahwa "semua" anak diamati, mereka sering dan teratur diamati, dan pengamatan dicatat untuk kedua perilaku khas dan tipikal. Kemudian pengamatan ini tercermin atas oleh pengamat dan diinterpretasikan untuk membimbing siswa untuk memenuhi hasil pembelajaran dan tujuan.

Kunci untuk pengamatan yang bermanfaat adalah pengamatan ini harus sistematis. Pengamatan hanya berguna jika “data” yang direkam, dievaluasi, untuk meningkatkan kinerja anak.

Dalam Montessori penilaian sekolah dilakukan melalui pengamatan guru, catatan anekdot, dan bentuk-bentuk pertemuan orangtua-guru. Hasil penelitian Roemer (sebagaimana dikutip dalam Dunn, 2000)

Sedangkan dalam (TOJNED : The Online Journal Of New Horizons In Education - July 2011,Volume 1, Issue 3, page 7), Contoh sekolah yang menggunakan asesmen dengan tehnik portofolio ini adalah sekolah Waldorf, di Jerman dalam *Waldorf Curriculum* bertujuan untuk membantu anak-anak untuk menyesuaikan diri dengan baik fakta-fakta fisik dan spiritual keberadaan mereka dan menggunakannya dengan cara yang terbaik. Pendidik dipandang sebagai tukang kebun jiwa anak dan kultivator lingkungan (Ogletree, 1996). Menurut Rudolf Steiner, yang merupakan pendiri pendidikan Waldorf, manusia adalah terdiri dari makhluk tiga kali lipat yang roh, jiwa dan tubuh. Kapasitas tiga mekanisme ini terungkap pada anak usia dini, anak-anak menengah dan dewasa. Pada tahun-tahun anak usia dini, yang dianggap sebagai dari lahir sampai usia tujuh tahun, fokus pendidikan model Waldorf adalah pada bermain, kecerdasan tubuh dan bahasa lisan (Schimitt Stegmann, 1997). Dalam proses imitasi ini adalah aspek penting dari kehidupan yang akan membantu untuk mengidentifikasi diri dengan lingkungan dengan bantuan akan aktif. Oleh karena itu, lingkungan anak harus memberikan kesempatan untuk meniru dengan cara yang berarti.

Tes standar digunakan untuk menilai kemajuan pendidikan anak-anak yang bermasalah karena mereka umumnya menyajikan gambaran lengkap tentang kemampuan siswa. Di sisi lain, produk anak-anak atau paradigma tiga dimensi membantu orang dewasa untuk mengenali, perkembangan kognitif fisik emosional anak-anak. Karena alasan ini para pendidik di Waldorf menilai perkembangan anak-anak dalam berbagai cara untuk memahami perkembangan seluruh seimbang mereka. Sehingga , metode portofolio (guru mengamati, menjelaskan dan ciri kinerja sekolah anak) ditemukan lebih tepat untuk penilaian Waldorf kurikulum (Petrash, 2002).

3. Rambu-rambu Penggunaan *Authentic Assessment* untuk Anak Usia Dini

a. *Authentic Assessment* sebagai pendekatan dalam perancangan pembelajaran

Praktisi Pendidikan anak usia dini menggunakan pendekatan *Authentic Assessment* untuk perencanaan panduan kurikulum dan berkomitmen untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan informasi yang ada tentang kekuatan, minat masing-masing individu anak dan kebutuhan (Zero to Three, 2008). Mereka kemudian menggunakan informasi ini bermitra dengan tim penyedia layanan dan orang tua anak untuk membuat perkembangan lingkungan pembelajaran dan pengalaman perawatan yang tepat. *Authentic Assessment* memungkinkan pengasuh untuk memperhitungkan variasi individu di kalangan anak-anak dan mengintegrasikan temperamen masing-masing anak saat ini, tingkat perkembangan, minat, budaya, bahasa dan pengalaman dalam pelajaran perencanaan (Dombro, Colker dan Dodge,1999).

b. *Authentic Assessment* untuk mendokumentasikan perkembangan anak secara nyata.

John Dewey (2011) dalam jurnal Little Prints Vol 6, *Early Childhood Assessment Is Different* menuliskan bahwa ia mengakui pendidikan yang menyeimbangkan antara menyampaikan pengetahuan yang diperlukan dan membiarkan siswa mengejar pembelajaran mereka sendiri sebagai individu. Dia akan terpesona oleh tren modern dalam pendidikan anak usia dini yang mengakui anak bermain sebagai anak yang sedang belajar, guru prasekolah sebagai panduan dan fasilitator daripada pusat informasi, dan penggunaan Assessment Authentic sebagai cara yang tepat untuk mendokumentasikan perkembangan dan pendidikan anak.

Assesmen anak usia dini tidak bisa mengikuti model asesmen pengujian standar atau mahasiswa yang mungkin sesuai untuk tingkat kelas yang lebih tinggi. Anak-anak yang 3-5 tahun berkembang cepat, pada langkah individu, dan dengan kepentingan yang berbeda. Hal ini penting untuk mendokumentasikan keberhasilan mereka dan kemajuan mereka, daripada kegagalan atau kurangnya kemajuan, saat mereka tumbuh. Beberapa pengujian formal, tentu saja, cocok untuk tujuan mempersiapkan intervensi khusus yang mungkin diperlukan untuk menangani dengan keadaan fisik, psikologis, atau perilaku. Evaluasi pendidikan khusus dengan tujuan kelayakan harus dibedakan dari "*Assesment Authentic*." Anak-anak usia dini belajarnya melalui bermain. *Authentic Assesment* bertujuan untuk mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan anak dengan cara yang alamiyah dan menangkap bagaimana anak menggunakan keterampilan nya saat terlibat dengan bahan, guru, orang tua, dan teman sebaya.

c. *Authentic Assesment* melibatkan guru sebagai pengamat dan peneliti

Authentic Assessment melibatkan guru sebagai pengamat dan peneliti untuk bekerja dari latar belakang pendidikan yang solid dan pelatihan khusus, mengumpulkan data dari waktu ke waktu, memilih dan mengorganisir bukti (portofolio), mempersiapkan hipotesis yang dapat diuji (kurikulum), berbagi kesimpulan dengan orang tua dan orang lain untuk memperbaiki apa yang akan bekerja terbaik dalam membimbing anak untuk mengembangkan potensi dirinya, dan rencana pelajaran berkembang yang akan membantu siswa secara individual kemajuan menuju memenuhi harapan belajar (John Dewey :2011).

d. Dalam melaksanakan *Authentic Assesment* harus memahami proses.

Dalam Jurnal Little Prints Volume 6 hal 5, dituliskan bahwa Proses yang dilalui seorang pendidik dalam melaksanakan *Authentic Assesment* harus:

a. Mengakui bahwa pendidikan anak usia dini berkembang dengan cepat, bersifat individu, dan mendasar untuk keberhasilan sekolah di masa mendatang.
b. Memahami tujuan pembelajaran, (Dalam Illinois disebut sebagai Standar Pembelajaran awal atau Head Start Standar Kinerja).
c. Fokus pada prestasi dan kemajuan anak bukan pada kekurangannya, keterlambatannya, atau kesulitannya.
d. Menggunakan portofolio dengan sampel pekerjaan siswa dan bukti lain dari beberapa sumber yang dikumpulkan diam-diam yang mencerminkan kegiatan otentik dunia nyata. Portofolio tersebut mendokumentasikan upaya anak, kepentingan, kemajuan, dan prestasi di diberikan daerah atau wilayah.Melibatkan siswa, guru, dan orang tua dalam usaha kolaboratif. Bahkan muda anak-anak dapat membantu membuat keputusan tentang apa contoh pekerjaan akan dimasukkan dalam portofolio. Guru dan orang tua meninjau portofolio, observasi pertukaran dari perspektif mereka yang unik, dan membuat saran tentang kegiatan di rumah dan sekolah yang akan mendukung dan mempromosikan perkembangan anak.
e. Mengadopsi penilaian berbasis penelitian yang handal, valid, dan sesuai dengan anak-anak yang akan dinilai. Pengamatan tidak dapat acak atau serampangan; harus ada kerangka penilaian yang membantu memandu pengumpulan dan interpretasi bahan portofolio yang sesuai.
f. Mengetahui bahwa dibutuhkan waktu untuk menjadi mahir dalam penggunaan terbaik penilaian otentik.
g. Berkomitmen untuk pelatihan dan pengembangan profesional berkelanjutan.
h. *Authentic Assesment* mengakomodasi semua gaya belajar

Ia mengatakan bahwa dalam Penilaian tradisional, masih terlihat kaku dalam menilai anak. Di beberapa daerah untuk mengukur prestasi masih standar seperti kemampuan membaca dan semacamnya. Sehingga sudah ketinggalan jaman dalam pendekatan tentang otak kiri atau otak kanan. Penelitian neuroscience baru-baru ini menunjukkan bahwa pembelajaran awal yang kompleks dibutuhkan untuk mengukur dengan baik. Ini lebih penting karena seorang anak akan menemukan cara untuk mengambil pengalaman atau tantangan dan mengembangkan solusi tentang suatu konsep. Ia mencontohkan anak-anak menanam sebuah taman bunga. Mungkin seorang anak bertanya berapa banyak biji yang harus ditanam di daerah yang ditunjuk dan kemudian berapa banyak biji setiap anak di kelas harus mendapatkan.

Terjadi pemikiran keterampilan anak penghitungan (data analisis), komunikasi (dengan guru dan anak-anak lain), dengan menggunakan referensi (melihat paket biji), dan mengembangkan rencana kegiatan. Ditambah anak harus memiliki kemauan atau emosional minat untuk melakukan semua hal ini. Dan, tentu saja, apa yang pendidik temukan adalah bahwa anak-anak prasekolah memiliki beragam gaya belajar dan setiap anak membawa nya kekuatan untuk memecahkan masalah - ketika ia siap. *Authentic Assessmen* adalah pusat kreativitas kurikulum seorang guru yang dapat mengakomodasi gaya belajar yang berbeda dalam kelas anak usia dini. Pengamatan kehidupan nyata anak saat bermain di luar dan di dalam kelas, yang ditunjukkan dalam portofolio anak saat pertemuan rutin dengan orang tua adalah untuk memantau prestasi anak, kemudian dikembangkan pada tahun-tahun selanjutnya untuk meningkatkan pengalaman guru dalam penerapan *Authentic Assessmen,* yang mengajarkan, bagaimana pelajaran yang direncanakan dan bagaimana kegiatan dirancang.

Dr. Judy Harris Helm dalam jurnal Little prints volume 6 menuliskan,

Sebagaimana *authentic assessment* dalam rangka untuk menunjukkan hasilnya, itu akan didasarkan pada pemahaman yang lebih canggih dan profesional tentang bagaimana otak berkembang pada usia dini. *Authentic Assesment* mengajak pendidik untuk selalu mengembangkan diri (profesional).

"Profesionalisme dalam pendidikan anak usia dini memerlukan rasa ingin tahu guru pada bagian mana dan bagaimana anak-anak belajar." Dr. Sallee Beneke dalam jurnal Little prints volume 6 hal 6. Guru harus terus mengembangkan kehandalan dalam penggunaan asesmen juga. Itu membutuhkan pelatihan dan pengalaman seperti dalam profesi penting lainnya. "Observasi yang disengaja di sebuah lingkungan yang terkontrol *(Authentic Assesment)* adalah seperti menjadi detektif pada pola pembelajaran dan perilaku anak. " , Sallee Beneke dalam jurnal little prints vol.6.

i. Kesuksesan *Authentic Assesment* juga karena pelibatan orang tua

When you say assessment, you really need to build a relationship with the child and the family to know what their needs and interests are.” .

*(*Diane Richey dalam Jurnal Little prints Vol.6 hal 9)

Diane Richey menuliskan dalam *Authentic Assesment* dalam Jurnal Little prints Vol.6 hal 9, “ Ketika Anda mengatakan asesmen, Anda benar-benar perlu untuk membangun hubungan dengan anak dan keluarga untuk mengetahui apa kebutuhan dan kepentingan mereka.” Dia sangat menekankan pentingnya keterlibatan orang tua / keluarga yang kuat dan disengaja. Sekolah dan Orang tua tidak berbeda dalam hal ini, tetapi menghargai orang tua sebagai mitra dalam pendidikan anak mereka. Semisal kunjungan rumah, kunjungan lapangan, termasuk memberikan semua informasi dan melakukan banyak komunikasi. Kami ingin meminta bantuan orang tua diawal tahun untuk membangun dasar pengetahuan awal. Orangtua mendapatkan Ages and Stages Questionnaire/ Tahapan Kuesioner (ASQ) sesuai dengan usia anak. Orangtua menyelesaikan kuesioner dan menyiapkan untuk menjadi rumah pertama yang kunjungi. Berdasarkan percakapan yang diikuti oleh orang tua dan guru terjadi pengembangkan tujuan yang membangun pada hasil skrining sehingga dapat diukur. "Orang tua benar-benar menyukai pendekatan ini. Mereka memiliki masukan baik di awal dan pada pertemuan orang tua / guru nanti. Mereka tidak lagi takut percakapan tentang mereka kemampuan anak-anak.

Daftar Pustaka

TABLE II. Asmawati.Luluk. (2008). *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini.* Jakarta: Universitas Terbuka.

TABLE III. Bagnato, S. (2007). *Authentic assessment for early childhood intervation: Best practice.* New York: NY: Guilford.

TABLE IV. Beneke, S., Helm,J. & Steinheimer, K . (2007). *Windows on Learning;Documentary Children's Work.* Teachers College Press.

TABLE V. Brenda Z. & Allyson Dean. (2010). Authentic Assessment in Infant & Toddler Care Settings. *Review of Recent Research, University of Southern Maine* .

TABLE VI. Collins, R. (2013). Authentic Assessment : Assessment for learning. *Principal Consultant, Independent Schools Quunsland* .

TABLE VII. Cummings, J.J. & Maxwell,G.S. . (1999). Assessment in Education: Principles, Policy &r Practice . *Contextualising Authentic Assessment* , 177-194.

TABLE VIII. Darcia dan Larry. (2008). *Handbook of Moral and Charakter Education.* New York: Routledge.

TABLE IX. Gulikers, J.T.M. Bastiaens, Th. J., & Kirschner, P. A. (2006). Authentic Assessment, student and teacher perceptions: the practical value of the five dimensional-framework. *Journal of Vocational Education andTraining* , 337-357.

TABLE X. Haryono, A. (2009). Authentic Assessment dan Pembelajaran inovatif dalam pengembangan kemampuan siswa. 6.

TABLE XI. Helmi, J. (t.thn.). Penilaian Authentic dalam kurikulum 2013.

TABLE XII. Newmann, F.M. & Wehlage, G.G. (1993). Five Standards for Authentic Instruction. *Educational Leadership* , 8-12.

TABLE XIII. Sandra, A. (1995). *Early Childhood Development : prenatal through age eight.* New Jersey: Prentice Hall.

TABLE XIV. Santrock, J. W. (2011). *Life - Span Development.* New York: McGraw Hill.

TABLE XV. Stephen J. Bagnato, Mary M., Marisa Macy, John T.N. (2011). Identifying Instrustional Rargets for Early Choldhood via Authentic Assessment: Alignment of Professional Standards and Practice Based Evidence.

TABLE XVI. Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: indeks.

TABLE XVII. Susanne Garvis & Donna Pendergast. (2011). An Investigation of Early Childhood Teacher , Self-Efficacy Beliefs in the Teaching of Arts Education. *Griffith University, Australia* .

TABLE XVIII. _____, Authentic Assessment and Early Childhood Education. (t.thn.). *Little Prints Volume 6* .

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

PENUTUP

Simpulan

Authentic Assessment sesungguhnya merupakan satu paket dengan kurikulum pembelajaran. Kebermaknaan dan kefokusan tercapainya tujuan pembelajaran sangat menjadi tujuan utama adanya authentic assessment di suatu lembaga pendidikan

Saran

Penggunaan Authentic Assessment mengharuskan adanya kefokusan sehingga para pendidik harus sabar. Pelaksanaanya terus disempurnakan di ahun-tahun selanjutnya.

STIMULASI KEMAMPUAN ANAK DALAM PENGENALAN HURUF DAN ANGKA MELALUI MEDIA KARPET BERBICARA

STIMULATING THE ABILITY OF CHILDREN IN RECOGNITION LETTERS AND NUMBERS SPEAK THROUGH MEDIA CARPET TALK

Titin Faridatun Nisa'

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, tiha_04@yahoo.com

Endang Ratnasari

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, endangratnasari77@gmail.com

Abstrak

Banyak lembaga-lembaga sekolah yang kurang ketersediaan media pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran guru hanya mengandalkan Lembar kerja Siswa (LKS). Selain itu, pada saat ini banyak lembaga yang berlomba-lomba mengajarkan kemampuan akademik membaca dan menulis dengan memasukkan pola-pola pembelajaran di SD, sehingga prinsip bermain sambil belajar kurang tersalurkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan teori bermain kognitif Jean piaget dengan menggunkan media pembelajaran Karpet Berbicara dan mengetahui peningkatan kemampuan pengenalan huruf dan angka melalui permainan media tersebut pada kelompok B di RA Darul Ulum Karangbinangun Lamongan. Media pembelajaran ini termasuk media dua dimensi dan termasuk media berbentuk papan. Papan berlapis karpet ini dapat dilipat sehingga lebih praktis. Tempelan huruf dan angka disajikan dengan mudah pada karpet, sehingga peserta didik akan mudah membaca dan mempelajarinya. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Berdasarkan hasil tersebut, didapatkan persentase rata-rata anak yang mendapat bintang tiga sebesar 28.89% sedangkan pada siklus II persentase rata-rata anak yang mendapat bintang tiga sebesar 77.78%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan pengenalan huruf dan angka yang berada pada kategori berkembang sangat baik.

Kata Kunci: *Teori Bermain Kognitif Jean Piaget, Huruf dan Angka, Media "Karpet Berbicara"*

Abstract

Many school boards are less availability of instructional media, so in the learning process, teachers rely solely on Student Worksheet (SW). In addition, at this time many institutions vying teach academic skills of reading and writing by entering the patterns of learning in primary schools, so that the principle of play while learning about channeled. This study aims to determine the applicability of Jean Piaget's theory of cognitive play by using learning media Carpet Talk and the increase in literacy and numeracy skills through the media game in group B in RA Darul Ulum Karangbinangun Lamongan. This instructional media including two-dimensional media and media including shaped board. Carpeted board can be folded up to be more practical. Splash letters and numbers presented easily on carpet, so that learners will be easy to read and study. The method used was classroom action research. This research was conducted in two phases. Based on these

results, we get the average percentage of children receiving three stars of 28.89%, while in the second cycle the average percentage of children receiving three stars of 77.78%. This indicates a significant improvement in literacy and numeracy skills that are very good at developing category.

Keywords: *Jean Piaget's Theory of Cognitive Play, Letters and Number, Media "Carpet Talk"*

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsang pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut sebagaimana tertuang dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003. Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk dilakukan dan diberikan pendidikan. Pelaksanaan pendidikan anak usia dini menggunakan beberapa prinsip, salah satunya adalah belajar sambil bermain.

Dunia anak itu dunianya bermain. Jadi, selayaknya pembelajaran dikelola dengan cara bermain. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2008: 857), bermain dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Hal ini berarti bahwa bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang yang akan menumbuhkan rasa kesenangan, dengan begitu anak akan lebih mudah menyerap berbagai informasi yang ditanggapi secara positif dan tanpa ada paksaan. Bermain dalam pendidikan anak usia dini dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang telah disetting dengan bermain sambil belajar, sehingga anak akan tertarik untuk belajar.

Banyak permainan anak yang mampu memberikan berbagai macam stimulasi, misal menggunakan media. Media pembelajaran merupakan saluran penyampai pesan dari guru kepada peserta didik agar pesan tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik. Rancangan media pembelajaran kali ini akan dibubuhkan dengan teori bermain Jean Piaget yang menyangkut aspek kognitif. Dalam teori tersebut ditekankan bahwa peran bermain dalam perkembangan anak adalah mempraktikkan dan melakukan konsolidasi konsep-konsep serta keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya. Dalam teori Jean Piaget, bermain bukan saja mencerminkan sikap perkembangan kognisi anak, melainkan juga memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognisi itu sendiri dan perkembangan bermainnya akan berhubungan dengan perkembangan kecerdasan masing-masing anak, sehingga taraf kecerdasan anak akan mempengaruhi kegiatan bermainnya. Dalam hal ini, media pembelajaran akan ditujukan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf dan angka pada anak usia TK kelompok B.

TK/RA merupakan lembaga pendidikan prasekolah yang tugas utamanya bukan bertanggung jawab dalam membina kemampuan akademik anak seperti kemampuan membaca dan menulis, melainkan berprinsip pada bermain sambil belajar. Faktanya dalam praktik di kelas, tenaga pendidik TK/RA pada saat ini berlomba-lomba mengajarkan kemampuan akademik membaca dan menulis dengan memasukkan pola-pola pembelajaran di SD, sehingga anak-anak tidak lagi bermain sambil belajar dikarenakan adanya penargetan kemampuan akademik membaca dan menulis. Sedangkan pelaksanaan pengajaran membaca dan menulis di TK/RA dapat dilaksanakan asalkan masih dalam koridor aturan pengembangan prasekolah yang berdasar pada prinsip-prinsip yang lebih ditekankan substansinya meliputi aspek fisik, mtorik, bahasa, emosi, kreatifitas, kognitif dan seni.

Permasalahannya kurang tersedianya media pembelajaran dalam lembaga pendidikan RA Darul Ulum Karangbunangun Lamongan, membuat pembelajaran di kelas terkesan monoton dan hanya berhubungan dengan mewarnai di Lembar kerja Siswa (LKS). Media pembelajaran tidak harus mahal dan beli. Para guru dapat membuat sendiri dengan memanfaatkan bahan di sekitar lingkungan, hanya dibutuhkan kreatifitas guru yang tinggi.

Mencermati kondisi tersebut, peneliti melakukan penelitian di RA Darul Ulum Karangbinangun Lamongan dengan tujuan untuk mengetahui penerapan teori kognitif Jean Piaget dengan mengggunkan media pembelajaran Karpet Berbicara dan mengetahui peningkatan kemampuan pengenalan huruf dan angka melalui bermain Karpet Berbicara dengan teori kognitif Jean Piaget di kelompok B RA Darul Ulum Karangbinangun Lamongan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunkan media dua dimensi berupa karpet yang berisi huruf dan angka. Karakteristik media ini hanya dapat dilihat dari bagian depannya saja dan tidak menampilkan unsur audio-video dan motion. Media ini bentuknya sederhana, menarik perhatian, harganya cukup ekonomis, bahan-bahan media dua dimensi mudah diperoleh, tanpa memerlukan peralatan khusus dan mudah penempatannya (tidak memerlukan tempat khusus). Namun, penggunaannya memerlukan ruang gerak yang besar. Media karpet berbicara pengenalan huruf dan angka ini akan memudahkan anak dalam mengenal huruf dan angka sebagai bekal kemampuan membaca dan menulis.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kegiatan praktik media pembelajaran, Siklus I dan Siklus II dapat dilihat kemampuan mengenal huruf abjad pada tabel berkut.

Tabel 1. Hasil Praktik Media Pembelajaran Kemampuan Peningkatan Pengenalan Huruf dan Angka Berdasarkan Teori Bermain Kognitif Jean Piaget pada Siklus I
(Jumlah 15 peserta didik)

No.	Aspek	Siklus I		
		MB (*)	BSH (**)	BSB (***)
1.	Melompati huruf dan angka yang diinstruksikan	7	2	6
	Persentase (%)	46.67	13.33	40
2.	Membedakan huruf konsonan dan huruf vokal	9	3	3
	Persentase (%)	60	20	20
3.	Mengeja kalimat sederhana dengan melompati per huruf	7	4	4
	Persentase (%)	46.67	26.67	26.67

Rata-rata ($\bar{x}$)	7.67	3.00	4.33
Persentase (%)	51.11	20	28.89

Keterangan:

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Dari hasil praktik media pembelajaran yang dilaksanakan pada saat pengaplikasian teori bermain Jean Piaget melalui media pembelajaran Karpet Berbicara tersebut menggunakan 3 kriteria penilaian dalam proses pembelajaran yang akan diberi bobot, yakni bintang satu (*) Mulai Berkembang (MB), bintang dua (**) Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan bintang tiga (***) Berkembang Sangat Baik (BSB). Skor total yang diperoleh masing-masing peserta didik dibagi dengan bobot maksimal dikali 100.

Berdasarkan tabel 1, rekapitulasi data hasil praktik media pembelajaran kemampuan pengenalan huruf dan angka dengan menggunakan media pembelajaran sesuai dengan teori bermain Jean Piaget diatas terlihat skala perkembangan pengenalan huruf dan angka pada peserta didik kelompok B RA Darul Ulum Karangbinangun Lamongan yang memperoleh bintang tiga masih tergolong rendah yakni sebesar 28.89 %. Sedangkan kriteria minimal penilaian yang telah ditentukan adalah 75%, sehingga hasil praktik media pembelajaran pada siklus I masih mengalami kegagalan.

Dari hasil pengamatan pada saat pelaksanaan praktik media pembelajaran pada siklus I terdapat beberapa masalah yang menyebabkan perkembangan kognitif peserta didik kelompok B di RA Darul Ulum Karangbinangun Lamongan masih berada pada kriteria rendah. Adapun kendala yang dihadapi pada saat pelaksanaan siklus I adalah pada awalnya beberapa peserta didik masih terlihat bingung dengan media pembelajaan Karpet Berbicara sehingga beberapa peserta didik kurang dapat memahami selama mengikuti kegiatan dengan media yang dipakai. Selain itu, banyak peserta didik yang kurang terfokus pada kegiatan yang dilaksanakan sehingga para peserta didik ramai dan suasana kelas menjadi gaduh. Melihat hal tersebut, perlu adanya perubahan yang dapat mengatasi kendala-kendala tersebut, yaitu menjelaskan lebih rinci lagi dari media yang diberikan sehingga peserta didik memahami dan membimbing peserta didik pada saat praktik media pembelajaran serta memberikan rangsangan berupa motivasi yang dapat memberikan semangat kepada peserta didik.

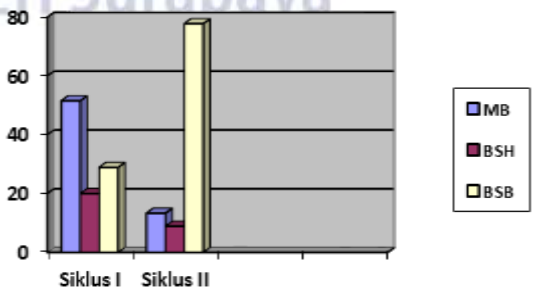
Oleh karena itu, perlu adanya pengulangan dalam proses pengenalan huruf dan angka sesuai teori bermain kognitif Jean Piaget dengan menggunakan media pembelajaran Karpet Berbicara pada siklus II. Dengan adanya pengulangan pada tahap siklus II tersebut diharapkan adanya perubahan serta peningkatan dalam kemampuan mengenal huruf dan angka. Berikut hasil praktik media pembelajaran tahap siklus II.

Tabel 2. Hasil Praktik media pembelajaran Kemampuan Peningkatan Pengenalan Huruf dan Angka Berdasarkan Teori Bermain Kognitif Jean Piaget pada Siklus II (Jumlah 15 peserta didik)

No.	Aspek	Siklus II		
		MB (*)	BSH (**)	BSB (***)
1.	Melompati huruf dan angka yang diinstruksikan	2	1	12
	Persentase (%)	13.33	6.67	80.00
2.	Membedakan huruf konsonan dan huruf vokal	3	2	10
	Persentase (%)	20	13.33	66.67
3.	Mengeja kalimat sederhana dengan melompati per huruf	1	1	13
	Persentase (%)	6.67	6.67	86.67
Rata-rata ($\bar{x}$)		2.00	1.33	11.67
Persentase (%)		13.33	8.89	77.78

Pada tabel 2 tersebut, perhitungan data perkembangan pengenalan huruf dengan menggunakan teori bermain Jean Piaget dapat dilihat bahwa persentase peserta didik yang mendapat bintang tiga (Berkembang Sangat Baik) meningkat menjadi 77.78%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa skor perkembangan pengenalan huruf dan angka pada peserta didik kelompok B RA Darul Ulum Karangbinangun Lamongan pada siklus II sangat baik. Setelah dilaksanakannya perbaikan praktik media pembelajaran pada siklus II, kemampuan pengenalan huruf dan angka pada peserta didik mengalami kemajuan yang pesat. Pada siklus II, peserta didik mulai terlihat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik mulai memahami prosedur yang telah diberikan oleh observer yang berperan sebagai guru.

Dari hasil praktik media pembelajaran tersebut, pelaksanaan penerapan teori bermain kognitif Jean Piaget dengan menggunakan media Karpet Berbicara berjalan dengan lancar dan efektif. Skor dalam peserta didik berkategori Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat dari 28.89% menjadi 77.78%. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan sebesar 48.89% yang digambarkan pada grafik sebagai berikut.



Gambar 1. Grafik Rekapitulasi Hasil Praktik Media Pembelajaran Kemampuan Peningkatan Pengenalan Huruf dan Angka Berdasarkan Teori Bermain Kognitif Jean Piaget pada Siklus I dan II

Penerapan teori bermain kognitif Jean Piaget ini sangat cocok diterapkan sampai pembelajaran selanjutnya. Dalam hal bermain sambil belajar yang menggunakan teori bermain kognitif Jean Piaget ini, peserta didik merasa bahwa belajar itu sangat menyenangkan. Meskipun hanya melompati huruf-huruf dan angka-angka yang terdapat pada media pembelajaran Karpet Berbicara, peserta didik sudah bisa mengenal huruf dan angka, baik bentuknya maupun pelafalannya.

Para peserta didik sangat antusias dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran ini, terlebih lagi mereka sebelumnya belum pernah melihat media pembelajaran karpet berbicara yang telah dipraktekkan. Wajah-wajah mereka sungguh ceria dan belajar pun tanpa beban. Para guru juga senang akan bermain yang terkonsep dengan merangsang anak untuk mau belajar yang secara sengaja terhubung dengan kemampuan kognitif mereka. Pembelajaran ini menggunakan metode demonstrasi dan pemberian tugas yang penilaiannya dengan pemberian bintang secara individual.

Dalam pembelajaran ini, peserta didik akan mengenal rasa tanggung jawab dan percaya diri bahwa mereka bisa melakukan dan memahami konsep-konsep yang sudah diajarkan. Menurut Jean Piaget, bermain bukan saja mencerminkan sikap perkembangan kognisi anak, melainkan juga memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognisi itu sendiri dan perkembangan bermainnya akan berhubungan dengan perkembangan kecerdasan masing-masing anak. Pengaplikasian teori bermain kognitif Jean Piaget dengan menggunakan media pembelajaran Karpet Berbicara dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf dan angka pada peserta didik dengan cara melompati huruf dan angka yang sudah ada pada media pembelajaran. Secara tidak langsung, kemampuan motorik kasar peserta didik ikut terlatih melalui media tersebut. Melalui kegiatan ini anak dapat melatih motorik kasar karena dalam menentukan huruf dan angka tersebut anak diminta untuk melompati dengan menggunakan satu atau dua kaki sekaligus.

Bermain kognitif Jean Piaget sangat beragam bentuknya, tergantung pada pembuat media pembelajarannya yang mengutamakan stimulus yang berhubungan dengan kognitif anak.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada Kepala RA Darul Ulum Karangbinangun Lamongan yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan penelitian ini dan para siswa kelompok B RA Darul Ulum yang telah antusias mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media karpet berbicara ini.

PENUTUP

Simpulan

Pengenalan huruf dan angka pada peserta didik akan berkembang jika dibantu dengan media pembelajaran yang sesuai, sehingga peserta didik akan memahami konsep di awal pembelajaran. Setelah diterapkannya teori bermain kognitif Jean Piaget dengan menggunakan media pembelajaran Karpert Berbicara pada anak kelompok B di RA Darul Ulum Karangbinangun Lamongan, terdapat peningkatan kemampuan dalam pengenalan huruf dan angka. Hal ini terbukti dari hasil belajar yang dicapai pada pelaksanaan siklus I rata-rata anak yang mendapat bintang tiga sebesar 28.89% sedangkan pada siklus II persentase rata-rata anak yang mendapat bintang tiga sebesar 77.78%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan pengenalan huruf dan angka yang berada pada kategori berkembang sangat baik.

Saran

Bagi Guru, diharapkan guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam berkarya membuat media pembelajaran serta memilih strategi dan metode pembelajaran yang tepat sehingga suasana kelas semakin hidup dan menyenangkan.

Bagi siswa, diharapkan agar siswa selalu memperhatikan pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga peserta didik mudah memahami materi dan konsep yang akan diajarkan dan kemampuan yang dimiliki berkembang sesuai dengan tingkatan perkembangannya.

DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Jakarta: Gramedia

Hasan, Maimunah. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini).* Jogjakarta: DIVA Press

Fadlillah, M. dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini. Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kretif, dan Menyenangkan.* Jakarta: Kencana

Santoso, Soegeng, dkk. 2007. *Materi Pokok Dasar-Dasar Pendidikan TK; 1 – 9.* Jakarta: Universitas Terbuka

Suparno, Paul. 2001. *Teori Perkembaangan Kognitif Jean Piaget.* Jogjakarta: Kanisius

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Pendekatan Proyek dalam Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Perkembangan Sosial Emosional Anak pada Kelompok Bermain

Ulil Abshor
PPS Universitas Negeri Surabaya, ulilabshor@yahoo.com

Abstrak

Studi ini mengekslorasi dan mendeskripsikan Pendekatan Proyek dalam pendidikan lingkungan hidup sebagai pendekatan multidimensi yang terkait untuk menstimulasi perkembangan sosial-emosial anak kelompok bermain. Pendidikan lingkungan hidup adalah suatu proses untuk membangun masyarakat yang memiliki pengetahuan, ketrampilan, sikap dan tingkah laku, motivasi serta komitmen untuk bekerja sama, baik secara individu maupun secara kolektif, untuk dapat memecahkan berbagai masalah lingkungan saat ini, dan mencegah timbulnya masalah baru. Temuan kajian menunjukkan bahwa Pendekatan Proyek adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang sangat mungkin untuk diterapkan pada Kelompok Bermain karena sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pendekatan ini juga bisa dipakai untuk menanamkan pendidikan lingkungan hidup anak dalam rangka merangsang perkembangan sosial-emosionalnya. Dengan tahapan-tahapan yang sistematis dan terukur, Pendekatan Proyek diharapkan mampu menstimulasi proses tumbuh kembang anak.
Kata Kunci: *pendekatan proyek, lingkungan hidup, sosial emosional, kelompok bermain*

Abstract

This study explored and described The Project Approach on environmental education as an interconnected multidimensional approach for stimulating children social-emotional development at playgroup stage. Environtmental education is a process for developing poeple who has knowledge, skill, attitude, motivation, and commitment to work together, as individuals or collective society in order to overcome recent environtmental problems, and anticipate future problems. This study found that The Project Approach is one of possible approach which can be implemented at playgroup stage due to its compatibility on children characteristics. The Project Approach is also can be used to implant environtmental education on early child to stimulate their social-emotional development. By its measurable and sistematical phases, The Project Approach can be expected to stimulate children development process.
Keywords: *project approach, environtment, social-emotional, playgroup*

PENDAHULUAN

Pembangunan sumberdaya manusia merupakan aspek mendasar kemakmuran sebuah negara. Indeks pembangunan sumberdaya manusia negara Indonesia dari tahun ke tahun belum menunjukkan peningkatan berarti. Data UNDP (*United Nation Development Programme*) tahun 2014 menunjukkan bahwa rangking HDI (*Human-resource Development Index*) Indonesia berada pada 108 dari 187 negara yang dinilai. Di kawasan negara-negara ASEAN Indonesia masih tertinggal dari Malaysia dan Thailand yang masing-masing menempati rangking 62 dan 89. UNDP juga mencatat bahwa Indonesia termasuk negara yang rentan. Disebutkan bahwa per satu juta penduduk, 3976 anak terkena dampak bencana alam dan 6 diantaranya meninggal.

Menurut Wahana Lingkungan Hidup Indonesia (2012) lebih dari 80% bencana yang terjadi di Indonesia adalah bencana *hydrometeorology* yakni banjir, kekeringan, tanah longsor, puting beliung, kebakaran lahan dan hutan, serta gelombang pasang. Bencana ini juga terus meningkat akibat pemanasan global dan perubahan iklim. Padahal sebenarnya hal ini bisa diantisipasi dan direduksi dampaknya karena terkait dengan pengelolaan lingkungan hidup. Peningkatan kesadaran atas kondisi alam sekitar dan kesiapsiagaan masyarakat harus didorong melalui pendekatan yang holistik, salah satunya adalah melalui pendidikan.

Perubahan iklim dan pemanasan global, aspek agenda keberlanjutan lingkungan hidup, telah menjadi perhatian masyarakat. Hal ini dapat diketahui dari adanya perdebatan yang terus-menerus tentang perubahan iklim dan pemanasan global (Reddy & Assenza dalam Stuhmcke, 2012: 15). Penulis ini juga menyatakan bahwa disaat orang yang skeptis secara umum tidak menginginkan untuk mengambil tindakan atau ingin untuk menunda ukuran-ukuran perubahan iklim, maka para pendukung mengklaim bahwa tindakan diperlukan saat ini juga. Namun tidak perlu kiranya masuk dalam

perdebatan apakah pemanasan global itu nyata atau tidak, studi ini mengambil sudut pandang adanya tanggung jawab bahwa kita semua berkontribusi terhadap keberlanjutan lingkungan hidup, dimulai dari anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (Depdiknas, 2005:1). Mengingat anak usia dini, yaitu anak yang berada pada rentang usia lahir sampai dengan enam tahun merupakan rentang usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya (Depdiknas, 2005: 2). Masa usia dini juga sering disebut sebagai masa "*golden age*" dimana pada periode ini anak mengalami proses tumbuh kembang anak dalam berbagai aspek.

Sebagaimana diketahui, kecerdasan manusia (*intelligence*) bersifat jamak (*multiple*) sebagaimana diungkapkan oleh Gardner (1993). Namun Goleman (1995) menyatakan bahwa kesuksesan manusia justeru sangat dipengaruhi oleh emosinya. Kondisi menurunnya aspek kecerdasan emosional anak disinyalir oleh Satiadarma dan Waruwu (dalam Nasiruddin, 2013: 8), yang mengatakan terdapat beberapa anak yang tergolong pandai di kelas, tetapi mereka cenderung tidak banyak memiliki teman, kurang pandai bergaul, kurang bisa berkomunikasi dengan teman dan guru, dan kegiatan sehari-harinya hanya diisi dengan sekolah dan belajar. Akibatnya ketika anak dihadapkan pada kehidupan sehari-hari yang riil mereka cenderung menghindar, tidak memiliki kepekaan sosial, gentar, tidak berani membuat keputusan, dan biasanya melempar tanggung jawab kepada orang lain.

Kondisi serupa juga terjadi di Amerika, dimana siswa generasi masa lalu datang ke kelas dengan nilai-nilai dasar seperti kejujuran, perilaku lembut, sopan, dan berperasaan. Siswa saat ini berubah menjadi tidak jujur, berperilaku kasar, dan impulsif. Pada waktu yang lalu, siswa sensitif dengan perasaan orang lain, sekarang mereka menjadikan orang lain sebagai obyek. Pendeknya, mereka tidak memiliki keterampilan emosional, mereka tidak memiliki kesadaran perasaan, dan tidak mau kerja sama. Padahal permintaan terhadap nilai-nilai emosional saat ini meningkat. Lebih dari 70% pekerjaan dan dunia kerja melibatkan *membership* dan terjadi dalam sebuah tim, dan tidak ada seorangpun yang bisa bekerja sendirian (Kagan dalam Nasiruddin, 2013: 8).

Emosi pada dasarnya merupakan pengalaman internal dalam diri seseorang. Pengalaman internal tersebut akan diketahui oleh orang lain bila dikomunikasikan. Ekspresi emosi sebenarnya merupakan cara seseorang untuk mengkomunikasikan emosi kepada orang lain, baik secara sadar maupun tidak sadar. Ekspresi emosi pada bayi misalnya, terkesan khas atau halus dan biasanya sangat stereotipe, yang umumnya ditunjukkan dengan ekspresi wajah.

Pendekatan Proyek (*project approach*) bukanlah hal baru dalam pendidikan anak usia dini. Pertama kali mendapatkan popularitas di Amerika saat diimplementasikan oleh Dewey dan Kilpatrick (Katz & Chard, 1989). Pembelajaran ini juga dikenal dengan sebutan metode proyek pada dekade tahun 1920. Di bawah asumsi bahwa waktu yang terbaik bagi anak untuk belajar adalah saat mereka tertarik dengan sesuatu dan terdapat keterikatan penuh serta terpusat.

Pendekatan Proyek adalah pendekatan multidimensi yang tersambung untuk mengajar berdasarkan teori konstruktivisme. Menurut Katz & Chard (dalam Beneke, 2010: 12), proyek dapat memasukkan tugas yang bervariasi secukupnya untuk mengakomodasi perubahan kontribusi dari kelompok-kelompok yang dicampur (dalam hal usia dan kemampuan). Ketika penelitian dalam Pendekatan Proyek dibatasi, peneliti dan guru menyatakan bahwa penerapan Pendekatan Proyek bermanfaat dalam pengajaran anak usia dini termasuk di dalamnya anak berkebutuhan khusus / anak cacat. (Scranton & Doubet dalam Beneke, 2012) Kegiatan pembelajaran melalui Pendekatan Proyek juga melibatkan proses kesatuan hati (*heart*) dan pikiran (*minds*) diantara anggota kelompok. Dengan demikian, hasil pengamatan yang bervariasi dapat disatukan dalam proses penyelidikan yang akhirnya menghasilkan suatu karya yang berarti.

Stuhmcke (2012: 193) dalam disertasinya menyatakan bahwa dalam pendidikan lingkungan hidup di anak usia dini menunjukkan bahwa anak-anak mampu membangun pengetahuan dan belajar tentang keberlanjutan lingkungan hidup sebagaimana mereka memerankan perubahan berkelanjutan di taman kanak-kanak, keluarga dan dalam komunitas yang lebih luas. Perubahan budaya terus berlangsung, serta proyek lingkungan hidup telah menjadi katalisator bagi perubahan mendalam dalam berfikir, praktik, dan penekanan atas isu keberlanjutan lingkungan hidup di taman kanak-kanak. Lebih lanjut Pangeti (2013: 129) menyimpulkan bahwa pembelajaran lingkungan hidup pada anak usia dini adalah sebuah bentuk pendidikan yang mencoba untuk mendukung pembangunan berkelanjutan melalui proses pembolehan anak menjadi pemikir kritis, penemu, pencipta dan berimajinasi atas keberlanjutan lingkungan hidup di masa depan.

Berdasarkan paparan di atas, maka kajian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mendeskripsikan Pendekatan Proyek dalam pendidikan lingkungan hidup anak usia dini terhadap pengembangan sosial-emosional anak pada Kelompok Bermain.

PEMBAHASAN

Dalam usia Kelompok Bermain anak mempunyai berbagai keinginan, selalu mengamati, melihat, dan meniru. Hari-harinya selalu diisi berbagai kegiatan untuk mengeksplorasi dunia sekitarnya. Usia Kelompok Bermain adalah tahap dengan keinginan untuk kemandirian. Anak-anak di usia ini seringkali ingin melakukan segalanya sendiri yang seringkali malah membuatnya frustasi karena perkembangan kemampuan dasarnya yang terbartas (Asmawati dkk, 2008: 1.18).

Karakteristik lain anak usia Kelompok Bermain adalah senang bermain dengan teman sebaya tetapi anak belum dapat berbagi dengan baik. Oleh sebab itu pendidik perlu menyiapkan sejumlah alat permainan sejenis yang banyak atau alat permainan sesuai jumlah anak. Sebagai contoh, untuk 10 anak paling tidak disiapkan 3-5 bola sehingga anak tidak terlalu lama menunggu dan proses belajar berbagi dapat menjadi lebih lancar.

Secara umum karakteristik anak usia Kelompok Bermain ditandai dengan beberapa periode atau masa yang secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi bagaimana seharusnya seorang pendidik menghadapi anak usia dini. Secara rinci Asmawati dkk (2008: 1.19) menyebutkan masa-masa tersebut dan bagaimana pendidik seharusnya menanggapi masa-masa tersebut:

a. Masa peka

Sebagian besar pendidik dan orang tua belum sepenuhnya mampu menciptakan suatu kondisi yang kondusif, yaitu memberi kesempatan dan mengadakan permainan serta alat permainan tertentu yang dapat memicu munculnya masa peka atau menumbuhkembangkan potensi anak yang sudah memasuki masa peka atau masa kritis perkembangan.

b. Masa egosentrisme

Orang tua dan pendidik harus memahami bahwa anak usia Kelompok Bermain masih berada pada masa egosentris yang ditandai seolah-olah setiap tindakan yang dilakukan anak adalah paling benar, setiap keinginannya harus selalu dituruti dan sikapnya selalu mau menang sendiri. Sebaiknya pendidik (guru dan orang tua) dapat memberi pengertian secara bertahap pada anak agar anak dapat menjadi makhluk sosial yang baik, dengan memberikan contoh dan teladan bagaimana seharusnya bersipak dan bertingkah lalu dalam kehidupan bermasyarakat.

c. Masa meniru

Pada masa ini, proses peniruan anak terhadap segala sesuatu yang ada di sekitarnya semakin meningkat. Peniruan ini ditunjukkan anak dengan meniru atau mengikuti sikap perilaku, tindakan, dan ucapan orang-orang di sekitarnya dan tokoh-tokoh film kartun atau pemeran sinetron yang ditayangkan di televisi. Oleh karenanya pendidik (guru dan orang tua) harus dapat menjadi tokoh dan contoh teladan bagi anak dalam bersikap, berperilaku, dan bertutur kata.

d. Masa berkelompok

Pendidik harus dapat memfasilitasi dan memberi kesempatan pada anak dengan cara membiarkan anak bermain di luar rumah bersama teman-teman sebaya, jangan terlalu membatasi anak dalam pergaulan sehingga anak kelak dapat bersosialisasi dan beradaptasi sesuai dengan perilaku di lingkungan sosialnya. Namun, pendidik tetap harus mengawasi dan memantau lingkungan sosial di mana anak tersebut bergaul dan mengenal kehidupan kelompok.

e. Masa bereksplorasi

Masa ini merupakan wujud dari karakteristik anak usia Kelompok Bermain yang memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar. Oleh karenanya pendidik harus memahami pentingnya eksplorasi bagi anak. Pendidik harus dapat memfasilitasi dan memberikan kesempatan yang seluas-luasnya pada anak untuk menyalurkan rasa ingin tahunya tersebut dengan cara membiarkan anak mengeksplorasi dan memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitarnya serta membiarkan anak melakukan coba ralat (*trial and error*) karena anak adalah penjelajah ulung. Dengan cara demikian, anak akan dapat mencari dan menemukan sendiri konsep-konsep dan pengetahuan tentang sekitarnya dan rasa ingin tahunya dapat terpuaskan.

f. Masa pembangkangan

Orang tua dan pendidik disarankan cukup menegur dengan penuh kasih sayang apabila anak dalam kondisi membangkang. Hal ini karena masa pembangkangan adalah suatu fase alamiah yang dialami dan akan dilalui oleh semua anak usia 3-5 tahun. Selain itu, apabila terjadi pembangkangan sebaiknya anak diberi waktu untuk pendinginan (*cooling down*). Misalnya, berupa penghentian aktivitas dan membiarkan anak sendiri berada di dalam kamarnya atau di sebuah sudut. Beberapa waktu kemudiam barulah anak diberikan nasihat tentang mengapa ia harus melakukan hal tertentu.

Pendekatan Proyek

Dalam menyusun pendekatan proyek sebagaimana pembelajaran diberikan kepada anak, terdapat beberapa tahap yang bisa diterapkan. Sebagai tambahan, beberapa ahli telah menyediakan tahapan dengan berbagai nama dan nomor.

Namun bagaimanapun juga, mereka memiliki ide yang mirip dengan tahapan Katz (Katz dalam Santhi, 2011: 194) sebagai berikut:

a. Tahap 1: Memulai Proyek

Dalam tahap ini, anak dan guru mendiskusikan topik. Mereka memilih dan menyaring topik untuk diinvestigasi. Mereka diundang untuk mengingat kembali memori dan pengalaman-pengalaman tentang topik dan menguji pemahaman/kesalah-pahaman mereka terkait dengan topik saat itu (Hertzog dalam Santhi, 2011: 194).

Terdapat beberapa kriteria yang perlu dipertimbangkan dalam memilih topik. Untuk memulai, topik "harus terkait erat dengan pengalaman sehari-hari anak" (Katz dalam Shanti, 2011: 194). Setidaknya beberapa diantara topik harus cukup familiar dengan anak. Kedua, topik harus membolehkan integrasi beberapa mata pelajaran seperti sains, sosial, seni bahasa. Ketiga, topik harus cukup kaya sehingga bisa dieksplorasi minimal selama seminggu. Keempat, topik harus tunggal yang bisa lebih cocok untuk diuji di sekolah daripada di rumah.

b. Tahap 2: Mengembangkan Proyek

Tahap ini juga dikenal sebagai tahap inkuiri sebab dalam tahap ini anak memburu jawaban atas pertanyaan mereka sendiri, berdasarkan pada topik, menggunakan sumber langsung (Hertzog dalam Shanti, 2011: 195). Tahap ini juga berisi penyelidikan langsung pada situs, obyek, atau kejadian. Hal ini adalah inti dari proyek dimana anak menyelidiki, menggambar dari observasi, mengembangkan model, mengamati dengan dekat dan merekam temuan, eksplorasi, dugaan, dan berdiskusi serta mendramatisasi pemahaman baru mereka (Chard dalam Shanti, 2011: 195).

c. Tahap 3: Menutup Proyek

Tahap ketiga termasuk di dalamnya mempersiapkan dan menyajikan laporan hasil dalam bentuk tampilan temuan dan artefak, ungkapan, penyajian drama, atau perjalanan terbimbing dari gagasan mereka.

Tabel Tahapan Pendekatan Proyek

Nama proyek : Pengelolaan lingkungan hidup (Sampah) Sasaran : Anak usia 3 tahun Tempat : Kelompok Bermain Durasi : 4 minggu	
Tahap 1: Memulai Proyek	Pemilihan topik ini karena seringnya terjadi banjir di perkotaan akibat sampah yang dibuang sembarangan di selokan dan sungai, anak-anak tertarik melihat tukang sampah mengosongkan tempat sampah. Anak-anak datang dari taman bermain untuk menemukan ruang yang kotor dengan sampah. Pada waktu berkumpul, kita berbicara tentang apa yang mereka tahu tentang truk sampah. Bagi anak usia 3 tahun, ini adalah hal yang benar-benar fantastis. Tak satu pun dari anak-anak tahu di mana sampah pergi setelah truk yang penuh.
Tahap 2 : Mengembangkan Proyek	Penyelidikan dimulai dengan membaca buku dan menonton video tentang truk sampah dan proses daur ulang.. Kita belajar kosa kata baru seperti "TPA" dan "daur ulang." Selanjutnya, membuat keranjang truk sampah. Kita mengambil keranjang ini, berdandan dengan pakaian celemek dan membersihkan taman bermain. Belajar bagaimana orang membuang banyak sampah di tanah. juga belajar tentang daur ulang dan bersenang-senang membuat sesuatu dengan sampah, daripada membuangnya. Orang tua dilibatkan dengan meminta mereka berpartisipasi dalam permainan sampah. Mereka juga diberi informasi tentang tempat-tempat pembuangan sampah. Untuk kunjungan lokasi diprogramkan untuk pergi ke pusat daur ulang dan TPA.
Tahap 3 : Menutup Proyek	Sebagai penutup proyek, diadakan perjalanan lain di sekitar taman bermain, mengambil gambar, dan membuat replika tempat sampah/truk sampah dari bahan daur ulang. Untuk berbagi proyek dengan orang tua, mereka diundang ke ruang kelas untuk melihat seluruh proyek-proyek, dan anak-anak menjelaskan apa yang telah mereka pelajari.

Keterkaitan pembelajaran pada perkembangan sosial-emosional anak sangatlah penting. Emosi pada dasarnya merupakan pengalaman internal dalam diri seseorang. Pengalaman internal tersebut akan diketahui oleh orang lain bila dikomunikasikan. Ekspresi emosi sebenarnya merupakan cara seseorang untuk mengkomunikasikan emosi kepada orang

lain, baik secara sadar maupun tidak sadar. Ekspresi emosi pada bayi misalnya, terkesan khas atau halus dan biasanya sangat stereotipe, yang umumnya ditunjukkan dengan ekspresi wajah.

Kecerdasan emosional memiliki beberapa komponen/unsur yang dikemukakan oleh para ahli. Shapiro (1999) mengatakan, terdapat 6 (enam) komponen kecerdasan emosional, yaitu: 1) keterampilan yang berhubungan dengan perilaku moral, 2) tentang cara berpikir, 3) pemecahan masalah, 4) kemampuan untuk mengenali emosi orang lain, 5) keberhasilan akademik dan pekerjaan, dan 6) emosi.

Goleman (1999) juga mengungkapkan, terdapat lima kriteria kecerdasan emosional yaitu: Pertama, *knowing one's emotion* (kemampuan mengenal emosi sendiri), yakni kemampuan seseorang dalam mengenal perasaan sendiri sewaktu perasaan atau emosi muncul sebagai dasar kecerdasan emosional, kemampuan seseorang dalam mengenal emosi diri, menjadikan orang tersebut memiliki kepekaan yang tajam atas perasaan orang lain, yang pada akhirnya mampu bersikap dan mengambil keputusan dengan mantap.

Kedua, *managing one's emotion* (kemampuan mengelola emosi sendiri), yakni kemampuan seseorang mengendalikan emosi sendiri, sehingga tidak meledak, mampu melakukan pekerjaan dengan hati-hati, dan berjalan ke arah yang benar.

Ketiga, *motivating one-self* (memotivasi diri sendiri), yakni kemampuan untuk memberi semangat kepada diri sendiri, memiliki keinginan yang kuat untuk melakukan suatu aktifitas, dan terkandung unsur harapan maupun optimisme dalam setiap melakukan suatu aktifitas.

Keempat, *rocognizing emotion in others* (mengenal emosi orang lain), yaitu kemampuan untuk mengerti perasaan dan kebutuhan orang lain, sehingga orang tersebut merasa senang. Secara sederhana, orang yang memiliki kemampuan seperti ini, dikatakan mempunyai empati/kepedulian terhadap orang lain, mampu menangkap pesan orang lain secara nonverbal.

Kelima, *handling relationships* (kemampuan menjalin hubungan dengan orang lain), yakni berupa keterampilan sosial yang tinggi dan membuat pergaulan menjadi lebih luwes. Biasanya mereka menjadi mudah bergaul, banyak teman, populer dan diterima oleh lingkungan dalam konteks hidup bermasyarakat.

Anak-anak pra sekolah memahami emosi dan perasaannya melalui ekspresi fisik dan gambaran fisik. Sedangkan anak usia sekolah memahami emosi melalui aktifitas interaksi sosial. Dan remaja awal, juga remaja pada umumnya, menggunakan pernyataan mental dan tanda-tanda psikologis dalam memahami emosinya. Sejalan dengan hal tersebut Kagan (2005) mengatakan kebebasan emosi dan teman dan guru, kemampuan menggunakan emosi pada saat pra sekolah dan sekolah, ketegasan, perhatian dan keingintahuan akan mempengaruhi ketercapaian intelektual anak.

Hurlock (1979:192-208) mengemukakan, pada masa anak-anak ada beberapa emosi yang mulai dialami dan dirasakan oleh anak, yaitu ketakutan (*fear*), dipermalukan (*embarassment*), kecemasan (*worry*), kegelisahan (*anxiety*), kemarahan (*anger*), kecemburuan (*jealousy*), kesedihan (*grief*), keingintahuan (*curiosity*), kegembiraan (*joy*), kesenangan (*pleasure*), dan kasih sayang (*affection*). Berdasarkan ini seorang pendidik dapat bertindak selaras dengan kecenderungan emosi yang dialami oleh anak.

Indikator Pendekatan Proyek dalam pendidikan lingkungan hidup anak usia dini terhadap sosial-emosial anak di Kelompok Bermain mengacu pada standar PAUD untuk anak usia Kelompok Bermain sebagaimana disebutkan di atas dapat dirumuskan sebagai berikut:

1) Bersabar menunggu giliran
   a) Anak berurutan belajar menyapu lantai ruang kelas.
   b) Anak mengantri membuang sampah dengan tertib.
   c) Tidak berebut memasuki ruang kelas atau kendaraan.
   d) Menggunakan kesempatan bertanya kepada guru sesuai dengan urutannya.
   e) Berpartisipasi membuat proyek tertentu sesuai dengan urutannya.
2) Mulai menghargai orang lain
   a) Tidak merebut mainan yang sedang dipakai teman.
   b) Mengungkapkan terima kasih kepada guru/teman yang telah membantu.
   c) Meminta maaf kepada guru/teman ketika melakukan kesalahan.
   d) Tidak berkata kasar atau berteriak dalam berkomunikasi.
   e) Mengungkapkan rasa senang belajar berkelompok

PENUTUP

Simpulan

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Pendekatan Proyek adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang sangat mungkin untuk diterapkan pada Kelompok Bermain karena sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pendekatan ini juga bisa dipakai untuk menanamkan pendidikan lingkungan hidup anak dalam rangka merangsang perkembangan sosial-emosionalnya. Dengan tahapan-tahapan yang sistematis dan terukur, Pendekatan Proyek diharapkan mampu menstimulasi proses tumbuh kembang anak. Sebab beberapa kajian terdahulu menunjukkan bahwa terdapat keterkaitan antara pendekatan pembelajaran yang mengacu pada karakteristik anak usia dini dengan semua aspek perkembangannya, khususnya perkembangan sosial emosionalnya.

Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan di atas maka disarankan agar pendidik, pengelola, dan pengambil kebijakan serta seluruh pemangku kepentingan (*stake holder*) terus mengembangkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Kajian lebih lanjut dengan menyeimbangkan antara teori dan praktik disertai bukti-bukti empirik juga diharapkan terus dilakukan demi meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Asmawati dkk. (2008). *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini.* Cet.1: Universitas Terbuka, Jakarta.

Beneke, Salee Jean. (2010). *The Effects of The Project Approach on Children in Inclusive Early Childhood Classrooms* (Unpublished doctoral dissertation). University of Illinois.

Depatemen Pendidikan Nasional. (2005). *Modul Sosialisasi Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini*.: Dirjen PLS, Jakarta.

Farihah dkk. (2013) *Makalah Konsep Dasar PAUD*. PPS Unesa Surabaya: tidak diterbitkan.

Gardner, H. (1993). *Frame of Mind: The Theory of Multiple Intellegence* : Basic Book, New York.

Goleman, D. (1995) *Emotional Intellegence: Why it Can Matter More than IQ*,: Bantam Books, New York.

Harlan, J. and Rivkin, M. (2008). *Science Experiences for the Early Childhood Years: An Integrated Affective Approach*. Englewood Cliffs: Prentice Hall. New Jersey.

Helm, Judy Harris & Katz, L. G. (2001). *Young Investigator: The Project Approach in Early Year.* Teacher College Press. Columbia University.

Hurlock, E. B. (1979) *Child Development*, Edisi Keenam: McGraw-Hill International Book Company, London

Katz, L.G. & Chard, S. C. (1989). *Engaging Children's Mind: The Project Approach*. Norwood, N. J.: Ablex Publising Corp.

Katz, L.G. & Chard, S. C. (1994). *The Project Approach*. Champaign, I.L.: Eric Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education.

Kinzie, M. B., McGuire, P., Pan, E., & Wang, F. (2010). *Applying technology to inquiry-based learning in early childhood education*. Early childhood education journal, *37*(5), 381-389. doi: 10.1007/s10643-009-0364-6

Munari, A. (1994). *"Jean Piaget". Prospect: the quarterly review of comparative education*. (Online). http://mmunchanforever.blogspot.com/2013/01/jean-piaget.html. Diakses Tanggal 30 Oktober 2013.

Nasiruddin. (2013). *Sekolah Unggul Berorientasi Kecerdasan Emosional*,: IAIN Sunan Ampel Press, Surabaya.

Pangeti, Paticia R.R. (2013). *Towards sustainable futures: exploring ecological learning in Early Childhood Development* (Unpublished master's thesis). Stellenbosch University.

Salovery P., dan Mayer, J. D. (1990) *Emotional Intellegence: Imagination, Cognition, and Personality*, Vol. 9, Hal. 185-211.

Santhi, Dessy D. Y. (2011). *Project Approach: Facilitating Elementary School Students in Reading.* Jurnal BAHASA DAN SENI, Tahun 39, Nomor 2. UPI Bandung.

Santrock, John. W. (2002). *Life-Span Development*, Terjemahan Juda Damanik dan Achmad Chusairi.: Erlangga, Jakarta.

Saphiro, E. Lawrence. (1999), *Mengajarkan Emotional Intellegence Pada Anak*, Alih Bahasa: Alex Tri Kantjono: Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.

Stuhmcke, Sharon Marie. (2012). *Children as Chane Agents for Sustainability* (Unpublished doctoral dissertation). Queensland University of Technology.

Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. (2007).. *Metode Pengembangan Kognitif*. Cet.9.: Universitas Terbuka. Jakarta.

Sujiono, Yuliani Nurani. (2009).. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*,: Indeks, Jakarta.

Sujiono, Yuliani Nurani. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*,: Indeks, Jakarta.

UNESCO-UNEP. (1979). *The Belgrade Charter. Connect: UNESCO-UNEP Environmental Education Newsletter*, Vol. 1:1: 1–2.

United Nation Development Programme. (2014). *Human Development Report*, New York.

Wahana Lingkungan Hidup Indonesia. (2012). *Menjadi Environmentalis Itu Mudah*. Surabaya.

Wilson, R. (1994) *Environmental Education at the Early Childhood Level*. North American Association for Environmental Education. Washington, D.C.

------. (2012). *Konsep Dasar PAUD*, Bahan PLPG TK, Semarang, 2012.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

UPAYA MENCEGAH PENGARUH NEGATIF PENGGUNAAN TEKNOLOGI TERHADAP ANAK USIA DINI DENGAN *DIGITAL PARENTING*

VINDA RIZQIYAH - vinda.riz@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi sangat pesat sekarang ini contohnya games, musik, video, handphone, dan berbagai perangkat digital. Selain itu internet juga merupakan salah satu yang bisa mempengaruhi anak, dengan adanya internet, anak dengan mudah mencari informasi tentang segala hal yang ingin mereka ketahui, Namun hal yang perlu diperhatikan disini adalah dengan semakin mudah dan familiarnya anak dengan internet, maka dapat mempengaruhi pertumbuhan verbal dan sosial anak dalam dunia nyata. Pengaruh negatif dari teknologi antara lain anak-anak bisa ketergantungan terhadap teknologi informasi dan komunikasi, anak-anak dapat terpengaruh kedalam pergaulan yang tidak baik karena kurang pengawasan dari orang tua, anak-anak bisa saja secara tidak sengaja mengakses situs-situs pornografi, jika terpapar perangkat digital sejak dini bisa menyebabkan otak dan emosi anak berkembang tidak sempurna, anak bisa sulit berkonsentrasi dan kemampuan bersosialisai serta berbahsanya akan terganggu. Untuk itulah perlu upaya dari orang tua dan lingkungan sekitar anak dengan digital parenting. Digital Parenting adalah pola asuh yang sesuai dengan kebiasaan anak dalam menggunakan perangkat digital. Tujuh prinsip Digital Parenting adalah 1) yang terpenting bukan "apa" jenisnya melainkan "kapan" perlu memberikannya, 2) menentukan peraturan yang jelas tentang kapan waktu yang tepat menggunakan teknologi, 3) tentukan sanksi ketika anak melanggar janjinya, 4) Jelaskan alas an ditetapkan peraturan, 5) berbagilah pengalaman tentang perangkat digital dengan anak, 6) libatkan seluruh anggota keluarga, 7) mintalah psikiater jika orang tua tidak bisa mengatasinya. Peran penting orang tua dalam megenalkan dan mengawasi anak saat bermian dengan perangkat digital.

Kata Kunci : *Teknologi, Anak, Digital Parenting*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ditandai dengan kemajuan di bidang media informasi dan teknologi pada saat ini telah berjalan begitu pesat sehingga dalam menempatkan sutau bangsa pada kedudukan sejauh mana bangsa tersebut maju didasarkan pada sejauh mana bangsa itu menguasai kedua bidang tersebut. Akibat pesatnya teknologi tersebut membuat kita menjadi sangat tergantung dengan yang namanya teknologi, terutama internet. Di era serba digital ini, banyak kita temukan perangkat digital dalam satu keluarga seperti telepon seluler, tablet dan sebagainya. Anak-anak menjadi sasaran empuk berbagai games/permainan digital. Bahkan untuk usia 2 sampai 6 tahun teersedia game dan software. Dalam dunia pendidikan telah banyak dijumpai situs atau game edukasi untuk mengembangkan kemapuan kecerdasannya. Hal itu memang positif tetapi semua itu tergantung penggunaannya, jika terlalu berlebihan dan kurang pengawasan orang tua maka pengaruh buruk bisa menerpa anak-anak di usia dini.

Anak merupakan generasi penerus bangsa yang perlu mendapat perhatian serius. Sejak lahir, anak memiliki berbagai potensi yang dikaruniakan Tuhan. Potensi tersebut perlu dirangsang dan difasilitasi agar dapat berkembang dengan optimal. Roseau menggambarkan bahwa stimulasi terhadap anak yang dilakukan oleh orang tua dan lingkungan akan membekas kuat dan tahan lama, ibarat seorang tukang besi pasti tahu benar kapan besi ditempa, terlalu awal ditempa besi sulit dibentuk dan dicetak, sebaliknya jika terlambat maka besi akan hancur.(Suyanto, 2003: 2-3). Pada masa usia dini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun mental sangat pesat. Sel-sel tubuh anak tumbuh dan berkembang dengan cepat. oleh karena itu usia dini (0-6 tahun) sering disebut dengan masa emas atau *golden age*. Jika diberikan stimulus yang tepat maka perkembangan mental anak untuk memahami dan mengerti kondisi lingkungannya bisa berfungsi demngan baik

Pada kenyataannya orang tua sering mengikuti arus modernisasi tanpa memahami apakah hal tersebut tepat diberikan kepada anak. Contohnya pemberian ijin penggunaan teknologi dengan berbagai perangkat digital

yang dapat menyebabkan dampak buruk / negatif kepada anak jika kurang pengawasan dari orang tua. Pengaruh negatif tersebut akan merusak perkembangan anak di usia masa emasnya. Kemudahan akses dalam mendapatkan perangkat digital seperti tablet, membuat para orang tua tidak perlulagi membeli banyak mainan untuk anak. Anak semaikn dimanjakan dengan kecanggihan teknologi, sekali klik banyak permainan atau informasi yang bisa ditemukan saat ini. Dengan demikian sosialisasi anak berkurang dengan teman-temannya dan juga kurang melakukan aktifitas fisik untuk perkembangan mental dan jasmani anak. Menurut Ofir Turel ilmuwan di California State University, Fullerton bahwa game bisa membuat anak-anak kecanduan dan apa pun yang memberikan imbalan bagi otak, berpotensi membuat orang kecanduan.Anak-anak bisa kurang tidur karena game yang terdapat pada tablet atau perangkat digital lainnya.

Keluarga atau orang tua sebagai lingkungan pertama bagi anak memegang peran penting dalam meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini. Untuk itulah perlu upaya pencegahan pengaruh-pengaruh yang tidak baik dari teknologi terhadapa anak dengan *digital parenting*. Orang tua perlu memahami dan menerapkan *digital parenting*, sehingga penggunaan teknologi oleh anak masih dalam batas kewajaran. Dari penjelasan tersebut maka penulis mengambil judul "Upaya Mencegah Pengaruh Negatif Penggunaan Teknologi Terhadap Anak Usia Dini Dengan Digital Parenting" yang diharpakan dapat memberikan wawasan kepada orang tua, pendidik untuk meghadapi era modernisassi dengan lebih siap.

RUMUSAN MASALAH

Adapun rumusan masalah pada makalah ini adalah

1. Apakah pengaruh teknologi terhadap anak?
2. Bagaimana mencegah pengaruh negatif teknologi terhadap anak usia dini?

TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penulisan ini adalah

1. Untuk mengetahui pengaruh dari perkembangan teknologi terhadap anak
2. Memberikan solusi dari pengaruh negatif teknologi terhadap anak usia dini

METODE

Dalam menyelesaikan makalah ini, penulis mengumpulkan bentuk data kualitatif dari tinjauan-tinjauan data dan pustaka yang relevan terhadap permasalahan yang menjadi obyek pembahasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknologi berasal dari kata Bahasa Perancis yaitu La Teknique yang dapat diartikan semua proses yang dilaksankan dalam upaya untuk mewujudkan sesuatu secara rasional. Teknologi bukan lagi sekedar sebagai suatu barang atau benda hasil dari daya cipta manusia, tetapi teknologi bahkan menjadi suatu system atau struktur dalam eksisitensi manusia dalam dunia. Kemajuan media informasi dan teknologi sudah dirasakan oleh hampir seluruh masyakat, hal ini dikarenakan pengaksesan media informasi dan teknologi tergolong sangat mudah dan terjangkau.

Seiring perkembangan zaman, pemikiran orang tua pada saat ini pun sudah mengalami perbedaan. Kemudahn akses dalam mendapatkan perangkat digital di era globalisasi membuat para orang tua tidak perlu lagi membeli berneka ragam mainan untuk anak. Contohnya cukup dibelikan handphone atau tablet, anak sudah memperoleh berbagai macam permainan dengan mengaksesnya melalui internet. Padahal seperti dua sisi mata uang perangkat digital juga memiliki dpak positif dan negatif bagi perkembangan anak.

Anak usia dini pada masa usia emas perlu rangsangan yang mampu mengembangkan potensi dalam dirinya. Menurut Yudha (2009:41) bahwa untuk mengembangkan kecerdasan seorang anak diperlukan tiga kebutuhan pokok yaitu kebutuhan fisik, emosi, dan stimulasi dini. Bermain merupakan cara efektif bagi anak untuk mengembangkan potensi dirinya, sebab dengan bermain anak-anak dapat terasah dalam segi pengetahuan, motorik, emosi, sosial, intelektual juga kreatifitasnya. Semakin banyak interaksi yang dilakukan anak melalui permainan yang mengoptimalkan indra-indranya, semakin tinggilah pengaruh positif permainan tersebut.

Gambar 1. Angklek, contoh permainan yang mengembangkan kemampuan motorik dan sosialisai anak

Perkembangan teknologi termasuk dalam *games*/permainan yang terdapat dalam perangkat digital seperti laptop, komputer, telepon seluler tentu tidak bisa kita abaikan begitu saja. Apalagi penggunaan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari saat ini. Bahkan dengan mudah anak-anak dapat mengakses segala macam

permainan melalui internet. Dengan adanya internet anak-anak dengan mudah mencari tahu mengenai segala hal yang ingin mereka ketahui. Namun hal yang perlu diperhatikan disini adalah dengan semakin mudah dan familiarnya anak dengan internet dan menemukan berbagai macam informasi dan permainan di internet, tidak boleh sampai mengurangi pertumbuhan verbal dan social anak dalam dunia nyata. Anak-anak bisa mengalami kurang tidur karena kecanduan bermain game, menghadapi cahaya terang dari layar ponsel atau tablet hingga larut malam bisa mengganggu ritme biologisnya (www.tempo.co diakses12 Maret 2015). Seperti yang dikutip pada New York Times, sebuah kasus terjadi dimana seorang anak kecanduan pada iPad. Anak tersebut terus merengek ketika *gadget* kesangannya itu tidak berada dalam genggamannya. Pada saat makan, bermain, mau tidur tidak dapat lepas dari gadget tersebut, orang tua tidak dapat melakukan banyak hal selain menuruti keinginan anak tersebut.

Gambar 2. Anak sedang bermain ponsel pintar di tengah temannya yang bermain kelereng

Kemajuan teknologi memang tidak bisa disangkal tetapi teknologi tidak hanya membawa pengaruh positif tetapi juga pengaruh negatif, Pengaruh positif dari penggunaan teknologi oleh anak menurut Arif (2011) sebagi berikut

1. Anak-anak dapat menggunakan perangkat lunak pendidikan seperti program membaca, program seri pengenalan binatang, berhitung yang sesuai dengan materi anak
2. Membuat anak semakin tertarik untuk belajar
3. Dapat menjadi solusi bagi para orang tua yang memiliki anak yang merasa mudah bosan
4. Dapat menambah wawasan
5. Memudahkan anak-anak untuk mendapatkan banyak ilmu tambahan lewat internet

Pengaruh negatif sebagai berikut

1. Anak-anak bisa ketergantungan terhadap teknologi informasi
2. Anak-anak akan cenderung mengerjakan tugas sendiri dengan bantuan internet daripada belajar bersama-sama dengan teman
3. Dapat terpengaruhi ke dalam pergaulan yang tidak baik karena kurang pengawasan dari orang tua
4. Anak-anak bisa secra tidak sengaja mengakses situs-situs pornografi
5. Mengurangi sifat sosial manusia karena cenderung lebih suka berhubungan dengan internet daripada bertemu secara langsung
6. Anak dapat mengakses permainan yang mengandung unsure kekerasan dan agresifitastanpa sepengetahuan orang tua

Sehingga dapat disimpulkan bahwa teknologi mempunyai pengaruh positif dan negatif. Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang tetapi jika penggunaannya tanpa pengawasan orang tua maka anak bisa ketergantungan pada teknologi. Kemajuan teknologi mempercepat segalanya daa tanpa disadari anak pun dikondisikan untuk tidak tahan dengan keterlambatan. Hasilnya anak akan menjadi tidak sabaran dan cepat menuntut orang untuk memberi yang diinginkannya dengan segera. Selain itu kurangnya sosialisai anak pada teman-temannya karena lebih menyukai menyendiri dengan permainan teknologinya. Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapat di internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap, pada faktanya ada begitu banyak hal yang harus digali melalui proses pembelajaran tradisional, kalau tidak dicermati, maka aka nada kecenderungan bagi generasi mendatang untuk menjadi generasi yang cepat puas dan cenderung berpikir dangkal.

Gambar 3. Anak dan Orang tua saat menggunakan perangkat digital

Selain itu penggunaan teknologi seperti komputer atau laptop juga mempengaruhi indra

penglihatan, cahaya yang terlalu terang dan jarak pandangan yang terlalu dekat dapat mengganggu indra penglihatan anak. Keluarga sebagai lingkungan pertama bagi anak memegang peran penting dalam meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini, tetapi orang tua lebih memikirkan bahwa mereka harus mengikuti perkembangan kemajuan zaman tanpa memikirkan apakah sudah tepat diberikan kepada anak apa belum. untuk itulah perlu upaya pola asuh yang sesuai dengan kebiasaan anak dalam menggunakan perangkat digital. Inilah yang disebut *digital parenting.*

Menurut Yee-Jin Shin (2014:188) bahwa garis besar dalam digital parenting adalah memberikan batasan yang jelas kepada anak tentang hal-hal yang boleh maupun yang tidak boleh dilakukan saat menggunakan perangkat digital. Jika orang tua mengatur penggunaan perangkat digital anak, efek samping perangkat digital tidak akan terlalu fatal. Terdapat tujuh prinsip digital parenting yang harus diketahui oleh orang tua (Yee-Jin Shin, 2014:193) yakni sebagai berikut :

Prinsip 1: Yang terpenting bukan "apa" jenisnya melainkan "kapan" perlu memberikannya. Banyak orang tua lebih tertarik pada jenis, harga atau merek dari perangkat digital daripada memikirkan kapan perlu memberikan anak perangkat digital. Orang tua harus memahami kondisi kematangan jiwa anak misalnya kesiapan anak memamtuhi peraturan. Ada pemberian syarat terhadap anak saat diberikan ijin menggunakan perangkat digital, anak harus setuju bahwa menggunakan teknologi di bawah pengawasan orang tua, jika anak bisa beradaptasi, mampu mengendalikan diri maka prinsip pertama ini bisa berhasil dilakukan.

Prinsip 2: Kualitas lebih penting daripada kuantitas. Perhatikan kualitas waktunya buakn kuantitasnya. Ketika anak menyukai *game*, yang perlu anda perhatikan bukan pada lamanya dia bermain *game*, tetapi pada apa yang dilakukannya di dalam situs *game* tersebut. Pastikan game yang anak mainkan tidak mengandung kekerasan, hal-hal sensasional, ungkapan kasar, pornografi. Beri tahu anak bahwa data pribadinya seperti nama, sekolah, alamat tidak diberitahukan kepada orang lain saat mengakses internet karena bisa disalahgunakan oleh orang lain dalam kasus kejahatan. Berikan penjelasan dan pemahaman sederhana tetang hal tersebut kepada anak.

Prinsip 3: Tentukan sanksi ketika anak melanggar janjinya. Jika anak tidak mematuhi peraturan yang telah ditetapkan saat menggunakan perangkat digital, dia harus bersedia menerima sanksi tegas yang telah disepakati. Untuk anak usia dini memang perlu kebasaran ekstra untuk memberiakn penjelasan, karena anak usia 3-6 tahun masih mau menang sendiri. Sehingga dalam menentukan sanksi , orangtua harus membuat kesepakan denagn anak, dan usahakan sanksinya adalah sanksi yang mendidik dan tidak mengandung unsur kekerasan. Sebelum anak memegang perangkat digital, orang tua dan anak membuat kesepakatan terlebih dulu.

Prinsip 4: Jelaskan alasan ditetapkannya peraturan. Orang tua harus menjelaskan alas an dibuatnya peraturan dan batasan penggunaan digital dengan benar. Dengan begitu anak merasa perlu menepatinya, selain itu jika orang tua memberitahunya tanpa penjelasan konkrit dan secara sepihak, anak bisa melawan bahkan bisa kesal atau marah. Berilah penjelasan yang masuk akal dan mudah dipahami, misal dengan mengatakan bahwa beberapa situs di internet ada baik ada yang buruk, karena itu bermain posnsel hanya boleh membuka situs anak-anak. Anak tentu tidak melawan karena dia menyadari hal itu masuk akal.

Prinsip 5: Berbagilah pengalaman tentang perangkat digital dengan anak. Orang tua harus menjadi teman bagi anak dengan cara mengetahui apa yang disukai dan tidak disukai anak. Jika orang tua berhubungan seperti layaknya teman, akan tercipta suasana obrolan dua arah yang nyaman karena masing-masing bisa saling terbuka. Misalnya saat anak bermain game, orang tua dapat berkata "Wah, kamu bisa dapat skor berapa?" atau "Sedang main game apa?". Dengan kata-kata seperti itu anak tidak hanya merasa tenang karena di dukung tetapi juga merasa bertanggung jawab.

Prinsip 6: Libatkan seluruh anggota keluarga. Digital parenting akan berhasil jika semua anggota keluarga terlibat. Bijak sekali jika sekeluarga bisa mentukan satu hari dalam seminggu tanpa menggunakan ponsel cerdas secara bersama-sama. Kita bisa menggatinya dengan kegiatan bersama seperti membaca buku, bercocok tanam, berenang dan lain-lain. Hari tanpa perangkat digtal merupakan salah satu cara untuk menjaga kesehatan otak. kita juga memiliki kesempatan untuk berintropeksi diri apakah kita telah teracuni oleh perangkat digital. Selain itu kita bisa menambah ikatan emosional yang kuat yang terjalin di antara sesama anggota keluarga.

Gambar 4. Kegiatan bermain yang bisa dilakukan anak dan orang tua

Prinsip 7: Mintalah bantuan psikiater jika orang tua tidak bisa mengatasinya. Saat kondisi anak menggunakan sesuatu secara berlebihan, orang tua bisa mengontrolnya hanya dengan menggunakan metode *digital parenting*. Namun dalam kasus kecanduan berat terhadap teknologi, yakni kondisi diamna anak hanya memikirkan satu hal dan tidak mau berhenti maka diperlukan bantuan psikiater. Megetahui gejala awalnya dan pemberian konseling bisa mengatasi kecanduan teknologi pada anak.

Dengan memperhatikan untung ruginya mengenalkan teknologi pada anak, pada akhirnya memang tergantung pada kesiapan orang tua dalam mengenalkan dan mengawasi anak saat bermain perangkat digital. untuk itulah orang tua perlu selektif dalam memilih isi atau permainan dalam perangkat digital, sesuaikan dengan usia anak dan gunakan software parental control untuk memblokir akses ke situs-situs kekerasan atau pornografi. Dengan begitu penggunaan teknologi oleh anak dapat terawasi dengan baik oleh orang tua.

PENUTUP

Simpulan

Perkembangan teknologi bukanlah suatu hal yang dapat kita hindari, karena adanya teknologi informasi hidup akan terasa lebih mudah, kita bisa mengakses berbagai informasi melalui internet. Dalam pengoptimalan potensi diri anak, diperlukan adanya peran serta orang tua dalam pembentukan dan perkembangan kepribadian anak. Perkembangan seorang anak bergantung sikap oarng tua kepada anak sejak dini, salah satunya dalam bidang memberikan, membimbing dan mengawasi anak dalam penggunaan teknologi secara terarah dan terpadu. Perangkat digital merupakan media yang sangat efektif untuk membantu daya kreatifitas anak, jika diimbangi dengan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Jangan sampai anak tergantung dengan perangkat digital, peran orang tua juga penting dalam memberikan alternatif kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Pengawasan dan kontrol dari orang tua mempengaruhi pengaruh penggunaan teknologi oleh anak.

Saran

Pengenalan teknologi kepada anak memang memiliki pengaruh positif namun perlu adanya batasan-batasan dan selalu dalam pengawasan orang tua. Penggunaan tidak boleh berlebihan dan tidak mengenal waktu, orang tua harus bijak menyikapi hal tersebut. Adapun beberapa saran yang bisa diterapakan oleh orang tua berkenaan dengan penggunaan teknologi oleh anak sebagai berikut :

1. Selektif dalam memilih isi/conten permainan pada perangkat digital yang digunakan, sesuaikan dengan usia dan kemampuan anak
2. Perhatikan cahaya pada layar computer, jangan terlalu terang dn hindari jarak pandanhg terlalu dekat.
3. Perhatiakn keamanan jika menggunakan komputer dari bahaya listrik
4. Gunakan softare yang dirancang untuk memproteksi situs-situs pornografi dan kekerasan
5. Berikan alternatif kegiatan selain hanya bermain *game* di laptop atau ponsel
6. Terapkan *digital parenting* untuk menanamkan peraturan dan pemahaman waktu bermain anak

DAFTAR PUSTAKA

Ameliola, Syifa dan Nugraha, Hanggara Dwiyudha. (2013). *Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi*, 29 Februari 2013. diunduh pada 12 Maret 2015. <http://syifa-.blogspot.com/ 2013/02/29/pengaruh-teknologi-anak/>

Arif, M.Syamsul. *Dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2011. diunduh pada 12 Maret 2015. <http://unm.co.id/2011/makalah-pengaruh-teknologi/>

Kompasiana. (2013). *Anak-anak dan Perkembangan Teknologi*. 27 Januari 2013. diunduh 12 Maret 2015. <http://teknologi.kompasiana.com/gadget/2013/01/27/anak-dan-teknologi.html>

Shin, Yeen Jin. 2014. *Mendidik Anak Di Era Digital*. Jakarta: Noura Books.

Tempo. (2013). *Bermain Game Bisa Membuat Kecanduan*. 15 September 2013. diunduh pada 12 Maret 2015. <http://tempo.co.id/2013/09/15/ kecanduan-game html>

Yudha, Andi. 2009. *Kenapa Guru Harus Kreatif*. Bandung: DAR! Mizan.

Meningkatkan Kreativitas Dan Keterampilan Motorik Halus Anak TK B Melalui Bermain Kreasi Objek
Increase Creativity And Fine Motor Skills Kindergarten B Object Creation Through Play

Wijaya Adi Putra

Program Pasca Sarjana Pendidikan Dasar Konsentrasi PAUD, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: wijayaadi1988@gmail.com

Abstrak

Pendidikan bagi anak usia dini sangat penting untuk mengembangkan segala potensi, bakat dan keterampilan yang dimiliki anak. Melalui pendidikan dan kegiatan bermain yang tepat dapat merangsang anak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai masa tumbuh kembangnya. Salah satu jenis kegiatan bermain kreatif yang dapat digunakan dalam kegiatan bermain dan belajar anak yaitu kegiatan bermain kreasi objek. Bermain kreasi objek dapat merangsang anak untuk berkreasi dengan bebas. Bermain kreasi objek juga akan berdampak pada peningkatan kreativitas dan perkembangan motorik halus anak. Terkait hal tersebut, penulis ingin mengetahui sejauh mana peningkatan kreativitas dan perkembangan motorik halus anak TK B melalui bermain kreasi objek. Berdasarkan data dan literatur yang sudah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa bermain kreasi objek mempunyai pengaruh yang signifikan dan dapat meningkatkan kreativitas dan perkembangan motorik halus anak TK B.

Kata Kunci: *kreativitas, motorik halus, kreasi objek*

Abstract

Early childhood education is very important to develop all the talents and skills of the children. Through education and appropriate play activities can stimulate children to grow and develop optimally in accordance future growth. One type of creative play activities that can be used in play and learning activities that children's play activities the object creation. Playing the object creation can stimulate children to create freely. Playing the object creation will also result in increased creativity and fine motor development of children. Related to this, the authors wanted to determine the extent of the increase in creativity and fine motor development through play kindergartners B object creation. Based on the data and the literature that has been obtained, it can be concluded that the object creation has played a significant impact and can increase creativity and fine motor development kindergartner B.

Keywords: *creativity, fine motor skills, object creation*

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang sangat penting untuk diperoleh semua anak karena pendidikan merupakan salah satu modal yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk meraih kesuksesan dalam hidupnya. Peran dan tanggung jawab pemerintah terhadap pengasuhan, pendidikan dan pengembangan anak usia dini di Indonesia telah diwujudkan dalam bentuk berbagai kebijakan dan kesepakatan baik dalam lingkup nasional maupun internasional (Sujiono dan Sujiono, 2010:2).

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut" (Permendiknas No 58, 2009:1).

Dalam perkembangannya, masyarakat telah menunjukkan kepedulian terhadap masalah pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan anak usia dini sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dengan berbagai jenis layanan sesuai dengan kondisi dan kemampuan yang ada, baik dalam jalur pendidikan formal maupun non formal. Untuk penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK)/ Raudhatul Atfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 4 - ≤6 tahun (Permendiknas No 58, 2009:1).

Berdasarkan tinjauan secara psikologi dan ilmu pendidikan, masa usia dini merupakan masa peletakan dasar atau fondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Apa yang diterima anak pada masa usia dini, serta stimulasi dari lingkungannya memberikan kontribusi yang sangat besar pada pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa itu dan berpengaruh sangat besar bagi pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Usia dini (0-6) tahun merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak di masa depannya atau disebut juga *golden age* atau masa keemasan (Suyadi dan Ulfah, 2013:1-2).

Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda, baik intelegensi, bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, kemandirian, jasmani dan sosialnya. Namun artikel tentang otak menunjukkan bahwa jika anak dirangsang sejak dini, akan ditemukan potensi-potensi yang unggul dalam dirinya. Setiap anak unik, berbeda dan memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar *(limitless capacity to learn)* yang telah ada dalam dirinya untuk dapat berpikir kreatif, produktif dan mandiri. Oleh karena itu, anak memerlukan program pendidikan yang mampu membuka kapasitas tersembunyi tersebut melalui pembelajaran yang bermakna sedini mungkin. Jika potensi pada diri anak tidak pernah direalisasikan, berarti anak telah kehilangan kesempatan dan momentum penting dalam hidupnya (Yamin dan Sanan, 2013:2).

Berhubungan dengan bakat kreatif yang dimiliki oleh setiap individu, Semiawan (dalam Sujiono dan Sujiono, 2010:6) menyatakan bahwa pada dasarnya setiap anak dilahirkan memiliki bakat kreatif tertentu. Bakat kreatif inilah yang kelak menjadi berbagai bentuk kreativitas yang berguna bagi kehidupan pribadi anak. Berhubungan dengan istilah kreativitas, Angelou (dalam Sujiono dan Sujiono, 2010:6) secara umum menjelaskan bahwa kreativitas ditandai dengan adanya kemampuan untuk menciptakan, mengadakan atau menemukan suatu bentuk baru melalui keterampilan imajinatif. Santrock (2002:327) berpendapat bahwa "Kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi".

Triharso (2013:1) menyatakan "Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak". Pemahaman tentang bermain juga membuka wawasan dan menetralkan pendapat kita sehingga lebih luwes dalam menghadapi kegiatan bermain anak. Hasilnya, segala aspek perkembangan anak dapat kita dukung sepenuhnya. Kita dapat memberikan lebih banyak kesempatan kepada anak-anak untuk bereksplorasi. Dengan demikian, pemahaman tentang konsep maupun pengertian dasar suatu pengetahuan dapat dipahami anak dengan lebih mudah.

Docket dan Fleer (2000:41-43) berpendapat bahwa "Bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir".

Kenyataannya masih ada sebagian orang yang berpikir bahwa bermain hanya penting untuk mengisi waktu luang anak. Pandangan ini tentu saja tidak benar, karena bagi anak bermain merupakan pekerjaan dan alat yang

digunakannya untuk bekerja adalah alat permainannya. Melalui bermain, anak belajar mengenali diri dan dunia sekitarnya melalui eksplorasi dan meneliti berbagai hal yang dilihat, didengar dan dirasakannya (Sujiono dan Sujiono, 2010:7).

Saat ini masih banyak ditemukan aktivitas bermain yang terjadi di sejumlah lembaga pendidikan anak usia dini khususnya Taman Kanak-kanak (TK) cenderung pada kemampuan anak untuk membaca dan menghitung permulaan, anak lebih ditekankan pada menghafal huruf dan dapat berhitung. Kurangnya keterlibatan anak pada aktivitas yang lebih konkrit dalam memperoleh pengetahuan menjadikan aktivitas bermain dan belajar anak menjadi kurang bermakna. Karena memfokuskan hasil daripada proses, sehingga secara tidak langsung akan membebani anak. Dapat dilihat bahwa terabaikannya kreativitas dalam mengungkapkan ide atau gagasan anak akan membatasi kemampuan berpikir anak secara luwes.

Diperlukan berbagai macam permainan yang dapat merangsang anak untuk beraktivitas, berkreasi serta memilih kegiatannya sendiri sehingga anak mampu menemukan hal-hal yang baru dan dapat berpikir kreatif dalam menghadapi permasalahan yang dihadapi oleh anak nantinya.

Pada saat kegiatan bermain berlangsung hampir semua aspek perkembangan anak dapat terstimulasi dan berkembang dengan baik termasuk di dalamnya perkembangan kreativitas. Pernyataan ini sejalan dengan Catron dan Allen (1999:21) yang mengemukakan bahwa bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan. Anak-anak dapat mengambil kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Selain itu, kegiatan bermain juga memberikan kebebasan pada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan suatu bentuk kreativitas. Anak-anak memiliki motivasi dari dalam dirinya untuk bermain, memadukan sesuatu yang baru dengan apa yang telah diketahui.

Berhubungan dengan aktualisasi diri sebagai suatu bentuk perwujudan kreativitas, Catron dan Allen (1999:163-164) menjelaskan dua belas indikator kreatif pada anak usia dini, beberapa indikator tersebut antara lain: (1) Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri, anak memiliki imajinasi dan menyukai fantasi, (2) Anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dan disengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan, (3) Anak mampu menggunakan imajinasi terutama dalam bermain pura-pura, (4) Anak menjadi inovatif, penemu dan memiliki banyak sumber daya. Berdasarkan indikator ciri-ciri anak kreatif tersebut maka sangat tepat jika dikaitkan dengan kegiatan bermain kreasi objek *(object creation)*.

Catron dan Allen (1999:163) juga menyatakan pada dasarnya bermain kreatif ini memiliki tujuan utama, yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain kreatif adalah perkembangan kreativitas dari anak-anak. Semua anak usia dini memiliki potensi kreatif tetapi perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antar anak yang satu dengan anak yang lainnya.

Sujiono dan Sujiono (2010:36) menjelaskan bahwa "Bermain kreatif adalah saat seorang anak secara langsung melibatkan dirinya dalam sebuah kegiatan atau permainan yang mengharuskan mereka untuk berpikir dalam cara yang tidak mempertimbangkan norma serta memusatkan diri pada sesuatu dalam permainan itu".

Kegiatan bermain kreatif dapat diklasifikasikan ke dalam lima jenis permainan, yaitu: *object creation, continueing story, creative questioning, creative movement, dan creative dramatic play* yang dihubungkan dengan kegiatan bermain dan atau produk/ karya anak yang dihasilkan dari kegiatan tersebut (Sujiono dan Sujiono, 2010:112). Dalam artikel ini kegiatan bermain kreatif yang akan dilakukan terkait dengan kreativitas dan perkembangan motorik halus anak yaitu kreasi objek *(object creation)*.

Bermain kreasi objek sangat memungkinkan anak mengembangkan kreativitasnya dan motorik halus anak secara optimal, apabila guru dalam pembelajaran di kelas memberikan kebebasan kepada anak untuk membangun pengetahuannya sendiri. Piaget dan Vigotsky (dalam Zaman dan Eliyawati, 2009:1.14) mengemukakan bahwa anak bukanlah individu yang bersifat pasif yang hanya menerima pengetahuan dari orang lain, tetapi anak adalah makhluk belajar aktif yang dapat mengkreasi/ mencipta dengan cara membangun pengetahuannya sendiri secara aktif melalui interaksi yang dilakukan dengan lingkungannya.

Kaitannya dengan artikel ini, menciptakan produk dimaknai sebagai bentuk atau hasil kreasi anak terhadap sesuatu objek (bermain kreasi objek). Salah satu alasan penulis memilih bermain kreasi objek adalah permainan ini menstimulasi aktivitas berpikir otak anak dan melibatkan kinerja motorik halus anak. Hal ini dilakukan untuk melatih dan membiasakan anak untuk berpikir kreatif serta menciptakan kreasi bentuk sesuai dengan ide dan tingkat kreativitas berpikir yang dimiliki dengan kinerja motorik halus anak.

Dapat disimpulkan beberapa hal yang mendasari perlunya penulisan artikel ini setelah dilakukan observasi awal adalah perlunya variasi pembelajaran yang lebih mengembangkan kreativitas dan perkembangan motorik halus anak serta perlunya dilakukan kegiatan pembelajaran, khususnya terkait tentang kreativitas dan perkembangan motorik halus anak yang sesuai dengan Tingkat Pencapaian Perkembangan anak pada Permendiknas No 58 Tahun 2009.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu adanya penelitian lebih lanjut yang mampu lebih mengembangkan ide-ide kreatif anak dan mengakomodasikan proses bermain sambil belajar yang menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam artikel ini adalah:

1. Bagaimanakah cara meningkatkan kreativitas pada anak TK kelompok B melalui bermain kreasi objek?
2. Bagaimanakah cara meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak TK kelompok B melalui bermain kreasi objek?
3. Bagaimanakah cara meningkatkan kreativitas dan keterampilan motorik halus secara bersama-sama pada anak TK kelompok B melalui bermain kreasi objek?

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari artikel ini adalah:

1. Untuk mengetahui cara meningkatkan kreativitas pada anak TK kelompok B melalui bermain kreasi objek.
2. Untuk mengetahui cara meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak TK kelompok B melalui bermain kreasi objek.
3. Untuk mengetahui cara meningkatkan kreativitas dan keterampilan motorik halus secara bersama-sama pada anak TK kelompok B melalui bermain kreasi objek.

Artikel ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
   a. Berguna sebagai bahan referensi bagi penelitian di masa mendatang sekalipun dalam perspektif yang berbeda dan sekaligus sebagai bahan pembanding bagi penelitian di masa lalu.
   b. Berguna sebagai bahan kajian bagi kalangan akademis untuk memperkaya tambahan pengetahuan tentang pengaruh bermain kreasi objek terhadap kreativitas dan perkembangan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun (kelompok B).
2. Manfaat Praktis
   a. Sebagai masukan kepada orangtua dan guru dalam memberikan rangsangan/ stimulasi yang efektif untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan motorik halus anak TK kelompok B melalui kegiatan bermain kreasi objek yang menyenangkan agar seluruh imajinasi dan daya berpikir kreatif anak dapat berkembang secara optimal.
   b. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru dan orangtua agar dapat bekerja sama dalam mengembangkan setiap aspek perkembangan anak dan mengarahkan anak agar menjadi pribadi yang kreatif, inovatif dan bertanggung jawab.

Beberapa asumsi dasar yang dapat dikemukakan dalam artikel ini terkait dengan permasalahan yang dikaji antara lain:

1. Bermain kreasi objek dapat mengembangkan kreativitas anak.
2. Bermain kreasi objek dapat mengembangkan motorik halus anak.
3. Bermain kreasi objek sangat memungkinkan anak untuk mengembangkan kreativitas dan motorik halusnya secara optimal, apabila guru dalam pembelajaran di kelas memberikan kebebasan kepada anak untuk membangun pengetahuannya sendiri.
4. Bermain kreasi objek membiasakan anak untuk berpikir kreatif serta menciptakan kreasi bentuk sesuai dengan ide dan tingkat kreativitas berpikir yang dimiliki dengan kinerja motorik halus anak.
5. Kegiatan bermain kreasi objek dapat dilakukan pada tema Rekreasi, dengan sub tema Kendaraan di Darat, yaitu: menstempel jari dengan pola kendaraan di darat, menciptakan bentuk kendaraan di darat dari balok¸ menggunting pola kendaraan di darat, kolase bentuk kendaraan di darat menggunakan kertas bekas, dan *finger painting* bentuk kendaraan di darat.

PEMBAHASAN

Menurut Piaget (dalam Mayesty, 1990:42) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/ kepuasan bagi diri seseorang sedangkan Parten (Mayesty, 1990:61-62) memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesepakatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup, serta lingkungan tempat di mana ia hidup.

Docket dan Fleer (2000:41-43) berpendapat bahwa "Bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir".

Berhubungan dengan kegiatan bermain, Vygotsky (dalam Sujiono dan Sujiono, 2010:34) berpendapat bahwa bermain dapat menciptakan suatu zona perkembangan *proximal* pada anak. Dalam bermain, anak selalu berperilaku di atas usia rata-ratanya, di atas perilakunya sehari-hari, dalam bermain anak dianggap lebih dari dirinya sendiri. Selanjutnya dijelaskan terdapat dua ciri utama bermain. Pertama, semua aktivitas bermain representasional menciptakan situasi imajiner yang memungkinkan anak untuk menghadapi keinginan-keinginan yang tidak dapat direalisasikan dalam kehidupan nyata, dan kedua, bermain representasional memuat aturan-aturan berperilaku yang harus diikuti oleh anak untuk dapat menjalankan adegan bermain.

Pada saat kegiatan bermain berlangsung hampir semua aspek perkembangan anak dapat terstimulasi dan berkembang dengan baik termasuk di dalamnya perkembangan kreativitas. Pernyataan ini sejalan dengan pernyataan Catron dan Allen (1999:21) yang mengemukakan bahwa bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan. Anak-anak dapat mengambil kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Selain itu, kegiatan bermain juga memberikan kebebasan pada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan suatu bentuk kreativitas. Anak-anak memiliki motivasi dari dalam dirinya untuk bermain, memadukan sesuatu yang baru dengan apa yang telah diketahui.

Bermain merupakan metode alamiah yang memberikan suatu kepraktisan kepada anak dalam berbagai kegiatan yang akan menjadi kenyataan dalam kehidupan berikutnya. Menurut Rahmat (dalam Fadillah dan Khorida, 2013:149) melalui bermain, anak belajar bagaimana mempergunakan alat-alat, bagaimana mengembangkan kecakapan, bagaimana cara menghindarkan diri dari bahaya, dan bagaimana cara bekerja sama dengan anak lainnya.

Eheart dan Leavitt (dalam Sujiono dan Sujiono, 2010:36) mengatakan bahwa kegiatan bermain dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak, tidak saja pada potensi fisik tetapi juga pada perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosi, kreativitas dan pada akhirnya prestasi akademik. Sejalan dengan pendapat tersebut, Wolfgang dan Wolfgang (1992:32-37) berpendapat bahwa terdapat sejumlah nilai dalam bermain *(the value of play)*, yaitu bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif. Dalam kegiatan bermain terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain, antara lain:

1. Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya.
2. Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang, atau karakter orang lain. Anak juga belajar melihat dari sisi orang lain (empati).
3. Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya.
4. Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, dan berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan serta kelebihannya.

Dalam rangka mencapai manfaat-manfaat bermain tersebut, dibutuhkan suatu bentuk permainan yang baik dan sesuai perkembangan anak. Oleh karena itu, guru maupun orang tua harus dapat memilihkan permainan yang baik untuk anak usia dini. Permainan yang dipilih hendaknya mempunyai manfaat dan tujuan tertentu sesuai dengan usia, tingkat perkembangan anak serta membuat anak aktif, senang dan nyaman.

Catron dan Allen (1999:163) menyatakan pada dasarnya bermain kreatif ini memiliki tujuan utama, yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain kreatif adalah perkembangan kreativitas dari anak-anak. Semua anak usia dini memiliki potensi kreatif tetapi perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antar anak yang satu dengan anak yang lainnya.

Sujiono dan Sujiono (2010:36) menjelaskan bahwa "Bermain kreatif adalah saat seorang anak secara langsung melibatkan dirinya dalam sebuah kegiatan atau permainan yang mengharuskan mereka untuk berpikir dalam cara yang tidak mempertimbangkan norma serta memusatkan diri pada sesuatu dalam permainan itu".

Menurut Piaget (dalam Sujiono dan Sujiono, 2010:35) bermain kreatif terjadi pada tahap praoperasional yang berlangsung pada usia antara 2-7 tahun. Pada usia ini anak memiliki gambaran jiwa dan mampu mengakui dirinya serta

dapat menggunakan simbol. Contoh dari penggunaan simbol tersebut adalah bermain kreatif. Melalui kegiatan memanipulasi simbol seorang anak akan berpikir dasar. Selain itu, Piaget juga mengemukakan bahwa bermain kreatif dapat dilakukan dengan bermain kata, menggambar dan menulis kata.

Elkonin, salah seorang murid dari Vygotsky (dalam Sujiono dan Sujiono, 2010:35) menggambarkan empat prinsip bermain kreatif, yaitu:

1. Dalam bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks.
2. Kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan bermain.
3. Anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda. Kemampuan menggunakan simbol termasuk kedalam perkembangan berpikir abstrak dan imajinasi.
4. Kehati-hatian dalam bermain mungkin terjadi karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama teman mainnya.

[21]

[22] Yang dimaksud dengan permainan kreatif merujuk pada paparan tulisan Lopes yang berjudul *"Creative Play Helps Children Grow"* (dalam Sujiono, 2009:147), menyatakan bahwa permainan kreatif dapat diklasifikasikan dalam:

1. Kreasi terhadap objek *(object creation):* berupa pembelajaran di mana anak melakukan kreasi tertentu terhadap suatu objek seperti menggabungkan potongan-potongan benda sehingga menjadi bentuk mobil-mobilan.
2. Cerita bersambung *(continuing story):* berupa pembelajaran di mana guru memulai awal sebuah cerita dan setiap anak menambahkan cerita selanjutnya bagian per bagian seperti cerita dengan menggunakan buku besar *(big book).*
3. Permainan drama kreatif *(creative dramatic play):* berupa permainan di mana anak dapat mengekspresikan diri melalui peniruan terhadap tingkah laku orang, hewan maupun tanaman. Hal ini bertujuan supaya mereka belajar memahami dan menghadapi dunia seperti bermain peran dokter-dokteran.
4. Gerakan kreatif *(creative movement):* berupa pembelajaran yang lebih menggunakan otot-otot besar seperti permainan "aku seorang pemimpin", di mana seorang anak melakukan gerakan tertentu dan anak lain mengikutinya/ berpantomim. Atau kegiatan membangun dengan pasir, lumpur dan atau tanah liat.
5. Pertanyaan kreatif *(creative questioning):* yang berhubungan dengan pertanyaan terbuka, menjawab pertanyaan dengan sentuhan panca indra, pertanyaan tentang perubahan, pertanyaan yang membutuhkan beragam jawaban, pertanyaan yang berhubungan dengan suatu proses atau kejadian.

[23]

[24] Bermain kreasi objek merupakan salah satu bentuk bermain kreatif. Menurut Lopes (dalam Sujiono, 2010:42) bermain kreasi objek berupa kegiatan di mana anak melakukan kreasi tertentu terhadap suatu objek, seperti menggabungkan potongan-potongan benda menjadi bentuk suatu benda tertentu, contoh: mobil-mobilan.

[25] Berdasarkan pernyataan di atas dapat diketahui bahwa bermain kreasi objek memungkinkan anak bermain secara aktif. Karena pada kegiatan ini anak dilibatkan pada aktivitas fisik dengan menggunakan objek atau benda dengan cara memegang, meremas, menempel, menggunting, dan menggabungkan suatu objek menjadi bentuk tertentu sehingga menghasilkan suatu karya baru.

Beberapa jurnal penelitian yang relevan dengan penelitian ini: Penelitian yang dilakukan oleh Prieto, Maria Dolores dkk dalam *Journal of Early Childhood Research* Vol. 4 No.3 pp.277–290 dengan judul *Creative Abilities in Early Childhood*. Peneliti telah menggunakan sampel dari 285 anak-anak berusia antara lima dan tujuh tahun. Untuk mengukur kreativitas mereka, peneliti menggunakan Uji *Torrance Creative Thinking* (TTCT) atau Uji Torrance Berpikir Kreatif. Hasil penelitian menunjukkan bukti yang signifikan dari perbedaan yang berkaitan dengan jenis kelamin dan usia.

Penelitian yang dilakukan oleh Hun Ping Cheung, Rebecca dalam *Early Child Development and Care* dengan judul *Designing Movement Activities to Develop Children's Creativity in Early Childhood Education*. Menggunakan tes berpikir kreatif Torrance (TTCT) meliputi kefasihan, fleksibilitas, orisinalitas dan elaborasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon gerak anak-anak menjadi lebih bervariasi dan selalu memberi kejutan untuk para guru. Tetapi keterbatasan pengetahuan, keterampilan dan pengalaman guru tampaknya menjadi tantangan dari guru-guru TK di Hong Kong untuk mendorong kreativitas anak-anak.

Artikel yang ditulis oleh Dagliogu, H. Elif pada *International Online Journal of Educational Sciences* Vol. 3 No. 2 pp.594-618 dengan judul *The Development and Support of Creativity in Early Childhood Period*. Dalam artikel ini, terutama untuk meningkatkan kreativitas anak dalam karakteristik anak usia dini dari orang-orang kreatif, kemampuan kreatif dan pemanfaatan permainan kreatif harus ditekankan.

Penelitian yang dilakukan C. Rule, Audrey and Stewart, Roger A. pada *Early Childhood Education Journal*, Vol. 30, No. 1. Dengan judul *Effects of Practical Life Materials on Kindergartners Fine Motor Skills*. Hasil penelitian menunjukkan interaksi yang signifikan ditemukan menunjukkan kelompok eksperimen mengungguli kontrol pada ukuran *posttest*. Efek ukuran keseluruhan 0,74 menunjukkan bahwa jenis kegiatan motorik halus penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak-anak.

Penelitian oleh Stewart, Roger A. et all. (2007) pada *Early Childhood Education Journal*, Vol. 35 No. 2 p.103-109 dengan judul *The Effect of Fine Motor Skill Activities on Kindergarten Student Attention*. Pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa kegiatan keterampilan motorik halus efektif dalam meningkatkan perhatian anak perempuan. Penelitian lebih lanjut mengeksplorasi bahan yang efektif untuk anak laki-laki dan faktor-faktor seperti pilihan dan minat anak sangat diperlukan.

Beberapa jurnal penelitian tersebut menjelaskan begitu pentingnya kreativitas dan perkembangan motorik halus bagi anak, khususnya pada masa perode emas. Namun ada beberapa keterbatasan pengetahuan, keterampilan dan pengalaman guru tampaknya menjadi tantangan dari guru-guru TK dalam upaya mengembangkan kedua aspek tersebut. Untuk itu, penelitian ini sangat diperlukan dalam rangka menambah referensi dan membuktikan sejauh mana bermain kreasi objek dengan lima kegiatan bermain berpengaruh terhadap kreativitas dan perkembangan motorik halus anak TK kelompok B.

[26] Berkaitan dengan pengertian kreativitas terdapat beberapa tokoh yang memiliki pendapat yang hampir sama (dalam Sujiono dan Sujiono, 2010:38), di antaranya adalah: (1) Santrock berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi, (2) Mayesty menyatakan bahwa kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang orisinal dan bernilai/ berguna bagi orang tersebut dan orang lain, (3) Angelou berpendapat bahwa kreativitas ditandai dengan adanya kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif, (4) Gallagher menyatakan bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, yang belum ada sebelumnya, (5) Moustakas menyatakan bahwa kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, alam, dan orang lain.

[27]

[28] Menurut Solso dan Maclin (2007:444-445) kreativitas adalah "Suatu aktivitas yang menghasilkan suatu pandangan baru mengenai suatu bentuk permasalahan dan tidak dibatasi pada hasil yang pragmatis (selalu dipandang menurut kegunaannya)". Berdasarkan definisi tersebut, berarti proses kreativitas bukan hanya sebatas menghasilkan sesuatu yang bermanfaat saja (meskipun sebagian besar orang yang kreatif hampir selalu menghasilkan penemuan, tulisan, maupun teori yang bermanfaat).

[29]

[30] Semiawan (dalam Sujiono dan Sujiono, 2010:38) berpendapat bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Jamaris (dalam Sujiono dan Sujiono, 2010:38) yang memaparkan bahwa secara umum karakteristik dari suatu bentuk kreativitas tampak dalam proses berpikir saat seseorang memecahkan masalah yang berhubungan dengan:

1. Kelancaran dalam memberikan jawaban dan atau mengemukakan pendapat atau ide-ide.
2. Kelenturan berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah.
3. Keaslian berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri.
4. Elaborasi berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain.
5. Keuletan dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu.

[31]

[32] Catron dan Allen (dalam Sujiono dan Sujiono, 2010:40) menjelaskan 12 indikator kreatif pada anak usia dini, sebagai berikut:

1. Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit.
2. Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian.
3. Anak berkeinginan tegas/ tetap, terang-terangan, dan berkeinginan untuk bicara secara terbuka serta bebas.
4. Anak adalah *nonkonfermis*, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri.
5. Anak mengekspresikan imajinasi secara verbal, contoh: membuat kata-kata lucu atau cerita fantastis.
6. Anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu, dan senang bertanya.
7. Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri, anak memiliki imajinasi dan menyukai fantasi.
8. Anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan.
9. Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dalam bermain terutama dalam bermain pura-pura.
10. Anak menjadi inovatif, penemu dan memiliki banyak sumber daya.

11. Anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek, contoh, memasukkan atau menjadikan sesuatu sebagai bagian dari tujuan.
12. Anak bersifat fleksibel dan anak berbakat dalam mendesain sesuatu.

Berdasarkan paparan ciri-ciri anak kreatif di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa potensi-potensi kreatif yang telah dimiliki oleh setiap anak dapat dikembangkan melalui sebuah proses kreatif dengan memberikan kebebasan dan kesempatan kepada anak untuk beraktivitas melalui kegiatan bermain kreatif, salah satunya bermain kreasi objek yang memungkinkan munculnya sejumlah ciri-ciri kreatif yang telah disebutkan sebelumnya.

Secara sederhana Chaplin (dalam Desmita, 2012:4) mendefinisikan perkembangan sebagai: (1) perubahan yang berkesinambungan dan progresif dalam organisme, dari lahir sampai mati, (2) pertumbuhan, (3) perubahan dalam bentuk dan dalam integrasi dari bagian-bagian jasmaniah ke dalam bagian-bagian fungsional, (4) kedewasaan atau kemunculan pola-pola asasi dari tingkah laku yang tidak dipelajari.

Parries (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2010:14-15) menjelaskan bahwa proses kreatif akan terjadi melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, yaitu:

1. *Fluency* (kelancaran): merupakan kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
2. *Flexibility* (keluwesan): merupakan kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.
3. *Originality* (keaslian): merupakan kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa.
4. *Elaboration* (keterperincian): merupakan kemampuan menyatakan pengarahan ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
5. *Sensitivity* (kepekaan): merupakan kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan tehadap suatu situasi.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dikembangkan indikator-indikator proses kreatif anak, sebagai berikut:

1. Kelancaran anak dalam menghasilkan gagasan *(Fluency)* yaitu anak mampu menghasilkan gagasan dalam waktu yang relatif singkat.
2. Fleksibilitas dalam berpikir *(Flexibility)* yaitu anak memiliki cara berpikir yang berbeda (luwes) dari teman-temannya.
3. Kemampuan anak dalam menghasilkan gagasan yang original *(Originality)* yaitu anak mampu mengungkapkan gagasan yang berbeda dari teman-temannya dan membuat kreasi yang berbeda dari temannya.
4. Kemampuan anak dalam menguraikan masalah *(Elaboration)* yaitu anak mampu membuat suatu karya dengan detail yang cukup tinggi.
5. Kemampuan anak dalam menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi *(Sensitivity)* yaitu anak mampu melampaui apa yang diharapkan oleh guru dan memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada.

Suharnan (2011:8-12) menjelaskan beberapa komponen dalam kreativitas, antara lain:

1. Aktivitas berpikir: kreativitas selalu melibatkan proses berpikir di dalam diri seseorang. Aktivitas ini merupakan suatu proses mental yang tidak tampak oleh orang lain, dan hanya dirasakan oleh orang yang bersangkutan. Aktivitas ini bersifat kompleks, karena melibatkan sejumlah kemampuan kognitif seperti persepsi, atensi, ingatan, imajeri, penalaran, imajinasi, pengambilan keputusan dan pemecahan masalah.
2. Menemukan atau menciptakan sesuatu: kemampuan menghubungkan dua gagasan atau lebih yang semula tampak tidak berhubungan, kemampuan mengubah pandangan yang ada dan menggantikannya dengan cara pandang lain yang baru serta kemampuan menciptakan suatu kombinasi baru berdasarkan konsep-konsep yang telah ada dalam pikiran. Aktivitas menemukan sesuatu berarti melibatkan proses imajinasi yaitu kemampuan memanipulasi sejumlah objek atau situasi di dalam pikiran sebelum sesuatu yang baru diharapkan muncul.
3. Sifat baru atau orisinal: umumnya kreativitas dilihat dari adanya suatu produk baru. Produk ini biasanya akan dianggap sebagai hasil karya kreativitas bila belum pernah diciptakan sebelumnya, bersifat luar biasa dan dapat dinikmati oleh masyarakat.
4. Berguna atau bernilai: suatu gagasan atau karya cipta yang dihasilkan dari kreativitas harus memiliki sifat baru di dalam satu atau beberapa aspeknya. Sifat baru dapat berarti inovatif, artinya belum pernah ada sebelumnya, lebih menarik, aneh dan mengejutkan. Sesuatu yang dianggap kreatif tidak hanya terbatas pada bidang seni atau di lingkungan ilmu pengetahuan, tetapi dalam semua bidang kehidupan manusia. Mencermati uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa komponen pokok kreativitas yaitu:
    a. Aktivitas berpikir: yaitu proses mental yang hanya dapat dirasakan oleh individu yang bersangkutan.
    b. Menemukan atau menciptakan: yaitu aktivitas yang bertujuan untuk menemukan sesuatu atau menciptakan hal-hal baru.

c. Baru atau orisinal: yaitu suatu karya yang dihasilkan dari kreativitas harus mengandung komponen yang baru dalam satu atau beberapa aspek.
d. Berguna atau bernilai: yaitu karya yang dihasilkan dari kreativitas harus memiliki kegunaan atau manfaat tertentu.

Berdasarkan aspek-aspek yang dikemukakan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas dapat dilihat dari kemunculan ide/ gagasan yang baru maupun pengembangan/ kombinasi unsur-unsur suatu hasil karya menjadi sesuatu yang lebih unik dan bermakna. Untuk lebih memudahkan penelitian ini agar kreativitas anak dapat teramati, maka dikembangkan indikator-indikator kreativitas anak dari segi hasil karya yang dihasilkan, sebagai berikut:

1. Hasil karya bersifat nyata: anak mampu mengungkapkan apa yang ada di pikirannya melalui hasil karya yang diciptakan.
2. Orisinalitas: anak mampu menghasilkan hasil karya secara orisinal (asli) berdasarkan daya imajinasinya dan anak mampu menunjukkan bahwa hasil karyanya adalah buatan sendiri, mampu menciptakan sesuatu yang dapat dinikmati oleh orang lain.
3. Keunikan hasil karya: anak mampu menciptakan hasil karya yang berbeda dengan temannya dan anak mampu mendesain hasil karya yang belum pernah ditunjukkan sebelumnya.
4. Kebermaknaan: anak mampu menghargai hasil karyanya sendiri, dan anak mampu menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karyanya sendiri.

Menurut F. J Monks, dkk (dalam Desmita, 2012:4), pengertian perkembangan menunjuk pada suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak dapat diulang kembali. Perkembangan juga dapat diartikan sebagai proses yang kekal dan tetap yang menuju kea rah suatu organisasi pada tingkat integrasi yang lebih tinggi, berdasarkan pertumbuhan, pematangan dan belajar.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari beberapa definisi di atas adalah bahwa perkembangan tidak terbatas pada pengertian pertumbuhan yang semakin membesar, melainkan di dalamnya juga terkandung serangkaian perubahan yang berlangsung secara terus-menerus dan bersifat tetap dari fungsi-fungsi jasmaniah dan rohaniah yang dimiliki individu menuju ke tahap kematangan melalui pertumbuhan, pematangan dan belajar.

Menurut pandangan kontemporer, seperti yang diungkapkan Santrock, Seifert dan Hoffnug (dalam Desmita, 2012:34-35), esensi perkembangan meliputi tiga bidang utama, yaitu perkembangan fisik (biologis), kognitif dan psikososial (sosial emosional). Perkembangan fisik meliputi perubahan pada fisik (otak, panca indra, otot, tulang), perubahan dalam keterampilan motorik, perubahan hormon seksual, penurunan jantung, penglihatan, dan sebagainya. Sedangkan perkembangan kognitif meliputi perubahan pada pemikiran, intelegensi, keterampilan berbahasa. Sementara itu, perubahan psikososial meliputi perubahan pada relasi individu dengan orang lain, perubahan pada emosi dan perubahan kepribadian. Ketiga dimensi utama perkembangan ini tidak berdiri sendiri melainkan saling berkaitan.

Motorik adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan gerakan-gerakan tubuh. Secara umum, kemampuan motorik terbagi menjadi dua macam, yaitu keterampilan motorik kasar *(gross motor skills)* dan keterampilan motorik halus *(fine motor skills).* Motorik kasar adalah gerakan yang dilakukan dengan melibatkan sebagian besar bagian tubuh. Gerakan motorik kasar memerlukan cukup banyak tenaga dan dilakukan oleh otot-otot besar. Contoh gerakan motorik kasar adalah gerakan berjalan, berlari, melompat, dan sebagainya (Utami, dkk, 2013:443).

Motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil. Karena itu, gerakan motorik halus tidak terlalu membutuhkan tenaga, akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta ketelitian. Contoh gerakan motorik halus adalah gerakan mengambil sebuah benda dengan menggunakan ibu jari dan telunjuk tangan, menggunting, menyetir mobil, menulis, menjahit, menggambar dan sebagainya (Utami, dkk, 2013:443).

Sumantri (2005:143) menyatakan bahwa "Motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan menggunakan alat-alat untuk mengerjakan suatu objek".

Perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian bentuk tubuh. Dalam proses perkembangan anak, motorik kasar berkembang terlebih dahulu dibandingkan motorik halus. Hal ini dibuktikan dengan kenyataan bahwa anak sudah dapat menggunakan otot-otot kasarnya untuk berjalan sebelum ia mampu mengontrol tangan dan jari-jarinya untuk menggambar atau menggunting. Keterampilan motorik kasar diawali dengan bermain yang merupakan gerakan kasar. Pada usia tiga tahun sesuai dengan tahap perkembangan, anak umumnya sudah menguasai sebagian besar keterampilan motorik kasar (Utami, dkk, 2013:443).

Hurlock (1978:150) menyatakan bahwa "Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan massa yang ada pada waktu lahir. Sebelum perkembangan tersebut terjadi, anak akan tetap tidak berdaya".

Dapat disimpulkan dari pendapat para ahli di atas, bahwa motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja, seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan kedua tangan, keterampilan yang dilakukan oleh otot-otot kecil, tidak terlalu membutuhkan tenaga, akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta ketelitian.

Moeslichatoen (2004:23) menjelaskan beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus anak yaitu:

1. Perkembangan sistem syaraf: sistem syaraf sangat berpengaruh dalam perkembangan motorik karena sistem syaraf yang mengontrol gerak motorik pada tubuh manusia.
2. Kemampuan fisik yang memungkinkan untuk bergerak: karena perkembangan motorik sangat erat kaitannya dengan fisik, maka kemampuan fisik seseorang akan sangat berpengaruh pada perkembangan motorik seseorang. Anak yang normal perkembangan motoriknya akan lebih baik dibandingkan anak yang memiliki kekurangan fisik.
3. Keinginan anak yang memotivasi untuk bergerak: ketika anak mampu melakukan suatu gerakan motorik, maka termotivasi untuk bergerak kepada motorik yang lebih luas lagi. Karena semakin dilatih kemampuan motorik anak, akan semakin meningkat.
4. Lingkungan yang mendukung: perkembangan motorik halus anak akan lebih teroptimalkan jika lingkungan tumbuh kembang anak mendukung mereka untuk bergerak bebas, kegiatan di luar ruangan bisa menjadi pilihan yang terbaik karena dapat menstimulasi perkembangan otot.
5. Aspek psikologis anak: kemampuan motorik anak yang baik berhubungan erat dengan kondisi psikologis anak yang baik juga.
6. Umur: kecepatan pertumbuhan yang pesat adalah pada *prenatal*, tahun pertama kehidupan dan masa remaja.

Menurut Suyanto (2005:51) "Motorik halus berfungsi untuk melakukan gerakan-gerakan bagian tubuh yang lebih spesifik, seperti menulis, melipat, merangkai, mengancing baju, menali sepatu dan menggunting". Sumantri (2005:146) juga menjelaskan "Fungsi pengembangan keterampilan motorik halus adalah mendukung aspek lainnya seperti kognitif dan bahasa serta sosial karena pada hakekatnya setiap pengembangan tidak dapat terpisahkan satu sama lain".

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi motorik halus untuk mendukung aspek lainnya seperti kognitif dan bahasa serta sosial karena pada hakekatnya setiap pengembangan tidak dapat terpisahkan satu sama lain. Keterampilan motorik yang berbeda memainkan peran yang berbeda pula dalam penyesuaian sosial dan pribadi anak.

Keterampilan motorik halus yang dikaji pada artikel ini sesuai dengan Tingkat Pencapaian Perkembangan Pada Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini pada anak usia 5- ≤6 tahun yang meliputi kemampuan anak dalam:

a. Menggambar sesuai gagasannya;
b. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan;
c. Menggunting sesuai pola;
d. Menempel gambar dengan tepat; dan
e. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pembahasan kajian-kajian teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan di atas, maka dapat disimpulkan:

1. Meningkatkan kreativitas anak TK kelompok B dapat dilakukan dengan kegiatan bermain kreasi objek pada tema Rekreasi, dengan sub tema Kendaraan di Darat, yaitu: menstempel jari dengan pola kendaraan di darat, menciptakan bentuk kendaraan di darat dari balok, menggunting pola kendaraan di darat, kolase bentuk kendaraan di darat menggunakan kertas bekas, dan *finger painting* bentuk kendaraan di darat. Aspek yang perlu diperhatikan dan ditingkatkan yaitu proses dan hasil kreativitas.
2. Meningkatkan keterampilan halus anak TK kelompok B dapat dilakukan dengan kegiatan bermain kreasi objek pada tema Rekreasi, dengan sub tema Kendaraan di Darat, yaitu: menstempel jari dengan pola kendaraan di darat, menciptakan bentuk kendaraan di darat dari balok, menggunting pola kendaraan di darat, kolase bentuk kendaraan di darat menggunakan kertas bekas, dan *finger painting* bentuk kendaraan di darat. Aspek yang perlu diperhatikan

yaitu Keterampilan motorik halus yang dikaji pada artikel ini sesuai dengan Tingkat Pencapaian Perkembangan Pada Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini pada anak usia 5- ≤6 tahun yang meliputi kemampuan anak dalam:

a. Menggambar sesuai gagasannya;
b. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan;
c. Menggunting sesuai pola;
d. Menempel gambar dengan tepat; dan
e. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail.

3. Meningkatkan kreativitas dan keterampilan motorik halus anak TK kelompok B dapat dilakukan dengan kegiatan bermain kreasi objek pada tema Rekreasi, dengan sub tema Kendaraan di Darat, yaitu: menstempel jari dengan pola kendaraan di darat, menciptakan bentuk kendaraan di darat dari balok¸ menggunting pola kendaraan di darat, kolase bentuk kendaraan di darat menggunakan kertas bekas, dan *finger painting* bentuk kendaraan di darat. Dengan secara bersama-sama meningkatkan aspek proses, hasil kreativitas dan Tingkat Pencapaian Perkembangan Pada Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini pada anak usia 5- ≤6 tahun.

Saran

Melalui artikel ini, penulis memberikan saran:

4. Kreativitas pada anak sulit untuk dikembangkan jika guru/ orangtua kurang atau bahkan tidak memberikan stimulus yang tepat.
5. Sebaiknya guru/ orangtua tidak terlalu memaksakan anak harus berkembang kreativitasnya dan mengalami peningkatan keterampilan motorik halusnya hal ini dikarenakan tingkat kepekaan, bakat, minat serta kematangan motorik anak yang berbeda satu sama lain.
6. Dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak tetap harus memperhatikan tingkat kematangan tumbuh kembang anak (sesuai TPP pada Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009).

DAFTAR PUSTAKA

Catron, Carol E and Allen, Jan. (1999). *Early Childhood Curriculum a Creative-Play Model Second Edition*. New Jersey: Prentice Hall.

C. Rule, Audrey and Stewart, Roger A. (2002). Effects of Practical Life Materials on Kindergartners Fine Motor Skills. *Early Childhood Education Journal*. Vol. 30, No. 1.

Dagliogu, H. Elif. (2011). The Development and Support of Creativity in Early Childhood Period. *International Online Journal of Educational Sciences.* Vol. 3 No. 2 p.594-618.

Desmita. (2012). *Psikologi Perkembangan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Dockett, Sue and Fleer, Marilyn. (2000). *Play and Pedagogy in Early Childhood: Bending the Rules*. Sydney: Harcourt Brace.

Fadillah, Muhammad dan Khorida, Lilif Mualifatu. (2013). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Konsep & Aplikasinya dalam PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Hun Ping Cheung, Rebecca. (2010). Designing Movement Activities to Develop Children's Creativity in Early Childhood Education. *Early Child Development and Care*.

Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi Keenam*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Mayesty, Mary. (1990). *Creative Activities for Young Children 4th Ed: Play, Development, and Creativity*. New York: Delmar Publishers Inc.

Moeslichatoen R. (2005). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak (Pengembangan Kognitif, Bahasa, Kreativitas, Motorik, dan Emosional).* Jakarta: Depdikbud.

Permendiknas RI. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Mendiknas.

Prieto, Maria Dolores et all. (2006). Creative Abilities in Early Childhood. *Journal of Early Childhood Research.* Vol. 4 No.3 p.277–290.

Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya. (2014). *Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi*. Surabaya.

Rachmawati, Yeni dan Kurniati, Euis. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Santrock, John W. (2002). *Life-Span Development*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Solso, Robert dan Maclin, Otto. (2007). *Psikologi Kognitif*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Stewart, Roger A. et all. (2007). The Effect of Fine Motor Skill Activities on Kindergarten Student Attention. *Early Childhood Education Journal*. Vol.35 No.2 p.103-109.

Suharnan. (2011). *Kreativitas (Teori dan Pengembangan)*. Surabaya: Laros.

Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: PT Indeks.

Sujiono, Yuliani Nurani dan Sujiono, Bambang. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.

Sumantri, M.S. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Dikti.

Suyadi dan Ulfah, Maulidya. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Suyanto, Slamet. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

Triharso, Agung. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini: 30 Permainan Matematika dan Sains*. Jogjakarta: ANDI.

Utami, dkk. (2013). *Modul PLPG Pendidikan Anak Usia Dini: Digunakan untuk PLPG Rayon 16 Universitas Jember*. Jakarta: Konsorsium Sertifikasi Guru.

Wolfgang, Charles and Wolfgang, Mary E. (1992). *School for Young Children: Developmentally Approriate Practice*. Boston: Allyn and Bacon.

Yamin, Martinis dan Sanan, Jamilah Sabri. (2013). *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada Press Group.

Zaman, Badrun dan Eliyawati, Cucu. (2009). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka. Departemen Pendidikan Nasional.

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO LAGU-LAGU TRADISIONAL UNTUK PEMBELAJARAN KARAKTER PADA ANAK USIA DINI

Wisnu Kristanto M.Pd
Pascasarjana Program Pendidikan Dasar, Kosentrasi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Surabaya wisnu.mdc@gmail.com

1. **ABSTRAK**

Penelitian ini berfokus pada upaya untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video yang berisi tentang lagu tradisional yang didalam lagu tersebut berisikan pembelajaran karakter sehingga memudahkan pendidik anak usia dini untuk melaksanakan proses pembelajaran tentang karakter. Rumusan masalah pada penelitian ini 1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran berupa video lagu-lagu tradisional yang disertai dengan permainan tradisional untuk pembelajaran nilai karakter pada anak usia dini?, 2) Apakah penggunaan media pembelajaran berupa video lagu-lagu tradisional yang disertai dengan permainan tradisional dapat mengembangkan nilai karakter anak usia dini?

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Audio Visual guna meningkatkan karakter yang diambil dari Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 58 tahun 2009 tentang Moral dan Agama pada lingkup pengembangan moral dan agama antara lain: (1) mengenal agama yang dianut, (2) membiasakan diri beribadah, (3) memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dsb), (4) membedakan perilaku baik dan buruk, (5) mengenal ritual dan hari besar agama, (6) menghormati agama orang lain, pada anak usia dini kelompok-B TK-IT AL USWAH Prigen.

Penelitian ini dilaksanakan dalam sepuluh tahap sesuai teori Penelitian Pengembangan dari Dick and Carey (dalam Borg and Gall (2003)). *(1) Identity Instructional Goal, (2) Conduct Instructional Analysis, (3) Analyze Learners and Contexts, (4) Write Performance Objectives, (5)Develop Assessment Instrumens, (6)Develop Instructional Strategy, (7) Develop and Select Instructional Materials, (8) Design and Conduct Formative Evaluation of Instruction, (9)Revise Instruction, (10) Design And Conduct Summative Evaluation.*

Uji lapangan dilakukan selama empat kali pertemuan dengan cara membandingkan hasil tes antara kelas experimen yang memakai video karakter yang telah penulis kembangkan dan kelas control yang memakai sistem lama untuk mengajarkan karakter. Berdasarkan analisa data dalam uji lapangan, menunjukkan bahwa Thitung lebih kecil dari pada ttabel (0.75>2.110). Dengan demikian Ho ditolak dan Ha diterima. Jadi kesimpulannya terdapat perbedaan secara signifikan antara kelas experimen dan kelas control bahwa dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual dapat meningkatkan kemampuan anak-anak dalam bidang moral dan agama sesuai dengan indikator Peraturan Menteri nomor 58.

Kata kunci: Media audio visual (video), lagu-lagu tradisional, pendidikan karakter.

2. ***ABSTRACT***

This reseach is concentrated on efforts to develop learning media in the form of video tahat contains tradisional songs which lots of character value in it, in order to apply character learning process. There is formulation on this research: 1) How to develop learning media, in the form of traditio? 2) Is the usage of learning media, in the form of traditional song video that contain traditional games, able to develop character value toward childhood?

This research is aimed to develop audio visual media increasing character which was taken from regulations of National Education Ministry about Morality and Religion, Concerning on the Morality and Religion: 1) knowing tehe religion they believe; 2) habitual devition; 3) knowing good manners such as honesty, respectful, helpful; 4) being able to differ good and bad manners; 5)knowing ritual and religions holidays; 6) respect other religious belivers, toward childhood of TK-IT AL USWAH Prigen group B.

This research was canducted in ten steps according to the theory of developing research of Dick and carey (Bory and Coall, 2001), (1) Identity Instructional Goal, (2) Conduct Instructional Analysis, (3) Analyze Learners and Contexts, (4) Write Performance Objectives, (5) Develop Assessment Instrumens, (6) Develop Instructional Strategy, (7) Develop and Select Instructional Materials, (8) Design and Conduct Formative Evaluation of Instruction, (9) Revise Instruction, (10) Design And Conduct Summative Evaluation.

Examination area was conducted for four times meeting by comparing test result berween experimental class using character video the writer has developed and control class using early system to teach character. Based on analysed data toward examination area, it is shown that T calculation is smaller than on the T tabel (0,75 > 2.110). As a result, Ho is rejected and Ha ia received. In conclusion, there is significant different berween experimental class and control class, that is by using learning audio visual media can improve children ability on the field of morality anf religion according to the indicators on regulations of ministry no.58 ***Keywords : Paper media pulp , replicate form , exploration***

PENDAHULUAN

Motto yang terkenal dari Mandela (2000), Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa digunakan untuk mengubah dunia (*Education is the most powerful weapon which you can use to change the World*). Dengan pendidikan kita dapat merubah segalanya, termasuk merubah dunia ini karena pendidikan memiliki peran penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Semakin baik kualitas pendidikan maka semakin baik pula sumber daya manusianya dan sebaliknya pula, karena kualitas pendidikan merupakan suatu proses yang terkait dengan proses kualitas dari sumber daya manusia itu sendiri.

Berdasarkan tujuan pembangunan nasional dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 28 ayat 1 "Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar" serta pada Bab I pasal 1 ayat 14 bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini adalah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan bagian dari pencapaian tujuan pendidikan nasional, sebagimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta memiliki rasa tanggung jawab terhadap masyarakat dan kebangsaan.

Menurut Undang-Undang No.23 Tahun 2002 Pasal 9 Ayat 1 tentang perlindungan anak. "Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasan sesuai dengan minat dan bakatnya". Penulis melihat saat ini pemerintah sedang gencar dalam mencapai tujuan tersebut terbukti dengan adanya pengembangan kurikulum, perbaikan sarana dan prasarana serta perbaikan materi ajar pendidikan terutama dalam pengembangan pendidik dan tenaga pendidik lainnya.

Karena begitu pentingnya pendidikan anak usia dini, Moore, Goltsman dan Iacofano (1992) dalam sebuah artikel yang berjudul *The Importance of Free Play to Children's Development* mengatakan bahwa :

All children have a right to play. Play is a process by which children learn. Good quality play opportunities have a significant impact on child development.

Semua anak memiliki hak untuk bermain. Bermain adalah suatu proses dimana anak-anak belajar. Kesempatan bermain kualitas memiliki dampak yang signifikan pada perkembangan anak. Sehingga bermain adalah hal yang wajib untuk dilakukan bagi anak usia dini.

Hal ini dipertegas oleh Wilson (2008):

Childhood are busy people. They like to touch, taste, poke, dig, tear, shake, pull, push, and climb. They're curious and eager to follow the path of curiosity. They're observant and imaginative – often seeing patterns, shapes, and possi- bilities that adults rarely notice. Childhood are also intense, sensitive, and highly competent.

Anak usia dini adalah orang yang sibuk. Masa dimana mereka suka menyentuh, merasa, mencolek, menggali, menangis, goyang, menarik, mendorong, dan memanjat. Mereka selalu penasaran dan bersemangat untuk mengikuti perasaan mereka. Mereka jeli dan imajinatif dalam melihat pola, dan bentuk, yang mungkin orang dewasa jarang memperhatikan hal-hal tersebut. Anak usia dini juga intens, sensitif, dan sangat kompeten. Saat anak-anak adalah saat bermain.

Oleh karena itu pendidikan kepada anak usia dini harus dilakukan dengan cara bermain agar mereka tidak terbebani oleh materi-materi yang mungkin belum saatnya mereka untuk menerimanya. Dengan bermain maka anak tidak akan merasa banhwa mereka sedang belajar. Seperti yang dilakukan oleh Loris Malaguzzi ketika perang dunia II selesai, dia inggin mengajak anakanak bermain agar tidak stress tetapi dalam permainannya itu Loris Malaguzzi sedang memberikan informasi atau pelajaran tanpa disadari anak dan tidak membuat anak kebingungan. Berikut yang disampaikan oleh Loris Malaguzzi yang terkenal dengan sebutan Pendekatan Reggio Emilia (dalam Vea Vicci:2010) :

Learning is a process of knowledge building, rec- ognizing that knowledge so produced is inescapably partial, perspectival and provisional and not to be confused with information yang berarti bahwa belajar adalah proses membangunan pengetahuan, mengorganisir pengetahuan sehingga dihasilkan hal-hal yang tidak terelakkan yanng dapat digunakan dalam waktu jangka panjang dan waktu jangka pendek dan tidak menjadikan bingung dengan berbagai informasi yang diterima.

Hal ini juga dipertegas oleh Virginia (2010) bahwa :

Play helps children figure out the physical and social worlds, as well as how to express and manage their feelings bahwa bermain membantu anak-anak mengetahui dunia fisik dan sosial, serta bagaimana mengungkapkan dan mengelola perasaan mereka. Sehingga bermain adalah hal yang sangat penting bagi seorang anak usia dini agar mereka dapat berinteraksi dan mengetahui dunia disekitar mereka.

Berhasil atau tidaknya pendidikan sebagian besar terjadi pada saat proses pembelajaran, disinilah fungsi pendidik sebagai pembawa pesan untuk berfungsi secara maksimal dalam menyampaikan informasi. Pendidik dalam membawa pesan, penting juga untuk memperhatikan kepribadian, nilai-nilai, dan perilaku orang tua karena hal ini

sangat berpengaruh dalam membentuk perkembangan anak-anak, khususnya selama tahun-tahun awal dari anak usia dini, Pickhardt (1997)

Dalam sebuah jurnal Australia yang berjudul *"Behaviour Problems Across Home and Kindergarten in an Australian Sample*" karya Herrera dan Little,2005 menyebutkan bahwa

Parents and teachers are important sources of identification of children's behaviour problems.

Orang tua dan guru merupakan sumber penting dari identifikasi masalah perilaku anak-anak. Ini menjelaskan pentingnya peran orang tua dan pendidik untuk mendidik anaknya sehingga dapat mencegah perilaku anak-anak yang salah yang bertentangan dengan nilai-nilai karakter.

Dalam proses belajar-mengajar seorang pendidik diharapkan dapat menyampaikan informasi dengan maksimal dan jelas. Akan tetapi dalam bidang tertentu, pendidik tidak memiliki kemampuan dan pengetahuan yang memadai tentang materi tersebut. Maka dibutuhkan media untuk membantu pendidik dalam menyampaikan informasi yang biasa kita sebut dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran. Menurut Pranata (2010) media pembelajaran adalah segala bentuk bahan yang berisi panduan materi dan metode yang dikemas secara tercetak, elektronik maupun *digital* untuk membantu pendidik dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar, bahan tersebut dapat digunakan oleh peserta didik dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya. Definisi ini sejalan dengan pendapat Sofyan dan Lif (2010) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bentuk bahan yang berisi materi atau metode yang dapat digunakan untuk membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Menurut pengamatan penulis selama menjadi seorang pendidik di Surabaya (TK. Benih Kasih, *Surabaya Grammar School* dan *Great Crystal International School*) media pembelajaran yang saat ini banyak digunakan oleh pendidik adalah media video atau film. Video memiliki potensi yang sangat besar untuk meningkatkan efektivitas dari sebuah proses pembelajaran. Dengan menggunakan media video, pembelajaran akan lebih efektif dibandingkan media pembelajaran lainnya karena dengan media pembelajaran berupa video dapat mempermudah proses belajar mengajar mengajar terutama pada pelajaran yang membutuhkan contoh langsung.

Penulis melihat bahwa pendidikan karakter di sekolah (terutama di salah satu sekolah internasional dimana penulis pernah mengajar dan salah satu sekolah swasta bertaraf nasional plus yang menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar sehari-hari) hanya menggunakan teori-teori pembelajaran karakter yang terdapat dari buku pelajaran. Yang hanya sebatas diajarkan, tanpa adanya praktek langsung setelah pelajaran karakter tersebut diberikan. Ini menyebabkan mereka hanya tahu tentang berbagai karakter tetapi tidak ada yang pernah melakukannya dalam kehidupan seharihari.

Saat ini semakin banyaknya berita mengenai berbagai macam penurunan karakter di bangsa ini mulai dari pemimpin sampai kepada masyarakat kalangan manapun saat ini yang menimbulkan banyak keresahan banyak orang tentang nasib bangsa ini ke depan. Kejadian-kejadian ini menunjukkan bahwa saat ini sedang terjadinya permasalahan karakter pada bangsa ini. Hal ini menjadi ide awal untuk penulis dalam pembuatan judul tesis. Penulis berharap melalui pendidikan karakter banyak orang terutama para pendidik dapat mencetak seorang anak usia dini yang berkarater dan dapat menghasilkan generasi baru yang lebih baik dalam berbagai bidang kehidupan. Yang nantinya anak usia dini ini dapat menjadi seorang pemimpin yang berkarater.

Penulis melihat berita-berita saat ini menunjukkan kualitas generasi muda khususnya pada anak usia dini dalam bidang sosial sangat kurang. Menurut Betuel (praktisi pendidikan) dalam seminar dampak permainan modern pada usia dini pada 8 Maret 2014 di Gedung Masa Depan Cerah Surabaya, menyatakan bahwa saat ini banyak anak yang kurang dalam berinteraksi dengan orang lain, walaupun mereka didalam satu ruangan yang sama, mereka lebih memilih untuk tetap fokus pada *gadjet* mereka. Hampir semua permainan yang dimainkan anak usia dini saat ini hanya dimainkan sendirian tanpa komunikasi dengan orang lain dan mengandung unsur kekerasan, pornografi dan individualis.

Melihat hal ini, penulis tertarik untuk mengembangkan suatu cara pengenalan atau pengaliran karakter dengan cara menggunakan lagu-lagu yang disertai dengan permainan tradisional. Penulis juga mempunyai masukan yang sangat besar dari sebuah komunitas di Jawa Barat yang berfokus dalam hal pelestarian permainan tradisional yang bernama Komunitas Hong, dalam situsnya komunitas ini berpendapat bahwa menyanyikan lagu tradisional dan memainkan permainan tradisional selain mendapatkan manfaat untuk mengajarkan karakter juga bisa membawa anak untuk mengenal Tuhan dan lebih mengasihi sesama.(http://indonesiaproud.wordpress.com/2011/01/08/komunitas-hong-pelestarian-permainananak-tradisional/a, disadur tanggal 18 Febuari 2012). Berdasarkan hal ini, maka penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah media video yang berisikan lagu-lagu tradisional yang disertai dengan permainan daerah tradisional guna mengembangkan karakter seorang anak.

Muklas (2012) berpendapat bahwa pendidikan karakter bangsa bukan hanya sekedar diajarkan sebagai suatu mata pelajaran, tetapi harus dipahamkan, dibiasakan, diteladankan dan berkelanjutan. Pendidikan karakter secara umum menjadi tanggung jawab semua, baik di lingkup keluarga, masyarakat, maupun bangsa. Sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang mempunyai peran penting dalam pembentukan karakter anak usia dini. Pendidikan karakter di sekolah dapat diimplementasikan melalui proses pembelajaran dan harus terintegrasi dalam semua

permainan. Semua nilainilai karakter tersebut dapat ditanamkan melalui seorang pendidik dan agar lebih maksimal diperlukan sebuah media yang akan membantu mengajarkan tentang karakter.

Pembentukan karakter merupakan salah atu tujuan pendidikan nasional, dalam pasal 1 Undang-Undang Sidiknas Tahun 2003 menyatakan bahwa diantara tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian dan akhlak yang mulia, dari situ dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun juga berkepribadaian dan berkarakter, sehingga nantinya lahir generasi bangsa yang dapat bertumbuh dan berkembang dengan karakter yang bernafaskakn nilai-nilai luhur bangsa serta agama.

Pendidikan yang bertujuan melahirkan insan cerdas dan berkarakter kuat itu, juga pernah dikatakan Martin Luther King (dalam Muchlas 2013), yakni *intelligence plus character is the goal of true education* (kecerdasan yang berkarakter adalah tujuan akhir pendidikan sebenarnya. Keberhasilan pendidikan karakter pada masa ini akan menentukan masa depan anak usia dini itu sendiri dan masa depan bangsa kita, karena pada beberapa tahun ke depan merekalah yang akan menjadi para pemimpin di negara ini.

Sehingga masa depan negara ini ada ditangan anak usia dini sekarang. Pendidikan karakter melalui lagu yang disertai dengan permainan tradisional pada anak usia dini ini diharapkan dapat mempersiapkan mereka kelak sebagai manusia-manusia yang mempunyai karakter menjadi manusia berbudi pekerti sekaligus berakhlak mulia yang mempunyai visi dan misi untuk membangun bangsa ini dengan lebih baik.

Seperti tujuan pendidikan nasional dalam UndangUndang No 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas yang mengatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah "menciptakan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Pada tahun 2010 Kemendiknas meluncurkan 3 program, yaitu pendidikan karakter, belajar aktif, serta pendidikan kewirausahaan dan ekonomi kreatif. Menteri Pendidikan Nasional (Mendiknas) Mohammad Nuh pada upacara peringatan Hardiknas menyampaikan bahwa "Pendidikan karakter sangat penting untuk bangsa. Sekarang kita lihat banyak penegak hukum yang justru dihukum, pelayan publik yang justru minta dilayani. Semuanya itu berujung pada karakter," ungkapnya, Minggu (2/5/2010) di Kementerian Pendidikan Nasional (Kemdiknas), Jakarta. Program pembangunan karakter ini ditetapkan sebagai program nasional. Nantinya program tersebut akan serentak dilakukan oleh beberapa kementerian dan lembaga negara. (Kompas, 03 Mei 2010).

Megawangi (2010) menambahkan bahwa ada sembilan pilar karakter, yang penting untuk ditanamkan dalam pembentukan kepribadian anak. Berbagai pilar karakter tersebut sejalan dengan nilai-nilai kearifan lokal yang mengandung nilai-nilai luhur universal, meliputi:
(1) cinta kepada Tuhan dan alam semesta beserta isinya, (2) tanggung jawab, kedisiplinan, dan kemandirian, (3) kejujuran, (4) hormat dan sopan santun, (5) kasih sayang, kepedulian, dan kerja sama, (6) percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah, (7) keadilan dan kepemimpinan, (8) baik dan rendah hati, (9) toleransi, cinta damai, dan persatuan.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 58 tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini, nilai-nilai karakter terdapat pada lingkup pengembangan moral dan agama antara lain: (1) mengenal agama yang dianut, (2) membiasakan diri beribadah, (3) memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dsb), (4) membedakan perilaku baik dan buruk, (5) mengenal ritual dan hari besar agama, (6) menghormati agama orang lain.

Hughes (1999) mengatakan bahwa karakter anak usia dini akan terbentuk dengan baik, jika dalam proses tumbuh kembang mereka mendapatkan sarana dan ruang untuk mengekspresikan diri secara leluasa. Sesuai minat mereka dan tanpa paksaan yaitu melalui bermain. Ada lima karakteristik bermain yang esensial dalam hubungan dengan PAUD yaitu: meningkatkan motivasi, pilihan bebas (sendiri tanpa paksaan), non linier, menyenangkan dan pelaku terlibat secara aktif. Bila salah satu kriteria bermain tidak terpenuhi dengan baik misalnya pendidik mendominasi kelas dengan membuatkan contoh dan diberikan kepada anak usia dini maka proses belajar mengajar bukan lagi melalui bermain. Proses belajar mengajar seperti itu membuat pendidik tidak sensitif terhadap tingkat kesulitan yang dialami masing-masing anak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter sangat penting untuk ditanamkan sejak usia dini. Agar pendidikan karakter ini dapat disampaikan dan bahkan sangat tepat jika langsung diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, maka penulis berusaha mengembangkan sebuah media untuk mengajarkan karakter dengan lagu-lagu tradisional yang disertai dengan permainan tradisional yang nantinya dapat dipergunakan dalam proses belajar-mengajar.

Peneliti memilih untuk menggunakan media lagu berdasarkan teori yang diambil oleh Pound dan Harison (2003) :

Since musicking is a universal feature of human endeavour we can speculate that it has a biological purpose. In all societies, music plays a number of important functions or roles in human living and learning. Pembuatan musik menjadi sebuah fitur bebas dari sebuah usaha manusia, kita bisa berspekulasi bahwa ia memiliki tujuan biologis. Dalam semua masyarakat, musik memainkan fungsi dan peran yang penting dalam kehidupan manusia dan

pembelajaran. Ini menjadikan salah satu alasan peneliti menggunakan lagu sebagai media untuk pengembangan karakter, karena lagu mempunyai fungsi dan peran yang penting dalam kehidupan manusia dan pembelajaran.

Penelitian ini berfokus pada upaya untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video lagulagu tradisional yang disertai dengan permainan tradisional untuk memudahkan pendidik anak usia dini untuk melaksanakan proses pembelajaran tentang karakter. Menurut salah satu penyair besar budaya Jawa bernama Raden Ngabehi Rangga Warsita atau yang lebih dikenal dengan nama Ronggowarsito pada pertengahan abad 19, mengatakan bahwa lagu – lagu jawa atau yang disebut juga dengan *tembang jawa* banyak dipakai oleh beliau untuk menyampaikan nasehat – nasehat (*wejangan*) kepada orang lain.

Penulis menyimpulkan dari pendapat diatas bahwa dalam sebuah lagu Jawa (*tembang*) banyak sekali mengandung nasehat yang berguna bagi pembentukan karakter. Maka penulis memilih lagu jawa untuk menyampaikan pendidikan karakter yang nantinya dapat secara langsung diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini berfokus pada upaya untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video yang berisi tentang lagu tradisional yang didalam lagu tersebut berisikan pembelajaran karakter sehingga memudahkan pendidik anak usia dini untuk melaksanakan proses pembelajaran tentang karakter.

Pendidikan karakter melalui lagu-lagu tradisional yang disertai dengan permainan tradisional pada anak usia dini ini diharapkan dapat mempersiapkan mereka kelak sebagai manusia-manusia yang mempunyai karakter menjadi manusia berbudi pekerti sekaligus berakhlak mulia yang mempunyai visi dan misi untuk membangun bangsa ini dengan lebih baik.

3. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

4. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berupa video lagu-lagu tradisional yang disertai dengan permainan tradisional untuk pembelajaran nilai karakter pada anak usia dini?
5. Apakah penggunaan media pembelajaran berupa video lagu-lagu tradisional yang disertai dengan permainan tradisional dapat mengembangkan nilai karakter anak usia dini?

6. TUJUAN PENGEMBANGAN

1. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa (1) rekaman video dan (2) buku paduan pendidik lagulagu tradisional yang disertai dengan permainan tradisional yang dikemas dalam format *VCD (Video Compact Disk)* dan telah melalui uji validasi dan ujicoba penggunanya.
2. Media video ini dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran karakter bagi anak usia dini dan juga dapat dipakai untuk memfasilitasi pendidik dalam menyampaikan pembelajaran karakter pada anak usia dini.

7. METODE PENELITIAN

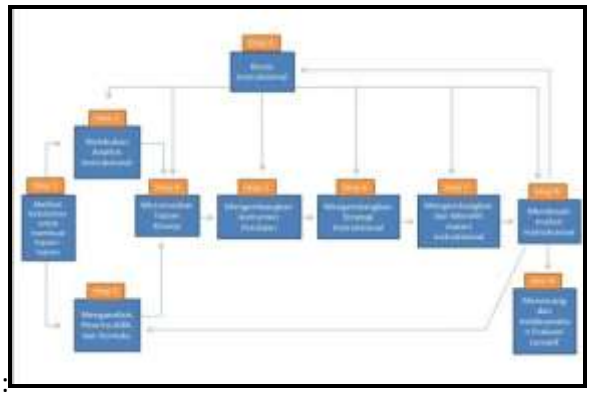
Penelitian ini tergolong penelitian pengembangan karena dalam tujuan utamanya adalah menghasilkan produk yang telah divalidasi dan diujicobakan. Penelitian pengembangan menurut Pranata (2010) adalah upaya yang sistematis untuk merancang sesuatu produk, serta memvaliadasi dan menguji cobakan sehingga dihasilkan produk akhir yang memenuhi syarat untuk pemecahan masalah tertentu.

Menurut Sugiono (2010) penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan oleh penulis adalah media video pembelajaran karakter dengan lagu-lagu tradisional yang disertai dengan permainan tradisional yang dilengkapi dengan buku paduan cara penggunaan media video tersebut dikemas dalam bentuk sebuah RKM dan RKH.

Sedangkan pada tahap selanjutnya akan mendeskripsikan atau menggambarkan tentang tentang variabel yang terjadi dan gejala atau keadaan yang diteliti Arikunto (2010). Penelitian ini bertujuan untuk untuk mendeskripsikan kefektifan model pembelajaran langsung dengan menggunakan media video pembelajaran yang telah dibuat.

Karena penelitian ini bersifat pengembangan produk (*R & D*), maka data yang terkumpul dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif yang kemudian dikembangkan sebuah media video untuk pembelajaran karakter. Penelitian pengembangan media video pembelajaran karakter ini akan menggunakan siklus tahapan *R & D* dari Dick dan Carey yang terdapat dalam buku Borg dan Gall (2003).

Model Dick dan Carey dalam Borg dan Gall (2003) adalah salah satu dari model prosedural, yaitu model yang menyarankan agar penerapan prinsip disain Instruksional disesuaikan dengan langkah-langkah yang harus di tempuh secara berurutan. Dick dan Carey menyatakan bahwa perancangan instruksional menurut sistem pendekatan ini mempunyai beberapa komponen yang akan dilalui di dalam proses pengembangan dan perencanaan tersebut. Langkahnya ditunjukkan pada gambar berikut ini:

: 

Gambar: Prosedur Pengembangan Produk Dick dan Carey dalam Borg dan Gall (2003)

Berikut adalah langkah pengembangan desain Instruksional menurut Dick dan Carey : 1.Identifikasi Tujuan *(Identity Instructional Goal(s))*.
2.Melakukan Analisis Instruksional *(Conduct Instructional Analysis)*.
3.Analisis Pembelajar dan Lingkungan *(Analyze Learners and Contexts).*
4.Merumuskan Tujuan Penampilan *(Write Performance Objectives)*.
5.Pengembangan Tes Acuan Patokan *(Develop Assessment* Instrumens*).*
6.Pengembangan Siasat Instruksional
(Develop Instructional Strategy).
7.Pengembangan atau Memilih Material Instruksional *(Develop and Select Instructional Materials).*
8.Merancang dan Melaksanakan Penilaian Formatif
(Design and Conduct Formative Evaluation of Instruction).

8. **JENIS DATA**

Jenis data yang diperoleh dari ahli validasi isi dan materi ini berupa data *kuantitaf* dan data *kualitatif*. Data kuantitatif diperoleh dari hasil instrumen yang diberikan kepada subjek uji coba (ahli media dan ahli materi/isi), sedangkan data kulitatif berupa saran-saran perbaikan.

Jenis data yang diperoleh dari kelompok perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar bersifat data kuantitatif yang akan dihitung dengan menggunakan rumus presentase.

9. **INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA**

Instrumen pengumpulan data pada pengembangan video pembelajaran ini terdiri atas :
1. Wawancara
2. Angket

10. **TEKNIK ANALISA DATA**

1. Deskriptif Kualitatif

Teknik analisisa data yang digunakan untuk mengolah data dari hasil angket yang didapatkan pada tahap awal untuk mengetahui kebutuhan masyarakat akan digunakan analisis deskripftif kualitatif. Kemudian akan dilihat permasalah dan kebutuhan masyarakat saat ini tentang pembelajaran karakter. Analisis deskriptif kualitatif juga digunakan untuk mengolah data dari *review* para ahli Teknik analisa data ini digunakan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, kritik atau saran perbaikan yang terdapat pada angket guna merivisi produk yang telah dibuat.

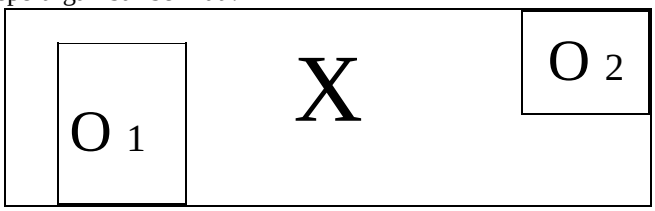
2. Kuantitaif

Dalam penelitian kuantitaif, penulis akan menggunakan Instrumen untuk mengumpulkan data dan data yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi melalui angket akan diolah dengan mengunakan skala *Guttman*, Menurut Sugiyono (2012) Skala *Guttman* akan memberikan jawaban yang tegas, yaitu "ya-tidak"; "benar-salah"; "pernah-tidak pernah", "positif-negatif" dan lain-lainnya. Pada skala Guttman hanya terdapat dua interval yaitu "setuju" dan "tidak setuju". Penelitian dengan skala Guttman hanya dilakukan jika ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan. Hasil angket ini nantinya akan memberikan perubahan dalam produk yang dibuat sehingga menjadi lebih baik. Pada data uji coba kelompok perorangan, kelompok kecil dan besar, teknik analisa data pada uji coba ini dianalisa menggunakan persentase dengan menggunakan rumus :

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

Gambar : Rumus Presentase, Sugiyono (2012) Keterangan: P : Angka presentase
f : Frekuensi dari setiap jawaban angket

Selanjutnya data yang diperoleh dari hasil tes pada uji coba lapangan yang berasal dari kelompok kontrol maupun dari kelompok eksperimen akan dibandingkan. Dengan demikian model eksperimen dapat digambarkan seperti gambar berikut :



Gambar : Desain eksperimen dengan kelompok control
(Sugiyono : 2012) Keterangan

O_1	:kelompok eksperimen
0_2	:nilai kelompok kontrol
X	:perlakuan untuk kelompok eksperimen dan kontrol

Eksperimen dilakukan dengan membandingkan antara kelompok yang mengunakan produk video karakter yang telah dikembangkan dan kelompok control menggunakan media seperti pada biasanya, media buku. Berdasarkan gambar 3.4 dapat diberikan penjelasan sebagai berikut, siswa dibagi secara acak menjadi dua kelompok yang seimbang dalam kemampuan sosial emosional, moral, fisik, kognitif, bahasa dan motorik. Maka akan terbentuk menjadi dua kelompok yang satu menjadi kelompok eksperimen ($O_{1)}$ dan kelompok lainnya menjadi kelompok kontrol ($O_{2)}$.

Kelompok eksperimen akan diberi perlakuan dengan menggunakan sistem baru, pembelajaran menggunakan media audio visual dan kelompok control menggunakan sistem lama. Selanjutnya akan dilihat apakah anak usia dini akan mengalami peningkatan dengan media baru. Bila nilai O_2 secara signifikan lebih tinggi dari $O_{1,}$ maka sistem baru (pembelajaran karakter dengan media audio visual) lebih efektif dan efisien daripada menggunakan sistem kerja yang lama.

Untuk membuktikan signifikasi efektivitas dan efisiensi penggunaan media *audio visual* yang telah dikembangkan dengan yang tidak menggunakan media, perlu diuji secara statistik dengan t-tes. Menggunakan rumus *Polled Varians:*

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2+(n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2}\left(\frac{1}{n_1}+\frac{1}{n_2}\right)}}$$

Rumus t-test *polled varians*, Sugiyono (2013: 138)

.

11. HASIL PENGEMBANGAN

Pengembangan ini mengacu pada desain penelitian dan pengembangan Dick and Carrey yang tertulis dalam buku *"Educational Research"* karya Borg and Gall (2003). Seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya prosedur pengembangan ini meliputi 10 langkah yaitu :

1.IdentifikasiTujuan *(Identity Instructional Goal(s))*.

Tahap awal penelitian ini di mulai dengan menganalisa kebutuhan masyarakat tentang pendidikan karakter. Peneliti mengidentifikasi permasalahan dan alasan mengapa diperlukan pengembangan media audio visual dalam pembelajaran karakter. Hasil dari angket yang telah disebar kepada 10 guru dan 10 orangtua anak usia dini menyebutkan bahwa bahwa sebagian besar menyatakan bahwa telah terjadi kemerosotan dalam pendidikan karakter di saat ini yang dikarenakan kurangnya penanaman karakter. Sebanyak 16 responden menyebutkan alasan kurangnya karakter karena ada kendala dalam pelaksanaan pembelajaran karakter untuk anak usia dini.

Sebanyak 11 Responden mengatakan bahwa saat ini sekolah masih menggunakan media tanya jawab dalam menyampaikan pembelajaran karakter. Dan 18 responden menyatakan bahwa mereka setuju jika ada media untuk menamkan karakter yang sesuai dengan kurikulum saat ini. Untuk itu penulis perlu mengembangkan media pembelajaran berupa video lagulagu tradisional yang disertai permainan tradisional sebagai media pembelajaran nilai karakter pada anak usia dini. 2 respoden sisanya menyetujui dengan catatan bahwa pembelajaran karakter tidak hanya diajarkan namun harus diteladankan.

12. **2.Melakukan Analisis Instruksional *(Conduct Instructional Analysis)*.**

Keterampilan anak yang diperlukan untuk penelitian ini disesuaikan dengan nilai-nilai karakter yang terdapat pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 58 tahun 2009 dalam lingkup pengembangan moral dan agama antara lain: (1) mengenal agama yang dianut, (2) membiasakan diri beribadah, (3) memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dsb), (4) membedakan perilaku baik dan buruk, (5) mengenal ritual dan hari besar agama, (6) menghormati agama orang lain.

3.Analisis Pembelajar dan Lingkungan *(Analyze Learners and Contexts)*.

Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi perilaku dan karateristik anak dengan cara pengamatan dan wawancara. Anak-anak usia dini diambil dari kelompok bermain kelas B. Setelah melihat secara seksama dan mendengar info yang dilihat dari pendidik, beberapa karateristik antara lain; anak usia dini tersebut berkebutuhan khusus atau tidak, makan dan minum sendiri, pergi buang air besar sendiri atau ditemani guru, status sosial keluarga, juga ditanya apakah sudah penah melihat media video untuk mengajarkan karakter atau lagu-lagu tradisional atau belum. Semua karateristik diatas telah terpenuhi dan secara acak sample antara kelas kontrol dan kelas experimen dinyatakan seimbang. Maka mereka dinyatakan telah siap untuk diikutkan dalam uji perorangan atau uji coba kelompok kecil atau ujicoba kelompk besar dan ujicoba lapangan.

13. **4.Merumuskan Tujuan Penampilan *(Write Performance Objectives)*.**

Tujuan dari penelitian ini secara umum adalah untuk mengembangkan sebuah media untuk meningkatkan atau mengembangkan karakter anak. Secara khusus tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan berbagai karakter baik kepada anak, terutamanya seperti dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 58 tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini pada lingkup pengembangan moral dan agama antara lain: (1). mengenal agama yang dianut, (2). membiasakan diri beribadah, (3) memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dsb), (4) membedakan perilaku baik dan buruk, (5) mengenal ritual dan hari besar agama, (6) menghormati agama orang lain.

14. **5.Pengembangan Tes Acuan Patokan *(Develop Assessment* Instrumen*s)*.**

Berdasarkan tujuan yang telah ditulis diatas, langkah berikutnya adalah mengembangkan butir-butir penilaian yang sejajar (tes acuan patokan) untuk mengukur kemampuan anak usia dini seperti yang diperkirakan dari tujuan. Penekanan utamanya diletakkan pada nilai-nilai karakter sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 58 tahun 2009 pada lingkup Moral dan Agama. Ujicoba dilakukan sesuai dalam RKH yang terlampir pada bagian lampiran.

15. **6.Pengembangan Siasat Instruksional *(Develop Instructional Strategy)*.**

Pada bagian siasat instruksional ini peneliti mengembangkan strategi untuk membantu anak usia dini untuk mencapai setiap tujuan yang biasa disebut dengan rencana pembelajaran. Rancangan pembelajaran yang dipakai dalam pengembangan media pembelajaran ini dibentuk dalam sebuah Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang dibuat sebanyak 4 kali pertemuan. RKH terlampir pada bagian lampiran

7. Pengembangan atau Memilih Material Instruksional *(Develop and Select Instructional Materials)*.

Rancangan pengembangan produk video pembelajaran ini dibuat setelah mengumpulkan hasil angket dari pendidik-pendidik anak usia dini dan juga orang tua AUD tentang kebutuhan mereka dalam mengajarkan karakter dan juga saran dari para ahli maka penulis akan mulai membuat materi video pembelajaran. Pembuatan rancangan ini melalui beberapa tahapan produksi multimedia pembelajaran, diantaranya adalah penetuan ide (tujuan umum pembelajaran), penentuan tujuan khusus pembelajaran, analisis karakteristik anak usia dini, membuat isi materi (*content outline*), menulis treatment (sinopsis deksripsi materi). Pada bagian ini dibutuhkan bantuan dari para uji ahli dan uji materi untuk menghasilkan konsep, materi, deskripsi dan *storyboard* yang baik dan benar. Setelah rancangan disetujui oleh uji ahli dan uji materi maka penulis memasuki tahap pengembangan produk.

Setelah penulis mendapatkan masukan dari berbagai pihak, maka dibuatlah *storyboard* atau jalan cerita dari video karakter yang akan dibuat. *Storyboard* ini berisi dengan sinopsis dan skenario (percakapan) dari video yang akan dibuat.

16. **8.Merancang dan Melaksanakan Penilaian Formatif *(Design and Conduct Formative Evaluation of Instruction).***

Penelitian ini menguji sebuah media audio visual berupa video pembelajaran untuk diimplementaiskan sebagai media pembelajaran nilai karakter pada anak usia dini yang berisikan video tentang karakter yang disertai lagu-lagu tradisional. Dalam menguji kelayakan video ini digunakan lima tahap, yaitu validasi ahli (ahli media dan ahli materi), uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan uji coba lapangan. Berikut ini hasil uji coba produk tersebut:

17. **a. Validasi Ahli Media**

Validasi ahli dilakukan untuk menguji kelayakan media sebelum media ini digunakan untuk uji coba kelopok perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar. Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli berupa data kualitatif berbentuk komenter dan saran dimana data ini berupa angket dengan pilihan "sesuai" dan tidak "sesuai". Hasil Angket dari Dr. Bachtiar S. Bachri, Dr. M.Pd sebagai validator ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran untuk anak usia dini dalam seluruh variablenya tidak ada revisi sehingga dapat dikatakan layak digunakan dari sisi daya tarik/kemenarikan, narrator, motivasi, relevansi, akurasi dan mutu teknis. Validator menunjukan bahwa video pembelajaran karakter ini dapat digunakan secara langsung dalam pembelajaran karakter.

Sebelum mendapat nilai persetujuan untuk menggunakan media ini penulis harus merevisi produk sebanyak 2 kali dikarenakan ada beberapa hal yang belum sesuai terutama dalam hal Kejelasan tujuan pembelajaraan karakter pada media video, kejelasan penyampaian materi karakter, kesesuaian dengan pengembangan indikator, kesesuaian materi pembelajaran dengan kebutuhan pembelajaran, kesesuaian antara video dengan materi pembelajaran. Setelah penulis merevisi produk maka produk disetujui untuk di ujicobakan.

18. **b. Validasi Ahli Materi**

Selanjutnya adalah validasi yang dilakukan oleh L.Hendro Wibowo, M.Pd sebagai ahli isi materi pembelajaran AUD. Hasil validasi menunjukkan bahwa validator isi materi pembelajaran AUD telah menyetujui bahwa sebagaian besar variabel dan indikator sudah sesuai sehingga dapat dikatakan media tersebut layak digunakan dari sisi isi materi.

Sebelum mendapat nilai persetujuan untuk menggunakan media ini penulis harus merevisi produk sebanyak 1 kali dikarenakan ada beberapa hal yang belum sesuai terutama dalam hal kejelasan video tentang karakter yang ditanyangkan. Setelah merevisi sesuai saran validator maka produk siap digunakan untuk uji coba.

19. **c. Uji coba perorangan**

Validasi media pembelajaran untuk anak usia dini ini juga dilakukan kepada uji coba perorangan sebanyak dua anak (lampiran 11-12). Hasil menunjukkan bahwa 95% anggota kelompok perorangan memberikan jawaban "ya" dan 5% memberikan jawaban "tidak" sehingga dapat dikatakan media video tersebut layak untuk digunakan dan diterukan pada uji coba kelompok kecil.

20. **d. Uji coba kelompok kecil**

Validasi media pembelajaran untuk anak usia dini ini juga dilakukan kepada kelompok kecil berjumlah empat anak. Hasil menunjukkan bahwa sebagaian besar 90% anggota kelompok kecil memberikan jawaban "ya" dan hanya sebagian kecil 10% yang menjawab "tidak" sehingga dapat dikatakan media video tersebut layak untuk digunakan dan diteruskan untuk diujikan pada kelompok besar.

21. **e. Uji coba kelompok besar**

Validasi media pembelajaran untuk anak usia dini ini juga dilakukan kepada kelompok besar berjumlah enam anak. Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar 96% anggota kelompok besar memberikan jawaban "ya" dan hanya sebagaian kecil 4% yang menjawab "tidak" sehingga dapat dikatakan media video tersebut layak untuk digunakan pada uji lapangan untuk melihat apakakh ada peningkatan dalam proses belajar mengajar dalam bidang karakter sesuai indikator pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 58 tentang moral dan agama.

22. **f. Uji lapangan**

Pada tahapan uji lapangan ini, produk video pembelajaran yang telah di validasi digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini (TK-B). Uji lapangan ini terbagi dalam dua kelas yaitu kelas experimen dan kelas kontrol, kelas experimen mempunyai 9 anak usia dini dan kelas kontrol sebanyak 10 anak usia dini. Setelah diperoleh hasil tes kelas experiment dan kelas control kemudian data diolah dengan *software SPSS 20* dan didapatkan hasil sebagai berikut:

Tampilan Output One-Sample Statistic dengan program *SPSS 20*

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
KelasExperiment	9	19.5556	1.66667	.55556
KelasKontrol	10	18.4000	1.95505	.61824

Tampilan Output One-Sample Test dengan program *SPSS 20*

	Test Value = 9					
	T	df	Sig. (2tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Kelas Experiment	19.000	8	.000	10.55556	9.2744	11.8367
Kelas Kontrol	15.204	9	.000	9.40000	8.0014	10.7986

Dari tabel diatas maka dapat dihitung sebagai berikut:

Data	Kelas Experiment	Kelas Kontrol

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa varians (kuadrat dari simpangan baku) terbesar adalah 3.80 dan varians terkecil adalah 2.75. Untuk menetukan T-test yang akan dipilih untuk pengujian hipotesis, maka perlu diuji dulu varians kedua sampel homogen atau tidak. Pengujian homogenitas varians mengunakan uji F_{hitung} dengan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Rumus F_{hitung} (Sugiyono2013)

$$F = \frac{3.80}{2.75}$$

$$F = 1.38$$

Untuk menentukan apakah homogen atau tidak maka harga F_{hitung} tersebut perlu dibandingkan dengan F_{tabel}. Hasil uji F_{hitung} menunjukkan bahwa homogenitas varians sebesar 1.38. dengan dk pembilang (Kelas Experimen) = (9-1) dan dk penyebut (Kelas Kontrol) = (10-1). Maka dk pembilang = 8 dan dk penyebut = 9. Dengan taraf kesalahan yang ditetapkan = 5%, maka

N Jumlah siswa)	9	10
Rata – rata	19.55	18.40
Standar deviasi (SD)	1.66	1.95
SD kuadrat	2.75	3.80

Tabel rata-rata dan standar deviasi kelas control dan kelas experimen

F_{tabel} = 3.23 . Dari hasil diatas Fhitung sebesar 1.38.

Menurut Sugiyono (2013:139) jika F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} maka disebut homogen dan sebaliknya. Dari hasil F_{hitung} diatas menunjukkan bahwa Fhitung lebih kecil dari Ftabel (1.38<3.23).

Menurut Sugiyono (2013:141) berlaku ketentuan, bila harga F_{hitung} lebih kecil atau sama dengan F_{tabel} ($F_h \leq F_t$), maka Ho diterima dan Ha ditolak. Jika Ho diterima berarti varians homogen. Apabila harga F_{hitung} lebih besar atau sama dengan F_{tabel} ($F_h \geq F_t$), maka Ho ditolak dan Ha diterima. Jika Ho ditolak berarti varians tidak homogen.

Ternyata harga F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} (1.38 < 3.23). Dengan demikian Ho diterima dan Ha ditolak. Hal ini berarti varians homogen. Setelah diketahui bahwa

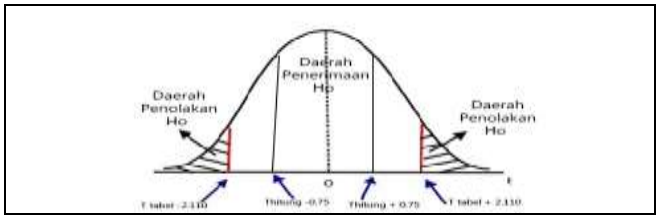
2 2 varians homogen (α l = α 2) dan jumlah sampel kelompok eksperimen dan kelompok control tidak sama (nl $\neq$ n2), maka sesuai pedoman dalam bab 3 maka untuk t-test akan digunakan rumus t-test *polled varians* dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{19.55 - 18.40}{\sqrt{\frac{(9-1)2.75^2+(10-1)3.80^2}{9+10-2}\left(\frac{1}{9}+\frac{1}{10}\right)}}$$

$$T_{hitung} = 0.75$$

Penerapan rumus t-test polled varians
(Sugiyono 2013)

Menurut Sugiyono (2013) dk = n1+ n2 – 2. Berarti dk = 9+10-2= 17. Berdasarkan perhitungan tersebut, ternyata t_{hitung} sebesar 0.75 dan t_{tabel} sebesar 17. Dalam Sugiyono (2013:372) T_{tabel} untuk 17 uji dua pihaknya adalah 2.110. Dalam pengujian hipotesis yang menggunakan uji dua fihak berlaku ketentuan, bahwa bila harga t hitung, berada pada daerah penerimaan Ho atau terletak diantara harga tabel, maka Ho diterima dan Ha ditolak. Dengan demikian bila thitung lebih kecil atau sama dengan (≤) dari harga t tabel maka Ho diterima. Harga t hitung adalah harga mutlak, jadi tidak dilihat (+) atau (-) nya (Sugiyono 2012:96)



Penerapan Uji Dua Fihak (Sugiyono 2013)

Dari gambar diatas terlihat bahwa T_{hitung} lebih kecil dari pada t_{tabel} (0.75>2.110). Dengan demikian Ho ditolak dan Ha diterima . Jadi kesimpulannya terdapat perbedaan secara signifikan antara kelas experimen dan kelas control bahwa dengan menggunakan media pembelajaran audio-visual dapat meningkatkan kemampuan anak-anak dalam bidang moral sesuai dengan indikator Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 58.

9. Revisi Instruksional *(Revise Instruction)*.

Setelah semua uji coba dilaksanakan maka dilakukan Revisi Instruksional yang dilaksanakan dalam 5 tahap yaitu (1) revisi dari ahli media, (2) revisi dari ahli isi atau materi, (3) revisi dari uji coba perorangan, (4) revisi uji coba kelompok kecil dan (5) revisi uji coba kelompok besar. Yang nantinya revisi dilakukan sampai disetujui oleh masing-masing tahap. Jika masih belum disetujui maka akan terus dilakukan revisi agar media menjadi alat Instruksional lebih efektif. Revisi yang dilakukan telah peneliti bahas ditahap sebelumnya dan hasil revisi terlampir.

10. Merancang dan Melaksanakan Evaluasi Sumatif *(Design And Conduct Summative Evaluation)*.

Hasil-hasil pada tahap di atas dijadikan dasar untuk menulis perangkat yang dibutuhkan. Hasil perangkat selanjutnya divalidasi dan diuji cobakan di kelas/ diimplementasikan di kelas dengan evaluasi sumatif. Namun menurut Borg dan Gall (2003) langkah ini bukan bagian dari proses design karena tidak melibatkan perancang melainkan melibatkan evaluator independen. Karena itu, dalam pengembangan ini tidak dilakukan evaluasi sumatif. Langkah pengembangan hanya dilakukan sampai pada tahap 9 yaitu sampai revisi desain produk pengembangan sehingga produk siap dipakai.

23. **DISKUSI HASIL PENGEMBANGAN**

24. **1.Hasil Uji Coba Ahli Media**

Hasil angket yang telah divalidasi oleh ahli media menyatakan bahwa, pengembangan video lagu-lagu tradisional yang disertai permainan tradisional sebagai media pembelajaran nilai karakter pada anak usia dini menunjukkan bahwa dari seluruh variable tidak ada revisi, sehingga dapat dikatakan bahwa media tersebut layak digunakan dari sisi media. Termasuk dalam kejelasan tujuan pembelajaraan karakter pada media video, keterkaitan dengan tujuan pembelajaran sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional no 58 tentang PAUD, ketepatan video yang ditampilkan, ketepatan suara yang ditampilkan, kesesuaian sumber pendukung, kejelasan video yang ditampilkan, kejelasan suara yang ditampilkan, pembukaan *video* tentang karakter tersebut. Catatan akhir dari ahli media adalah perlunya buku panduan tambahan untuk petunjuk guru ketika menerangkan "pembukaan" pada video yang telah direvisi.

25. **2.Hasil Uji Coba Ahli Materi**

Hasil angket yang telah divalidasi oleh ahli materi pembelajaran juga menyatakan bahwa, pengembangan video lagu-lagu tradisional yang disertai permainan tradisional sebagai media pembelajaran nilai karakter pada anak usia dini menunjukkan bahwa dari seluruh variable tidak ada revisi, sehingga dapat dikatakan bahwa media tersebut layak digunakan dari sisi materi pembelajaran. Termasuk dalam : relevansi materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan tahap perkembangan anak usia dini, kesesuaian dengan pencapaian perkembangan, kesesuaian dengan pengembangan indikator, kesesuaian dengan tema pembelajaran, kemenarikan tampilan gambar, kemenarikan tampilan suara, kemenarikan dari segi ukuran gambar, kemenarikan untuk menimbulkan rasa ingin tahu, kemenarikan sesuai untuk anak usia dini.

26. **3.Hasil Uji Coba Kelompok Perorangan**

Hasil angket kelompok perorangan menunjukkan bahwa 95% anggota kelompok perorangan memberikan jawaban "ya" dan 5% memberikan jawaban "tidak" sehingga dapat dikatakan media video tersebut layak untuk digunakan dan diterukan pada uji coba kelompok kecil.

27. **4.Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

Hasil angket kelompok kecil menunjukkan bahwa sebagaian besar 90% anggota kelompok kecil memberikan jawaban "ya" dan hanya sebagaian kecil 10% yang menjawab "tidak" sehingga dapat dikatakan media video tersebut layak untuk digunakan dan diteruskan untuk diujikan pada kelompok besar.

28. **5.Hasil Uji Coba Kelompok Besar**

Hasil angket kelompok besar menunjukkan bahwa sebagian besar 96% anggota kelompok besar memberikan jawaban "ya" dan hanya sebagaian kecil 4% yang menjawab "tidak" sehingga dapat dikatakan media video tersebut layak untuk digunakan pada uji lapangan untuk melihat apakakh ada peningkatan dalam proses belajar mengajar dalam bidang karakter sesuai indikator pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional 58 tentang moral dan agama.

Berdasarkan rumusan masalah yang pertama dalam BAB 1 tentang pengembangan media pembelajaran berupa video lagu-lagu tradisional yang disertai dengan permainan tradisional untuk pembelajaran nilai karakter pada anak usia dini maka diperoleh hasil yang menunjukkan adanya kelayakan pada hasil uji coba ahli media, uji coba ahli materi, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Dari uji lapangan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh perhitungan dengan menggunakan rumus uji t yang hasilnya terlihat bahwa Thitung lebih kecil dari pada Ttabel (0.75>2.110). Dengan demikian Ho ditolak dan Ha diterima. Jadi kesimpulanya terdapat perbedaan secara signifikan antara kelas experimen dan kelas control bahwa dengan menggunakan media pembelajaran audio-visual dapat meningkatkan kemampuan anak-anak dalam bidang moral sesuai dengan indikator Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 58. Dari hasil perhitungan di atas pada pengenalan karakter yang diambil dari Peraturan Menteri Pendidikan Nasional 58 antara kelas yang menggunakan video lagu-lagu tradisional yang disertai permainan tradisional sebagai media pembelajaran nilai karakter pada anak usia dini dan kelas yang tidak menggunakan dapat disimpulkan bahwa media video tersebut dapat meningkatkan kemampuan anak bidang karakter pada kelompok A di TK IT ALUSWAH Prigen.

Berdasarkan rumusan masalah yang kedua dalam BAB 1 tentang apakah penggunaan media pembelajaran berupa video lagu-lagu tradisional yang disertai dengan permainan tradisional dapat mengembangkan nilai karakter anak usia dini. Maka hasil uji coba lapangan menunjukkan adanya keefektifan dalam kegiatan pembelajaran dengan meningkatnya kemampuan anak dalam indikator yang terdapat pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional 58 mengenai pengembangan moral dan agama antara lain: (1) mengenal agama yang dianut, (2) membiasakan diri beribadah, (3) memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dsb), (4) membedakan perilaku baik dan buruk, (5) mengenal ritual dan hari besar agama, (6) menghormati agama orang lain.

Media pembelajaran berupa video tentang lagulagu tradisional yang disertai permainan tradisional sebagai media pembelajaran nilai karakter pada anak usia dini ini dikembangkan guna meningkatkan karakter pada anak usia dini dengan mengambil indikator yang terdapat pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional 58 khusus pada bagian moral dan agama dan dikhususkan bagi kelompok B TK IT AL USWAH Prigen.

Sesuai hasil uji lapangan menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berupa video yang telah dikembangkan terbukti efektif meningkatkan kemampuan anak dalam bidang karakter yang diambil dari Peraturan Menteri Pendidikan Nasional 58 antara kelas yang menggunakan video lagu-lagu tradisional yang disertai permainan tradisional sebagai media pembelajaran nilai karakter pada anak usia dini dan kelas yang tidak menggunakan media.

Pengembangan media audio visual berupa video untuk anak usia dini yang dikembangkan dalam penelitian ini memperhatikan teori yang dikemukakan oleh Hellen G. Douglas, dalam Muckhlas (2012) : *Character isn't inherited, One builds its daily by the way one thinks and acts, thought, action by action.* Karakter tidak diwariskan, tetapi sesuatu yang dibangun secara berkesinambungan hari demi hari melalui pikiran dan perbuatan, pikiran demi pikiran, tindakan demi tindakan. Karakter dimaknai sebagai cara berpikir dan berperilaku yang khas sehingga tiap individu dapat hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan Negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan setiap akibat dari keputusannya.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Hamalik (2008) yang menyatakan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran merupakan alat, teknik, dan metode yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan anak didik dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Dengan mengunakan media video karakter ini maka komunikasi akan lebih efektif dikarenakan akan terjadi banyak percakapan dan bahkan juga gerakan (taritarian) yang dapat dilakukan secara bersama-sama.

Proses dalam pembelajaran dengan video karakter ini juga sesuai dengan Trianto (2009) pembelajaran dengan menggunakan media akan memberi gairah dalam belajar, anak usia dini akan berkembang menurut minat dan kecepatannya, interaksi langsung dengan lingkungan, memberikan perangsang dan pengalaman yang menimbulkan persepsi akan sebuah konsep yang sama.

Seel & Richey (1994) menyatakan bahwa teknologi pembelajaran secara konseptual didefinisikan sebagaai sebuah teori dan praakter dalam mendesain, pengembangaan, pemanfaatan, pengelolaan dan evalasi proses, serta sumber belajar. Juga sesuai sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses pembelajaran. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Dari teori-teori tersebut menunjukkan pentingnya karakter bagi bangsa dan juga terlihat pentingnya media bagi keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu penulis mengambil penelelitian pengembangan guna membuat sebuah media yang dapat dipergunakan untuk mengajarkan karakter.

Hal ini sesuai dengan pendapat Daryanto (2010) bahwa video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaaran, baik untuk pembelajaran masal, kelompok, maupun individu. Menurut Daryanto (2010) tingkat daya serap dan daya ingat anak terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan.

Dengan demikian maka hasil penelitian ini terbukti telah mendukung teori Elizabeth B. Hurlock (dalam Susanto 2011) yang menyatakan bahwa perkembangan anak dalam dapat ditingkatkan atau distimulasi dengan menggunakan media audio visual dalam bentuk video pembelajaran.

Sesuai dengan hasil angket dari validator media maupun materi menyatakan bahwa media ini juga telah sesuai dan dapat disajikan untuk pembelajaran karakter yang nantinya berupa DVD. Dan dari hasil angket dapat dilihat juga bahwa video ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional 58 tahun 2009 tentang pendidikan moral dan agama dan layak untuk disajikan kepada anak usia dini.

Dengan pengembangan video karakter ini kita dapat memberikan sebuah contoh nyata karakterkarakter. Melalui video pendidik juga dapat mengajarkan tarian-tarian tanpa mengundang penari sebenarnya. Dan dengan tari-tarian tradisional tersebut selain kita mengajarkan karakter juga dapat mengajarkan budaya jawa kepada anak usia dini dengan menarik.

Dengan ini maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak dalam bidang karakter sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional no 58 tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini, pada lingkup pengembangan moral dan agama antara lain: (1) mengenal agama yang dianut, (2) membiasakan diri beribadah, (3) memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dsb), (4) membedakan perilaku baik dan buruk, (5) mengenal ritual dan hari besar agama, (6) menghormati agama orang lain.

29. PENUTUP

30. 1. Simpulan

Berdasarkan permasalahan, penelitian, data dan pembahasan yang telah diperoleh maka produk media audio visual berupa video karakter yang disertai lagulagu tradisional sebagai media pembelajaran nilai karakter pada anak usia dini dapat disimpulkan :

1. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai karakter yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 58 tentang nilai-nilai moral agama antara lain: (1) mengenal agama yang dianut, (2) membiasakan diri beribadah, (3) memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dsb), (4) membedakan perilaku baik dan buruk, (5) mengenal ritual dan hari besar agama, (6) menghormati agama orang lain, dapat disampaikan oleh guru kepada anak usia didik dengan baik.
2. Implementasi penggunaan media Audio-Visual berupa video karakter ini sangat meanrik bagi anak dan dapat mendukung proses pembelajaran yang sedang berlangsung, sehingga perkembangan karater yang meliputi nilai sosial dan agama sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 58 dapat meningkat.
3. Hasil yang diperoleh melalui uji Thitung terlihat bahwa Thitung lebih kecil dari pada ttabel (0.75>2.110). Dengan demikian Ho ditolak dan Ha diterima. Jadi kesimpulanya terdapat perbedaan secara signifikan antara kelas experimen dan kelas control bahwa dengan menggunakan media pembelajaran audio-visual dapat meningkatkan kemampuan anak-anak dalam bidang moral dan agama sesuai dengan indikator Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 58.

31. 2. Saran

Saran yang dapat disampaikan dalam pengembangan produk media pembelajaran ada tiga ketegori yaitu:

1. Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam kegiatan belajar-mengajar disarankaan agar sekolah melengkapi alat-alat peraga dan media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif yang sesuai dengan standar kompetensi.
2. Dalam menggunakan media video karakter ini guru memerlukan latihan terlebih dahulu dan mempersiapkan beberapa alat penunjang seperti : laptop atau VCD player dan jika ruangan besar memerlukan speaker.
3. Untuk peneliti lain yang berkenan menindaklanjuti penelitian ini, peneliti memberi saran untuk mengembangakan video karakter dengan lagu-lagu tradisional dengan bahasa selain jawa. Sehingga dapat dipakai di luar daerah jawa.
4. Untuk peneliti lainnya yang berkenan menindaklanjuti penelitian ini, disarankan untuk melakukan penelitian serupa untuk meminimalkan kelemahan dari perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan.

32. **DAFTAR PUSTAKA**

Amri, Sofan dan Lif K. A. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pemebelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Borg, Walter R and Meredith Damlen Gall. 2003. *Educational Research*: An Introduction. Longman: New York

Depdiknas. 1989. *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Depdiknas. 2003. *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Depdiknas. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 58*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Harrera, Maite and Emma Little. 2005. *Behaviour Problem Across Home and Kindergarden in an Australian Sample*. Australian Journal of Education & Developmental Psychology. Vol. 5, 2005, pp 77-90

Hughes, F.P. (1999). *Children, Play and Development (3rd. Ed.)*. Needham Heights, MA.: Allyn and Bacon

Indonesia. 2002. *Undang-Undang Nomor 23 Tentang Perlindungan Anak*. Jakarta

Kementrian Pendidikan Nasional. 2011. *Sambutan Menteri Pendidikan Nasional pada Peringatan Hari Pendidikan Nasional tahun 2011*, Kompas, Senin 2 Mei 2011

Megawangi, R. Dina, W. F. 2010. *Pengembangan program pendidikan karakter di sekolah untuk mencegah berkembangnya perilak kekerasan, pengrusakan diri, lingkungan dan korupsi. Kumpulan Abstrak Pesan Pendidikan dalam Pembangunan Karakter Bangsa*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Moore, R. C., Goltsman, S. M., & Iacofano, D. S. 1992. *The Importance of Free Play toChildren's Development*. Oxford: Clarendon Press.

Mustafa, Mappesangka. *Komunitas Hong: Pelestari Permainan Anak Tradisional. http://indonesiaproud.wordpress.com/2011/ 01/08/komunitas-hong-pelestaripermainan-anak-tradisional/* (disadur pada 18 Februari 2012)

Pranata, M. 2010. *Teori Multimedia Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang dan Bayumedia Press

Pound, L. and Harrison, C. (2003) *Supporting Musical Development in the Early Years*. Buckingham, Open University Press.

Pickhardt. 1997. *Keys to parenting the only Child* : Barron's parenting keys. Amerika

Samami, Muchlas dan Hariyanto 2012. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Seels, Barbara B and Richey Rita C. 1994. *Instructional Tecnology: The definition and Domains of the Field*. Washington D.C:Association of Educational Communications and Technology.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatitf dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2013. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Vecchi, Vea. 2010. *Art and Creativity in Reggio Emilia*. New York: Routledge.

Wilson, Ruth. 2008. *Nature and Young Children*. London: Routledge.

DAMPAK PENYERTAAN MEDIA BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DALAM KEHIDUPAN KELUARGA

IMPACT OF INFORMATION TECHNOLOGY-BASED MEDIA PARTICIPATION IN THE FAMILY

Wuri Astuti
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Malang
riastuti.um@gmail.com

Abstrak: Dampak Penyertaan Media Berbasis Teknologi Informasi dalam Kehidupan Keluarga. Perkembangan Teknologi Informasi yang demikian pesat membawa pengaruh dalam berbagai sendi kehidupan manusia termasuk dalam keluarga. Kondisi faktual saat ini menjelaskan bahwa terjadinya pergeseran budaya pengasuhan dalam keluarga sebagai imbas dari perkembangan Teknologi Informasi. Perubahan ini pun mempengaruhi budaya pergaulan dan permainan anak usia dini. Penulisan ini merupakan kajian dari berbagai teori untuk memaparkan sejumlah dampak yang dimunculkan akibat penyertaan media berbasis teknologi dan informasi dalam kehidupan keluarga.

***Kata Kunci**: Media, Teknologi Informasi, Keluarga*

Abstract: The Impact of Information Technology-Based Media Participation in The Family. The development of information technology so rapidly bring influence in various joints of human life , including the family . Current factual conditions explained that a cultural shift in family care as the impact of the development of Information Technology . This change also affects the culture of promiscuity and early childhood game . This thesis is a study of the various theories to explain a number of effects that appear as a result of investments in technology -based media and information on family life.

***Keywords**: Media, Information Technology, Family*

PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan masa yang sangat berpengaruh dalam sejarah perkembangan kehidupan seorang manusia. Pada masa inilah terjadi sebuah masa perkembangan yang amat pesat atau yang disebut dengan masa usia keemasan *(golden age)* dan masa ini tidak akan berulang untuk yang kedua kalinya di sepanjang sejarah kehidupan seorang manusia. Melihat betapa pentingnya peran usia keemasan dalam kehidupan seorang anak manusia sehingga perlu adanya upaya stimulasi dari pendidik (orangtua, guru, dan orang dewasa di sekitar anak) untuk mengoptimalkan berbagai potensi kecerdasan yang ada pada anak di tahapan usia keemasan ini. Pemberian stimulasi tersebut tentunya harus mempertimbangkan karakteristik yang ada pada diri anak usia dini, salah satunya adalah masa bermain.

Bermain merupakan bentuk kegiatan yang sangat digemari anak-anak. Melalui bermain, anak-anak dapat menuangkan berbagai bentuk kebebasan berpikir dan berkreativitas. Anak-anak dapat mengeksplorasi lingkungannya melalui kegiatan bermain. Saat anak bermain, seluruh otak mereka terangsang, bukan hanya bidang tertentu yang terkait dengan keterampilan akademik formal. Pendapat ini diperkuat oleh pendapat dari seorang Psikolog Rusia Lev Vygotsky (1929), beliau menulis, "Menurut Saya, dari sudut pandang perkembangan, bermain bukanlah bentuk kegiatan yang berpengaruh, tetapi dalam beberapa hal, ini merupakan sumber utama perkembangan di tahun-tahun pra-sekolah".

Perkembangan IPTEKS juga berpengaruh terhadap bentuk permainan yang dilakukan oleh anak-anak termasuk di Negara Indonesia. Zaman dahulu, anak-anak di negeri ini kaya akan jenis permainan tradisional dan permainan berbasis budaya lokal, namun saat ini permainan-permainan tradisional sudah mulai menghilang. Perkembangan IPTEKS yang sedemikian pesat, membawa perubahan yang sangat besar dalam berbagai sendi kehidupan manusia. Anak-anak tidak lagi mudah menemukan lapangan yang luas untuk tempat mereka bermain, dan mendapatkan berbagai jenis tanaman yang dapat mereka eksplorasi dalam kegiatan bermain mereka. Jenis alat permainan saat ini sudah banyak dipengaruhi oleh perkembangan IPTEKS, seperti pemanfaatan gadget.

Era globalisasi juga sudah mengubah cara pandang orang tua terhadap teknologi. Jika pada zaman dahulu komputer, tablet, dan *handphone* adalah barang mewah yang tidak semua orang bisa menjangkaunya, sekarang benda-benda tersebut sudah semakin terjangkau oleh masyarakat luas. Jika dahulu anak terbiasa bermain permainan tradisional dengan beragam alat dan mainan, maka sekarang anak terbiasa bermain dengan gadgetnya masing-masing. Orang tua juga tidak perlu repot membelikan banyak mainan melainkan cukup dengan membelikan sebuah gadget yang dilengkapi dengan beragam aplikasi. Hal tersebut mengantarkan kita pada sebuah fakta bahwa semakin banyak orang yang berlomba untuk memenuhi kebutuhan hidupnya melalui teknologi yang ada. Berdasarkan data dari Kementrian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) pada tahun 2014 menyatakan, pengguna internet di Indonesia hingga saat ini telah mencapai 82 juta orang. Dengan capaian tersebut, Indonesia berada pada peringkat ke-8 di dunia (Kominfo, 2014).

Teknologi tidak selalu memberikan dampak yang positif. Jika diperumpamakan, dampak yang dimunculkan dari perkembangan teknologi bagaikan dua sisi mata uang yang berbeda tapi

tidak bisa dipisahkan. Artinya, di satu sisi pemanfaatan teknologi dalam kehidupan manusia akan memberikan dampak positif namun di sisi lain teknologi akan memberikan dampak negatif. Dampak apa yang akan terjadi tergantung dari pola pengasuhan masing-masing orang tua. Menurut psikolog Roslina Verauli, dalam kompas.com (2013), waktu yang tepat bagi seorang anak untuk bisa dikenalkan dengan teknologi, semua tergantung pada lingkungan sekitarnya. Jika keluarga anak kaya akan teknologi, maka tidak akan menutup kemungkinan anak akan berkenalan dengan teknologi sedini mungkin. Orangtua pun harus jeli dan menerapkan batasan serta aturan yang jelas dalam mengenalkan teknologi kepada anak. Menurutnya pula, anak-anak akan menjadi lebih mandiri dan kompeten apabila mereka sudah dikenalkan oleh teknologi sedini mungkin.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penyesuaian lingkungan dan kesiapan orang tua adalah unsur penting ketika akan mengenalkan teknologi pada anak. Namun faktanya, kemampuan orang tua untuk menyediakan berbagai macam fasilitas alat komunikasi dan teknologi bagi anak-anak mereka seringkali tidak sepadan dengan kemampuan dan perhatian orang tua dalam memproteksi anak-anak dari potensi negatif yang ditimbulkannya. Bagi sebagian orang tua, kemampuan menyediakan fasilitas komunikasi terkini laiknya smartphone atau gadget justru menjadi ajang pamer sekaligus upaya menunjukkan eksistensi untuk menegaskan kelas sosial-ekonomi mereka sebagai orang tua yang mapan secara ekonomi. Maka tidak bisa dipungkiri media berbasis teknologi semakin menancapkan pengaruhnya secara langsung dan tidak langsung. Pengaruh langsung yang terlihat misalnya adalah banyak anak yang malas belajar karena asyik bermain video game, terlambat bangun pagi, kelelahan, sedikitnya interaksi sosial dengan lingkungannya, individualis, dan hilangnya jam produktif. Pengaruh tidak langsung yang pelan tapi pasti adalah perubahan persepsi, nilai-nilai hidup bahkan karakter yang lambat laun bisa berubah.

Orang tua seringkali lupa bahwa fasilitas yang diberikan kepada anak-anaknya tak ubahnya pisau bermata dua, yang tak hanya memudahkan anak-anak mereka bersosialisasi dengan teman sebaya, menikmati hiburan dan informasi yang cepat, tetapi juga berpotensi menikam mereka dari belakang akibat terlalu intens mengeksplorasi isi materi dunia maya yang kurang mendidik. Melalui media berbasis teknologi tersebut, anak-anak seringkali memiliki ruang untuk mengeksplorasi persoalan-persoalan yang barangkali kurang tepat atau belum sesuai dengan jenjang umur dan perkembangannya.

Namun demikian, kita juga tidak bisa menutup mata bahwa ada banyak hal positif yang bisa diambil dari perkembangan media berbasis teknologi tersebut. Dampak positif media berbasis teknologi ini adalah antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Adanya beragam aplikasi digital untuk mewarnai, menulis, belajar membaca akan memberi dampak positif bagi perkembangan otak anak. Kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah karena permainan yang disajikan bervariasi, dilengkapi animasi yang menarik, dan memiliki jalan cerita yang beragam sehingga anak akan lebih bersemangat belajar.

Pada dasarnya penyertaan media berbasis teknologi di setiap keluarga beragam dan dampaknya juga bermacam-macam tergantung bagaimana keluarga bisa menggunakan media

dengan bijak. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media di keluarga dan apa saja dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media, maka penulis mencoba melakukan kajian literatur tentang hal ini.

PEMBAHASAN

Media Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi

Kehadiran dan kecepatan Perkembangan teknclogi informasi (selanjutnya disebut TI) telah menyebabkan terjadinya proses perubahan dramatis dalam segala aspek kehidupan manusia. Kehadiran TI tidak memberikan pilihan lain kepada pendidikan dalam keluarga selain turut serta dalam memanfaatkannya. Pemanfaatan TI sekarang ini memungkinkan terjadinya proses komunikasi yang bersifat global dari dan ke seluruh penjuru dunia sehingga tidak ada batas wilayah antar negara. Melalui Pemanfaatan TI, penggunanya dapat memperoleh berbagai informasi dari berbagai sumber dan dari berbagai Negara.

Perkembangan TI yang demikian pesat juga membawa perubahan pada bergesernya peranan pendidik (guru dan orangtua) sebagai penyampai pesan atau materi pelajaran. Guru dan orangtua tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran baik di rumah maupun di sekolah. Anak dapat memperoleh informasi dari berbagai media dan sumber belajar seperti dari majalah, modul, siaran radio pembelajaran, televisi edukasi, dan media komputer atau yang lebih dikenal dengan pembelajaran berbasis komputer (PBK).

Media berbasis TI mencakup setiap kemungkinan sarana (alat) yang dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam pendidikan dan latihan baik di lembaga pendidikan formal maupun di rumah. Ellington dalam Zamroni (2012) menyatakan bahwa teknologi dalam pendidikan pada dasarnya adalah apa yang oleh teknologi pendidikan dipopulerkan dengan nama alat bantu pandang dengar (*audiovisual aid*). Selanjutnya dikembangkan dalam pembelajaran untuk pencapaian tujuan pembelajaran tertentu. Media Berbasis TI merupakan perpaduan antara perangkat keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak *(Software*). Yusufhadi dalam bukunya (tanpa tahun) memaparkan bahwa sumber-sumber belajar bisa berupa manusia yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat; buku/ perpustakaan; media masa yaitu majalah, surat kabar, radio, TV; alat pelajaran yaitu buku pelajaran, peta, gambar, kaset, papan tulis, kapur tulis, spidol, dll; dan museum. Pendapat Yusufhadi tersebut memberikan pengertian bahwa media berbasis TI merupakan bagian dari sumber belajar.

Peran dari media berbasis TI adalah sebagai alat untuk memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan efisien serta menyenangkan. Secara umum Miarso (2004) memaparkan tentang kegunaan media dalam pembelajaran, yaitu: (1) Media dapat memberikan rangsangan yang bervariasi terhadap otak sehingga otak dapat berfungsi secara optimal, (2) media dapat mengatasi keterbatasan yang dimiliki anak, (3) media dapat melampui batas ruang, (4) media memungkinkan anak untuk dapat berinteraksi dengan lingkungannya, (5) media menghasilkan keseragaman pengamatan, (6) media membangkitkan keinginan dan minat anak, (7) media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar, (8) media memberikan pengalaman yang integral (menyeluruh) dari sesuatu yang konkrit ke abstrak, (9) media

memberikan kesempatan untuk belajar mandiri, pada tempat,waktu, dan kecepatan sendiri, (10) media meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (*new literacy*), (11) media mampu meningkatkan efek sosialisasi, (12) media dapat meningkatkan ekspresi diri anak. Media berbasis TI memiliki kegunaan-kegunaan seperti yang telah dituliskan oleh Miarso tersebut.

Wahidin (2009) memaparkan tentang tujuan khusus mempelajari TI adalah: (1) menyadarkan anak akan potensi perkembangan TI yang terus berubah sehingga anak dapat termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari TI sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat, (2) Memotivasi anak untuk bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan TI, sehingga anak bisa melaksanakan dan menjalani aktifitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri, (3) Mengembangkan kompetensi anak dalam menggunakan TI untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja, dan berbagai aktifitas dalam kehidupan sehari-hari, (4) Mengembangkan kemampuan belajar berbasis TI, sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, menarik, dan mendorong anak terampil dalam berkomunikasi, terampil mengorganisasi informasi, dan terbiasa bekerjasama, (5) Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggungjawab dalam penggunaan TI untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan masalah sehari-hari.

Keluarga

Keluarga merupakan tempat pendidikan pertama dan utama bagi seorang anak. Arti keluarga menurut bahasa Sanskerta berasal dari kata "kulawarga" yang terdiri dari kata "ras" dan "warga" yang berarti "anggota", maknanya adalah lingkungan yang terdapat beberapa orang yang masih memiliki hubungan darah. Keluarga sebagai kelompok sosial terdiri dari sejumlah individu, yang memiliki hubungan antar individu, terdapat ikatan, kewajiban, tanggung jawab di antara individu tersebut (Wikipedia, 2015). Setiap anggota keluarga memiliki peranan yang berbeda-beda. Peranan keluarga menggambarkan seperangkat perilaku antar pribadi, sifat, kegiatan yang berhubungan dengan pribadi dalam posisi dan situasi tertentu. Peranan pribadi dalam keluarga didasari oleh harapan dan pola perilaku dari keluarga, kelompok dan masyarakat (Jhonson, C.L. 1988). Peran dasar orangtua ialah bertanggung jawab atas pemeliharaan anak-anaknya. Orangtua membawa serangkaian kebutuhan dan kualitas kompleks dalam proses pengasuhan (Brooks, 2011). Anak sebagai anggota keluarga, memiliki peran taat dan patuh kepada orang tua. Nasihat dan saran orang tua harus ditaati agar tidak menyesal dikemudian hari. Semua nasihat dari orang tua bertujuan baik, demi masa depan anak-anaknya.

Seiring berkembangnya IPTEKS dan Zaman yang semakin maju, berdampak pada semakin meningkatnya kebutuhan keluarga, sehingga berdampak pula pada bergesernya peran anggota keluarga di rumah cenderung. Adapun beberapa hal yang dapat menyebabkan bergesernya peran anggota keluarga menurut Halim (2014) antara lain adalah (1) Tingkat Pendidikan dan disiplin ilmu, (2) Pasangan belum mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan keinginan dan kompetensinya, (3) Gaji pasangan yang kurang mencukupi kebutuhan keluarga, (4) Orangtua yang sudah tiada, (5) penghasilan orangtua tidak mencukupi kebutuhan keluarga, (6) Jumlah anggota keluarga yang besar.

Keluarga sebagai bagian dari sebuah masyarakat memiliki fungsi. Adapun fungsi yang harus dijalankan oleh sebuah keluarga menurut Clayton (2003) antara lain adalah (1) Fungsi Pendidikan dilihat dari bagaimana keluarga mendidik dan menyekolahkan anak untuk mempersiapkan kedewasaan dan masa depan anak. (2) Fungsi Sosialisasi anak dilihat dari bagaimana keluarga mempersiapkan anak menjadi anggota masyarakat yang baik. (3) Fungsi Perlindungan dilihat dari bagaimana keluarga melindungi anak sehingga anggota keluarga merasa terlindung dan merasa aman. (4) Fungsi Perasaan dilihat dari bagaimana keluarga secara instuitif merasakan perasaan dan suasana anak dan anggota yang lain dalam berkomunikasi dan berinteraksi antar sesama anggota keluarga. Sehingga saling pengertian satu sama lain dalam menumbuhkan keharmonisan dalam keluarga. (5) Fungsi Agama dilihat dari bagaimana keluarga memperkenalkan dan mengajak anak dan anggota keluarga lain melalui kepala keluarga menanamkan keyakinan yang mengatur kehidupan kini dan kehidupan lain setelah dunia. (6) Fungsi Ekonomi dilihat dari bagaimana kepala keluarga mencari penghasilan, mengatur penghasilan sedemikian rupa sehingga dapat memenuhi rkebutuhan-kebutuhan keluarga. (7) Fungsi Rekreatif dilihat dari bagaimana menciptakan suasana yang menyenangkan dalam keluarga, seperti acara nonton TV bersama, bercerita tentang pengalaman masing-masing, dan lainnya. (8) Fungsi Biologis dilihat dari bagaimana keluarga meneruskan keturunan sebagai generasi selanjutnya. (9) Memberikan kasih sayang, perhatian, dan rasa aman di antara keluarga, serta membina pendewasaan kepribadian anggota keluarga.

Lingkungan keluarga sangat berpengaruh terhadap jangkauan kompetensi yang dimiliki anak. Pengasuhan yang terampil yang diterapkan dalam keluarga dapat merangsang perkembangan intelektual seorang anak. Pengasuhan yang menerapkan komunikasi yang efektif dan produktif juga berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir anak sehingga berpengaruh terhadap kualitas kemampuan dan intelektual yang dimiliki anak.

Dampak Penyertaan Media Berbasis Teknologi Informasi dalam Kehidupan Keluarga

Kehidupan keluarga masa kini tidak terlepas dari pengaruh penggunaan media berbasis teknologi informasi. Tak heran jika banyak orang tua merasa perlu memperkenalkan sedini mungkin berbagai macam alat permainan yang berbasis teknologi informasi seperti *play station* (PS) atau bahkan membelikan smartphone dengan berbagai aplikasinya kepada anak-anak mereka. Orangtua beranggapan jika alat-alat itu mereka perkenalkan sejak dini maka anak-anak mereka tidak akan tertinggal pesatnya perkembangan teknologi informasi. Banyak Orangtua berpendapat bahwa tantangan masa depan pasti akan lebih dinamis dan kompetitif.

Pemanfaatan media berbasis teknologi informasi sudah bukan merupakan hal asing lagi bagi anak usia dini di dalam sebuah keluarga. Hal ini disebabkan orang tua mereka sudah sering menggunakan media berbasis teknologi informasi atau gadget. Teknologi informasi sudah menjadi bagian dari hidup orang tua di zaman globalisasi ini, sehingga tidak heran jika anak sudah mengenal dan bisa mengoperasikan media yang umum seperti televisi, komputer atau smartphone. Dalam menyikapi perkembangan teknologi informasi saat ini yang diwujudkan dalam berbagai media berbasis teknologi informasi, maka orangtua harus mengetahui waktu yang tepat dalam pemberian media-media tersebut pada anak. Pemberian media tersebut dapat

disesuaikan dengan perkembangan usia anak. Orangtua juga harus mampu membatasi pemakaian media-media tersebut sehingga fungsinya tetap dapat membantu orangtua untuk mengedukasi anak-anaknya.

Sebagai orangtua yang bijak maka kita perlu mengingat kembali bagaimana anak usia dini berpikir tentang dunia. Orangtua harus menyadari bahwa belajar dengan menggunakan teknologi mungkin tidak sesuai dengan perkembangan anak usia dini, tidak seperti yang tampaknya dipikirkan oleh kebanyakan orangtua dan guru (Armstrong, 2011). Media berbasis teknologi informasi bukanlah lingkungan kaya rangsangan yang diperlukan anak usia dini untuk bisa melatih otak primodial mereka. Anak usia dini memerlukan interaksi aktif dengan dunia nyata. Sebaliknya, media berbasis teknologi informasi yang umumnya digunakan anak di rumah menawarkan interaksi tidak nyata dengan dunia hanya melalui tindakan menggerakkan mouse, joystick, sentuhan tangan atau remote control (Currafo.H.K, 1984).

Orangtua dan anggota keluarga di rumah juga harus disadarkan bahwa anak usia dini memerlukan pengalaman sosial dan emosional yang aman serta bermakna bersama teman sebaya dan orang dewasa di sekitar mereka. Bermain dan berinteraksi dengan anak lain dan orang dewasa di sekitar anak akan mendorong pembelajaran sosial, menciptakan landasan peran bagi anak untuk melihat dunia sosial di sekitarnya. Selain itu anak dapat belajar menyesuaikan perilakunya dengan kebutuhan dan tuntutan teman sebayanya dan orang disekitarnya. Bermain dan berinteraksi dengan orang-orang di sekitar anak juga dapat mendukung pertumbuhan emosional karena anak bisa memproyeksikan ketakutan, kebahagiaan, rasa iri, kemarahan, dan ambisi pada mainan, boneka, dan benda-benda lainnya, serta mengungkapkan semua rasa cemasnya dengan cara yang konstruktif. Bermain dan berinteraksi mendukung perkembangan kognitif karena anak secara simbolis bekerja dengan materi kesenian, membuat improvisasi dramatis, dan bentuk gambaran lainnya, menyusun pola makna dari interaksi dengan benda dan manusia (Singer & Singer, 1990). Pengalaman-pengalaman tersebut belum tentu akan didapatkan oleh anak ketika mereka hanya bermain dan berinteraksi dengan media berbasis teknologi informasi.

Anak usia dini yang terlalu cepat diperkenalkan teknologi informasi, ternyata akan menjadi dewasa sebelum waktunya. Anak-anak cenderung memilih konten-konten dewasa di sosial media. Anak-anak bisa kehilangan kepolosan dan menjelajah banyak hal di luar pengertian mereka. Di satu sisi pemanfaatan media berbasis teknologi informasi memudahkan berbagai urusan manusia. Namun, kita tidak boleh terlena dengan kemudahan yang diberikan oleh media-media tersebut, karena media-media tersebut akan membuat para penggunanya menjadi malas. Anak-anak juga dapat belajar perilaku kekerasan setelah berinteraksi dengan media-media ini. Maka dari itu orangtua dan orang dewasa di lingkungan keluarga perlu terus mengawasi dan mendampingi anak-anak mereka ketika menggunakan media-media tersebut di rumah. Orangtua harus disadarkan bahwa akan ada waktu yang tepat bagi anak untuk mengenal media-media tersebut.

Alimah, dkk yang tergabung dalam komunitas Ibu Profesional (2013) juga menjelaskan bahwa kemajuan teknologi dan informasi memberikan sejumlah dampak bagi keluarga yaitu (1) semua anggota keluarga sibuk dengan gadgetnya masing-masing, (2) pertemuan keluarga

menjadi berkurang, meskipun dalam satu rumah, (3) silaturahim secara langsung menjadi berkurang, (4) mendekatkan yang jauh, dan menjauhkan yang dekat. Menyikapi dampak-dampak yang muncul akibat pemanfaatan media berbasis teknologi dan informasi dalam keluarga, maka setiap anggota harus disadarkan bahwa: (1) menggunakan teknologi sewajarnya saja, artinya media-media tersebut digunakan sebagai penyambung hati keluarga buka hanya untuk kesenangan pribadi. (2) memanfaatkan teknologi untuk kemajuan dan komunikasi keluarga. (3) perlu adanya pengawasan dan arahan dari orangtua untuk anak-anak mereka pada saat menggunakan media berbasis teknologi dan informasi. (4) orangtua juga perlu menanamkan keimanan yang kuat kepada anak agar anak tidak terjerumus ke hal-hal negatif ketika menggunakan teknologi informasi.

PENUTUP

Simpulan

Media berbasis teknologi informasi keberadaannya semakin berkembang pesat, tak terkecuali di Negara Indonesia. Mayoritas masyarakat Indonesia telah memanfaatkan media ini untuk mempermudah urusan-urusan mereka. Baik orangtua maupun anak-anak saat ini sudah tidak asing lagi dengan media-media berbasis teknologi informasi. Hampir setiap keluarga di Indonesia pasti memiliki dan memanfaatkan media-media ini dalam kehidupan mereka. Tak sedikit pula para orangtua yang sudah memperkenalkan anak-anak mereka wujud dari kecanggihan teknologi informasi. Hal ini dikarenakan orangtua sudah menganggap media-media ini sebagai kebutuhan hidup sehingga anak-anak mereka juga perlu diperkenalkan dengan media-media ini sejak dini.

Saran

Walaupun demikian orangtua juga harus menyadari bahwa selain memberikan dampak positif, memperkenalkan media ini kepada anak-anak juga akan memberikan pengaruh yang negatif, sehingga perlu adanya aturan yang jelas, pengawasan dan pendampingan ketika anak-anak menggunakan media berbasis teknologi informasi dalam kehidupan mereka khususnya di rumah. Orangtua juga harus selektif dalam memilih program-program atau aplikasi-aplikasi yang ditawarkan dan disediakan dalam media berbasis teknologi informasi yang akan dimanfaatkan oleh anak-anak mereka.

Daftar Pustaka

Alimah,Niken.TF., dkk. 2013. Bunda Sayang, 12 Ilmu Dasar Mendidik Anak. Jakarta: Gazza Media

Armstrong, Thomas. 2011. *THE BEST SCHOOLS, Mendidik Siswa Menjadi Insan Cendekia Seutuhnya.* Bandung: Kaifa, PT. Mizan Pustaka.

Brooks, Jane. 2011. *The Process of Parentinng (8 th Edition) Alih Bahasa: Rahmat Fajar*. Jakarta: Pustaka Pelajar.

Clayton, Richard R. 2003. *The Family, Mariage and Social Change* (online) http://id.wikipedia.org/wiki/Keluarga, diakses tanggal 24 Maret 2015.

Currafo.H.K, 1984, *Microcomputers in education: Why is earlier better?"*. Teachers Colege Record,

Halim, Abdul. 2014. *Kedudukan dan Perang Anggota Keluarga (Online).* http://abdulhalimsolkan.blogspot.com/2014/01/kedudukan-dan-peran-anggota-keluarga.html#sthash. NG54C7hn.dpuf , diakses tanggal 23 Maret 2015.

Jhonson, C.L. 1988. *Ex Familia*. New Brunswick: Rutger University Press).

Kemkominfo. 2014. *Pengguna Internet di Indonesia Capai 82 Juta (Online).* http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3980/Kemkominfo%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+Capai+82+Juta/0/berita_satker#.VRNXkI5fxFo, diakses 16 Maret 2015.

Miarso,Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

Singer, D.G & Singer, J.L.1990. *The House of make-believe: Children's play and the developing imagination.* Cambridge, MA: Havard University Press

Utami,Krismas Wahyu.2013, *Mengapa Anak Harus Kenal Teknologi Sejak Dini? (Online)*. http://m.kompas. com/female/read/2013/04/30/23533921/Mengapa.Anak.Harus.Kenal, diakses pada 9 Maret 2015

Vygotsky, L.S. 1929, *The Problem of cultural development of the child II".*The pedagogical Seminary and Journal Of Genetic Psychology, 36(3).

Wahidin, Dadan. 2009. *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran (online).*http://www.academia.edu/5368002/PEMANFAATAN_TEKNOLOGI_INFORMASI_DAN_KOMUNIKASI_SEBAGAI_MEDIA, diakses 23 Maret 2015

Wikipedia. Tanpa Tahun. *Keluarga (online).* http://id.wikipedia.org/wiki/Keluarga,diakses tanggal 24 Maret 2015.

Yusufhadi, Tanpa Tahun. *Media Instruksional.* Jakarta : Pusat TKPK, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Zamroni, Edris. 2012. *Pemanfaatan Tekonologi Informasi (TI) Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling Sebagai Representasi Berkembangnya Budaya Profesional Konselor dalam Melayani (Online).* http://www.academia.edu/3650762/Pemanfaatan_Tekonologi_Informasi, di akses 23 Maret 2015