

PROSIDING

SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN



Tema:

“Trend, Issue, dan Inovasi Pembelajaran
Berbasis Sustainable Development Goals”



**PENDIDIKAN GURU-PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG**

Bandar Lampung, 3 November 2019

PROSIDING

SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN FORKOM PGPAUD 2019

TEMA

**“TREND, ISSUE, DAN TREND PEMBELAJARAN BERBASIS
SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS.”**

**Pembicara Utama:
Erry Utomo, Ph.D
Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.**

Diselenggarakan oleh:
Forkom PG-PAUD
Universitas Lampung

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA
MASYARAKAT
UNIVERSITAS LAMPUNG
Bandar Lampung, 3 November 2019**

Bandar Lampung, 3 November 2019



PROSIDING

SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN 2019

“Trend, Issue, dan Trend Pembelajaran Berbasis Sustainable Deveploment Goals”.

Steering Commitee

Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.

Reviewer:

Vivi Irzalinda, S.Si., M.Si.

Sugiana, M.Pd.

Ketua Tim Editor Prosiding

Ulwan Syafrudin, M.Pd.

Anggota

Annisa Yulistia, M.Pd.

Renti Oktaria, M.Pd.

Penerbit

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat

Universitas Lampung

Jl. Prof. Dr. Ir. Sumantri Brojonegoro, RW.No: 1, Gedong Meneng, Kec.

Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung 35141

Cetakan I: November 2019

ISBN : 786020 860343

SUSUNAN KEPANITIAN

Ketua Panitia

Ani Sumarni

Wakil Ketua

Azzaraha Justika D

Sekretaris I

Ainun Markhamah

Sekretaris II

Nia Paramitha

Bendahara I

Siti Aisah Amini

Bendahara II

Zakiatu A'la

Tim Prosiding

Riska Dirry

Dian Tri Utami

Zahra Aulia

Satika Wulandari

Divisi Acara

Salsa Fathia

Lusy Dzikri F

Anggun kartika Putri

Suci Widya

Fadhila

Hellen

Quraini

Divisi Publikasi & Dokumentasi

Putri Indah Sari

Nabila

Putri Ayu

Kata Pengantar

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirobbil'alamin. Selaksa puji dan samudera syukur kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan hidayah, rahmat, dan karunia-Nya kepada kita semua untuk saling bertemu, bertukar ilmu, dan berdiskusi dalam kegiatan Seminar Nasional Pendidikan "Trend, Issue, dan Inovasi Pembelajaran berbasis Sustainable Development Goals"

Kegiatan seminar ini merupakan salah satu dari agenda Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan anak Usia Dini. Panitia seminar mengundang dua pembicara utama, Erry Utomo, Ph.D seorang Kurikulum dari Universitas Negeri Jakarta dan Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd. dari Universitas Lampung. Atas nama panitia, kami menghaturkan terima kasih kepada beliau berdua atas kesediannya menjadi pembicara utama.

Proses peyusuna prosiding ini dilaksanakan setelah proses presentasi oleh para pemakalah dan melalui proses penelaahan oleh tim reviewer. Hal ini dilakukan agar para pemakalah diberi ruang dan waktu untuk menyempurnakan karya ilmiahnya setelah mendapat masukan dan sara dari peserta seminar.

Prosiding yang berjudul "Trend, Issue, dan Inovasi Pembelajaran Berbasis Sustanaible Develepment Goals". Ini berisi 22 Artikel. Di samping makalah utama, terdapat juga makalah-makalah yang disajikan pada sesi tambahan yang terbagi menjadi dua sesi yang, berisi hasil penelitian dan kajian Pustaka. Adapun para pemakalah dalam prosiding ini diikuti oleh kalangan dosen, guru, peneliti, praktisi, dan pemerhati pendidikan yang berasal dari berbagai daerah baik dari Provinsi Lampung dan Luar Provinsi Lampung. Provinsi dari Luar lampung antara lain, Nusa Tenggara Barat, Jawa Tengah, DKI Jakarta.

Seminar pendidikan ini selain untuk memeriahkan Dies Natalis PG PAUD UNILA yang ke 8, juga merupakan kegiatan yang penting sebagai wujud partisipasi dan tanggung jawab para akademisi dalam penyebaran ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi kepada khalayak dalam rangka membangun sumber daya manusia yang berkualitas terutama di bidang pendidikan. Akhirnya kesempatan ini menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak, atas partisipasi dan dukunga. Selain itu, rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada seluruh anggota panitia serta para mahasiswa yang telah bekerja keras secara ikhlas demi kelancaraan pelaksanaan seminiar dan semoga prosiding ini bermanfaat.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bandar Lampung, 3 November 2019
Dekan FKIP Universitas Lampung,

Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP. 196208041989051001

DAFTAR ISI

Sambutan Dekan FKIP Unila	i
Daftar Isi	ii

A R T I K E L

1. Belajar Melalui Bermain Anak Usia Dini Meretas Pendidikan Berkelanjutan untuk Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) <i>Een Y. Haenilah, Rizky Drupadi, Renti Oktaria</i>	(1-7)
2. Peatihan Menyusun Perangkat Pembelajaran Kurikulum 2013 Bagi Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) <i>Nia Fatmawati, Ari Sofia, Rizky Drupadi, Devi Nawangsasi, Vivi Irzalinda, Sugiana</i>	(8-14)
3. Strategi Pembelajaran Pada Siswa yang Memiliki Kecerdasan Visual Spasial Mengalami Kesulitan Belajar <i>Ulwan syafrudin</i>	(15-19)
4. Pelatihan Merancang Program Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Pendekatan Ilmiah Bagi Guru SD di Kota Bandar Lampung <i>Deviyanti Pangestu, Maman Surahman</i>	(20-27)
5. Keefektifan Media Neo Snake And Ladder Game Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa <i>Fauzi Fadliansyah</i>	(28-34)
6. Gangguan Mental Pada Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) <i>Muhammad Ridwan</i>	(35-39)
7. Pelatihan Penyusunan Kurikulum PGSD yang Berelevansi Dengan Kurikulum SD <i>Maman Surahman</i>	(40-44)
8. Penggunaan Media Pembelajaran Digital Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam <i>Nur Qomariah Panjaitan</i>	(45-50)
9. Mengelaborasi Education For All dengan Pendidikan Inklusi dalam Menumbangkan Hegemoni Diskriminasi Pendidikan <i>Uswatun Hasanah, Novita Kurniasih, Indah Kurniawati</i>	(51-53)
10. Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Melalui Bermain Balok Di TK Tunas Melati Yogyakarta <i>Widya Bekt Puspitarini, Febratesna Nuraini, Ika Bekt Puspitasari</i>	(54-58)
11. Membangun Sikap Disiplin Anak Melalui Pembiasaan Mencuci Tangan Setiap Hari dengan Air, Sabun, OSa Rima di KB PAUD SKB Kota Bima <i>Sri Hardiningsih Hanafi</i>	(59-64)

12. Pentingnya Menstimulasi Motorik Kasar Sejak Dini
Putri Fatmawati Arinal Hasanah (65-71)
 13. Metode Eurhymics dan Kreativitas Anak Usia Dini
Trifena Ruth Clara (72-76)
 14. Pentingnya Mendongeng untuk Pendidik Anak Usia Dini
Devi Nawangsasi, Rizky Drupadi..... (77-79)
 15. Puzzlewira : Sarana Edupreneurship Berbasis Mobile Multimedia Untuk
Generasi Alpha Di Era Disrupsi Teknologi
Kevin Joan, Tantut Wahyu Setyoko, Habibi..... (80-85)
 16. Pengaruh Model Brain Based Learning Terhadap Kecerdasan Emosional
dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Nggembe Kecamatan
Bola Kabupaten Bima
Adi Apriadi Adiansha (86-89)
 17. Implementasi Metode Bermain Peran dalam Pembentukan Sopan Santun
Anak.
Atik Masruroh (90-92)
 18. Inovasi Media IJS (Innovative Javanese Song) dalam Pengenalan Anggota
Tubuh Bagi Siswa Sekolah Dasar.
Dwiana Asih Wiranti, Fitria Novita Sarie (93-99)
 19. Urgensi Media Permainan Digital Dalam Mengembangkan Kemampuan
Berhitung Anak Usia Dini.
Nila Mayang Sari (100-105)
 20. Manajemen Inklusi Anak Berkebutuhan Khusus di TK Tunas Mekar
Indonesia
Sumami..... (106-110)
 21. Pemanfaatan Aplikasi *Quiver-3D Coloring* Berbasis *Augmented Reality*
dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini
Nia Fatmawati, Kisno, Devi Nawangsasi, Ardiansyah..... (111-119)
-

Belajar Melalui Bermain Anak Usia Dini Meretas Pendidikan Berkelanjutan untuk Pembangunan Berkelanjutan (SDGs)

Een Y. Haenilah¹

Email: eenhaenilah@gmail.com

FKIP Universitas Lampung

Rizky Drupadi²

Email: rizky.drupadi@fkip.unila.ac.id

FKIP Universitas Lampung

ABSTRACT

Realizing the Sustainable Development Goals (SDGs) targets is the responsibility of all parties and all levels of education including Early Childhood Education. Early Childhood Education is the foundation for the development of education which is very vital for early childhood development as an educational capital in later ages. The solutions discussed in this article are from the literature that strengthens early childhood learning in responding to the demands of SDGs. The context of learning becomes unified in learning and play activities, because only when playing early childhood can learn to find out, to explore, prove, collect data joyfully and responsibly. If this condition is always created in early childhood learning, it is not impossible that humans will be able to go through a lifelong learning program (lifelong learning). Through play children can develop multiple intelligences through the development of aspects of (a) religious and moral values (b) social and emotional, (c) cognitive, (d) language, (e) physical and motoric, (f) art which empties into the ability to think critically and solve problems, collaborate, communicate skillfully, and be creative

Keywords : learning, playing, sustainable development, multiple intelligences

ABSTRAK

Mewujudkan target Pembangunan Berkelanjutan/*Sustainable Development Goals* (SDGs) menjadi tanggung jawab semua pihak dan semua jenjang pendidikan termasuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). PAUD menjadi peletak dasar pembinaan pendidikan yang sangat vital bagi tumbuh kembang anak usia dini (AUD) sebagai modal pendidikan di usia-usia selanjutnya. Solusi yang dikaji dalam artikel ini tentang literatur yang menguatkan cara belajar anak usia dini dalam menjawab tuntutan SDGs. Konteks pembelajaran menjadi bersatu padunya kegiatan belajar dan bermain. Karena hanya ketika bermain Anak Usia Dini bisa belajar mencari tahu, bereksplorasi, membuktikan, mengumpulkan data dengan sukacita dan penuh tanggung jawab. Jika kondisi ini selalu diciptakan pada pembelajaran anak usia dini, maka tidak mustahil manusia akan bisa melalui program belajar sepanjang hayat (*lifelong learning*). Melalui bermain anak dapat mengembangkan kecerdasan majemuk melalui pengembangan aspek-aspek (a) Nilai Agama dan Moral (b) Sosial dan Emosi, (c) Kognisi, (d) Bahasa, (e) Fisik dan Motorik, (f) Seni yang bermuara pada kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, berkolaborasi, terampil berkomunikasi, dan kreatif

Kata Kunci : belajar, bermain, pembangunan berkelanjutan, kecerdasan majemuk

PENDAHULUAN

1. Pembangunan Berkelanjutan /Sustainable Development Goals (SDGs)

Tujuan Pembangunan Berkelanjutan/*Sustainable Development Goals* (SDGs) adalah pembangunan yang menjaga peningkatan kesejahteraan ekonomi masyarakat secara berkesinambungan, pembangunan yang menjaga keberlanjutan kehidupan sosial masyarakat, pembangunan yang menjaga kualitas lingkungan hidup serta pembangunan yang menjamin keadilan dan terlaksananya tata kelola yang mampu menjaga peningkatan kualitas hidup dari satu generasi ke generasi berikutnya. SDGs merupakan komitmen global dan nasional dalam upaya untuk menyejahterakan masyarakat mencakup 17 tujuan yaitu (1) Tanpa Kemiskinan; (2) Tanpa Kelaparan; (3) Kehidupan Sehat dan Sejahtera; (4) Pendidikan Berkualitas; (5) Kesetaraan Gender; (6) Air Bersih dan Sanitasi Layak; (7) Energi Bersih dan Terjangkau; (8) Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi; (9) Industri, Inovasi dan Infrastruktur; (10) Berkurangnya Kesenjangan; (11) Kota dan Permukiman yang Berkelanjutan; (12) Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab; (13) Penanganan Perubahan Iklim; (14) Ekosistem Lautan; (15) Ekosistem Daratan; (16) Perdamaian, Keadilan dan Kelembagaan yang Tangguh; (17) Kemitraan untuk Mencapai Tujuan.

Hadirnya program SDGs menjadi tantangan tersendiri untuk semua lembaga dan jenjang pendidikan, terlebih lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) harus menjadi fondasi pendidikan yang kokoh. Karena dari 17 target SDGs tersebut intinya banyak aspek yang harus dibangun sejak anak berada di usia dini dan itu meliputi kecerdasan jamak yang terangkum dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

PAUD menjadi peletak dasar 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 ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Sisdiknas No 20 tahun 2003). Hal ini menggambarkan begitu pentingnya PAUD dalam mempersiapkan anak untuk jenjang-jenjang pendidikan selanjutnya.

2. Bermain sebagai Wahana PAUD untuk Meretas Capaian SDGs

Bermain bagi Anak Usia Dini (AUD) adalah sesuatu yang menyenangkan, menantang, dan membuat ketagihan. Hal positif tentang bermain yang harus dimaknai secara tepat oleh pendidik yaitu menjadi satu-satunya wahana yang membuat AUD selalu belajar mencari tahu, bereksplorasi, membuktikan, mengumpulkan data dengan sukacita dan penuh tanggung jawab. Jika kondisi ini dipelihara untuk terus berkembang sejak AUD, maka tidak mustahil manusia akan bisa melalui program belajar sepanjang hayat (*lifelong learning*).

Konteks belajar menjadi wahana bersatu padunya dua aktivitas penting yaitu (1) aktivitas guru yang berupaya untuk membina potensi semua anak (2) aktivitas anak yang berorientasi untuk mengembangkan potensinya secara optimal. Pada konteks pembelajaran, guru bertanggungjawab

untuk menciptakan kondisi yang paling memungkinkan anak bisa belajar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristiknya.

Pada rentangan usia dini terdapat karakteristik belajar anak yang harus difahami oleh guru. karakteristik itu di antaranya (1) anak hanya bisa belajar jika tidak dipisahkan dari kebutuhan bermainnya, (2) anak hanya bisa belajar jika dalam bermainnya dibantu oleh alat permainan secara konkrit, (3) anak hanya bisa belajar jika peraalannya terlindungi, (4) anak hanya bisa belajar jika terbebas dari paksaan orang dewasa (Haenilah, 2015).

Memperhatikan karakteristik di atas, maka guru mutlak harus memahami makna bermain untuk Anak Usia Dini. Sesungguhnya ketika bermainlah hakikatnya anak menikmati proses belajar. Mereka menggunakan benda-benda yang ada di sekitarnya sebagai simbol-simbol pemahamannya, belajar bersosialisasi, berlatih berbahasa, mengasah sosial-emosi, membina moral dan etikanya, menggunakan panca indera dan seluruh organ tubuh lainnya untuk merespon sesuatu yang mereka tangkap. Belajar bagi Anak Usia Dini tidak bisa dipilah-pilah berdasarkan fokus minat dan keahlian. Anak Usia Dini mempelajari sesuatu secara holistik dan simultan. Pada kondisi seperti inilah mereka dapat belajar sekaligus akan merasakan indahnya dunia usia dini. Tetapi mampukah guru menstimulasi anak sehingga dapat menikmati proses belajarnya

Mari kita perhatikan kondisi yang umumnya terjadi pada Anak Usia Dini berikut ini; Ada empat kesempatan yang sangat disukai oleh Anak Usia Dini saat berada di lingkungan sekolahnya saat ini . **Pertama;** ketika sebelum belajar, **kedua;** ketika diumumkan mau istirahat makan bersama, **ketiga;** ketika mau pulang sekolah, dan **keempat;** ketika diumumkan libur sekolah. Dari keempat kejadian tersebut terpancar keceriaan, sorak sorai dan terkesan indahnya dunia usia dini ini. Mereka tahu pasti, pada kesempatan-kesempatan itu bisa **bermain** dan terbebas dari segala tekanan. Selebihnya adalah suasana yang sangat membosankan, menyiksa, dan memaksa. Begitu pentingkah bermain bagi Anak Usia Dini?

Terdapat beberapa kesalahan fatal yang menghambat terciptanya belajar sepanjang hayat seperti tergambar pada ilustrasi berikut ini;

Pagi itu bel berbunyi tanda belajar dimulai, anak-anak berbaris, kemudian diawali dengan ancaman dari guru; " Siapa yang berbarisnya tidak lurus, maka tidak boleh masuk kelas"! Anak-anak langsung melihat posisinya masing-masing dan meluruskan barisannya. Dengan muka tertunduk, mereka masuk ke kelas secara tertib. Dilanjutkan dengan berdo'a, kemudian anak-anak belajar menulis secara serius. Keceriaan yang terjadi sebelum masuk kelas tiba-tiba hilang seketika dan diganti dengan ketegangan. Setelah kurang lebih 30 menit pembelajaran berlangsung, beberapa anak menaruh alat tulisnya, meremas-remas jari tangannya, menggeliat, melihat ke arah teman-temannya, bahkan ada yang keluar dari tempat duduknya dan melihat pekerjaan temannya, kemudian mulai ada reaksi emosional; berbisik-bisik dan tertawa. Tetapi sejeurus dengan itu guru mengeluarkan aba-aba dengan ucapan "tangan ke atas - tangan ke samping - tangan dilipat - duduk yang rapi - mulut dikunci". Kembali anak melanjutkan pekerjaannya dan guru pun sibuk dengan menyelesaikan administrasi di mejanya, kadang sesekali keluar masuk kantor kemudian kembali duduk di kursinya. Jika anak mulai gaduh maka guru mengeluarkan senjata ancamannya lagi dan anakpun tidak bisa memprotesnya.

Selesai pelajaran menulis dilanjutkan dengan mewarnai pola. Nina tidak suka dengan warna hitam tetapi warna itulah yang diterima dari gurunya, dia tidak bisa memilih karena setiap anak hanya diberi satu warna. Selama pelajaran mewarnai guru selalu memelihara suasana hening, sedikit saja anak bergeming, sontak guru mengeluarkan aba-aba yang bernada ancaman. Alhasil Nina selesai juga mewarnai pola tersebut tetapi dengan wajah yang cemberut

Menganalisis suatu kasus di atas, sejenak kita berpikir apakah dengan cara belajar seperti itu dapat menjamin terciptanya belajar sepanjang hayat? dan darinya menjamin pembangunan berkelanjutan?

Ilustrasi di atas bukan generalisasi seluruh pembelajaran Anak Usia Dini (AUD), tetapi kenyataannya masih banyak guru yang memandang bahwa pembelajaran AUD tidak ubahnya seperti pembelajaran pada jenjang pendidikan di atasnya. Perbedaannya hanya karena fisik anaknya masih kecil maka meja dan kursinya diperlukan yang kecil-kecil, gedungnya pun tidak harus terlalu luas, bahkan pembelajaran pun dianggap mudah. Persepsi itu mengakibatkan pengangkatan pendidik Anak Usia Dini yang terlalu mudah bahkan tidak mengacu pada standar pendidik Anak Usia Dini. Kondisi ini menimbulkan persoalan yang semakin rumit dan muaranya pada persoalan pendidikan AUD. Alhasil tumbuh kembang anak yang menjadi korban dan belajar pun menjadi momok.

Sesungguhnya memahami kebutuhan Anak Usia Dini baik dari sisi perkembangan maupun kebutuhan belajarnya adalah mutlak bagi pendidik Anak Usia Dini. Memaknai bermain bagi Anak Usia Dini sangat berbeda dengan bermain bagi orang dewasa. Ketika anak usia dini bermainlah mereka belajar secara serius, konsentrasi penuh, kritis, belajar berbagi, toleransi, disiplin, bertanggung jawab, bersosialisasi, mengembangkan kemampuan berbahasa, sampai belajar memecahkan masalah. Satu hal yang tidak dapat dipisahkan dari anak ketika bermain, yaitu media pembelajaran atau Alat Permainan Edukatif (APE). Media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mewujudkan imajinasi anak. Ketika anak bermain, saat itu pula mereka merealisasikan imajinasinya. Ketika itu pula pikirannya mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman nyata secara langsung (*hand on experiences*).

1. Indahny Dunia Usia Dini

Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius, tetapi menyenangkan. Melalui bermain, berbagai pekerjaan dapat diwujudkan, dan kecerdasan mereka dapat distimulasi. Bermain juga merupakan aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak tanpa paksaan. Karena bermain sangat menyenangkan bagi anak bukan karena akan memperoleh pujian atau hadiah. Bermain adalah suatu alat untuk menumbuhkembangkan anak.

Bermain merupakan wahana belajar untuk mengeksplorasi lingkungan yang dapat mengembangkan kemampuan moral –agama, fisik, kognitif, bahasa, seni, dan sosial-emosional anak. Di samping itu, bermain juga mengembangkan individu agar memiliki kebiasaan-kebiasaan baik, seperti tolong-menolong, berbagi, disiplin, berani mengambil keputusan dan bertanggungjawab.

Bermain dapat mengembangkan kemampuan berimajinasi dan bereksplorasi. Oleh karena itu, pendidik PAUD perlu memahami makna bermain agar mampu mengembangkan permainan dan

menciptakan suasana yang mengundang keasyikan bermain dan mendorong anak belajar. Guru perlu menyiapkan lingkungan kegiatan bermain yang bermakna, aman, nyaman dan dapat menarik minat anak untuk belajar secara alami.

Pada saat anak melaksanakan beragam permainan dan bermain dengan berbagai media, guru berpartisipasi dan berinteraksi untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak, di samping memberi penguatan dengan berbagai bentuk. Oleh karena itu, alat permainan edukatif merupakan salah satu komponen pokok dalam program pendidikan Anak Usia Dini.

Bermain memiliki makna yang banyak, beberapa di antaranya;

- a. Beresiko; Ada resiko bagi anak untuk belajar naik sepeda, melompat, mencampur warna, atau menuang. Betapa pun sederhana permainannya, unsur resiko itu selalu ada.
- b. Pengulangan; dengan bermain anak memperoleh kesempatan untuk mengkonsolidasikan keterampilan yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan berbagai nuansa yang berbeda. Sesudah pengulangan itu berlangsung, anak akan meningkatkan keterampilannya yang lebih kompleks. Melalui berbagai permainan yang diulang, ia memperoleh kemampuan tambahan untuk melakukan aktivitas lain.
- c. Fakta bahwa aktivitas permainan sederhana dapat menjadi alat untuk mempersiapkan keadaan yang sesungguhnya di kemudian hari. Contoh anak perempuan bermain dengan boneka merupakan cikal bakal menumbuhkembangkan rasa menyayangi.
- d. Melalui bermain anak secara aman dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau tertekan.

Tahapan bermain mencakup bermain soliter, parallel, kooperatif, dan bermain peran. Jenis permainanpun beragam, seperti permainan motorik, asosiatif/sosial, konstruktif, kooperatif, bermain peran, dan bermain dengan aturan. Suasana bermain untuk pembentukan kepribadian dapat dibedakan menjadi: (1) bebas, (2) terpimpin, dan (3) sesuai minat anak dengan bantuan guru.

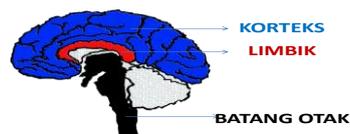
Pada suasana bermain bebas, pilihan kegiatan dipersiapkan guru, sedangkan anak bebas memilih permainan yang disukai. Bagi sebagian anak, suasana bebas ini sangat sesuai dan memicu pertumbuhan kepribadiannya, sedangkan sebagian anak lainnya, suasana seperti ini dapat menimbulkan rasa tidak nyaman. Suasana bermain terpimpin, kegiatan ditentukan oleh guru, sehingga membuat anak menunggu dan tidak mandiri. Tampaknya disiplin terkendali, namun kebebasan untuk berekspresi kurang mendapat keleluasaan. Suasana bermain sesuai minat anak dengan bantuan guru memberi kesempatan kepada anak untuk memilih permainan sesuai dengan minatnya. Guru mempersiapkan pusat minat dan area serta berfungsi sebagai fasilitator.

Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenal sampai mampu melakukannya. Jadi bermain mempunyai nilai ciri yang penting dalam kemajuan

perkembangan kehidupan sehari-hari anak

2. Bermain dan Mengasah Kecerdasan.

Semua kecerdasan sudah ada di dalam otak manusia sejak lahir. Meskipun demikian, bagaimanakah kecerdasan itu dapat dikembangkan? Menurut Paul MacLean (dalam Carlson, 1998), setiap otak manusia terbagi atas tiga bagian, yang disebutnya otak *triune*. Tiap-tiap bagian otak berkembang pada waktu yang berbeda, mempunyai saraf tertentu, dan mengatur tugas tertentu pula.



Gambar1; Tiga Bagian Dasar Otak Manusia (otak *triune*)

Batang otak (bagian yang berwarna hitam) merupakan bagian otak yang bertanggung jawab atas fungsi-fungsi motor sensor, yakni pengetahuan tentang realitas fisik yang berasal dari panca indera. Bagian otak ini berkaitan dengan insting mempertahankan hidup. Jika anak merasa tidak aman, bagian ini spontan bangkit dan bersiaga tetapi jika bagian otak ini dominan, kita tidak dapat berpikir pada tingkat yang lebih tinggi.

Sistem limbik (bagian yang berwarna merah), yang terkenal di bagian tengah otak, mempunyai fungsi emosi dan kognitif. Bagian otak ini menyimpan perasaan manusia, pengalaman yang menyenangkan, memori, dan kemampuan belajar. Perasaan senang, gembira, dan emosi positif sangat penting, karena sistem limbik merupakan panel kontrol utama yang menggunakan semua sistem informasi tubuh dan meneruskannya ke bagian pemikir otak, yakni neokorteks.

Neokorteks (bagian yang berwarna biru), merupakan materi otak terbesar (80%) dari seluruh materi otak. Menurut *neuroscience* pada otak neokorteks inilah kecerdasan-kecerdasan manusia berada. Neokorteks mengatur proses bernalar, berpikir intelektual, membuat keputusan, bahasa, kendali motorik sadar, dan menciptakan gagasan nonverbal.

Pada Anak Usia Dini (4-6 tahun), batang otak dan sistem limbik telah berkembang sekitar 80%. Pada saat itulah berbagai kecerdasan anak terbuka. Jika anak hidup dalam kebahagiaan, keceriaan, dan rasa aman, maka batang otak dapat mengaktifkan *outopilot* atau bawah sadar, yang bergerak jika ada bahaya. Limbik juga mampu memonitor keamanan psikologis dan leluasa menggerakkan bagian korteksnya. Jika hingga usia 4 tahun anak diperlakukan dengan baik, terstimulasi melalui berbagai aktivitas permainan yang menyenangkan dan berolah pikir, maka ketiga bagian otak itu

akan berkembang baik.

3. Ragam Kecerdasan

Howard Gardner (1993) memaknai kecerdasan sebagai potensi biopsikologi. Kecerdasan (*intelligensi*) berbeda dengan bidang pekerjaan dan bidang ilmu yang dikenal di masyarakat seperti seni, pertanian, atau kedokteran. Kecerdasan adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau produk yang dibuat dalam situasi. Kecerdasan dapat didefinisikan sebagai:

- a) kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang pernah terjadi dalam kehidupan nyata;
- b) kemampuan untuk menghasilkan persoalan-persoalan baru untuk diselesaikan;
- c) kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang akan menimbulkan penghargaan dalam budaya seseorang.

Setiap kecerdasan didasarkan pada potensi biologis, yang kemudian diekspresikan sebagai hasil dari faktor genetik dan lingkungan yang saling mempengaruhi. Secara umum, individu normal menunjukkan bauran beberapa kecerdasan/*Multiple intelligences* (Gardner, 1993). Kecerdasan tidak pernah dijumlahkan dalam bentuk murni, di samping itu kecerdasan tertanam dalam berbagai sistem simbol, seperti bahasa, gambar, peta, notasi musik, atau simbol matematika.

Multiple intelligences memiliki karakteristik konsep sebagai berikut

- a) Semua inteligensi itu berbeda-beda, tetapi semuanya sederajat. Dalam pengertian ini tidak ada inteligensi yang lebih penting dari inteligensi yang lain.
 - b) Semua kecerdasan dimiliki manusia dalam kadar yang tidak persis sama. Semua kecerdasan dapat dieksplorasi, ditumbuhkan, dan dikembangkan secara optimal.
 - c) Terdapat banyak indikator kecerdasan dalam tiap-tiap kecerdasan. Melalui latihan seseorang dapat membangun kekuatan kecerdasan yang dimiliki dan menipiskan kelemahan-kelemahan.
 - d) Semua kecerdasan yang berbeda-beda tersebut bekerjasama untuk mewujudkan aktivitas yang diperbuat manusia. Satu kegiatan mungkin memerlukan lebih dari satu kecerdasan, dan satu kecerdasan dapat digunakan dalam berbagai bidang.
 - e) Semua kecerdasan tersebut ditemukan di seluruh/semua lintas kebudayaan di seluruh dunia dan kelompok usia.
 - f) Tahap-tahap alami dari setiap kecerdasan dimulai dengan kemampuan membuat pola dasar. Misalnya musik ditandai dengan kemampuan membedakan tinggi rendah nada dan spasial dimulai dengan kemampuan pengaturan tiga dimensi.
 - g) Saat seseorang dewasa, kecerdasan diekspresikan melalui rentang pencapaian profesi dan hobi. Kecerdasan logika-matematika yang dimulai sebagai kemampuan pola pada masa balita dan berkembang menjadi penguasaan simbolik pada masa anak-anak, akhirnya
-

mencapai kematangan ekspresi dalam wujud profesi sebagai ahli matematika, akuntan, dan ilmuwan.

Esensi teori *Multiple Intelligences* menurut Gardner (1993) adalah menghargai keunikan setiap orang, berbagai variasi cara belajar, mewujudkan sejumlah model untuk menilai mereka, dan cara yang hampir tidak terbatas untuk mengaktualisasikan diri.

a. Kecerdasan Bahasa

Anak-anak yang cerdas dalam bahasa akan menyukai kegiatan bermain yang memfasilitasi kebutuhan mereka untuk berbicara, bernegosiasi, dan mengekspresikan perasaan melalui kata-kata. Mereka juga menikmati permainan yang berkaitan dengan huruf-huruf, seperti mencocok huruf, menukarkan huruf, menebak kata-kata, dan kegiatan bermain lain yang melibatkan bahasa baik lisan maupun tulis.

b. Kecerdasan Logika-Matematika

Anak-anak yang cerdas dalam logika-matematika menyukai kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis, seperti dam-daman, mencari jejak, menghitung benda-benda, timbang menimbang, dan permainan strategi. Mereka cenderung mudah menerima dan memahami penjelasan sebab-akibat. Mereka juga suka menyusun sesuatu dalam kategori atau hierarki seperti urutan besar ke kecil, panjang ke pendek, dan mengklasifikasi benda-benda yang memiliki sifat sama. Apabila dihadapkan pada komputer atau kalkulator, anak-anak dengan kecerdasan logika-matematika akan cenderung menikmatinya sebagai permainan yang mengasyikan.

c. Kecerdasan Visual-Spasial

Kecerdasan visual-spasial berkaitan dengan kemampuan menangkap warna, arah, dan ruang secara akurat serta mengubah penangkapannya tersebut ke dalam bentuk lain seperti dekorasi, lukisan, dan patung. Anak yang cerdas dalam visual-spasial memiliki kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ruang, dan bangunan. Mereka memiliki kemampuan membayangkan sesuatu, melahirkan ide secara visual dan spasial (dalam bentuk gambar atau bentuk yang terlihat mata). Mereka memiliki kemampuan mengenali identitas objek ketika objek tersebut ada dari sudut pandang yang berbeda. Mereka juga mampu memperkirakan jarak dan keberadaan dirinya dengan sebuah objek. Guru dapat merangsang kecerdasan visual-spasial dengan melalui berbagai program seperti melukis, membentuk sesuatu dengan plastisin, mengecap, dan menyusun potongan gambar.

d. Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan gerak-kinestetik berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan mempergunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu. Kecerdasan ini meliputi kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan, dan keakuratan

menerima rangsang, sentuhan, dan tekstur. Guru dapat memfasilitasi anak-anak yang memiliki kecerdasan ini dengan memberi kesempatan pada mereka untuk bergerak.

Menurut Gardner kecerdasan gerak- kinestetik mempunyai lokasi di otak kecil dan motor korteks. Kecerdasan ini memiliki wujud relatif bervariasi, bergantung pada komponen-komponen kekuatan dan fleksibilitas serta domain keterampilan fisik.

e. Kecerdasan Musikal

Anak-anak yang memiliki kecerdasan musikal senang menyanyi, bersenandung, atau bersiul. Mereka mudah mengenali suara-suara di sekitarnya seperti suara sepeda motor, burung, kucing, anjing. Mereka bahkan dapat mengidentifikasi perbedaan suara-suara sejenis, seperti suara-suara sepeda motor dari merek yang berbeda, suara berbagai burung. Guru perlu memfasilitasi anak agar dapat berekspresi secara musikal melalui salam berirama, deklamasi, menyanyi bersama, tepuk bernada.

Kecerdasan musikal merupakan kecerdasan yang tumbuh paling awal dan muncul secara tidak terduga dibandingkan dengan bidang lain pada integensi manusia. Kecerdasan musikal mampu bertahan hingga usia tua. Kecerdasan musikal mempunyai lokasi di otak bagian kanan (Gardner, 1993; Armstrong. 1996).

f. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal melibatkan kemampuan untuk memahami kerjasama dengan orang lain. Kecerdasan ini melibatkan banyak kecakapan, yakni kemampuan berempati pada orang lain, kemampuan mengorganisasi sekelompok orang menuju suatu tujuan bersama, kemampuan mengenali dan membaca pikiran orang lain, kemampuan berteman atau menjalin kontak. Kecerdasan interpersonal dibangun antara lain oleh kemampuan inti untuk mengenali perbedaan, khususnya perbedaan besar dalam suasana hati, temperamen, motivasi dan intensi.

g. Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan intrapersonal berkaitan dengan aspek internal dalam diri seseorang seperti; perasaan hidup, rentang emosi, kemampuan untuk membedakan emosi-emosi, menandainya, dan menggunakannya untuk memahami dan membimbing tingkah laku sendiri (Gardner, 1993).

h. Kecerdasan Naturalis

Kecerdasan naturalis berkaitan dengan kemahiran dalam mengenali dan mengklasifikasikan flora dan fauna dalam lingkungannya. Kecerdasan ini juga berkaitan dengan kecintaan seseorang pada benda-benda alam, binatang, dan tumbuhan. Kecerdasan naturalis juga ditandai dengan kepekaan terhadap bentuk-bentuk alam.

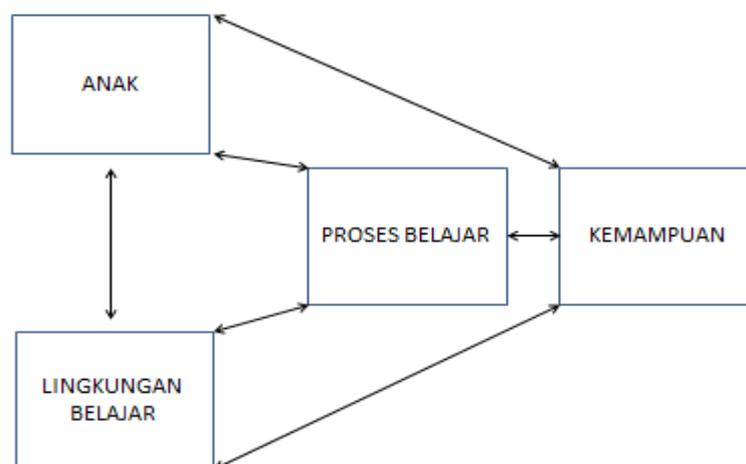
METODE

Tujuan dari studi ini adalah untuk mengidentifikasi, menganalisis secara kritis, dan

mendiskusikan penelitian ilmiah secara tekstual (literatur) cara belajar AUD dalam rangka untuk memprediksi performa anak setelah melewati usia dini. Untuk tujuan ini digunakan kerangka referensi teori Biggs (2003); yaitu menyediakan cara terorganisir untuk meninjau literatur yang sesuai dengan paradigma penelitian ini. Teori ini menjelaskan model yang komprehensif untuk pembelajaran. Secara khusus pembelajaran dipahami sebagai sistem yang berinteraksi dari empat komponen: anak, lingkungan belajar, proses belajar, dan hasil belajar. Model semacam itu memungkinkan guru mendapatkan pemahaman komprehensif tentang pembelajaran secara utuh. Selain itu, model mengikuti prinsip penyesuaian, yang berarti bahwa kegiatan belajar mengajar selaras dengan hasil belajar yang diinginkan. Prinsip ini mengarah pada pembelajaran yang koheren dan didukung oleh komponen pedagogis.

Menurut Biggs (2003), komponen anak, lingkungan belajar, dan proses pembelajaran mewakili beberapa karakteristik yang mempengaruhi hasil belajar. Dalam penelitian ini, komponen lingkungan belajar dan siswa mirip dengan Biggs (2003). Karakteristik anak dibawa ke lingkungan belajar oleh anak, misalnya, pengetahuan dan keterampilan sebelumnya. Selain itu, lingkungan belajar membahas karakteristik situasional seperti metode pengajaran dan penilaian, yang diputuskan oleh institusi, kurikulum, dan pengembang kurikulum. Komponen proses pembelajaran dalam penelitian ini membahas karakteristik proses pembelajaran dan kegiatan pembelajaran, seperti urutan kegiatan pembelajaran tertentu. Komponen hasil belajar teori Biggs (2003) didefinisikan sebagai pemikiran interdisipliner dan mewakili subskills yang merupakan keterampilan kognitif kompleks antar disiplin ilmu.

KERANGKA TINJAUAN KONSEPTUAL



Gambar 2. Kerangka Konseptual (diadaptasi dari Biggs, 2003)

Tujuan utama dari tinjauan ini adalah untuk memprediksi hasil belajar AUD dengan menggunakan perspektif berbasis hasil dari teori Biggs (2003), melalui pertanyaan berikut ini

1. Bagaimana proses belajar AUD?
2. Bagaimana lingkungan belajar yang tepat untuk AUD?

Masa anak usia dini atau usia prasekolah adalah periode sensitif. Setiap anak sensitif untuk menerima rangsangan apapun, selama fungsi psikis dan fisik siap untuk menanggapi setiap stimulus yang diberikan oleh lingkungan. Dengan demikian, lingkungan termasuk cara belajar di dalamnya menjadi unsur utama memberikan beberapa stimulus perlu ditangani secara serius. Diperlukan perencanaan dan seleksi khusus untuk memberikan lingkungan yang sesuai dan dibutuhkan oleh anak-anak. Akurasi dari lingkungan yang disediakan akan berpengaruh pada proses dan hasil dari perilaku anak-anak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Sebuah lingkungan belajar yang mampu mengembangkan berbagai perkembangan anak secara optimal jika dirancang secara apik dan baik. Akhirnya, dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar merupakan salah satu faktor kunci keberhasilan dalam membangun kemampuan dan perilaku anak dan mengembangkan potensi kecerdasan jamak anak. Implikasinya adalah bahwa lingkungan untuk anak-anak harus diberikan prioritas, terutama jika lingkungan tersebut adalah lingkungan belajar

HASIL DAN PEMBAHASAN

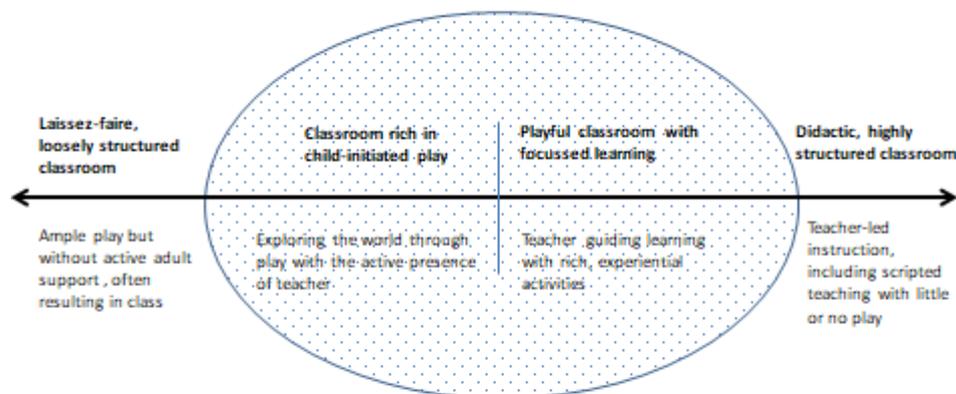
PAUD mempengaruhi anak baik secara menguntungkan atau merugikan (Sanders & Howes, 2013). Banyak studi empiris menemukan bahwa kualitas pendidikan anak usia dini secara signifikan membentuk hasil perkembangan anak dan akademik, sosial, dan kompetensi bahasa (Early & Winton, 2001; Ritblatt, Garrity,; Saracho, 2013). Literatur yang berasal dari studi ini berfungsi sebagai dorongan untuk menuntut pengalaman berkualitas dalam pendidikan dan perawatan anak usia dini (Whitebook, Gomby, Bellm, Sakai, & Kipnis, 2009b).

Perspektif PAUD telah berubah secara drastis selama bertahun-tahun dan kebutuhan akan hal telah meningkat. Secara historis, tujuan PAUD adalah untuk mempromosikan pekerjaan orang tua, tetapi ada trend yang berkembang untuk menggunakannya sebagai sarana untuk memfasilitasi pembelajaran dan pengembangan anak (Rhodes & Huston, 2012). Gerakan, perspektif baru ini merevolusi asumsi pembelajaran awal sehingga mendorong lembaga PAUD untuk memasukkan

kurikulum dan pembelajaran yang lebih dalam selaras dengan minat, kebutuhan, dan pola belajar anak yang sebenarnya (Kliebard, 2004).

PAUD bukan suatu penemuan baru, namun telah terjadi pergeseran paradigma baru dalam memaknainya, dari yang sangat akademis menjadi playfull dan enjoyable menuju kesuksesan kehidupan di usia selanjutnya. Program intervensi pengembangan, yang dimaksudkan untuk menyediakan anak-anak dari beragam latar belakang di negara maju memberi peluang pendidikan yang lebih komprehensif (Rhodes & Huston, 2012).

Miller & Almon (2009) menyajikan model yang menggambarkan berbagai pengalaman yang bisa berlangsung di ruang kelas TK. Dalam laporan mereka, mereka menyarankan bahwa ada garis kontinum PAUD dari yang playfull sampai yang terstruktur, seperti terlihat pada gambar 3 di bawah ini;



Gambar 3

Garus Kontinum Belajar Berbasis Bermain (Diadaptasi dari Miller and Almon, 2009).

Miller and Almon (2009) menjelaskan bahwa umumnya kondisi pembelajaran AUD terbentang dari yang sangat terstruktur hingga yang laissez-faire. Diantara kedua ujung terdapat pembelajaran yang playfull dan menyenangkan, seperti dijelaskan di bawah ini;

1. Kondisi yang sangat tersktruktur;

Berdampak pada pembelajaran yang dipimpin oleh guru lebih focus pada latihan membaca,

menulis, dan berhitung (Calistung) secara akademistik.

2. Ruang kelas yang menyenangkan dengan focus pada pembelajaran

Guru membimbing pembelajaran dengan kegiatan yang kaya dan pengalaman.

3. Kelas yang kaya akan permainan yang diinisiasi oleh anak-anak

Menjelajahi dunia melalui permainan dengan kehadiran guru yang aktif

4. Laissez-faire, ruang kelas yang longgar terstruktur

Bermain cukup tetapi tanpa dukungan orang dewasa yang aktif, sering kali menghasilkan kelas kacau dan bermain yang tidak bernuansan belajar.

Ketika AUD saat ini di rentangan usia 0-6 tahun mengenal dunia belajar yang menyenangkan dan tidak terpisah dari kebutuhannya akan bermain, maka aktivitas belajar menjadi modal untuk meningkatkan semua aspek perkembangannya termasuk (a) Nilai Agama dan Moral, (b) Sosial dan Emosi, (c) Kognisi, (d) Bahasa, (e) Fisik dan Motorik, (f) Seni. Di tahun 2030 mereka akan berada di usia remaja sudah memiliki fondasi kemampuan yang kokoh dan komprehensif karena dibangun oleh semua aspek tersebut. Itulah sumbangan PAUD dalam menghadapi tantangan SDGs yang harus dicapai di tahun 2030.

PENUTUP

Anak usia dini menjadi modal bangsa untuk meraih kesuksesan di masa yang akan datang jika di usianya dibelajarkan dengan cara yang tepat sesuai dengan kebutuhan perkembangannya. Bermain bagi AUD menjadi kebutuhan vital yang tidak bisa dikesampingkan. Karena hanya melalui bermain anak bisa konsentrasi penuh, bereksplorasi, mencoba, bahkan membuktikan banyak hal. Jika pendidik berharap AUD berhasil mengembangkan potensinya secara optimal maka strateginya harus mampu menciptakan suasana belajar yang dikemas dengan bermain. Ketika bermain AUD sekaligus mengembangkan aspek (a) Nilai Agama dan Moral (b) Sosial dan Emosi, (c) Kognisi, (d) Bahasa, (e) Fisik dan Motorik, (f) Seni yang bermuara pada kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, berkolaborasi, terampil berkomunikasi, dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

Biggs, JB. (2003). *Teaching for Quality Learning at University 2nd*. The Society in Research into Higher Education & Open University Press. Bachingham.

Early, D. M., & Winton, P. J. (2001). *Preparing the workforce: Early childhood teacher preparation at 2- and 4-year institutions of higher education. Early Childhood*

Research Quarterly, 16(3), 285-306. doi:10.1016/S0885-2006(01)00106-5

Gardner, H. (2013). *Multiple Intelligences: Memaksimalkan Potensi dan Kecerdasan Individu dari Masa Kanak-kanak hingga Dewasa*, diterjemahkan oleh Yelvi Andri Zaimur . Jakarta: Daras Books.

Haenilah. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Media Akademi.

Kliebard, H. M. (2004). *The struggle for the American curriculum, 1893-1958* (3rd ed.). New York, NY: Taylor and Francis.

Miller, E. & Almon, J. (2009). *Crisis in the Kindergarten: Why Children Need to Play in School*. College Park, MD: Alliance for Childhood

Rhodes, H., & Huston, A. (2012). *Building the workforce our youngest children deserve*. *Society for Research in Child Development*, Social Policy Report, 26(1), 1-31.

Sanders, K., & Howes, C. (2013). *Child care for young children*. In O. N. Saracho, & B. Spodek (Eds.), *Handbook of research on the education of young children* (3rd ed., pp. 355-368). New York, NY: Routledge.

Saracho, O. N. (2013). *Early childhood teacher preparation programmes in the USA*. *Early Child Development and Care*, 183(5), 571-588

Whitebook, M., Gomby, D., Bellm, D., Sakai, L., and Kipnis, F. (2009b). *Preparing teachers of young children: The current state of knowledge, and a blueprint for the future. Executive Summary*. Berkeley, CA: Center for the Study of Child Care Employment, Institute for Research on Labor and Employment, University of California at Berkeley. Retrieved from http://www.irl.berkeley.edu/cscce/wp-content/uploads/2009/01/teacher_prep_summary.pdf

Pelatihan Penyusunan Perangkat Pembelajaran Kurikulum 2013 Bagi Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Nia Fatmawati¹, Ari Sofia², Rizky Drupadi³, Devi Nawangsasi⁴, Vivi Irzalinda⁵, Sugiana⁶

Email: Fatmawatinia75@gmail.com¹

Email: arisofia76@gmail.com²

¹⁻⁶PGPAUD Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Abstrak

Kemampuan guru PAUD dalam menyusun perangkat pembelajaran masih sangat minim. Meskipun guru telah mengikuti pelatihan kurikulum 2013, namun masih banyak guru yang kesulitan dalam menyusun dan mengembangkan perangkat pembelajaran. Untuk itu, Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru PAUD dalam menyusun perangkat pembelajaran kurikulum 2013. Subjek dalam pelatihan ini sebanyak 30 guru PAUD. Metode pelaksanaan yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah: 1) memberikan pretest pada mitra, 2) memberikan pelatihan tentang penyusunan perangkat pembelajaran kurikulum 2013, dan 3) memberikan posttest pada mitra, 4) mengolah data pretest dan posttest menggunakan uji *Paired sample T-test*. Berdasarkan hasil perbandingan antara pretest dengan posttest menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada hasil pretest sebesar 17,13 dan nilai rata-rata hasil posttest sebesar 28,13 dan signifikan pada 0,000. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan pada guru PAUD sangat efektif, yang mana nilai rata-rata dari pretest dan posttest mengalami peningkatan.

Kata Kunci: Kurikulum 2013, Perangkat Pembelajaran, Guru PAUD

Abstract

The ability of early childhood teachers in developing learning media is still very poor. Even though teachers have attended the 2013 curriculum training, there are still many teachers who have difficulty in arrange media and developing learning media. For this reason, this training aims to improve the knowledge and skills of early childhood teachers in developing 2013 curriculum learning media. The subjects in this training are 30 early childhood teachers. The implementation methods used in this activity are: 1) providing pretest to partners, 2) providing training on the preparation of 2013 curriculum learning media, and 3) providing posttest to partners, 4) processing pretest and posttest data using Paired sample T-test. Based on the results of a comparison between pretest and posttest shows that the average value of the pretest results is 17.13 and the average value of the posttest results is 28.13 and significant at 0,000. This shows that the training given to early childhood teachers is effective, where the average scores of pretest and posttest have increased.

Keywords: 2013 Curriculum, Early Childhood Teachers, Learning Media

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan
Bandar Lampung, 3 November 2019**

“Trend, Issue, dan Inovasi Pembelajaran Berbasis Sustainable Development Goals.”

PENDAHULUAN

Pengalaman belajar anak memberikan kontribusi yang besar dalam mengoptimalkan aspek perkembangan anak sehingga diperlukan stimulasi yang tepat. Pemberian stimulus yang tepat akan memunculkan potensi-potensi yang unggul pada diri anak. Untuk itu, diperlukan rencana program pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak. Rencana program pembelajaran terdapat dalam sebuah perangkat pembelajaran, perangkat pembelajaran perlu dibuat dengan lengkap agar dapat dijadikan referensi dalam merancang, melaksanakan, hingga mengevaluasi pembelajaran yang matang. Guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan mengenai perangkat pembelajaran, perkembangan anak usia dini dan aspek-aspeknya, sertalangkah-langkah dalam membuat perangkat.

Pada pendidikan anak usia dini perangkat pembelajaran tersaji dalam bentuk program tahunan (prota), program semester (promes), RPPM (Rencana Pelaksanaan Program Mingguan), dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian). Perangkat pembelajaran menjadi salah satu hal wajib yang harus ada dan dipersiapkan secara matang sebelum melaksanakan kegiatan belajar, karena hal tersebut memiliki pengaruh yang besar bagi kesuksesan kegiatan belajar. Oleh karena itu seorang guru perlu memiliki pengetahuan dan keterampilan yang luas mengenai perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini agar dapat membuat suatu rencana pembelajaran yang baik.

Berdasarkan hasil penelitian Malawi dkk. (2017) permasalahan yang terjadi di beberapa sekolah ialah, meskipun guru telah mengikuti pelatihan kurikulum 2013 namun masih kesulitan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan Sofia dkk (2016) tentang deskripsi tingkat pemahaman Guru PAUD mengenai perencanaan pembelajaran, terjaring data pemahaman guru baru berkisar 47,63%. Beberapa kasus disekolah, guru menyebutkan bahwa perangkat pembelajaran yang selama ini ada di sekolah ialah hasil membeli, bukan buatan guru. Padahal, perangkat pembelajaran yang terdiri atas prota, promes, RPPM, dan RPPH berguna untuk menggambarkan kegiatan pembelajaran secara jelas, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

1. Kompetensi Pedagogik

Menurut penjabaran PP Nomor 74 Tahun 2008, “Kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya”.

Shulman dalam Haenilah (2017: 51-54) menguraikan tujuh pilar pengetahuan dasar yang membangun kompetensi pedagogic guru, yaitu

- a. Pengetahuan tentang bahan ajar (*Content Knowledge*)
- b. Pengetahuan pedagogis umum (*General Pedagogical Knowledge*)
- c. Pengetahuan kurikulum (*Curriculum Knowledge*)
- d. Pengetahuan pedagogis materi pelajaran (*Pedagogical Content Knowledge*)
- e. Pengetahuan tentang peserta didik (*Knowledge of Learner*)

- f. Pengetahuan tentang konteks Pendidikan (*Knowledge of Educational Contexts*)
- g. Pengetahuan tentang tujuan dan nilai Pendidikan (*Knowledge of Purposes and Values*)

Berdasarkan ketujuh pilar yang dijelaskan oleh Shulman dapat ditarik kesimpulan bahwa seorang guru yang memiliki kompetensi pedagogik yang baik harus memiliki pengetahuan dasar mengenai pengetahuan kurikulum (*Curriculum Knowledge*). Kemampuan tersebut dapat menciptakan guru yang mampu merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Permendikbud RI Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, terdapat dua dimensi kurikulum. Dimensi pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Kurikulum adalah seperangkat pengalaman belajar yang akan didapat oleh peserta didik selama ia mengikuti suatu proses Pendidikan (Uno, 2012: 25). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 ayat 12 menjelaskan bahwa Kurikulum PAUD adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pengembangan serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pengembangan untuk mencapai tujuan Pendidikan tertentu.

Karakteristik kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini dirancang dengan karakteristik sebagai berikut: 1) mengoptimalkan perkembangan anak yang meliputi: aspek nilai agama dan moral; fisik-motorik; kognitif; Bahasa; sosial emosional; dan seni yang tercermin dalam keseimbangan kompetensi sikap; pengetahuan dan keterampilan, 2) menggunakan pembelajaran tematik dengan pendekatan saintifik dalam pemberian rangsangan Pendidikan, 3) menggunakan penilaian autentik dalam memantau perkembangan anak, dan 4) memberdayakan peran orang tua dalam proses pembelajaran (Permendikbud RI Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD). Sedangkan

tujuan dari kurikulum 2013 PAUD adalah untuk mendorong berkembangnya potensi anak agar memiliki kesiapan untuk menempuh Pendidikan selanjutnya.

3. Penyusunan Perencanaan Perangkat Pembelajaran

Direktorat Pembinaan PAUD Kemendikbud 2014 tentang Pedoman Penyusunan Perencanaan Pembelajaran PAUD menjelaskan bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan kurikulum operasional yang dijadikan acuan bagi guru untuk mengelola kegiatan bermain untuk mendukung anak dalam proses belajar. Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun sebelum kegiatan dilaksanakan. Rencana pembelajaran harus mengacu pada karakteristik anak usia dini (seperti: usia, sosial budaya, dan kebutuhan individual) anak yang terlibat dalam pembelajaran tersebut.

a. Manfaat rencana pelaksanaan pembelajaran sebagai acuan guru dalam melaksanakan pembelajaran, yaitu:

- 1) Mendukung keberhasilan pelaksanaan pembelajaran
- 2) Mengarahkan guru untuk menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan
- 3) Mengarahkan guru untuk membangun sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diharapkan dimiliki anak

- 4) Mendukung keberhasilan pelaksanaan pembelajaran

b. Alur penyusunan perencanaan pembelajaran

Seorang guru dalam merencanakan suatu pembelajaran harus memahami beberapa alur/proses. Direktorat Pembinaan PAUD Kemendikbud 2014 tentang Pedoman Penyusunan Perencanaan Pembelajaran PAUD menjelaskan



melalui bagan berikut ini:

Bagan Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Keterangan:

STPPA: Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

KI : Kompetensi Inti

KD : Kompetensi Dasar

Penjelasan:

- 1) Mengacu pada kompetensi dasar (KD) yang memuat sikap, pengetahuan, dan keterampilan untuk mewujudkan ketercapaian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang mencakup nilai agama dan moral,

motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni

- 2) Memuat materi yang sesuai dengan KD dan dikaitkan dengan tema
- 3) Memilih kegiatan selaras dengan muatan/ materi pembelajaran
- 4) Mengembangkan kegiatan main yang berpusat pada anak
- 5) Menggunakan pembelajaran tematik
- 6) Mengembangkan cara berfikir saintifik
- 7) Berbasis budaya lokal dan memanfaatkan lingkungan alam sekitar, sebagai media bermain anak

Selanjutnya menurunkan KD menjadi Materi/Muatan Ajar

- Pada pembelajaran PAUD hal yang terpenting adalah proses belajar yang menumbuhkan anak senang belajar, senang melakukan proses saintis, BUKAN menekankan pada penguasaan materi karena penilaian atau *assessment* pada program anak usia dini merujuk pada tahap perkembangan. Inilah keunikan kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Namun demikian proses pembelajaran pada anak usia dini yang dilakukan melalui kegiatan bermain juga memberikan penambahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak yang sesuai dengan Kompetensi Dasar dengan memperhatikan kemampuan yang sesuai tahap perkembangan anak pada usia tertentu pada umumnya. Oleh karena itu pendidik juga harus mampu menurunkan

materi yang sesuai dengan Kompetensi Dasar.

Lebih lanjut, Direktorat Pembinaan PAUD Kemendikbud 2014 tentang Pedoman Penyusunan Perencanaan Pembelajaran PAUD menjelaskan bahwa Perencanaan kegiatan pembelajaran PAUD di kemas dalam perencanaan program semester, rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM), dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).

Perencanaan program semester berisi daftar tema satu semester termasuk alokasi waktu setiap tema dengan menyesuaikan hari efektif kalender pendidikan yang bersifat fleksibel. Langkah-langkah dalam penyusunan program semester adalah sebagai berikut: 1) membuat daftar tema satu semester; 2) memilih, menata dan mengurutkan tema yang sudah dipilih; 3) menentukan alokasi waktu untuk setiap tema; 4) menjabarkan tema kedalam sub tema dan dapat dikembangkan lebih rinci lagi menjadi sub-sub tema untuk setiap semester; 5) mencermati kompetensi dasar yang sesuai dengan sub tema yang akan dikembangkan; 6) KD yang ditetapkan akan dipakai selama tema yang sama; 7) KD yang sudah dipilih untuk tema dapat dibagi ke dalam beberapa kelompok yang disesuaikan dengan sub tema; 8) KD yang diambil untuk sub tema tersebut akan digunakan terus selama sub tema dibahas; dan, 9) KD yang sudah

digunakan pada tema dan sub tema dapat diulang untuk digunakan kembali pada tema yang berbeda.

Perencanaan program mingguan merupakan rencana kegiatan yang disusun untuk pembelajaran selama satu minggu. Perencanaan kegiatan mingguan dapat berbentuk jaringan tema (*web*). Berikut adalah hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun RPPM:

1. Diturunkan dari program
2. Berisi sub tema – KD – materi – rencana kegiatan
3. Penyusunan kegiatan mingguan disesuaikan dengan strategi pengelolaan kelas (area, sentra, kelompok usia) yang ditetapkan masing-masing satuan PAUD.

Berikut ini adalah Langkah-langkah dalam menyusun RPPM:

1. Tuliskan Identitas Program
 - a. Semester/ bulan/ minggu
 - b. Tema
 - c. Kelompok sasaran
 - d. Kompetensi dasar
2. Mengembangkan rencana mingguan
 - a. Nomor urut diisi sesuai urutan
 - b. Sub tema diambil dari bagian tema di program semester
 - c. Materi diturunkan dari pengetahuan yang akan dikenalkan sesuai KD
 - d. Rencana kegiatan diisi dengan jenis kegiatan yang akan dilakukan anak selama satu minggu.

3. Pengulangan Materi

Materi yang ditetapkan pada setiap sub tema akan digunakan terus selama sub tema tersebut dibahas tetapi disampaikan melalui kegiatan bermain yang berbeda di setiap sentra/area/kegiatan sudut.

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) adalah perencanaan program harian yang akan dilaksanakan oleh pendidik/pengasuh pada setiap hari atau sesuai dengan program lembaga. Komponen RPPH, antara lain: tema/sub tema/sub-sub tema, alokasi waktu, hari/tanggal, kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut adalah cara dalam menyusun RPPH: 1) Disusun berdasarkan kegiatan mingguan; 2) Kegiatan harian berisi kegiatan pembuka, inti, dan penutup; 3) Pelaksanaan pembelajaran dalam satu hari dilaksanakan sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran; 4) Penyusunan kegiatan harian disesuaikan dengan kondisi satuan pendidikan masing-masing dan menggunakan pendekatan saintifik; 5) Kegiatan harian dapat dibuat oleh satuan pendidikan dengan format sesuai kebutuhan masing-masing.

METODOLOGI

Subjek dalam pelatihan ini berjumlah 30 guru PAUD. Metode pelaksanaan pelatihan, yaitu: 1) memberikan pretest pada mitra: hal ini dimaksudkan untuk mengetahui dengan pasti sejauhmana pemahaman peserta pelatihan tentang penyusunan perangkat pembelajaran kurikulum2013, 2) memberikan pelatihan

tentang penyusunan perangkat pembelajaran kurikulum 2013, dan 3) memberikan posttest pada mitra: hal ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta pelatihan setelah mendapatkan pelatihan, 4) mengolah data pretest dan posttest menggunakan uji *Paired sample T-test*: hal ini dimaksudkan untuk mengetahui berapa besar efektivitas pelatihan penyusunan perangkat pembelajaran guru PAUD. Sebelum melakukan uji *Paired sample T-test*, perlu adanya uji prasyarat yaitu uji normalitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah hasil uji normalitas:

Tabel 1. Output Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.118	30	.200*	.960	30	.319
Posttest	.113	30	.200*	.954	30	.211

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada data *pretest* maupun *posttest* sebesar 0,200 dan 0,200 pada uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*, sedangkan pada uji normalitas *Shapiro-Wilk* memiliki nilai sebesar 0,319 dan 0,211, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal. Data berdistribusi normal dapat ditunjukkan dengan nilai signifikan pada uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* yang menunjukkan nilai sig > dari 0,05. Berdasarkan hasil uji normalitas yang menunjukkan data normal, maka peneliti dapat melakukan uji *Paired sample T-test*.

Berikut adalah hasil uji *Paired sample T-test* menggunakan SPSS:

Tabel 2. Output Uji Paired T-test

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	17.13	30	3.137	.573
	Posttest	28.13	30	2.623	.479

Berdasarkan hasil uji *Paired T-Test* di atas, dapat dilihat bahwa nilai mean pada *pretest* sebesar 17,13, sedangkan nilai mean pada *posttest* sebesar 28,13. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai mean pada *pretest* $17,13 < posttest$ 28,13, maka dapat diartikan bahwa secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil pelatihan antara sebelum diberikan pelatihan dengan setelah diberikan pelatihan. Selanjutnya, untuk melihat apakah perbedaan tersebut signifikan atau tidak, maka dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 3. Output Paired Sample T-Test

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	30	.568	.001

Berdasarkan *output* di atas menunjukkan bahwa hasil uji korelasi antara kedua data tersebut diketahui bahwa nilai koefisien korelasi sebesar 0,568 dengan nilai signifikansi sebesar 0,001. Karena nilai signifikansi 0,001 < Probabilitas 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan hasil pelatihan menunjukkan bahwa ada perbedaan kemampuan dan keterampilan antara sebelum dan sesudah pelatihan diberikan pada guru PAUD. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya perbedaan pada nilai mean pada *pretest* dan *posttest*.

Hasil tersebut menjelaskan bahwa kemampuan dan keterampilan seseorang dapat dikembangkan melalui pengetahuan yang sudah ada dan dilanjutkan dengan pelatihan-

pelatihan yang mendukung dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan yang diharapkan. Seperti pendapat McAshan (1981: 45) dalam Mulyasa (2006: 170) menyatakan bahwa kompetensi *“is a knowledge, skills, and abilities or capabilities that a person achieves, which become part of his or her being to the extent he or she can satisfactorily perform particular cognitive, affective, and psychomotor behaviors”*. Yang berarti bahwa kompetensi mencakup pengetahuan, keterampilan dan kecakapan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya, sehingga ia dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan sebaik-baiknya.

Kemampuan seorang guru akan muncul jika seorang guru memiliki pengetahuan. Kemampuan akan membekali seorang guru untuk melakukan pekerjaan dan sekaligus memberikan kewenangan sesuai dengan keahliannya. Kemampuan biasanya diikuti dengan sejumlah pengetahuan, keterampilan/keahlian, dan pengalaman kerja yang berkaitan dengan pekerjaan yang dilaksanakan, termasuk didalamnya adalah teknik atau cara melakukan pekerjaan tersebut. Pada dasarnya sebelum mengikuti pelatihan ini guru PAUD sudah banyak mendapatkan pengetahuan mengenai perangkat pembelajaran kurikulum 2013, namun masih banyak guru PAUD yang tidak paham bagaimana menyusun Prota, Promes, RPPM, maupun RPPH. Pelatihan yang diberikan dapat mematangkan pengetahuan yang sebelumnya sudah dimiliki guru PAUD mengenai penyusunan perangkat pembelajaran kurikulum 2013. Seperti yang dijelaskan oleh Bloom *et.al*(1956: 62) menjelaskan bahwa

“knowledge as defined here includes those behaviors and test situations which emphasize the remembering, either by recognition or recall, of ideas, material, or phenomena.” Yang berarti bahwa pengetahuan didefinisikan sebagai perilaku orang-orang dan situasi yang menekankan mengingat, baik dengan pengakuan atau recall, ide, materi, atau fenomena.

Jadi dapat dijelaskan bahwa kemampuan dan keterampilan seorang guru PAUD tidak cukup hanya memiliki pengetahuan, tetapi juga harus diasah melalui latihan-latihan. Latihan yang sering diulangakan meningkatkan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki. Melalui latihan, seorang guru dapat mengaplikasikan pengetahuan yang sudah dimiliki, sehingga kemampuan dan keterampilan guru PAUD dapat meningkat. Dengan kata lain guru yang sering melakukan penyusunan perangkat pembelajaran lambat laun akan meningkatkan kemampuan dan keterampilan pada dirinya.

PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pelatihan penyusunan perangkat pembelajaran kurikulum 2013 sangat efektif dilakukan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru PAUD dalam menyusun perangkat pembelajaran. Hal tersebut dapat didukung oleh pengetahuan yang telah dimiliki guru sebelumnya mengenai kurikulum 2013. Berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya, maka dengan pelatihan yang diberikan dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

Benjamin S. Bloom, *et al.*, 1956 *Taxonomy of Educational Objectives: The*

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan
Bandar Lampung, 3 November 2019**

“Trend, Issue, dan Inovasi Pembelajaran Berbasis Sustainable Development Goals.”

Classification of Educational Goals.
London: LONGMANS.

Haenilah, EenY.. 2017. *Kompetensi Pedagogik: Melejitkan Profesionalisme Guru.* Bandar Lampung: Pusaka Media.

Malawi Ibadullah, DewiTryanasari, & Edi Riyanto. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan.* Volume 2 No 1. Hal 1-7.

MulyasaE,. 2006. *Kurikulum Yang Disempurnakan/Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Sofia Ari, dkk. 2016. Deskripsi Tingkat Pemahaman Guru PAUD dalam Merancang Perencanaan Pembelajaran di Bandar Lampung. Laporan Hasil Penelitian. Universitas Lampung.

Uno, Hamzah B.. 2012. *Profesi Kependidikan: Problema, Solusi, Reformasi Pendidikan di Indonesia.* Jakarta: PT. Bumi Aksara.

STRATEGI PEMBELAJARAN PADA SISWA YANG MEMILIKI KECERDASAN VISUAL SPASIAL YANG MENGALAMI KESULITAN BELAJAR

Ulwan Syafrudin
Ulwansyafrudin23@gmail.com
Universitas Lampung

ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh siswa yang mengalami kesulitan belajar tetapi memiliki kelebihan yakni kecerdasan visual spasial yang telah dibuktikan dengan angket *multiple intelligence*. Maka tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan bagaimana siswa belajar yang memiliki kecerdasan visual spasial yang mengalami kesulitan belajar. Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Harapan Ummat yang terletak di Jalan Ksatrian X kecamatan Matraman Jakarta Timur. peneliti melakukan penelitian pada salah satu siswa di kelas IV B Muzdalifah pada rentang waktu bulan maret sampai bulan juni 2019. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, metode deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai dengan apa adanya. Berdasarkan hasil temuan Pembelajaran pada anak yang memiliki kecerdasan visual spasial di SDIT Harapan Ummat Jakarta menggunakan kurikulum 2013 tetapi disesuaikan dengan kemampuan dan ketidak mampuan anak dengan memperhatikan diferensiasi masing-masing individu. Pada pelaksanaan pembelajaran ini meliputi beberapa tahap yakni : (1) Kegiatan Awal, (2) Kegiatan Inti, (3) Kegiatan Akhir. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan strategi guru dalam mengajar pada siswa yang mengalami kesulitan belajar yang memiliki kecerdasan visual spasial adalah Mind Mapp dan Movie Learning.

Kata kunci : Visual Spasial, Kesulitan Belajar

© 2019 Published by Panitia Seminar Pendidikan PG-PAUD Unila

PENDAHULUAN

Sekolah Dasar adalah bagian dari pendidikan dasar yang sangat penting, karena pendidikan dasar merupakan pondasi bagi pendidikan anak untuk melanjutkan kejenjang pendidikan yang lebih tinggi. Proses pembelajaran di sekolah dasar dan pendekatan tematik terpadu yang diajarkan di kelas, diharapkan dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri siswa.

Menurut pendapat Baharudin dan Wahyuni belajar merupakan kegiatan yang berproses dan juga merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada di dalam sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarga

sendiri.¹

Pada masa sekarang ini banyak sekali anak-anak mengalami kesulitan dalam belajar. Kesulitan belajar secara operasional dapat dilihat dari kenyataan empirik yaitu adanya siswa yang tinggal kelas atau siswa yang memperoleh nilai kurang baik dalam beberapa pelajaran yang diikutinya.² Hal tersebut tidak hanya dialami oleh siswa-siswa yang berkemampuan kurang saja. Hal tersebut juga dialami oleh siswa-siswa yang

¹ Baharudin, dan Wahyuni, Esanur., *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta : Ar Rozz. 2008), h.2

² Jamaris, *Kesulitan Belajar Perspektif Asesmen dan Penanggulangannya*, (Jakarta: Yayasan Penamas Murni, 2009), h.5

berkemampuan tinggi. Selain itu, siswa yang berkemampuan rata-rata juga mengalami kesulitan dalam belajar. Sedangkan yang namanya kesulitan belajar itu merupakan kondisi proses belajar yang ditandai oleh hambatan-hambatan tertentu untuk mencapai kesuksesan.

Oleh karena itu peran guru kelas sebagai pembimbing sangat penting untuk memahami dan mengembangkan potensi siswa, karena usia anak-anak SD pada tahap perkembangannya adalah usia yang masih mudah untuk diarahkan. Setiap siswa khususnya di sekolah dasar memiliki perbedaan disamping persamaannya. Perbedaan ini cenderung akan mengakibatkan adanya perbedaan pula dalam belajar setiap murid baik dalam gaya belajar, kecepatan belajarnya maupun keberhasilan yang dicapai siswa itu sendiri

Pada dasarnya manusia memiliki berbagai kecerdasan yang terdapat pada dirinya, hanya tidak semua kecerdasan tersebut dapat berkembang sehingga dapat menjadi keunggulan pada dirinya. Salah satu jenis kecerdasan yang berkembang saat ini adalah *multiple intelligence* atau kecerdasan majemuk yang dikembangkan oleh Gardner. Teori ini mengatakan bahwa “tidak ada seseorang yang bodoh atau pintar yang ada hanya seseorang yang menonjol dalam salah satu atau beberapa jenis kecerdasan saja”. Masing-masing individu dapat memiliki lebih dari satu kecerdasan. Kecerdasan tersebut meliputi kecerdasan linguistic, kecerdasan logis matematis, kecerdasan spasial, kecerdasan body – kinestetik, kecerdasan musical, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan Naturalis.

Sejalan dengan hal itu berbagai kajian dalam buku Gardner (*frames of mind*) menunjukkan bahwa kecerdasan manusia adalah kemampuan untuk mengatasi masalah atau menghasilkan produk tertentu yang dihargai sesuai perangkat nilai budaya tertentu³.

Dari berbagai kecerdasan jamak salah satu jenis kecerdasan yang mempunyai peranan terhadap prestasi peserta didik adalah kecerdasan visual-spasial. Seseorang dengan kecerdasan visual spasial akan mempunyai kepekaan pada garis, warna, bentuk, ruang, keseimbangan, bayangan, harmoni, pola dan hubungan antar unsur kecerdasan visual spasial benar-benar bertumpu pada ketajaman melihat dan ketelitian pengamatan.⁴

Kecerdasan visual spasial memiliki jenis kemampuan yang banyak dan berbeda-beda, dari menangkap secara detail hingga memahami pengaturan menjadi berbagai pola, sampai

mencocokkan pola-pola tersebut ke dalam suatu landasan pengetahuan sehingga tahu apa yang harus dilakukan dengannya.⁵ Orang yang memiliki kecerdasan visual spasial ditandai dengan beberapa hal, yaitu: (1) dapat mengobservasi gambar secara mendetail; (2) mampu membayangkan bentuk dalam pikirannya dengan mudah; (3) dapat memperhatikan gambaran yang ada dari berbagai sudut sehingga dapat mengenali suatu lokasi dan tempat tertentu; dan (4) cenderung imajinatif dan kreatif. Pemikiran visual terdiri dari apa yang kita lihat, bayangkan atau gambar.⁶

Kecerdasan visual-spasial membantu peserta didik memahami konsep abstrak. Kecerdasan ini melibatkan kepekaan terhadap warna garis, bentuk, ruang, dan hubungan-hubungan yang ada di antara unsur-unsur ini. Hal ini mencakup kemampuan untuk memvisualisasikan, mewakili ide-ide visual atau spasial secara grafis, dan mengorientasikan diri secara tepat dalam sebuah matriks spasial. Peserta didik yang memiliki kecerdasan visual – spasial diperlukan strategi-strategi pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuannya sehingga hasilnya akan optimal.

Sayangnya, di sekolah dasar jarang sekali yang mengembangkan kemampuan visual spasial. Saat ini pembelajaran hanya menyajikan informasi kepada siswa melalui cara-cara visual serta audiotori, kadang-kadang hanya diterjemahkan menjadi tulisan sederhana di papan tulis, dan hanya ceramah di kelas. Padahal kecerdasan spasial ada hubungannya dengan gambar - gambar. Jadi guru disini harus memilih strategi pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat mengoptimalkan potensinya kecerdasannya.

Secara umum penelitian ini bertujuan mendeskripsikan mengatasi kesulitan belajar pada siswa yang memiliki kecerdasan visual spasial.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perencanaan guru dalam pembelajaran untuk anak yang memiliki kecerdasan visual spasial
2. Strategi pembelajaran apa yang cocok pada anak yang memiliki kecerdasan visual spasial

⁵ Laily Rosidah, "PENINGKATAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN MAZE" (Jurnal Paud, Volume 8 Edisi 2, November 2014)

⁶ Ibid

³ Ibid

⁴ Thomas Armstrong, *Kecerdasan Multipel di Dalam Kelas* (Jakarta: Indeks, 2009) h.44

3. Bagaimana proses pembelajaran pada anak yang memiliki kecerdasan visual spasial

Berdasarkan hasil observasi di SDIT Harapan Ummat di kelas IVB ada salah satu siswa yang memiliki kesulitan belajar pada semua pelajaran yang nilainya semua dibawah KKM. Tetapi memiliki kelebihan yaitu menggambar, gambaran begitu bagus dan suka dalam kegiatan seni seperti menggambar. Bahkan ketika guru menjelaskan dia selalu menggambar dan lebih fokus dan asik menggambar dibandingkan memperhatikan pelajaran. Untuk mengatasi hal itu Maka peneliti ingin mencari solusi dan mencari tahu apakah siswa ini memiliki kecerdasan visual spasial. dengan cara awal memberi angket instrumen kecerdasan majemuk. Dari hasil angket kecerdasan majemuk, nilai tertinggi pada angket tersebut adalah kecerdasan visual spasial dengan nilai 44 dari total 50.

METODE

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan memperoleh Fakta-fakta serta informasi berupa data yang mendalam mengenai bagaimana strategi pembelajaran pada anak yang memiliki kecerdasan visual spasial yang mengalami kesulitan belajar di SDIT Harapan Ummat, Maka penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang ditekankan pada kajian deskriptif secara terperinci dan mendalam. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, metode deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai dengan apa adanya, maka menggunakan metode deskriptif ini peneliti dapat menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti dengan tepat, dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah⁷.

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Harapan Ummat yang terletak di Jalan Ksatrian X kecamatan Matraman Jakarta Timur. Sekolah ini dipilih karena terdapat salah satu siswa di kelas IV yang memiliki kecerdasan visual spasial tetapi mengalami kesulitan belajar dan kebetulan juga saya peneliti mengajar di kelas tersebut dan akan mudah mencari data-data yang diperlukan saat penelitian.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan pra penelitian dengan membuat Instrument Multipel Intelligences kepada para

ahli.

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh dari hasil angket multipele intelligences yang dikerjakan siswa, hasil wawancara kepada orang tua dan wali kelas sebelumnya dan catatan lapangan.

Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data Penelitian kualitatif menempatkan sang peneliti sebagai instrumen utama sehingga menjadi penentu dari hasil penelitian tersebut. Proses pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai teknik seperti teknik pengamatan, wawancara serta studi dokumentasi. Secara umum terdapat empat macam teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan gabungan/triangulasi.⁸

Analisis data kualitatif dalam penelitian ini didasarkan atas teori yang disampaikan oleh Miles dan Huberman. Analisis yang dilakukan dalam penelitian kualitatif dimulai dari sebelum peneliti terjun ke lapangan, selama dilapangan serta setelah selesai mengambil data dilapangan. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh.⁹ Komponen data-data kualitatif selanjutnya akan dianalisis dengan model interaktif.

Pemeriksaan Keabsahan Data, Penelitian kualitatif memiliki cara yang berbeda dalam melakukan uji keabsahan data jika dibandingkan dengan penelitian kuantitatif. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif dilakukan melalui beberapa tahapan yang meliputi uji *credibility* (validitas interbal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *confirmability* (obyektivitas).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perencanaan Strategi Pembelajaran pada siswa yang memiliki kecerdasan visual spasial di kelas IV SDIT Harapan Ummat

Berdasarkan visi sekolah yaitu “membentuk pemimpin cerdas, berakhlak mulia, dan terampil yang bermanfaat bagi seluruh umat” maka dari itu SDIT mewujudkan pembelajaran yang mengembangkan potensi siswa pada kecerdasan yang dimilikinya. SDIT Harapan Ummat menggunakan kurikulum 2013, dimana kurikulum ini dalam pembelajaran mengabungkan dari berbagai bidang studi menjadi berbagai tema.

Berdasarkan hal tersebut, tujuan

⁷ Hamid Patlilima, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2002), h.3

⁸ Sugiyono, op. cit., h. 63.

⁹ Miles dan Huberman dalam Sugiyono. Memahami Penelitian kualitatif (Bandung: Alfabeta, 2015) h. 91.

pembelajaran untuk siswa adalah memberikan tempat utama pada siswa. Bahwa anak atau siswa adalah yang pertama dan utama dalam pendidikan. Siswa adalah yang menjadi subjek pusat pada kegiatan pendidikan. Bahwa setiap siswa mempunyai potensi dan kemampuan yang mana progresif memberikan pengalaman belajar agar pembelajaran bermakna sedangkan romatic pada potensi sesuai dengan bakat dan kemampuannya. Seperti pendapat dari Gestalt bahwa setiap anak adalah satu kesatuan yang menyeluruh (holistic). Yang mana Pendidikan itu diarahkan kepada membina manusia yang utuh bukan dari segi intelektual tetapi dari berbagai segi hal ini sejalan dengan konsep learning to do dan learning to be.

Dari semua perangkat pembelajaran, guru kelas tidak membuat program pembelajaran individual bagi siswa khusus. Guru mengatakan bahwa program pembelajaran individual tidak dibuat dikarenakan sudah disamakan dengan siswa yang lainnya. Peneliti menafsirkan bahwa seharusnya guru membuat program pembelajaran untuk tiap siswa agar terlihat peningkatan siswa sehingga proses pembelajaran tematik akan maksimal untuk siswa yang mengalami kesulitan belajar.

Berdasarkan temuan diatas Pembelajaran pada anak yang memiliki kecerdasan visual spasial di SDIT Harapan Ummat Jakarta menggunakan kurikulum 2013 tetapi disesuaikan dengan kemampuan dan ketidak mampuan anak dengan memperhatikan diferensiasi masing-masing individu.

RPP yang dikembangkan sekolah merupakan RPP terbaru sesuai anjuran Pemerintah yaitu Tematik. Tidak ada RPP khusus untuk siswa yang mengalami kesulitan belajar. Proses pembelajaran yang dilakukan untuk siswa yang memiliki kecerdasan visual spasial juga disesuaikan dengan kemampuan siswa karena kemampuannya berbeda dengan siswa lainnya.

Pelaksanaan Strategi Pembelajaran untuk siswa yang mengalami kesulitan belajar yang Memiliki Kecerdasan Visual Spasial.

Pelaksanaan Kegiatan pembelajaran tematik di kelas IV B SDIT Harapan Ummat berlangsung selama kurang lebih 90 menit untuk setiap kali pertemuan. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini melibatkan satu orang guru kelas 1 orang guru pendamping, dan 24 siswa, 2 orang siswa berkebutuhan khusus.

Pada pelaksanaan pembelajaran ini meliputi beberapa tahap yakni : (1) Kegiatan Awal, (2) Kegiatan Inti, (3) Kegiatan Akhir

Kegiatan Awal

Proses awal pada kegiatan pembelajaran tematik ini dimulai guru mengucapkan salam

setelah itu guru meminta siswa untuk berdiri. Guru berada tepat di depan mereka walaupun ada siswa yang raut wajah yang tidak suka tetap mengikuti perintah. Guru menyuruh siswa untuk senam otak yang di setel di Lcd depan kelas agar siswa fresh dan dapat menerima pembelajaran.

Setelah kegiatan apersepsi selesai kemudian guru menanyakan kesemua siswa kelas IV yaitu darimana asal semua sumber energi yang sering kita pakai. pada awal pembelajaran ini banyak sekali siswa yang menjawab sehingga suasana kelas menjadi berisik. Ketika guru menanyakan kesiswa yang mengalami kesulitan belajar hanya diam saja dibantu oleh guru dan akhirnya bisa menjawab dan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah dijabarkan, maka diperoleh data bahwa kegiatan awal pembelajaran dilakukan dengan mengucapkan salam. Mengucapkan salam ini dilakukan ketika siswa sudah mulai bersiap untuk belajar setiap harinya. Mengucapkan salam ini merupakan kegiatan yang sudah menjadi pembiasaan yang dilakukan setiap harinya. Maka dapat dikatakan mengucapkan salam yang dilakukan siswa setiap pagi sebagai penanda bahwa pembelajaran akana siap dimulai.

Setelah mengucapkan salam melakukan ice breaking yaitu dengan senam otak. Kegiatan ini bertujuan agar siswa fresh dan siap dalam menerima pelajaran.

Selanjutnya guru melakukan apersepsi, apersepsi yang dilakukan guru diantaranya selain Tanya jawab dan menceritakan pengalaman sumber energi apa saja yang sering kalian gunakan sehari-hari. Melalui Tanya jawab dan menceritakan pengalaman dalam kegiatan apersepsi menjadikan pikirannya akan tersambung dengan apa yang akan dipelajari. Memfokuskan siswa ke dalam proses pembelajaran yang akan dimulai. Dengan kegiatan menceritakan pengalaman diharapkan siswa membangun dulu konsep yang akan dipelajari berdasarkan pengalaman yang pernah dialaminya.

Kegiatan Inti

Pada kegiatan proses pembelajaran inti guru mulai menjelaskan materi dengan menarik sambil menampilkan video pembelajaran mengenai jika sumber daya alam akan habis dengan menggunakan lcd, semua siswa terlihat fokus kelayar dan mendengarkan guru menyampaikan materi. Setelah melihat video pembelajaran dan penjelasan dari guru siswa diberikan lembar kerja yang berisi beberapa pertanyaan. Guru meminta siswa untuk menulis apa saja yang harus dilakukan dalam menghemat energi terutama pada sumber daya alam yang

tidak dapat diperbarui yang sering dipakai oleh kita yang ada pada video. Tugas ini sangat menunjang bagi siswa yang memiliki kecerdasan visual spasial. Dengan adanya kegiatan pembelajaran seperti ini, sebagai latihan untuk siswa spasial. Selain itu, pemberian tugas mengenai yang ada di video siswa dapat menjawab soal-soal yang diberikan.

Selanjutnya guru meminta siswa untuk membuat peta pikiran yang terkait materi selalu berhemat energi yang telah guru jelaskan dan yang ada di video. Sebelum membuat peta pikiran guru memberikan contoh cara membuat peta pikiran dengan menggunakan kata-kata kunci yang melukiskan tema pada materi, yang dibuat seperti pohon atau akar.

Saat pembuatan peta pikiran guru memberikan arahan dan bimbingan kepada siswa spasial. Dan siswa lain diberi arahan di mandirikan untuk membuat peta pikiran, terlihat siswa yang lain mengerjakan dan kondusif, walaupun karakteristik siswa Kelas IVB SDIT Harapan Ummat terlihat sangat aktif dan agresif ketika diberi peraturan merka teratur.

Ketika semua siswa dilihat sudah paham dengan materi yang diberikan guru, kemudian siswa melanjutkan materi dengan praktek membuat salah satu energi alternatif yaitu membuat kincir angin. Ketika mendengar akan membuat kincir angin semua siswa terlihat senang bahkan ada yang berteriak.

Sebelum memulai praktek guru bertanya kepada siswa tentang energi alternatif agar mengetahui apakah siswa sudah paham dengan materi yang sebelumnya disampaikan oleh guru. Selain itu guru juga bermaksud mengali pengetahuan siswa dan menumbuhkan imajinasi berdasarkan pengalaman yang mereka punya. Ternyata mereka sudah pada bisa karena di kelas III sudah pernah membuat. Guru menjelaskan langkah-langkah pembuatan kincir angin dengan menggunakan kertas origami dan pencil mereka masing-masing. Guru membagikan peralatan berupa origami dan jarum untuk menempelkan origami ke pencil.

Setelah guru mendemonstrasikan langkah-langkah pembuatan kincir angin tiap siswa diminta untuk bereksperimen. Guru hanya berperan mengawasi dan membimbing siswa dalam pemasangan jarum ke pencil karena takut melukai siswa. Selebihnya siswa sendiri yang bereksperimen sesuai pemahaman siswa ketika guru mendemonstrasikan terlebih dahulu.

Berdasarkan hasil pengamatan, ketika proses pembelajaran praktek berlangsung guru tidak membedakan siswa reguler dengan siswa yang mengalami kesulitan belajar, semua siswa diperlakukan sama.

Pada pembelajaran ini menggunakan

media Lcd, kertas origami, jarum dan pencil untuk membuat kincir angin dan tambahan materi dan pada anak yang mengalami kesulitan belajar, sering sekali guru dan guru pendamping membimbing agar anak mudah memahami dan dapat mengikuti proses pembelajaran

Kegiatan Akhir

Pada akhir pembelajaran dan siswa telah selesai membuat kincir angin maka hal yang dilakukan guru adalah membuat kesimpulan bersama-sama dengan siswa mengenai materi selalu berhemat energi. Membuat kesimpulan dengan cara mengulang kembali tahap demi tahap apa yang telah dipelajari hari ini. Akhir kegiatan pembelajaran ditutup juga oleh guru dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum diketahui dan tak ada siswa yang bertanya dan di akhiri doa.

Strategi Pembelajaran Pada Anak yang Mengalami Kesulitan Belajar yang Memiliki Kecerdasan Visual Spasial

Strategi pembelajaran yang digunakan pada anak yang memiliki kecerdasan spasial pada tema selalu berhemat energi adalah Mind Mapp dan Movie Learning. Hal ini sesuai yang di jelaskan di BAB II strategi pembelajaran untuk anak yang memiliki kecerdasan visual spasial. Strategi yang pertama yaitu Mind Mapp adalah suatu metode untuk memaksimalkan potensi pikiran manusia dengan menggunakan otak kanan dan otak kirinya secara simultan sehingga siswa dapat mudah memahami materi-materi yang diberikan guru.

Penerapan metode mind map menggunakan teknik curah gagasan dengan menggunakan kata kunci bebas, symbol atau gambar dan melukiskannya secara kesatuan di sekitar tema sentral. Seperti pohon dan akar, ranting dan daun-daunnya.

Yang kedua Movie learning adalah proses atau aktivitas nonton film tertentu sebagai bagian proses pembelajaran terhadap suatu objek atau tema tertentu. Strategi movie learning memiliki kemampuan proses yang sangat tajam dalam menyimpan informasi-informasi gambar

PEMBAHASAN

Perencanaan guru dalam pembelajaran pada anak yang memiliki kecerdasan visual spasial

Di SDIT Harapan Ummat Jakarta dalam pembelajarannya menggunakan kurikulum 2013, dimana kurikulum ini dalam pembelajaran menggabungkan dari berbagai bidang studi menjadi berbagai tema. Melihat pengertian kurikulum, di Pasal 1 Angka 16, PP RI No 32 tahun 2013 kurikulum adalah seperangkat rencana

dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, ada dua dimensi kurikulum, yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Di kurikulum 2013 tujuan pembelajaran untuk siswa adalah memberikan tempat utama pada siswa. Bahwa anak atau siswa adalah yang pertama dan utama dalam pendidikan. Siswa adalah yang menjadi subjek pusat pada kegiatan pendidikan. Bahwa setiap siswa mempunyai potensi dan kemampuan yang mana progresif memberikan pengalaman belajar agar pembelajaran bermakna sedangkan romantis pada potensi sesuai dengan bakat dan kemampuannya. Seperti pendapat dari Gestalt bahwa setiap anak adalah satu kesatuan yang menyeluruh (holistic). Yang mana Pendidikan itu diarahkan kepada membina manusia yang utuh bukan dari segi intelektual.

Pada RPP yang dibuat guru SDIT Harapan Ummat mengikuti format dari pemerintah yakni terdiri dari Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Tujuan Pembelajaran Materi, metode, kegiatan pembelajaran. Ini sejalan dengan pendapat Nana Sudjana, rencana pelaksanaan pembelajaran sekurung –kurangnya memuat tujuan pembelajaran, materi ajaran, metode penjaran, sumber belajar dan penilaian hasil belajar¹⁰

Dari semua perangkat pembelajaran, guru kelas tidak membuat program pembelajaran individual bagi siswa khusus. Guru mengatakan bahwa program pembelajaran individual tidak dibuat dikarenakan sudah disamakan dengan siswa yang lainnya. Peneliti menafsirkan bahwa seharusnya guru membuat program pembelajaran untuk tiap siswa agar terlihat peningkatan siswa sehingga proses pembelajaran tematik akan maksimal untuk siswa yang mengalami kesulitan belajar.

Pelaksanaan pembelajaran pada anak yang memiliki kecerdasan visual spasial

Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Hal ini sejalan

dengan pendapatnya Slameto.¹¹ pada sub komponen pelaksanaan pembelajaran diarahkan pada tiga aspek kegiatan, yaitu : (1) Kegiatan Awal, (2) Kegiatan inti, (3) Kegiatan penutup.

Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal guru melakukan apersepsi yaitu dengan meminta siswa untuk berdiri melakukan senam otak seperti yang ada di video pada lcd, ini agar siswa fresh dan dapat menerima pembelajaran. Selain itu guru melakukan tanya jawab mengenai sumber energi apa yang sering dipakai. Melalui Tanya jawab dalam kegiatan apersepsi menjadikan pikiran akan tersambung dengan apa yang akan dipelajari. Dan menanyakan pengalaman ini diharapkan dapat membangun dulu konsep yang akan dipelajari berdasarkan pengalaman yang pernah di alaminya.

Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti dimulai dengan guru menjelaskan materi sambil menanyakan video jika sumber daya alam tentang habis. Dengan adanya video maka siswa akan fokus dalam mendengarkan penyampaian materi yang disampaikan guru. Setelah melihat video pembelajaran dan penjelasan dari guru siswa diberikan lembar kerja yang berisi beberapa pertanyaan. Guru meminta siswa untuk menulis apa saja yang harus dilakukan dalam menghemat energi terutama pada sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui yang sering dipakai oleh kita yang ada pada video. Tugas ini sangat menunjang bagi siswa yang memiliki kecerdasan visual spasial. Dengan adanya kegiatan pembelajaran seperti ini, sebagai latihan untuk siswa spasial. Selain itu, pemberian tugas mengenai yang ada di video siswa dapat menjawab soal-soal yang berikan.

Selanjutnya guru meminta siswa untuk membuat peta pikiran yang terkait materi selalu berhemat energi yang telah guru jelaskan dan yang ada di video. Sebelum membuat peta pikiran guru memberikan contoh cara membuat peta pikiran dengan menggunakan kata-kata kunci yang melukiskan tema pada materi, yang dibuat seperti pohon atau akar. Saat pembuatan peta pikiran guru memberikan arahan dan bimbingan kepada siswa spasial ini diharapkan dapat mengembangkan kecerdasannya.

Selanjutnya guru melanjutkan materi dengan praktek membuat salah satu energi alternatif yaitu membuat kincir angin. Ketika mendengar akan membuat kincir angin semua siswa terlihat senang bahkan ada yang berteriak.

Sebelum memulai praktek guru bertanya

¹⁰Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2014) h. 24

¹¹Slameto, Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi. (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2010), h. 72

kepada siswa tentang energi alternatif agar mengetahui apakah siswa sudah paham dengan materi yang sebelumnya disampaikan oleh guru. Selain itu guru juga bermaksud menggali pengetahuan siswa dan menumbuhkan imajinasi berdasarkan pengalaman yang mereka punya. Guru menjelaskan langkah-langkah pembuatan kincir angin dengan menggunakan kertas origami dan pencil mereka masing-masing. Guru membagikan peralatan berupa origami dan jarum untuk menempelkan origami ke pencil.

Setelah guru mendemonstrasikan langkah-langkah pembuatan kincir angin tiap siswa diminta untuk bereksperimen. Guru hanya berperan mengawasi dan membimbing siswa dalam pemasangan jarum ke pencil karena takut melukai siswa. Selebihnya siswa sendiri yang bereksperimen sesuai pemahaman siswa ketika guru mendemonstrasikan terlebih dahulu.

Berdasarkan hasil pengamatan, ketika proses pembelajaran praktek berlangsung guru tidak membedakan siswa reguler dengan siswa yang mengalami kesulitan belajar, semua siswa diperlakukan sama.

Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup kegiatannya berupa menyimpulkan dan mengungkapkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Pada pengamatan kegiatan akhir dalam proses pembelajaran meliputi aktivitas guru dan siswa dalam merangkum pembelajaran, mengadakan evaluasi, dan menutup pelajaran.

Kegiatan menutup pelajaran ada dalam kegiatan akhir pada proses pembelajaran. Menutup pelajaran menurut Sahlan dapat dilakukan dengan menghubungkan kegiatan belajar mengajar mulai dari awal hingga akhir yang disampaikan dengan singkat. Jadi tujuan dari kegiatan tersebut adalah agar mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran

Strategi pembelajaran pada anak yang mengalami kesulitan belajar yang memiliki kecerdasan visual spasial

Strategi pembelajaran adalah suatu pola atau upaya yang dilakukan siswa dan guru untuk menyampaikan materi pelajaran secara sistematis, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Dalam pengamatan strategi pembelajaran yang digunakan guru pada awal pelajaran dengan menggali pengalaman siswa tentang tema yang akan dipelajari. Strategi guru dalam kegiatan awal yakni salam, berdoa, membuka pelajaran dan melakukan apersepsi.

Dalam apersepsi guru meminta siswa untuk berdiri. Guru menyuruh siswa untuk senam

otak yang di setel di Lcd depan kelas agar siswa fresh dan dapat menerima pembelajaran. Setelah kegiatan apersepsi selesai kemudian guru menanyakan pemahaman siswa tentang tema yang dipelajari.

Dalam kegiatan inti proses pembelajaran difokuskan pada kegiatan-kegiatan yang bertujuan mengembangkan kemampuan siswa. Pada awal guru mencoba memusatkan perhatian siswa dengan cara menanyakan video pembelajaran. Kegiatan memusatkan perhatian siswa adalah strategi guru untuk meminta siswa terhadap materi pelajaran merupakan sesuatu yang perlu dilakukan guru sebelum menjelaskan ataupun memberikan materi pelajaran. Hal ini dilakukan guru agar semua siswa memperhatikan dan menyimak dengan baik pada saat guru menjelaskan materi pelajaran. apabila hal ini dilakukan dengan baik, maka siswa akan benar-benar dapat memusatkan perhatian guna mempersiapkan dirinya untuk mendapatkan materi pelajaran. setelah itu guru baru menjelaskan materi sambil bertanya jawab.

Media pembelajaran yang digunakan guru adalah Lcd ini sangat membantu dalam menjelaskan materi pembelajaran. Dengan demikian maka penggunaan media pembelajaran akan memudahkan siswa untuk cepat memahami materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran khususnya untuk siswa yang memiliki kecerdasan visual spasial memang sangat diperlukan. Kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Guru sebagai pemberi informasi atau fasilitator membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyapaikan materi yang sulit dipahami siswa dan bersifat abstrak dapat dipermudah dengan adanya media.¹² Jadi media pembelajaran terutama media spasial adalah sesuatu yang penting dan sangat berguna bagi siswa yang memiliki kecerdasan visual spasial. Hal ini sejalan dengan pendapat Thomas Armstrong orang yang memiliki kecerdasan visual spasial lebih tertarik dengan kegiatan belajar yang menggunakan media visual agar dapat mengkonstruksi pemikirannya.¹³

Strategi guru dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial adalah Mind Map dan Movie Learning. Dimana disini guru meminta siswa membuat peta pemikiran dari video pembelajaran yang ditayangkan guru. Mind map atau peta pikiran adalah suatu metode untuk memaksimalkan potensi pikiran manusia dengan

¹² Asmaun Sahlan, *Desain Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012). h. 105-106

¹³ Thomas Armstrong, *Kecerdasan Multipel di Dalam Kelas* (Jakarta: Indeks, 2009) h. 5

menggunakan otak kanan dan otak kirinya secara simultan dan Movie learning adalah proses atau aktivitas nonton film tertentu sebagai bagian proses pembelajaran terhadap suatu objek atau tema tertentu.¹⁴

Jadi secara umum dapat disimpulkan strategi yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran sudah cukup memadai karena dilakukan melalui beberapa rangkaian kegiatan yang saling berhubungan, namun masih perlu diupayakan penggunaan media pembelajaran dalam setiap proses pembelajaran terutama yang berhubungan dengan dunia visual spasial agar siswa dapat dengan mudah memahami materi.

SIMPULAN, DAN REKOMENDASI

Simpulan : Berdasarkan hasil analisis data sebagaimana telah diuraikan pada BAB IV, maka kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Tidak ada RRP khusus untuk siswa yang mengalami kesulitan belajar yang memiliki kecerdasan visual spasial
- b. Strategi pembelajaran yang diberikan kepada siswa yang memiliki kecerdasan visual spasial di SDIT Harapan Ummat adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran yang dominan pada visual seperti Movie Learning dan Mind Mapp.
- c. Siswa yang memiliki kecerdasan visual spasial di perlakukan sama tidak di beda-bedakan saat pembelajaran
- d. Kecerdasan visual spasial dapat meningkat jika dalam proses pembelajaran berjalan dengan baik dan tepat. Seperti penggunaan media-media yang dominan visual karena anak-anak yang memiliki kecerdasan visual spasial akan mudah memahami pelajaran dari gambar dan memiliki kepekaan dalam mengobservasi dan kemampuan untuk berpikir pada gambar sehingga anak yang mengalami kesulitan belajar yang memiliki kecerdasan visual akan dapat mengikuti pelajaran dengan baik
- e. Setelah menggunakan strategi pembelajaran Movie Learning dan Mind Mapp siswa terlihat lebih aktif dan tertarik saat pembelajaran
- f. Anak yang memiliki kecerdasan visual spasial yang mengalami kesulitan belajar sedikit dibantu oleh guru pendamping selain guru kelas, guru pendamping ini untuk semua siswa bukan khusus untuk salah satu siswa.

Rekomendasi : Berdasarkan temuan dari penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memiliki beberapa rekomendasi berupa saran seperti di bawah ini.

- a. Kepala sekolah diharapkan memberikan pelatihan atau workshop mengenai pendidikan inklusi karena sekolah tidak hanya menerima siswa biasa tetapi juga menerima beberapa anak-anak yang khusus.
- b. Guru kelas dan pendamping perlu membuat program bersama untuk membantu siswa-siswa yang mengalami kesulitan belajar yang dapat mengembangkan potensi mereka
- c. Guru diberikan pelatihan khusus mengenai evaluasi bagi anak yang mengalami kesulitan belajar yang sesuai dengan kemampuannya
- d. Disediakan bimbingan konseling atau media-media pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi anak yang memiliki kecerdasan visual spasial

Berdasarkan simpulan dan saran yang telah diberikan, peneliti berharap mudah-mudahan penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak.

DAFTAR PUSTAKA

Alamsyah dan Andi, 95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences. Jakarta: Kencana, 2015.

Alex Sobur, Psikologi Umum. Bandung : CV Pustaka, 2011.

Amos Neoloka, Metode Penelitian dan Statstika. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.

Arvin Saputra, Kamu itu lebih Cerdas dari Pada Yang Kamu Duga, Batam: Interaksara, 2002.

Asep Jihad & Abdul, Haris, Evaluasi Pembelajaran. Jakarta : Multi Press, 2008.

Avita, "Kesulitan belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPA (Studi Kasus di SMPN 2 Magelang)". Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2010.

Baharudin, dan Wahyuni, Esanur., Teori Belajar dan Pembelajaran. Yokyakarta : Ar Rozz. 2008.

Chatib, Sekolahnya Manusia. Bandung: Kaifa Learning, 2015.

Conny R. Semiawan, Kreativitas Keberbakatan. Jakarta: Indeks. 2010.

David Quinto-Pozos dkk, Atypical signed

¹⁴ Ibid

language development: A case study of challenges with visual-spatial processing, Vol. 30, No. 5, 332-359, <http://dx.doi.org/10.1080/02643294.2013.863756> 2013.(Diakses 2 Desember 2017)

Dwi Siswoyo, Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press, 2009.

Endang, Peningkatan kecerdasan visual spasial melalui kegiatan bermain papan geometri, Jakarta: PPS UNJ, 2014.

<http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/kbbi/index.php> (diakses pada 4 Desember 2017)

Howard Gardner. Frames of Mind (The Theory of Multiple Intelligences), New York: Basicbooks, 1983.

Immanuel F. Rachmani, Multiple Intelligences, Jakarta : Grafika Multi Warna, 2003.

Jamaris, Kesulitan Belajar Perspektif Asesmen dan Penanggulangannya, Jakarta: Yayasan Penamas Murni,2009.

Jarot Widjanarko, Anak Cerdas Ceria Berakhlak Multiple Intelligences, Tangerang:PT Happy Holy Kids, 2006.

Jerri simms Shepard, Multiple ways of : Knowing Fostering Resilency Throught Providing Opportunies For participanting in Leraning (diakses pada 2 desember 2017)

J.J Reza Prasetyo dan Yeni Andriani, Multiply your multiple Intelligences, Yogyakarta: ANDI OFFSET ,2009.

Kemendikbud, Permendikbud No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan,2013.

Laily Rosidah," PENINGKATAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN MAZE" (Jurnal Paud, Volume 8 Edisi 2, November 201. (diakses pada 8 novemrber 2017)

Linda Campbell, Bruce Campbell dan dee Dickinson, Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences, Depok: Intuisi Press,2006.

Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman. Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: UI-Press, 2014.

Muhibbin Syah, Psikologi Belajar, Jakarta: Rajawali Press, 2013.

Mulyadi, Diagnosis Kesulitan Belajar dan Bimbingan Terhadap Kesulitan Belajar Khusus. Yogyakarta: Nuha Litera,2010.

Muhamad Yaumi dan Ibrahim, Pembelajaran berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences), Jakarta: Kencana Prenada media Group,2013.

Papalia Old Feldman, Human Development, Jakarta:Salemba Humanika, 2009.

Santrock, John W., Life Span Development. Jakarta: Erlangga, 2012.

Santrock, Perkembangan Anak, Edisi Kesebelas jilid dua eleventh edition, Jakarta:Erlangga,2007.

Slameto, Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi. Jakarta : PT.Rineka Cipta, 2010.

Sugihartono, dkk, Psikologi Pendidikan, Yogyakarta : UNY Press, 2007.

Sujiono & Sujiono, Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak, Jakarta:Indeks,2010.

Syaiful Bahri Djamarah, Psikologi Belajar, Jakarta: PT Rineka Cipta,2008.

Thomas Amstrong, Kecerdasan Multipel di Dalam Kelas, Jakarta:Indeks,2009.

Thomas R Hoerr, Buku Kerja Multiple Intelligences: Pengalaman New City School di St. Louis, Missouri, AS dalam menghargai Aneka kecerdasan Anak, Bandung: Kaifa,2007.

**PELATIHAN MERANCANG PROGRAM PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
BERBASIS PENDEKATAN ILMIAH BAGI GURU SD DI KOTA BANDAR LAMPUNG**

Deviyanti Pangestu^{1*}, Maman Surahman², Een Y.Haenilah³, Loliyana⁴

FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

**e-mail*: deviyantipangestu@fkip.unila.ac.id

ABSTRACT

Kegiatan pelatihan ini dilatarbelakangi oleh tuntutan perubahan paradigma guru dalam mengembangkan kurikulum 2013 SD. Walaupun sosialisasi dan workshop kurikulum sudah dilakukan sejak tahun 2013 tetapi hasil penelitian Haenilah (2015) mengungkapkan bahwa ketepatan persepsi tentang desain pembelajaran tematik terpadu berbasis pendekatan ilmiah hanya dimiliki oleh 50% guru, ketepatan persepsi tentang skenario 50% guru, ketepatan persepsi tentang evaluasi tematik 50% guru. Artinya 50% jumlah guru lainnya belum memiliki persepsi yang tepat baik tentang pembelajaran tematik, skenario, maupun evaluasi. Oleh karena itu pantas dikhawatirkan tentang kemahirannya dalam merancang pembelajaran tematik terpadu apalagi melaksanakannya sesuai dengan tuntutan standar perencanaan Permendikbud nomor 103 tahun 2014 tentang Pedoman Pelaksanaan pembelajaran. Tujuan kegiatan ini untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru dalam merancang program tematik terpadu di SD sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013, sehingga pada gilirannya guru di Bandar Lampung diharapkan memiliki kesiapan yang baik dalam mengimplementasikan kurikulum ini sesuai dengan standar yang ditetapkan secara nasional.

Kata Kunci : Tematik Terpadu

PENDAHULUAN

Kurikulum terasa semakin mendapatkan perhatian yang serius. Hal ini menjadi indikasi bahwa kurikulum memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan proses dan target pembelajaran, yang pada akhirnya akan menentukan kualitas

pendidikan suatu bangsa. Saat ini kurikulum 2013 Sekolah Dasar (SD) menjadi acuan guru baik untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), maupun mengembangkan pembelajaran, dan melaksanakan evaluasi pembelajaran.

Kurikulum 2013 SD didasari oleh model kurikulum humanistik yang memandang anak

sebagai satu kesatuan kognisi, sosial, maupun emosi. Kurikulum ini berdasarkan konsep aliran pendidikan pribadi (*personalized educationi*) dari John Dewey dan J.J. Rousseau. Konsep ini lebih mengutamakan siswa sebagai subjek yang menjadi pusat utama kegiatan pendidikan. Selain itu, pendidik humanis juga berpegang pada konsep Gestalt, bahwa seorang anak merupakan satu kesatuan yang menyeluruh. Pendidikan diarahkan kepada membina manusia yang utuh bukan saja dari segi fisik dan intelektual tetapi juga segi sosial dan afektif (emosi, sikap, perasaan, nilai, dan lain-lain).

Dilandasi oleh kurikulum humanistik, maka kurikulum 2013 SD lebih menekankan pendidikan yang konfluen dengan ciri-ciri utama 1) *Partisipasi*, kurikulum ini menekankan partisipasi murid dalam belajar. 2) *Integrasi*, adanya interaksi, interpenetrasi, dan integrasi dari pemikiran, perasaan dan juga tindakan. 3) *Relevansi*, adanya kesesuaian antara kebutuhan, minat dan kehidupan murid. 4) *Pribadi anak*, memberikan tempat utama pada pribadi anak untuk berkembang dan beraktualisasi potensi secara utuh. 5) *Tujuan*, memiliki tujuan mengembangka pribadi yang utuh. 6) *evaluasi*, lebih mengutamakan proses dari pada hasil, dan tidak memiliki kriteria pencapaian. Intinya sasaran pendidikan ini adalah perkembangan anak agar menjadi manusia yang lebih terbuka dan lebih mandiri.

Karakteristik tersebut semakin diperkuat ketika kurikulum 2013 menjadikan Kompetensi Inti (KI) menjadi muara standar kelulusan siswa dari suatu lembaga. Kompetensi Inti yang dimuat dalam kurikulum 2013 meliputi aspek sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan. Sikap spiritual dan sikap sosial bersifat *indirect-teaching* (tidak diajarkan), oleh karena itu guru menjadi model atau teladan yang akan ditiru secara langsung oleh murid-muridnya melalui perilaku pembiasaan. Dengan kata lain aspek pengetahuan dan keterampilan menjadi wahana pembentukan kepribadian anak secara utuh.

Sejurus dengan itu secara psikologis kemampuan berpikir anak usia SD masih pada level praoperasional (Piaget, 1972) dan terpadu (tematik), oleh karena itu pembelajaran bukan hanya diajarkan dengan menggunakan sistem guru kelas tetapi juga dikemas secara tematik terpadu. Kondisi psikologis tersebut menjadi landasan filosofis kurikulum 2013 SD.

Tuntutan kurikulum 2013 menjadi persoalan khusus bagi guru SD yang selama ini umumnya masih berpikir secara parsial tentang pembelajaran. Sehingga masalah yang mencuat seiring dengan diberlakukannya kurikulum 2013 SD adalah tuntutan paradigma guru berkenaan dengan merancang program, melaksanakan, dan mengevaluasi dari yang semula dikemas secara

parsial per Mata Pelajaran (Mapel) menjadi tematik terpadu baik untuk kelas satu, dua, tiga, empat, lima, dan enam.

Diperkuat oleh lahirnya Permendikbud Nomor 160 tahun 2014 pasal 4 tentang pemberlakuan kurikulum 2006 dan kurikulum 2013 menegaskan bahwa satuan pendidikan dasar dan pendidikan menengah dapat melaksanakan kurikulum tahun 2006 paling lama sampai dengan tahun pelajaran 2019/2020. Artinya di tahun tersebut tidak ada lagi pilihan tentang kurikulum kecuali semua sekolah harus menggunakan kurikulum 2013.

Di sisi lain walaupun sosialisasi dan workshop persiapan penggunaan kurikulum 2013 sudah dilakukan sejak awal tahun 2013, tetapi ternyata sampai saat ini tidak sedikit guru yang masih kesulitan mengimplementasikannya. Hasil penelitian Haenilah (2015) mengungkapkan bahwa guru, kepala sekolah, dan pengawas umumnya memiliki persepsi yang tepat tentang komponen kompetensi, tetapi tidak demikian pada komponen tema, media, skenario pembelajaran, dan evaluasi.

Artinya upaya pemerintah yang selama ini dilakukan baik berkenaan dengan sosialisasi maupun workshop hanya mampu membangun domain pemahaman sedangkan aspek keterampilan yang selayaknya menjadi muara dari kemampuan pemahaman masih memerlukan tindak lanjut secara serius.

Hasil wawancara dan studi dokumentasi mengungkapkan bahwa masih banyak guru, kepala sekolah dan pengawas yang memiliki pemahaman kurang tepat tentang makna tema, media, skenario pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran tematik berbasis pendekatan ilmiah. Peran tema yang terdapat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) umumnya tidak dijadikan sebagai alat pemersatu Mapel. Sedangkan media yang dipilih juga masih belum mendukung terciptanya aktivitas berpikir ilmiah. Demikian pula komponen skenario pembelajaran banyak yang belum mendukung langkah-langkah pembelajaran ilmiah dan bahkan evaluasi pembelajaran lebih menekankan pada evaluasi produk.

Demikian halnya dengan kemampuan membuat desain pembelajaran, Haenilah (2015) mengungkapkan bahwa “ ketepatan persepsi tentang desain pembelajaran tematik terjadi 50% guru, skenario 50% guru, evaluasi tematik 50% guru. Artinya 50% jumlah guru lainnya belum memiliki persepsi yang tepat baik tentang pembelajaran tematik, skenario, maupun evaluasi. Oleh karena itu pantas dikhawatirkan tentang kemahirannya dalam merancang pembelajaran apalagi melaksanakannya sesuai dengan tuntutan standar perencanaan Permendikbud nomor 103 tahun 2014 tentang Pedoman Pelaksanaan pembelajaran.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah ceramah, diskusi dan workshop. Ceramah digunakan untuk menyamakan persepsi dan memperluas wawasan guru berkenaan dengan konsep dan prinsip pembelajaran tematik dan pendekatan saintifik di Sekolah Dasar, sedangkan workshop digunakan untuk melatih guru dalam merancang pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat yang berkenaan dengan “Pelatihan Merancang Program Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Pendekatan Ilmiah bagi Guru SD di Kota Bandar Lampung”. Dapat digambarkan pada tabel di bawah ini;

Tabel 1. Hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat

No	Komponen	Aspek	Tingkat Penguasaan	
			Pre test	Post test
1	Konsep	1. Peran guru sebagai pengembang kurikulum dalam satuan pendidikan.	10	65
		2. Pengembangan kurikulum tematik	10	60
		3. Model pembelajaran saintifik	5	60
2	Penyusunan program	1. Mengorganisir materi pelajaran	3	60
		2. Merumuskan desain pembelajaran saintifik	3	60

Tabel 1. di atas menggambarkan bahwa kegiatan pelatihan ini sudah memberikan kontribusi terhadap peningkatan kemampuan guru, tetapi belum sesuai dengan target. Hal ini nampak dari aspek kemampuan tentang peran guru sebagai pengembang kurikulum dalam satuan pendidikan SD, rata-rata skor pretest hanya 10 dan setelah mengikuti kegiatan pelatihan ini meningkat menjadi rata-rata 65. Kemampuan tentang Pengembangan kurikulum tematik, rata-rata skor sebelum mengikuti kegiatan 10 kemudian setelah mengikuti kegiatan menjadi 60. Rata-rata skor kemampuan tentang model pembelajaran saintifik sebelum kegiatan 5, setelah kegiatan meningkat menjadi 60, begitu juga untuk aspek organisasi materi pelajaran dan merumuskan desain pembelajaran saintifik

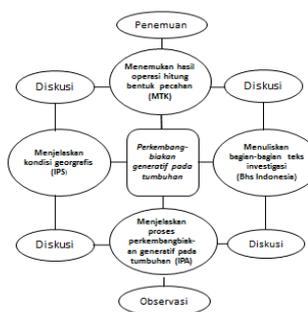
masing-masing dari skor rata-rata 3 menjadi 60.

Data di atas mengundang keprihatinan untuk menindaklanjuti kondisi ini secara lebih sungguh-sungguh, secara faktual peningkatan kemampuan mereka sangat signifikan yaitu tidak kurang dari 50 point tetapi karena kemampuan awalnya sangat rendah maka dengan peningkatan yang signifikan tersebut, mereka belum dapat dikategorikan menguasai konsep dan mendesain rencana pembelajaran secara mahir.

Pembahasan

Desain pembelajaran tematik berbasis *core content* terbukti mempermudah ketercapaian target setiap indikator karena dibangun melalui wahana pembelajaran yang terintegrasi. Sebagai desain kurikulum tematik, integrasi seluruh Mapel didasari oleh homogenitas target dari sejumlah indikator yang ingin dicapai dalam satu waktu, sehingga pengalaman pembelajaran dapat dipayungi oleh tema sebagai pusat belajar. Kegiatan ini dirancang untuk memfasilitasi integrasi kemampuan baik aspek pengetahuan, keterampilan, sosial, emosi, melalui suatu kegiatan nyata (Semiawan, 2002).

Dalam kegiatan pengabdian ini, guru menggunakan *core content* yang sudah dipilih dari salah satu Mapel untuk dijadikan *core centre* pada seluruh Mapel. Di dalamnya tergambar perpaduan target, materi, dan proses belajar.



Gambar 1. Desain Terpadu Berbasis *Core Content*

Salah satu desain yang digunakan dalam kegiatan ini menggunakan *core centra* Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Mapel yang dipadukannya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Matematika, dan Bahasa Indonesia. *Core content* desain ini adalah “Proses perkembangbiakan generatif pada tumbuhan”. Langkah-langkah pembelajaran dipandu oleh tuntutan sistematika indikator dari semua Mapel. Pendekatan *student centered* berbasis pendekatan ilmiah menjadi andalan desain ini. Siswa beraktivitas melalui observasi, diskusi, menyusun laporan, dan bertanggung jawab atas kegiatannya secara langsung, dengan kata lain mereka belajar dari pengalaman konkrit (Kolb,

1984).

Desain pembelajaran tematik berbasis *core content* berdampak pada penguasaan pengetahuan secara terpadu. Desain ini mengorganisir pengalaman belajar berpusat pada kehidupan nyata yang dilandasi oleh tuntutan ketercapaian semua indikator dari berbagai Mapel, dampaknya siswa memperoleh integrasi pengetahuan melalui integrasi pengalaman. Dokumen kurikulum yang terpisah-pisah (*subject separated*) antar Mapel harus diorganisir oleh guru sehingga terlihat fungsi satu dengan lainnya dalam membentuk perilaku yang utuh pada siswa (McNeil, 2006).

Ketika siswa mengikuti pembelajaran terpadu, tergambar jelas bahwa interaksi siswa-siswa, siswa-guru, siswa dengan materi terjalin dengan baik. Aktivitas belajar siswa menjadi muara bertemunya semua komponen kurikulum. Mereka belajar sambil berbuat, memahami sesuatu didasari karena aktivitas mengobservasi secara langsung, melaporkan sesuatu sebagai bentuk tanggung jawab belajar. Iklim yang hangat tercipta karena pembelajaran tidak dibatasi oleh identitas Mapel secara kaku. Hubungan saling melengkapi dari setiap Mapel tampak jelas ketika siswa melakukan kegiatan untuk mencapai indikator yang ternyata saling terhubung antar Mapel dan bermuara pada kehidupan yang sesungguhnya (tidak hanya bersifat tekstual)

Desain pembelajaran tematik berbasis *core content* membangun integrasi pengalaman karena ada keterhubungan materi antar Mapel, interaksi siswa dengan guru dan bahan ajar (Beane, 2005). Penelitian ini pada akhirnya membuktikan bahwa hasil belajar siswa SD sangat ditentukan oleh sejauhmana keterlibatannya dalam belajar. Proses belajar adalah proses berpengalaman membentuk kemampuan dari pengalaman konkrit. Siswa memandang sesuatu, berbicara tentang sesuatu, dan menilai sesuatu secara komprehensif karena dalam proses belajar mereka tidak dibatasi oleh identitas Mapel secara kaku.

PENUTUP

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat yang telah dilakukan, dapat

disimpulkan;

1. Terdapat peningkatan wawasan tentang pengembang kurikulum 2013 SD.
2. Terdapat peningkatan wawasan guru tentang model pembelajaran saintifik.
3. Terdapat peningkatan keterampilan guru SD dalam mengorganisir materi pelajaran.
4. Terdapat peningkatan keterampilan guru SD dalam mendesain pembelajaran saintifik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewey, J. (1964). *How We Think, A Restatement of the Relation of Reflective Thinking to the Education Process*. Chicago: Henry Regne.
- Fogarty, Robin. (1991). *How to Integrated the Curricula*. Palatine, Illinois: IRI/ SkyLight Publishing, Inc
- Haenilah, E.Y. (2015). *Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Berbasis Pendekatan Ilmiah di SD*. Bandar Lampung: Unila
- Hannaway, Jane and Carnoy, Martin Ed. (1993), *Decentralization and School Improvement : Can We Fulfill the Promise ?* San Fransisco, Jossey-Bass Publishers.
- 1
- Piaget, J. (1972). *The child and reality, problems of genetic psychology*. New York: Penguin Books.
- Seel, Barbara & Glasgow. (1990). *Exercise in Instructional Design*. Merrill: Publishing Company.
- Undang-Undang No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.
- Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan

Bandar Lampung, 3 November 2019

“Trend, Issue dan Inovasi Pembelajaran Berbasis Sustainable Development Goals.”

**KEEFEKTIFAN MEDIA *NEO SNAKE AND LADDER GAME* TERHADAP KEMAMPUAN
KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA**

Fauzi Fadliansyah

Fadliansyahfauzi@yahoo.com

Universitas Negeri Semarang

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan media Neo Snake and Ladder Game dalam meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Sukaratu 4, Kecamatan Majasari, Kabupaten Pandeglang Tahun Ajaran 2019/2020. Pengambilan sampel menggunakan simple random sampling. Pengumpulan data menggunakan tes kemampuan komunikasi matematis, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan (1) uji ketuntasan klasikal kemampuan komunikasi matematika siswa mencapai batas minimal yaitu 68, (2) kemampuan komunikasi matematis media Neo Snake and Ladder Game telah mencapai ketuntasan klasikal 75% dan (3) peningkatan rata-rata kemampuan komunikasi matematis menggunakan media Neo Snake and Ladder Game lebih baik dari pada peningkatan rata-rata kemampuan komunikasi matematis tanpa menggunakan media Neo Snake and Ladder Game. Berdasarkan hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa media Neo Snake and Ladder Game efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa.

Kata kunci: Media *Neo Snake and Ladder Game*, Komunikasi Matematis

© 2019 Published by Panitia Seminar Pendidikan PG-PAUD UNILA

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bandar Lampung, 3 November 2019

“Trend, Issue dan Inovasi Pembelajaran Berbasis Sustainable Development Goals.”

PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran dalam kurikulum sekolah adalah pelajaran matematika. Matematika merupakan ilmu yang mempelajari tentang besaran, struktur, bangun ruang dan perubahan-perubahan yang ada pada suatu bilangan. Matematika berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menemukan dan menggunakan rumus matematika yang dapat menunjang pemahaman konsep siswa kaitannya dalam kehidupan sehari-hari. Belajar matematika tidak cukup mengenal konsep. Namun, dapat mempergunakan konsep tersebut untuk menyelesaikan masalah, baik masalah yang berhubungan dengan matematika itu sendiri maupun masalah yang ditemukan di kehidupan sehari-hari.

Matematika menjadi pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa, baik dari siswa SD, SMP, maupun SMA. Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 37 ayat 1 menyebutkan bahwa matematika merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan sejak jenjang pendidikan dasar sampai menengah dan suatu mata pelajaran yang diharapkan mampu mempunyai kegunaan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk siswa SD khususnya pelajaran matematika sangat penting dipelajari karena modal awal untuk bisa menyelesaikan permasalahan matematika dalam masyarakat maupun di dalam kelas. Hendriana dan Soemarno (2014:29), komponen tujuan pembelajaran matematika tersebut antara lain: dapat mengkomunikasikan gagasan simbol, tabel, diagram, atau ekspresi matematik untuk memperjelas keadaan atau masalah, dan memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, sikap rasa ingintahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah pelajaran matematika (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi) disebutkan bahwa salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah supaya siswa memiliki kemampuan mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. Tujuan permen di atas ini, sejalan dengan tujuan umum pembelajaran matematika yang dirumuskan *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM) yang mengemukakan bahwa salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah belajar

untuk berkomunikasi (*Mathematical Communication*). Sebagai ilmu yang saling berkaitan, dalam hal ini siswa diharapkan memiliki kemampuan untuk memecahkan persoalan-persoalan matematika dan memiliki sikap saling membantu atau kerjasama dalam memecahkan persoalan-persoalan matematika tersebut. Kemampuan ini disebut kemampuan komunikasi matematis.

Kemampuan komunikasi matematis adalah suatu kemampuan siswa dalam menyampaikan sesuatu yang diketahuinya melalui peristiwa dialog atau saling hubungan yang terjadi di lingkungan kelas, dimana terjadi pengalihan pesan. Pesan yang dialihkan berisi tentang materi matematika yang dipelajari siswa, misalnya berupa konsep, rumus, atau strategi penyelesaian suatu masalah. Pihak yang terlibat dalam peristiwa komunikasi di dalam kelas adalah guru dan siswa. Cara pengalihan pesannya dapat secara lisan maupun tertulis. Di dalam proses pembelajaran matematika di kelas, komunikasi gagasan matematika bisa berlangsung antara guru dengan siswa, antara buku dengan siswa, dan antara siswa dengan siswa. Menurut Fatimah (2012) pentingnya memiliki sikap komunikasi matematis merupakan hal yang baik karena untuk menyelesaikan masalah secara sistematis dan mampu untuk menginterpretasikan ke dalam bahasa lisan maupun tulisan yang mudah dipahami oleh siswa di dalam kelas.

Kemampuan komunikasi matematis adalah suatu kemampuan siswa dalam menyampaikan sesuatu yang diketahuinya melalui peristiwa dialog atau saling hubungan yang terjadi di lingkungan kelas, dimana terjadi pengalihan pesan. Pesan yang dialihkan berisi tentang materi matematika yang dipelajari siswa, misalnya berupa konsep, rumus, atau strategi penyelesaian suatu masalah. Pihak yang terlibat dalam peristiwa komunikasi di dalam kelas adalah guru dan siswa. Cara pengalihan pesannya dapat secara lisan maupun tertulis. Di dalam proses pembelajaran matematika di kelas, komunikasi gagasan matematika bisa berlangsung antara guru dengan siswa, antarabuku dengan siswa, dan antarasiswa dengan siswa. Menurut Utami (2015) pentingnya memiliki sikap komunikasi matematis merupakan hal yang baik membantu siswa untuk menyelesaikan masalah secara sistematis dan mampu untuk menginterpretasikan ke dalam bahasa lisan maupun tulisan yang mudah dipahami oleh siswa di dalam kelas atau saat pada saat mengerjakan soal.

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan
Bandar Lampung, 3 November 2019**

“Trend, Issue dan Inovasi Pembelajaran Berbasis Sustainable Development Goals.”

Kemampuan komunikasi matematis siswa SD dikategorikan belum baik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Rahmawati (2013) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran matematika siswa masih sulit untuk melakukan komunikasi matematis. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Darkasyi, *et. al* (2014), rendahnya komunikasi matematis siswa SD disebabkan oleh komunikasi yang tidak sejalan antara guru dan siswa. Guru masih cenderung lebih aktif dibandingkan dengan siswa pada proses pembelajaran berlangsung, tidak memberikan kesempatan siswa untuk berkembang. Selain itu, guru menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi matematika sehingga menyebabkan rendahnya komunikasi matematis di kelas. Salah satu yang paling mendasar dari permasalahan ini adalah siswa masih membutuhkan inovasi pembelajaran dalam pengelolaan pembelajaran sendiri yang mana bisa membuat siswa yang mandal dalam belajar, menyerap materi yang disampaikan oleh guru dan bisa berkomunikasi dengan siswa lain terhadap materi yang disampaikan. Salah satu inovasi pembelajaran yang diharapkan bisa membantu adalah media. Media yang digunakan adalah media *Neo Snake*

and Ladder Game adalah media permainan ular tangga yang sudah dimodifikasi entah itu dalam bentuk medianya maupun aturan permainannya. Menurut Sari (2016), permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Siswa akan cenderung tertarik pada proses pembelajaran. Penerapan media *neo snake and ladder game* diharapkan dapat melibatkan siswa secara aktif untuk membangun pengetahuan melalui kegiatan belajar interaktif dan humanis, siswa sebagai subjek belajar membangun pengetahuan secara langsung melalui kegiatan ilmiah disertai bimbingan guru sehingga efektif dalam meningkatkan komunikasi matematis di dalam kelas atau proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana keefektifan media *Neo Snake and Ladder Game* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa? Keefektifan dari media *Neo Snake and Ladder Game* ini dilihat dari uji ketuntasan klasikal, uji perbedaan rata-rata, uji proporsi dan uji peningkatan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan media *Neo Snake and Ladder Game* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa.

METODOLOGI

Penelitian ini desain yang dipilih *pretest-posttest control design* merupakan penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *true experimental design*. Bentuk disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas		Perlakuan	
Eksperimen	<i>Pretest</i>	Menggunakan Media <i>Neo Snake and Ladder Game</i>	<i>Posttest</i>
Kontrol	<i>Pretest</i>	Tanpa menggunakan Media <i>Neo Snake and Ladder Game</i>	<i>Posttest</i>

Populasi yang digunakan adalah siswa kelas IV SDN Sukaratu 4 tahun ajaran 2019/2020. Teknik pengambilan sampel yang digunakan *simple random*

1) Tes

Tes kemampuan komunikasi matematika terlebih dahulu di ujicobakan pada kelas uji coba, selanjutnya hasil yang diperoleh di analisis dengan

sampling. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi.

analisis butir soal meliputi validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda sehingga diperoleh butir soal yang akan digunakan untuk tes

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan
Bandar Lampung, 3 November 2019**

“Trend, Issue dan Inovasi Pembelajaran Berbasis Sustainable Development Goals.”

kemampuan komunikasi matematika. Hasil tes peningkatan. Sebelum dilakukan analisis kemampuan komunikasi matematika pada kelas dilakukan uji prasyarat. Hasil uji coba dapat dilihat sampel dianalisis dengan uji ketuntasan klasikal, uji pada Tabel 2. proporsi, uji perbedaandua rata-rata, dan uji

Tabel 2. Hasil Uji Coba

No. Soal	Validitas		Daya Pembeda		tingkat Kesukaran		Reliabilitas	
	r_{xy}	Kriteria	DP	Kriteria	IK	Kriteria	r_{11}	Kriteria
1		Valid	0,5	Baik	0,7	Sukar		
2		Valid	0,42	Baik	0,5	Sedang		
3		Valid	0,42	Baik	0,5	Sedang		
4		Valid	0,42	Baik	0,5	Sedang	0,79	Sedang
5		Valid	0,7	Baik	0,5	Sedang		
6		Valid	0,7	Baik	0,5	Sedang		

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan

Bandar Lampung, 3 November 2019

“Trend, Issue dan Inovasi Pembelajaran Berbasis Sustainable Development Goals.”

Pada Tabel 2 diatas menunjukkan hasil uji coba yang telah dilakukan dimana soal yang diberikan adalah soal tentang komunikasi matematis yang berjumlah 5 soal essay dan mendapatkan hasil bahwa 5 soal tersebut valid, selain itu dari 5 soal tersebut daya pembedanya menunjukkan kriteria Baik. Selanjutnya, 5 soal itu menunjukkan beberapa kriteria pada tingkat kesukarannya dimana hasilnya adalah soal nomor 3 menunjukkan kriteria Mudah, soal 1,2 dan 5 menunjukkan kriteria Sedang dan yang terakhir soal nomor 4 menunjukkan kriteria Sukar dan yang setelah itu dari 5 soal tersebut menunjukkan hasil bahwa soal tersebut **RELIABEL**.

Pada hasil yang telah dipaparkan tersebut menunjukkan bahwa 5 soal tersebut dapat digunakan untuk penelitian.

Selanjutnya adalah dilakukan uji prasyarat, uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut adalah hasil dari uji normalitas dan uji homogenitas yang terdapat pada Tabel 3 dan Tabel 4.

Uji normalitas dan uji homogenitas ini jika tidak memenuhi persyaratan misalnya data tidak normal atau tidak homogen maka langkah selanjutnya akan menggunakan uji non parametris.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Eksperimen	Kontrol	Ket
0,21	0.26	Data berdistribusi normal

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Hasil	Ket.
0,11	Data Homogen

2) Observasi

Selanjutnya pada lembar observasi yang dilakukan adalah untuk melihat aktivitas siswa selama belajar didalam kelas apakah sudah menunjukkan kegiatan komunikasi matematis atau belum pada saat menggunakan media *neo snake and ladder game*, lembar observasi ini dilakukan selama 3 pertemuan dan mendapatkan hasil pada Tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Lembar Aktifitas Siswa

temuan ke-	a-rata skor	tertia
		gat Baik
		gat Baik
		gat Baik
a-rata		gat Baik

Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat dinyatakan bahwa dalam tiga pertemuan, ke terlaksanaan pembelajaran secara umum berkategori sangat baik. Tabel 5 menunjukkan bahwa skor rata-rata keterlaksanaan pada pertemuan pertama sudah optimal yaitu sebesar 3,2, hal tersebut dikarenakan guru dan siswa sudah beradaptasi dengan pembelajaran dengan media *neo snake and ladder game* selain itu juga karena pengaturan waktu yang cukup efektif.

Setelah pembelajaran pertemuan pertama, peneliti berdiskusi dengan observer untuk mengevaluasi beberapa kekurangan yang ada. Hasil dari diskusi diantaranya untuk lebih mengefektifkan waktu siswa untuk mengidentifikasi permasalahan dan memaparkan hasil identifikasi permasalahan tersebut serta membatasi waktu siswa untuk mengerjakan permasalahan yang lebih kompleks. Setelah melaksanakan masukan dari observer, kekurangan sedikit demi sedikit diperbaiki dan keterlaksanaan pembelajaran masih pada kategori sangat baik tidak menurun yaitu pada pertemuan ke dua sebesar 3,2, pertemuan ketiga sebesar 3,5, hal ini berarti pembelajaran menggunakan media *neo snake and ladder game* berjalan dengan sangat baik dan efektif. Perubahan tingkat keterlaksanaan pembelajaran pada tiap pertemuan akan terlihat lebih jelas pada Tabel 5.

Terlihat pada Tabel 5 bahwa selama pelaksanaan tiga pertemuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *neo snake and ladder game* berlangsung dengan sangat baik, kegiatan ini dilaksanakan dengan mengikuti

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bandar Lampung, 3 November 2019

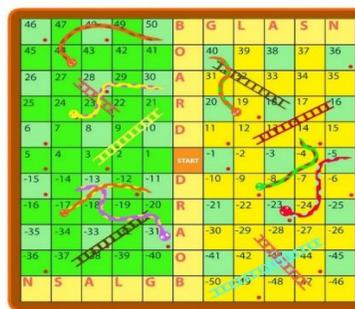
“Trend, Issue dan Inovasi Pembelajaran Berbasis Sustainable Development Goals.”

sesuai dengan langkah-langkah pada rancangan pembelajaran meskipun dalam pelaksanaannya ada beberapa hal yang tertukar langkahnya.

Pada kegiatan pertama seperti biasa guru melakukan kegiatan awal seperti menyiapkan siswa untuk belajar, berdoa, memberikan penjelasan terkait tujuan pembelajaran dan diakhiri oleh motivasi agar siswa lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Kegiatan ini berlangsung dengan baik pada pertemuan pertama, kedua sampai ketiga. Setelah itu, guru mulai masuk kedalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *neo snake and ladder game*. Ada beberapa langkah dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *neo snake and ladder game*. Pada proses tersebut berjalan dengan sangat baik meskipun banyak kendala yang ada ketika prosesnya misalnya seperti sulitnya mengatur siswa untuk membentuk kelompok, situasi kelas sangat ribut mengakibatkan arahan guru sangat sulit sampai ke diri siswa selain itu dalam menyampaikan aturan permainan media *neo snake and ladder game* harus beberapa kali diulang aturan permainannya agar siswa paham dan mengerti. Setelah dilakukan beberapa kali pada akhirnya siswa pun bisa dikondisikan dengan baik dikarenakan ada bantuan dari wali kelasnya sendiri dan pada akhirnya proses pembelajaran dengan menggunakan

media *neo snake and ladder game* pun berjalan dengan lancar dan mendapatkan nilai pada kategori sangat baik. Kegiatan terakhir yaitu penutup, pada kegiatan ini guru melakukan umpan balik yaitu dengan menanyakan kembali apa saja yang telah dilakukan pada setiap pertemuan memperoleh skor rata-rata 3,00 berkategori baik meskipun masih terdapat kekurangan dan tak lupa juga guru memberikan apresiasi kepada semua siswa yang turut senang mengikuti proses pembelajaran serta diakhiri dengan berdoa bersama.

Adapun bentuk pandangan aturan pada media *neo snake and ladder game* adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Papan media *Neo Snake and Ladder Game*

Media *Neo Snake and Ladder Game* ini merupakan pembaruan dari permainan ular tangga biasanya. Sesungguhnya sistem permainan dari media ini sama dengan sistem permainan ular tangga pada umumnya, hanya saja peneliti mengubah papan permainan dengan mengurangi beberapa angka yang mulanya berjumlah 100 kotak dengan 100 angka bilangan bulat positif kemudian peneliti mengubah menjadi 50 dan menambahkan dengan angka yang bernilai negatif (bilangan bulat negatif) yang berjumlah 50 kotak. Memang seluruh kotak yang tergambar pada papan berjumlah 100 namun dibagi 2 yakni 50 kotak untuk bilangan bulat positif (1-50) dan 50 kotak untuk bilangan bulat negatif (-1 sampai -50). Perbedaan lain papan ular tangga yang telah dimodifikasi ini dengan papan ular tangga pada umumnya yakni pada papan ular tangga yang diketahui umumnya kotak start berada pada kotak yang berangka 1 dan biasanya terletak pada bagian pojok kiri bawah papan permainan, sedangkan pada permainan ular tangga yang telah dimodifikasi kotak start terletak di bagian tengah papan permainan yakni diantara bilangan bulat positif dan negatif (yaitu di antara angka 1 dan -1). Jumlah angka yang diajarkan dalam penggunaan media *neo snake and ladder game* ini adalah bilangan bulat kelipatan satu sampai dua angka yang tidak lebih dari 50 dan -50 saja karena maksud dalam penggunaan media ini yakni bertujuan untuk mengingat atau mengembangkan pemahaman konsep awal anak setelah diberikan konsep paling mendasar dengan lebih mudah.

Berikut adalah sistem permainan media ular tangga yang telah peneliti modifikasi sebagai berikut. (1) Sebelum bermain melakukan *hompimpa* atau *suit* terlebih dulu untuk menentukan siapa yang mendapat giliran awal saat bermain. (2) Pemain pertama mengocok dadu, dilanjutkan pemain kedua dan seterusnya. (3) Jika dadu yang keluar angka positif maka pemain harus melangkah pada kotak bilangan bilangan negatif yang diawali dengan

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bandar Lampung, 3 November 2019

“Trend, Issue dan Inovasi Pembelajaran Berbasis Sustainable Development Goals.”

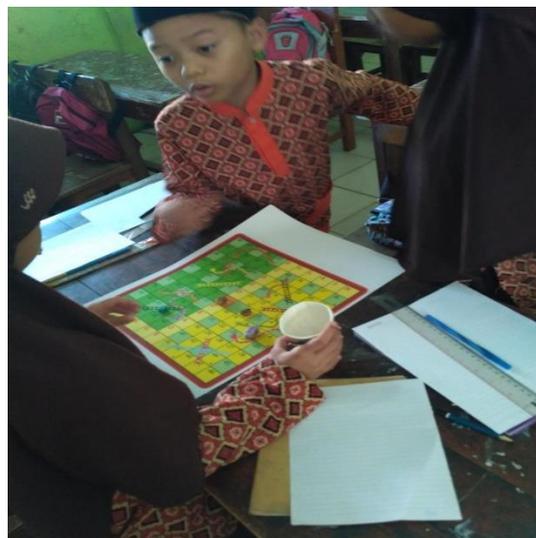
melangkah ke kiri pada papan ular tangga. (4) Penjumlahan dan pengurangan sudah mulai diterapkan saat tidak langsung sudah melaksanakan penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. (5) Pada beberapa kotak terdapat pertanyaan yang harus dijawab pemain. Pertanyaan terdapat pada kotak yang berbintang. (6) Pertanyaan harus pemain ambil pada kotak pertanyaan yang telah tersedia. Soal diambil secara bebas. (7) Jika pemain A melangkah ke arah kotak yang telah terisi pemain lain, maka pemain lain tersebut harus melangkah lagi dari kotak start. (8) Pemain yang berhasil menjawab pertanyaan paling banyak dalam waktu yang telah ditentukan maka ialah yang menjadi pemenangnya.

3) Dokumentasi

Dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan data berupa foto atau video selama proses pembelajaran berlangsung dan bisa menjadi data tambahan untuk memperkuat data penelitian. Adapun beberapa dokumentasi yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut



Gambar 2. Kegiatan diskusi siswa



Gambar 3. Kegiatan siswa bermain dengan media *Neo Snake and Ladder Game*

Hasil dan pembahasan Data

akhirnya kemampuan komunikasi matematis kedua kelas dapat dilihat pada tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Kemampuan Komunikasi Matematis.

Kelas	N	Mean	Maks	Min	Tuntas
E	25	80,1	90	60	80,1 %
K	25	71,5	70	50	72 %

Keterangan :

E : Eksperimen

K : Kontrol

Dari hasil Tabel 6 tersebut menunjukkan bahwa hasil dari kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol yang mana kelas eksperimen menunjukkan hasil rata-rata nilai 80,1 dari jumlah 25 siswa dan

pada kelas kontrol menunjukkan hasil rata-rata 71,5 dari jumlah siswa yang sama yaitu 25 siswa. Selain itu, kelas eksperimen yang menggunakan media Neo Snake and Ladder Game memang lebih baik dari pada yang tidak menggunakan media Neo Snake and Ladder Game.

Hasil analisis penelitian dapat diuraikan sebagai berikut.

1) berdasarkan hasil perhitungan dengan uji One-sample Test, diperoleh nilai signifikansi (α) = 0,000 < 0,05 maka dinyatakan H_0 ditolak. Artinya nilai kemampuan komunikasi matematis siswa kelas eksperimen mencapai batas kriteria ketuntasan minimum (KKM = 68). Adapun penjelasannya yang lebih rinci ada pada Tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil *One Sample Test*

	Test Value = 68		
	T	Df	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	9.688	24	0,000

2) Berdasarkan hasil perhitungan dengan uji proporsi satu pihak, diperoleh

$$z_{hitung} = 1,233 > z_{tabel} = 0,396$$

, maka H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa proporsi ketuntasan siswa yang dikenai Media Neo Snake and Ladder Game telah mencapai 75%; 3)

berdasarkan hasil perhitungan uji peningkatan menunjukkan hasil bahwa kelas kontrol mendapatkan hasil gain sebesar 0,35 atau kategori sedang dan kelas eksperimen mendapatkan hasil gain sebesar 0,71 atau kategori tinggi artinya peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa pada kelas yang menggunakan Media Neo Snake and Ladder

Game lebih baik dari pada pencapaian siswa pada kelas yang tanpa menggunakan media Neo Snake and Ladder Game, berdasarkan hasil perhitungan. Adapun hasil uji peningkatannya ada pada Tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Uji Peningkatan (n-gain)

Kelas	N-gain	Kriteria
Eksperimen	0,71	Tinggi
Kontrol	0,35	Sedang

Berdasarkan hasil di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut (1) uji ketuntasan klasikal kemampuan komunikasi matematika siswa mencapai batas minimal yaitu 68, (2) kemampuan komunikasi matematika menggunakan media *Neo Snake and Ladder Game* telah mencapai ketuntasan klasikal 75%, (3) peningkatan rata-rata kemampuan komunikasi matematika menggunakan media *Neo Snake and Ladder Game* lebih baik dari pada peningkatan rata-rata kemampuan komunikasi matematika tanpa menggunakan media *Neo Snake and Ladder Game*, maka dapat disimpulkan media *Neo Snake and Ladder Game* efektif dalam meningkatkan kemampuan koneksi matematika peserta didik. Hasil penelitian yang sama juga didapat dari penelitian Hamdalah (2013) dan Novita Sari (2012), prestasi belajar matematika siswa yang menggunakan media ular tangga lebih tinggi jika dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut ataupun tanpa media. Hal ini didukung juga oleh hasil penelitian oleh Yumarlin (2013) dan Zuliana (2010) yang menyimpulkan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media *Neo Snake and Ladder Game* atau ular tangga lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media *Neo Snake and Ladder Game*. Penggunaan media *Neo Snake*

and Ladder Game mendukung perkembangan kemampuan matematika siswa karena dengan menggunakan media *Neo Snake and Ladder Game* siswa dapat mengalami proses pembelajaran seperti berdiskusi, memahami materi dan mengerjakan latihan soal dengan cara yang menarik.

Nilai rata-rata kemampuan komunikasi matematika pada kelas eksperimen yang dikenai perlakuan dengan pembelajaran media *Neo Snake and Ladder Game* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 80,1 sedangkan kelas kontrol yang dikenai pembelajaran dengan tanpa media *Neo Snake and Ladder Game* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 71,5. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media *Neo Snake and Ladder Game* lebih berperan aktif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi matematika dibandingkan pembelajaran dengan tanpa *Neo Snake and Ladder Game*. Pembelajaran dengan media *Neo Snake and Ladder Game* membuat siswa lebih tertarik dalam belajar sehingga memunculkan aktivitas siswa dan pembelajaran menjadi lebih terarah karena stimulus yang diberikan guru mengarahkan siswa untuk dapat menyelesaikan tugas dengan baik, adanya bentuk bantuan tutor sebaya memberikan kenyamanan siswa untuk berdiskusi untuk mencapai pemahaman yang baik.

Selain itu juga mendorong siswa untuk belajar lebih aktif, bekerja sama untuk memecahkan masalah dalam kelompok-kelompoknya, mencari cara penyelesaian masalah tersebut, kemudian memberikan pengalaman kepada siswa selama proses pembelajaran. Seperti hasil kajian Siyam (2015) yang menyatakan bahwa media ular tangga atau *Neo Snake and Ladder Game* memberikan pengalaman langsung kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan melalui kerjasama yang baik dalam satu kelompok dan masing-masing siswa bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mengajarkan materi tersebut kepada orang lain dalam kelompoknya.

Peningkatan rata-rata kemampuan komunikasi matematika pada kelas yang menggunakan pembelajaran media *Neo Snake and Ladder Game* lebih baik dari pada kelas yang tanpa menggunakan pembelajaran dengan media *Neo Snake and Ladder Game*. Seperti hasil penelitian yang dilakukan Sumantoro (2015), Yumarlin (2013) dan Chabib (2017) menyebutkan bahwa pada pembelajaran yang menggunakan media *Neo Snake*

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan
Bandar Lampung, 3 November 2019**

“Trend, Issue dan Inovasi Pembelajaran Berbasis Sustainable Development Goals.”

and Ladder Game memiliki peningkatan *gain* yang lebih baik dari pada yang tidak menggunakan pembelajaran dengan model tersebut. Peningkatan kemampuan komunikasi matematika siswa di sini dapat terjadi karena model media *Neo Snake and Ladder Game* memberikan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media *Neo Snake and Ladder Game* efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa. Hal ini ditunjukkan melalui data sebagai berikut. (1) rata-rata kemampuan komunikasi matematis siswa mencapai batas minimal yaitu 68, (2) kemampuan

fasilitas kepada siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri untuk menyelesaikan permasalahan komunikasi matematis tersebut sehingga membangun siswa untuk mengembangkan proses berpikirnya.

komunikasi matematis menggunakan media *Neo Snake and Ladder Game* telah mencapai ketuntasan klasikal 75%, dan (3) peningkatan rata-rata kemampuan komunikasi matematis menggunakan media *Neo Snake and Ladder Game* lebih baik dari pada peningkatan rata-rata kemampuan komunikasi matematis tanpa menggunakan media *Neo Snake and Ladder Game*.

DAFTAR PUSTAKA

- Chabib, M., Djatmika, E.T., & Kuswandi, D. (2017). Efektifitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD. 2(7): 910-918.
- Darkasyi. (2014). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Motivasi Siswa dengan Pembelajaran Pendekatan Quantum Learning pada Siswa SMP Negeri 5 Lhokseumawe. *Jurnal Pendidikan*. 1(1): 21-34
- Fatimah, Fatia. (2016). Kemampuan Komunikasi Matematis dan Pemecahan Masalah Melalui *Problem Based Learning*. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. 16(1): 249-259.
- Hamdalah. (2013). Efektivitas Media Bergambar dan Ular Tangga dalam Pendidikan Kesehatan Gigi dan Mulut Siswa SDN 2 Patrang Kabupaten Jember. *Jurnal Promosi Kesehatan*. 1(1): 118-123.
- Hendriana, H. & Soemarmo, U. (2014). *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama
- NCTM. (2014). *Principles and Standards for School Mathematics*. Tersedia: <http://www.nctm.org/standards/content.aspx?id=322>.
- Novitasari. (2013). Pengembangan media pembelajaran berbasis IT berbentuk permainan ular tangga materi alat optik untuk kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 1(1): 37-45.
- Rahmawati. (2014). Penerapan Pembelajaran Reciprocal Teaching Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Kemandirian Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan*. 2(1): 13-23
- Sari. (2011). Developing Snake and Ladder Game Board as A Media to Teach English Vocabulary to Elementary School Students. *Primary Education*. 1(1): 45-49.
- Siyam. (2015). Pengaruh Stimulasi Permainan Ular Tangga Tentang Gingivitis Terhadap Pengetahuan Anak Usia 8-11 Tahun. *Jurnal Pendidikan*. Vol 2 (1): 25-28.
- Sumantoro. (2015). Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*. 1(1): 779-785.
- Utami, C. (2015). Pembelajaran Model Generatif dengan Strategi Group Investigation Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Journal of Mathematics Education Research*. 4(1): 26-33
- Yumarlin. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. 3(1): 77-80.
- Zuliana. (2010). Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematika Peserta Didik Kelas VIII B Mts N Kudus Melalui Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Berbantuan Kartu Masalah Materi Kubus Dan Balok. *Jurnal Pendidikan*. 53(1): 1689-1699.
-

GANGGAUAN MENTAL PADA ANAK ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDER (ADHD)

Muhamad Ridwan
ridwankecce13@gmail.com
IAIN METRO

Abstract

Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) is a mental illness experienced by children where children have differences with other children. But it can still be reduced by giving psychotherapy or medications according to the child's age. As parents or educators we should encourage or motivate children so that children do not feel that they are not needed. Parents or teachers should know the symptoms of ADHD in children from an early age.

Abstrak

Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) adalah suatu penyakit mental yang dialami anak dimana anak memiliki perbedaan dengan anak yang lainnya. Tetapi masih bisa dikurangi dengan memberikan psikoterapi atau pengobatan-pengobatan sesuai dengan usia anak. Sebagai orang tua atau pendidik hendaknya kita memberikan dorongan atau motivasi kepada anak supaya anak tidak merasa bahwa dirinya tidak dibutuhkan. Hendaknya orang tua atau guru mengetahui gejala-gejala ADHD yang ada pada anak sejak dini.

Kata kunci: Anak Usia Dini, ADHD, Pendidik atau Orang Tua

© 2019 Published by Panitia Seminar Pendidikan PG-PAUD Unila

PENDAHULUAN

Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) suatu kondisi dimana anak mengalami perbedaan dengan anak yang lainnya, baik dari segi tingkah laku dan juga dalam hal belajar.

Menurut Barkley (1991) mendefinisikan bahwa ADHD adalah sebuah gangguan di mana respons menjadi terhalang dan mengalami disfungsi pelaksana yang mengarah pada kurangnya pengaturan diri, lemahnya kemampuan untuk mengatur perilaku untuk tujuan sekarang dan masa depan, serta sulit beradaptasi secara sosial dan perilaku dengan tuntutan lingkungan. Gangguan ADHD masuk dalam kategori anak berkebutuhan khusus.¹⁵

Menurut Taylor (1992), yang dimaksud dengan Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH) atau attention deficit hyperactivity disorder (ADHD), sebagai pola perilaku tidak mau diam, tidak menaruh perhatian dan impulsif (semaunya sendiri).¹⁶

Anak yang mengalami gangguan ADHD merupakan tanggung jawab bersama antara pihak sekolah dan orang tua. Dalam lingkup sekolah, peran guru sangat mendominasi bagi terbentuknya karakter siswa untuk menjadi lebih baik. Peran guru dalam memberikan layanan di sekolah sangat berpengaruh bagi siswa, begitu pula peran orang tua juga sangat berpengaruh untuk perkembangan anak.

Sebagian besar masyarakat masih awam tentang masalah ini, masyarakat membutuhkan informasi sebanyak-banyaknya karena semakin berkembangnya masalah ini dimasyarakat baik dari golongan bawah sampai yang paling atas, agar dapat ditangani lebih dini. Selain itu orang tua harus lebih memperhatikan perkembangan putra-putrinya khususnya pada usia-usia antara 3.5 tahun. Pola perilaku yang menjadi ciri ADHD biasanya biasanya muncul di usia antara 3.5 tahun

dimana anak belajar untuk mengembangkan organ-organ motoriknya.¹⁷

Anak yang mengalami ADHD memiliki prestasi yang rendah dibidang akademiknya, sehingga sering tertinggal dengan teman lainnya, dikarenakan dia sangat sulit untuk merespon pembelajaran yang diberikan oleh gurunya.

Sebagian besar, anak dengan Attentions Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) menunjukkan gejala utama yaitu aktivitas yang berlebihan, tidak dapat diam, selalu ingin bergerak, tidak mampu memusatkan perhatiannya dan menunjukkan impulsivitas yang mengakibatkan anak memiliki kesulitan belajar dan kesulitan berinteraksi dengan anak lain.

Anak dengan Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktif (ADHD) merupakan salah satu Anak Berkebutuhan Khusus yang membutuhkan pelayanan khusus dalam memenuhi kebutuhan yang diperlukan oleh anak ADHD terutama dalam mendapatkan pendidikan formal.

PEMBAHASAN

a. Pengertian ADHD

Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) secara istilah adalah hambatan pemusatan perhatian disertai kondisi hiperaktif. Secara umum sudah banyak penelitian tentang faktor penyebab Attention Deficit Hyperactivity Disorder.¹⁸

Pengertian lain yang dikemukakan oleh Isna Perdana menjelaskan arti ADHD adalah suatu kondisi medis yang mencakup disfungsi otak, ketika seseorang mengalami kesulitan dalam mengendalikan impuls, menghambat perilaku dan tidak mendukung rentang perhatian atau rentang perhatian mudah teralihkan.

Menurut Taylor (1992), yang dimaksud dengan Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH) atau attention deficit hyperactivity disorder (ADHD), sebagai pola perilaku tidak mau diam, tidak menaruh perhatian dan impulsif (semaunya sendiri) (dalam Marlina, 2007:2). Hiperaktivitas juga mengacu ketidakmampuan mengendalikan diri, seperti mengambil keputusan atau kesimpulan tanpa memikirkan akibat-akibat yang mungkin timbul, dan sering menyebabkan pelakunya terkena hukuman atau mengalami kecelakaan.¹⁹

Kita membicarakan attention deficit (kekurangan pemusatan perhatian) karena anak-anak ini mengalami kesulitan untuk melakukan pemusatan perhatian terhadap tugas-tugas yang diberikan kepada mereka. Sekalipun mempunyai motivasi yang baik, namun mereka sangat sulit untuk mengerjakannya, dan walaupun mengerjakannya maka mereka menghabiskan banyak tenaga bila dibandingkan dengan anak-anak lainnya.²⁰

ADHD pada anak mengakibatkan prestasi belajar tidak optimal bahkan pada tingkat prestasi yang rendah dan penampilan psikomotorik buruk, sebagai akibat adanya kesulitan fungsi koordinasi, respon emosi, keterampilan bergaul, dan keterampilan belajar (Saputro, 2009: 79).²¹

Sekalipun mempunyai motivasi yang baik, namun mereka sangat sulit untuk mengerjakannya, dan walaupun mengerjakannya maka mereka menghabiskan banyak tenaga bila dibandingkan dengan anak-anak lainnya. Anak-anak yang mengalami ADHD tampak mengalami kesulitan untuk mengendalikan aktivitas dalam berbagai situasi yang menghendaknya untuk duduk tenang, seperti di dalam kelas, dan tampak tidak berhenti bergerak dan berbicara.

ADHD adalah sebuah nama untuk gangguan perilaku dengan gejala-gejala sebagai berikut

:

1. Gangguan pemusatan perhatian dan konsentrasi.
2. Impulsivitas.
3. Hiperaktivitas.

Jadi, jika didenefisikan, secara umum ADHD menjelaskan kondisi anak-anak yang

memperlihatkan simtom-simtom (ciri atau gejala) kurang konsentrasi, hiperaktif, dan impulsif yang dapat menyebabkan ketidak seimbangan sebagian besar aktivitas hidup mereka.

b. Ciri-ciri utama Anak ADHD

1. Rentang perhatian yang kurang.
2. Impulsivitas yang berlebihan, dan
3. Adanya hiperaktifitas.

c. Ada 3 Macam tipe ADHD

1. Hiperaktif

Perilaku yang menunjukkan perilaku berlebihan, tanpa tujuan dan sukar memperhatikan.

Gejala yang ditunjukkan:

- a. Gelisah
- b. Kelebihan energi
- c. Tidak mudah lelah
- d. Sukamengganggu percakapan
- e. Perhatian mudah beralih
- f. Mudah putus asa
- g. Tugas tidak pernah selesai
- h. Tidak menyimak
- i. Cerewet
- j. Emosinya mudah kacau
- k. Sulit bekerja sama
- l. Sering lari kesana kemari, dll

Penyebab hiperaktivitas:

- a. Gangguan pada masa hamil
- b. Kerusakan otak ketika lahir
- c. Cedera otak sesudah lahir
- d. Suasana rumah yang penuh pertengkaran

2. Impulsivitas

Pola tingkah laku yang tiba-tiba tanpa dipikir terlebih dahulu tanpa memperhatikan konsekuensinya

Gejala anak impulsif:

- a. Sering menjawab sebelum pertanyaan selesai diajukan
- b. Tidak sabar menunggu giliran
- c. Sering menyela pembicaraan
- d. Sering kehilangan barang miliknya
- e. Tindakan sering ceroboh

Penyebab anak impulsif adalah:

- a. Fisiologis: otak tidak berfungsi secara memadai karena faktor genetik, pembawaan, disfungsi neurologis.
-

- b. Kecemasan: anak yang cemas seringkali bereaksi seolah-olah mereka dalam keadaan panik
- c. Pengaruh lingkungan: orang tua yang impulsif cenderung mendukung tumbuhnya tingkah laku yang impulsif.

3. Inatensi (sulit konsentrasi)

Ketidakmampuan seseorang untuk memfokuskan dan mempeertahankan perhatian secara selektif

Gejala-gejala inatensi:

- a. Sulit untuk memperhatikan tugas
- b. Seakan tidak mendengar kalau diajak bicara
- c. Sering tidak memahami semua instruksi
- d. Sering menghindar
- e. Sering kehilangan benda-benda miliknya

PenyebabanakInatensi (sulit konsentrasi)

- a. Asupanmakanan
- b. KurangTidur
- c. Suasana yang gaduh
- d. Tekananemosi
- e. Beragamnyaperengkapanelektronik

c. Kebutuhan Siswa Attention Deficit Hyperactivity Disorder

Siswa ADHD mempunyai kebutuhan yang sama dengan siswa lainnya, akan tetapi pada hal-hal tertentu mereka membutuhkan layanan khusus yang berbeda dengan siswa lain pada umumnya.

1. Kebutuhan pengendalian diri

Beberapa kebutuhan pengendalian diri tersebut ialah:1)rutinitas, struktur, dan konsistensi,

- a. Fokus pada hal-hal positif,
- b. Penjelasan sederhana dan singkat,
- c. Hindarkan argumentasi, dan
- d. Abaikan hal-hal yang tidak penting.

2. Kebutuhan belajar

- a. Lingkungan kerja, tugas, dan bahan-bahan yang terstruktur,
 - b. Dukungan eksternal yang membantu pemusatan perhatian,
 - c. Kesempatan merespon yang tinggi,
 - d. Bantuan di bidang keterampilan belajar dan belajar aktif,
-

- e. Menyesuaikan dengan gaya belajar anak dan modifikasi tulisan,
- f. Jadwal dan rutinitas yang mampu diprediksi,
- g. Waktu yang ekstra untuk memproses informasi.

Kebutuhan-kebutuhan di atas merupakan beberapa hal yang harus menjadiperhatiangu dalam mengajar siswa ADHD di dalam kelas.

d. Gaya Belajar Anak ADHD

- a. Visual :belajar melalui gambar, vidio, dan lain-lain.
- b. Auditori : belajar dengan mendengarkan.
- c. Kinestetik: belajar melalui keterlibatan aktif dan mengalami sendiri.
- d. Taktil : belajar dan membuat model dan benda.

Gaya belajar semua anak harus diketahui dengan pasti, tetapi anak ADHD cenderung bukan pelajar auditori yang baik. Mereka perlu dibantu dengan peta, grafik, gambar, diagram, dan tulisan dengan spidol dan kapur warna-warni. Mereka cenderung menjadi pelajar global, yang perlu melihat semua secara keseluruhan sebelum memahami masing-masing komponennya.

e. Psikoterapi ADHD

1. Pendekatan Perilaku

Pendekatan perilaku merupakan satu set luas intervensi tertentu yang memiliki tujuan bersama memodifikasi lingkungan fisik dan sosial untuk mengubah atau mengubah perilaku. Secara umum, pendekatan ini dirancang untuk menggunakan strategi pengajaran dan penguatan langsung untuk perilaku positif dan konsekuensi langsung bagi perilaku yang tidak pantas.

2. Pendekatan Farmakologi

Terapi farmakologi tetap menjadi salah satu bentuk yang paling umum, namun yang paling kontroversial, pengobatan ADHD. Penting untuk di-catat bahwa keputusan untuk meresepkan obat apapun adalah tanggung jawab medis tidak pendidikan-profesional, setelah berkonsultasi dengan keluarga dan kesepakatan tentang rencana pengobatan yang paling tepat.

3. Pendekatan Multimodal

Penelitian menunjukkan bahwa bagi banyak anak-anak cara terbaik un-tuk mengurangi gejala ADHD adalah penggunaan pendekatan gabungan. peneliti menemukan bahwa gabun-gan obat/pengobatan perilaku dan pekerjaan perawatan obat secara signifi-kan lebih baik daripada terapi perilaku sendiri atau kepedulian masyarakat sendiri untuk mengurangi gejala-gejala ADHD. Perawatan multimodal yang sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial bagi siswa yang be-rasal dari lingkungan stres tinggi dan anak-anak dengan ADHD dalam kom-binasi dengan gejala kecemasan atau depresi.

f. Penangan Kesulitan Belajar Anak dengan ADHD

Penangan kesulitan belajar anak dengan ADHD tidak dapat diberikan langsung padasegi akademiknya seperti membaca, menulis dan berhitung. Untuk mencapai kondisi anak siap belajar maka anak perlu disiapkan terlebih dahulu dari segi perilakunya.

- a. Kerjasama antara orangtua dan terapis
-

Perlakuan orangtua terhadap anak harus sama dengan perlakuan terapis terhadap anak (penyamaan persepsi dan pola asuh), orangtua harus menerapkan disiplin dan bersikap tegas terhadap anak, memberikan pemahaman tentang perlakuan orangtua yang sekiranya tidak mendukung untuk membentuk perilaku adaptif anak, pemberian pekerjaan rumah (PR) untuk dilakukan orangtua agar orangtua turut terlibat dalam pembentukan perilaku adaptif anak, mengatur dan mengontrol diet anak (menghindari makanan yang mempengaruhi mood anak seperti coklat, keju, makanan mengandung gula tinggi, yang mengandung pewarna dan pengawet, dan lain sebagainya). Hal ini harus dilakukan secara konsisten.

b. Melatih anak untuk duduk mandiri

Jika anak tidak mau duduk, terapis menarik perhatian anak dengan benda atau mainan yang paling disukai, setelah anak duduk kedua kaki anak dijepit diantara kedua paha terapis, ini dilakukan diruang sempit atau menggunakan sekatan kecil sehingga anak tidak terlalihkan perhatiannya untuk tidak duduk, dan terapis berusaha menarik perhatian anak selama mungkin. Untuk tahap awal, dilakukan dalam waktu satu menit dikalikan usia anak, dan kemudian ditingkatkan durasinya secara bertahap. Biasanya dalam hari ketiga anak sudah mau duduk dengan mandiri. Selain penggunaan ruang sempit atau sekatan, dapat juga menggunakan meja terapi, yaitu meja yang didesain khusus yang di satu sisinya terdapat lubang setengah lingkaran sesuai dengan ukuran tubuh anak dan kemudian dirapatkan ke dinding ruangan sehingga anak tidak bisa beranjak dari tempat duduknya ketika belajar. Proses ini dilakukan dengan cara menyenangkan tanpa adanya paksaan atau kekerasan.

c. Olahraga

Olahraga dilakukan sebelum anak belajar, anak ADHD mempunyai energi yang berlebihan, ketika anak datang dalam keadaan penuh energi, anak terlihat gelisah, tidak bisa duduk tenang dan tidak konsentrasi, sehingga sebelum pelajaran dimulai anak diminta untuk berolahraga keras seperti bermain sepeda, bola, dan skipping agar tenaganya menjadi berkurang dan anak bisa belajar dengan tenang.

d. Kegiatan belajar (kegiatan akademik)

Pembejaran dilakukan berdasarkan gaya belajar anak, gaya belajar anak ADHD adalah visual dengan kombinasi kinestetik, sehingga anak dengan ADHD tidak menyukai teks. Menggunakan buku teks dalam mengajarkannya membaca jarang sekali mendatangkan hasil yang signifikan. Penggunaan alat peraga 3 dimensi justru lebih membantu.

e. Motivasi

Selain hal di atas, yang tidak kalah pentingnya adalah motivasi, ketika anak menyadari bahwa dirinya mengalami kesulitan belajar dibandingkan teman-temannya, merasa tidak mampu untuk belajar, terapis, guru dan orangtua harus memberikan motivasi untuk meningkatkan kepercayaan dirinya, memberikan pemahaman apa saja keuntungan yang akan didapat ketika dia bisa membaca, misalnya dengan memberitahukan bahwa dengan membaca bisa membuat dirinya tahu banyak hal. Ketika anak memiliki motivasi yang kuat untuk menguasai sesuatu maka anak akan antusias dan tidak mudah menyerah ketika

tidak berhasil²²

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, Ayu Tri. “Studi Kasus Tentang Konsentrasi Belajar Pada Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder).” *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*, t.t., 11.
- Hayati, Devie Lestari, dan Nurliana Cipta Apsari. “PELAYANAN KHUSUS BAGI ANAK DENGAN ATTEN TI ON S DEFI CI T HYP ER ACTI VI TY DISOR DER (ADHD) DI SEKOLAH INKLUSIF” 6, no. 1 (2019): 15.
- Jaya, Albig Koma. “JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SURAKARTA,” 2016, 110.
- Narti, Wiwin. “PENANGANAN KESULITAN BELAJAR ANAK DENGAN ADHD (STUDY KASUS PUSAT LAYANAN PSIKOLOGI BISMICA MUARA BUNGO)” 4 (2017): 11.
- “SKRIPSI_BELLA RIZKA KURNIASARI_11108244051.pdf,” t.t.
- Wahidah, Evita Yuliatul. “(Attention Deficit Hyperactivity Disorder)” 17,no. 2 (2018): 21.

Djoko Adi Walujo. 2017. *Kompendium Pendidikan Anak Usia Dini*. Depok. Prenada Media Group.

Naskah yang diajukan bisa berbahasa Indonesia, Malaysia/Melayu dan Inggris, dapat berupa artikel ilmiah hasil penelitian, catatan penelitian, review, ulasan, studi pustaka dalam bidang bimbingan dan konseling dan/atau penggabungan dengan bidang lain yang relevan. Naskah dapat ditulis dalam bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris, dan belum pernah dipublikasikan. Naskah diketik dengan menggunakan huruf Time New Roman (*Microsoft Word*) dengan ukuran 10 pada kertas A4, satu spasi, dua kolom, dengan menggunakan ukuran batas kiri dan atas 30 mm, batas kanan dan bawah 25 mm dengan jumlah maksimum keseluruhan 8 halaman, sudah termasuk tabel dan gambar dan daftar pustaka. Pada bagian ini jelaskanlah bagian dasar dari makalah yang ditulis, yang mencakup uraian singkat tentang latar belakang, permasalahan penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian. Bagian-bagian yang dimaksud di atas tidak harus diuraikan dalam bentuk poin-poin terpisah. Ketajaman bagian ini merupakan pondasi bagi reviewer untuk menilai naskah yang dikirim. Setidaknya pada naskah terdapat: Pendahuluan, Metodologi, Hasil dan Pembahasan, Kesimpulan dan Saran serta Daftar Pustaka (untuk Penelitian) dan

TINJAUAN TEORETIS

Bagian ini menjelaskan mengenai state of the art fenomena yang dikaji. Teori yang melandasi objek kajian, yang kemudian dielaborasi menjadi konsep dasar masing-masing variabel.

METODOLOGI

Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian, pendekatan studi literature (review) yang dilakukan dan pendekatan-pendekatan lain yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

PENUTUP

Kesimpulan akhir yang diperoleh dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka ditulis mengacu kepada standar APA dengan panduan sebagai berikut :

Buku :

Prayitno, & Erman Amti. (2004). *Dasar-Dasar Bimbingan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta..

Brabender, V., & Fallon, A. (2009). *Group Development in Practice: Guidance for Clinicians and*

Researchers on Stages and Dynamics of Change. Washington, DC: American Psychological Association.

Artikel in Press :

Lyznicki, J. M., Young, D. C., Riggs, J. A., Davis, R. M., & Dickinson, B. D. (2001). Obesity: Assessment and management in primary care. *American Family Physician*, 63(11), 2185-2196.

Jurnal :

Hodgson, J., & Weil, J. (2011). Commentary: How Individual and Profession-level Factors Influence Discussion of Disability in Prenatal Genetic Counseling. *Journal of Genetic Counseling*, 1-3.

Fariq Azzaki. (2011). Perkembangan Dunia Konseling Memasuki Era Globalisasi. *Pedagogi, II Nov 2011*(Universitas Negeri Padang), 255-262.

Review

Khan, A., Okwun, & Kalu, C. (2011). Psychology and counseling responsibilities for continuous assessment in Malaysian school system. *Scientific Research and Essays*, 6(11), 2259-2263.

Web Pages:

Syawal Maarif. (2011). *Strategi Menghadapi Klien dalam Proses Konseling Individual*. Diakses 12 November 2011, dari www.konselingindonesia.com/Strategi_Menghadapi_Klien_dalam_Proses-Konseling-Individual.pdf.

PELATIHAN PENYUSUNAN KURIKULUM PGSD YANG BERELEVANSI DENGAN KURIKULUM SD

Maman Surahman

maman.surahman@fkip.unila.ac.id
PGSD FKIP Universitas Lampung

Een Y. Haenilah

eenhaenilah@gmail.com
PG-PAUD FKIP Universitas Lampung

Deviyanti Pangestu

deviyanti.pangestu@fkip.unila.ac.id
PGSD FKIP Universitas Lampung

Ramadhan K. Habibie

ramadhan.kurnia2318@fkip.unila.ac.id
PGSD FKIP Universitas Lampung

ABSTRACT

Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh perbedaan antara model kurikulum PGSD yang digunakan sebagai panduan dalam memproduksi calon guru dengan tuntutan kompetensi pengembang kurikulum SD. PGSD menggunakan kurikulum subject centered yang berorientasi pada pembentukan keahlian secara khusus dan mendalam sedangkan di SD menggunakan kurikulum interdisciplinary yang bermuara pada pendidikan intelektual, sosial, dan moral secara utuh. Oleh karena itu diperlukan penyempurnaan kurikulum PGSD yang memiliki relevansi dengan tuntutan keahlian pengembang kurikulum SD. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dosen PGSD dalam merancang kurikulum PGSD yang berelevansi dengan kurikulum SD. Target capaian yang akan dihasilkan dari kegiatan pengabdian ini berupa produk perangkat kurikulum PGSD khususnya tentang mata kuliah ke-SD-an yang berelevansi dengan kurikulum SD. Metoda yang digunakan adalah seminar dan lokakarya yang melibatkan seluruh dosen pengampu mata kuliah Pembelajaran; IPA SD, IPS SD, Matematika SD, Bahasa Inonesia SD, PPKn SD bekerjasama dengan sejumlah alumni PGSD yang sudah menjadi guru SD. Melalui Seminar dan Lokakarya yang telah dilaksanakan dihasilkan redesain perangkat kurikulum mata kuliah pembelajaran ke-SD-an yang memiliki ciri interdisipliner pada komponen; (1) capaian mata kuliah, (2) deskripsi mata kuliah, (3) indikator capaian hasil belajar, (4) bahan kajian, dan (5) pengalaman belajar.

Kata kunci: *subject centered, interdisciplinary, kurikulum*

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan di Indonesia dilakukan melalui upaya peningkatan mutu guru secara berkesinambungan yang terentang sejak masa pendidikan (*pre-service*) hingga sudah menjadi guru (*in-service*). Kebermutuan proses pendidikan guru menjadi upaya strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia sebagai pelaku utama di era pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi baik pada lingkup global maupun nasional. Sejumlah hasil penelitian membuktikan bahwa ada korelasi antara kompetensi guru tentang apa dan bagaimana siswa belajar dengan kondisi untuk belajar, dan keberhasilan guru dalam mengajar (Marton et al, 2014; Prosser & Trigwell, 2008; Ramsden, 2012; Biggs, 2003).

Kurikulum subjek akademik atau *separated subject curriculum* sebagai satu-satunya model kurikulum yang selama ini menjadi kiblatnya kurikulum Pendidikan Tinggi. Kurikulum ini bertumpu pada tujuan agar semua mahasiswa termasuk calon guru mampu menguasai kajian akademik secara mendalam. Calon guru SD dicetak untuk menguasai 1) sejumlah konten akademik (*area of study*) yang akan diajarkan di SD seperti; Matematika SD, IPA SD, Bahasa Indonesia SD, IPS SD, dan PPKn SD. dan 2) sejumlah kajian konten pedagogik sebagai sarana mengemas bahan-bahan kajian ke SD-an menjadi sebuah pembelajaran yang mendidik (*pedagogical content knowledge*).

Kurikulum SD menegaskan tentang pentingnya filosofi model kurikulum humanistik yang memandang anak sebagai satu kesatuan kognisi, sosial, dan emosi. Kurikulum ini didasari oleh konsep pendidikan pribadi (*personalized education*) dari John Dewey dan J.J. Rousseau yang mengarahkan pendidikan untuk membina manusia secara utuh, artinya bukan saja dari segi fisik dan intelektual tetapi juga segi sosial dan afektif (emosi, sikap, perasaan, dan nilai) secara terpadu sebagai dasar pendidikan selanjutnya. Tuntutan kebutuhan perkembangan anak usia SD ini semakin dikuatkan oleh pemberlakuan kurikulum tahun 2013 yang menekankan pendidikan secara konfluen dengan ciri-ciri utama 1) Partisipasi; kurikulum ini menekankan partisipasi siswa dalam belajar. 2) Integrasi; adanya interaksi, interpenetrasi, dan integrasi dari pemikiran, perasaan dan juga tindakan. 3) Relevansi; adanya kesesuaian antara kebutuhan, minat dan kehidupan sasaran didik. 4) Pribadi anak; memberikan tempat utama pada pribadi anak untuk berkembang dan beraktualisasi potensi secara utuh. 5) Tujuan; memiliki tujuan mengembangkan pribadi yang utuh. 6) evaluasi; lebih mengutamakan proses dari pada hasil. Muara dari konsep ini maka guru SD dituntut untuk mengemas kurikulum secara tematik terpadu baik dalam dimensi dokumen maupun implementasi, capaian hasil maupun proses.

Guru harus mampu menyuguhkan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa Mapel sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada sasaran didik (Rismiyati, 2012). Landasan psikologis dari pembelajaran tematik terpadu adalah anak usia SD masih dalam rentangan berpikir integratif yaitu berpikir dari hal umum ke bagian demi bagian, mereka memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan (*holistik*), belum mampu memilah-milah konsep dari berbagai disiplin ilmu (Piaget, 1972). Lebih lanjut Piaget menegaskan bahwa kemampuan berpikir anak usia SD masih pada level praoperasional dan terpadu, oleh karena itu pembelajaran bukan hanya diajarkan dengan menggunakan sistem guru kelas tetapi juga dikemas secara tematik terpadu. Ketika pembelajaran tidak tersekat-sekat antara satu Mapel dengan Mapel lainnya maka ketika itu pula terjadi proses pembelajaran yang melibatkan semua ranah sekaligus baik kognitif, afektif dan psikomotor. Kondisi psikologis tersebut menjadi landasan filosofis kurikulum tahun 2013 SD.

Tuntutan kurikulum 2013 SD ini ternyata menimbulkan kesulitan pada guru dalam menyesuaikan paradigma berpikir mereka. Ketika mereka di Pendidikan Tinggi dirancang (*by design*) untuk menguasai kompetensi akademik secara parsial tetapi kurikulum tahun 2013 SD menuntut guru untuk mengintegrasikannya secara tematik terpadu baik dalam merancang program, melaksanakan pembelajaran, dan mengevaluasinya. Persoalan ini harus menjadi perhatian khusus di Lembaga Pendidikan dan Tenaga Kependidikan (LPTK) terutama pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang selama ini menjadi garda terdepan dalam menyiapkan tenaga guru untuk jenjang pendidikan SD. Oleh karena itu menjadi suatu keniscayaan

untuk merancang ulang (*redesign*) kurikulum dan pembelajaran LPTK agar mencerminkan sinergitas antara perkembangan akademik Pendidikan Tinggi dengan kebutuhan di lapangan.

Persoalan ini sesungguhnya menjadi suatu kewajiban karena selama ini kurikulum Pendidikan Tinggi yang digunakan untuk menyiapkan guru SD sama dengan kurikulum yang digunakan untuk menyiapkan calon guru Sekolah Menengah bahkan Pendidikan Tinggi yaitu menggunakan model kurikulum subjek akademik atau *separated subject curriculum*. Mereka dipersiapkan untuk menguasai bidang-bidang kajian secara mendalam dan terpisah antara satu bidang kajian dengan bidang kajian lainnya, tidak ada pendekatan khusus yang harus digunakan oleh dosen untuk menghubungkan mata kuliah yang diampunya dengan mata kuliah yang diampu oleh dosen lain, bahkan tidak ada mata kuliah khusus yang dikemas secara tematik untuk masuk ke semua mata kuliah secara terpadu. Oleh karena itu menjadi suatu kewajiban pula manakala sosialisasi dan workshop kurikulum 2013 SD yang sudah dilakukan sejak awal tahun 2013 masih menyisakan kesulitan pada guru untuk mengembangkannya di lapangan. Pangkal persolalan dari masalah tersebut lebih didasari oleh kesulitan guru untuk merubah paradigma yang sudah dicetak sejak mereka dipersiapkan di Pendidikan Tinggi.

Lembaga Pendidikan dan Tenaga Kependidikan (LPTK) sudah memiliki sejumlah komponen untuk mendukung delapan standar nasional pendidikan sesuai Permendikbud nomor 19 tahun 2005; memiliki dosen yang profesional, sarana prasarana, maupun sistem manajemen yang handal harus berani memperbaharui kurikulum dan pembelajarannya agar sesuai dengan tuntutan *stakeholders*. Sebab jika kurikulum LPTK tidak tersentuh oleh kebutuhan riil yang berorientasi pada kebutuhan hakiki anak usia SD maka bukan hanya akan berdampak pada tidak produktifnya guru yang dihasilkan, bahkan dapat menciptakan kesenjangan (*gap*) antara LPTK dengan tuntutan kebijakan di lapangan yang bermuara pada merusak orientasi pendidikan dasar, serta menghancurkan kualitas anak bangsa ke depan.

Kegiatan pengabdian ini berkenaan dengan upaya penyempurnaan kurikulum PGSD terutama dalam hal merancang ulang (*redesign*) perangkat pembelajaran IPA SD, IPS SD, Bahasa Indonesia SD, Matematika SD, dan PPKn SD secara interdisipliner. Salah satu indikasi keberhasilan kurikulum Pendidikan Tinggi (K-Dikti) yang dituntut oleh Permenristek-dikti nomor 44 tahun 2015 yaitu harus berlandaskan pada acuan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) berdasarkan Perpres. nomor 19 tahun 2012. Di dalam acuan itu outcomes K-Dikti yang dihasilkan harus memperhatikan *scientific vision*, *tracer study* dan *signal market* yang berkembang di masyarakat. Oleh karena itu manfaat dari kegiatan pengabdian ini adalah Dosen PGSD akan memiliki kemampuan dalam merancang perangkat pembelajaran yang berelevansi dengan tuntutan kompetensi pengembang kurikulum SD. dan Program Studi PGSD akan memiliki dokumen kurikulum yang berelevansi dengan kurikulum SD.

METODOLOGI

Ruang lingkup target orientasi kegiatan ini berkenaan dengan peningkatan kemampuan dosen dan menghasilkan suatu produk kurikulum, maka Metode kegiatan yang digunakan adalah seminar dan lokakarya atau workshop. Kegiatan pengabdian ini bermitra dengan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bandar Lampung sebagai pengguna (*stakeholders*) lulusan PGSD yang akan bersinergi dalam menyiapkan sejumlah guru lulusan S1 PGSD untuk bersama-sama dengan dosen PGSD merancang kurikulum PGSD yang berelevansi dengan kurikulum SD dengan matriks kegiatan seperti di bawah ini;

KONDISI SEKARANG	KEGIATAN	KONDISI YANG DIHARAPKAN
1. Dosen belum membuat RPS dan SAP mata kuliah IPA SD yang mengembangkan pembelajaran interdisipliner untuk mengaitkan semua mata	Pelatihan mendesain rencana pembelajaran secara interdisipliner untuk mengaitkan semua mata kuliah ke-SDan	Dosen terampil mendesain rencana pembelajaran secara interdisipliner untuk mengaitkan semua mata kuliah ke-SDan

kuliah ke-SDan		
2. Dosen belum membuat RPS dan SAP mata kuliah IPS SD yang mengembangkan pembelajaran interdisipliner untuk mengaitkan semua mata kuliah ke-SDan	Pelatihan mendesain rencana pembelajaran secara interdisipliner untuk mengaitkan semua mata kuliah ke-SDan	Dosen terampil mendesain rencana pembelajaran secara interdisipliner untuk mengaitkan semua mata kuliah ke-SDan
3. Dosen belum membuat RPS dan SAP mata kuliah Matematika SD yang mengembangkan pembelajaran interdisipliner untuk mengaitkan semua mata kuliah ke-SDan	Pelatihan mendesain rencana pembelajaran secara interdisipliner untuk mengaitkan semua mata kuliah ke-SDan	Dosen terampil mendesain rencana pembelajaran secara interdisipliner untuk mengaitkan semua mata kuliah ke-SDan
4. Dosen belum membuat RPS dan SAP mata kuliah Bahasa Indonesia SD yang mengembangkan pembelajaran interdisipliner untuk mengaitkan semua mata kuliah ke-SDan	Pelatihan mendesain rencana pembelajaran secara interdisipliner untuk mengaitkan semua mata kuliah ke-SDan	Dosen terampil mendesain rencana pembelajaran secara interdisipliner untuk mengaitkan semua mata kuliah ke-SDan
5. Dosen belum membuat RPS dan SAP mata kuliah PPKn SD yang mengembangkan pembelajaran interdisipliner untuk mengaitkan semua mata kuliah ke-SDan	Pelatihan mendesain rencana pembelajaran secara interdisipliner untuk mengaitkan semua mata kuliah ke-SDan	Dosen terampil mendesain rencana pembelajaran secara interdisipliner untuk mengaitkan semua mata kuliah ke-SDan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan penyusunan perangkat kurikulum PGSD yang berelevansi dengan kurikulum SD telah dilaksanakan pada tanggal 24 September 2019 sampai dengan 26 September 2019 yang bertempat di Gedung B1 FKIP Universitas Lampung, dengan diikuti sebanyak 10 orang guru SD dan 10 orang dosen. Tingkat efektifitas dan keberhasilan kegiatan ini diukur melalui penilaian proses dan penilaian hasil yang berbentuk produk.

Desain kurikulum PGSD yang dihasilkan memiliki relevansi dengan kurikulum SD. Hal ini dapat tergambar dari beberapa komponen yang terkandung dalam desain Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang dihasilkan seperti tergambar pada tabel berikut ini;

Tabel 1. Analisis Desain Perangkat Kurikulum lama

No	Komponen	Hasil Analisis
1	Capaian Mata kuliah	Mengarah pada penguasaan konten akademik mata kuliah secara pragmentaris.
2	Deskripsi mata kuliah	terdapat beberapa materi yang sama dimiliki oleh semua mata kuliah ke-SD-an, tetapi tidak menjadi dasar untuk terhubung antar mata kuliah
3	Indikator capaian hasil belajar	Operasional, observabel, dan measurable
4	Bahan Kajian	Sesuai tuntutan indikator
5	Pengalaman Belajar	Tekstual dan pragmentaris

Mengkaji tabel di atas membuktikan bahwa pengkat kurikulum PGSD sangat kental bercirikan kurikulum *subject centered*. Hal itu menjadi ciri umumnya yang melekat pada

kurikulum Pendidikan Tinggi manakala mahasiswa dipersiapkan untuk menguasai sejumlah kajian akademik secara mendalam sebagai seorang ahli. Di mana setiap mata kuliah memiliki konten inti (*core content*) masing-masing yang tidak saling terkait. Karakter ini dikuatkan oleh semua komponen; (1) Capaian mata kuliah, (2) Deskripsi mata kuliah, (3) Indikator capaian hasil belajar, (4) Bahan kajian, dan (5) Pengalaman belajar.

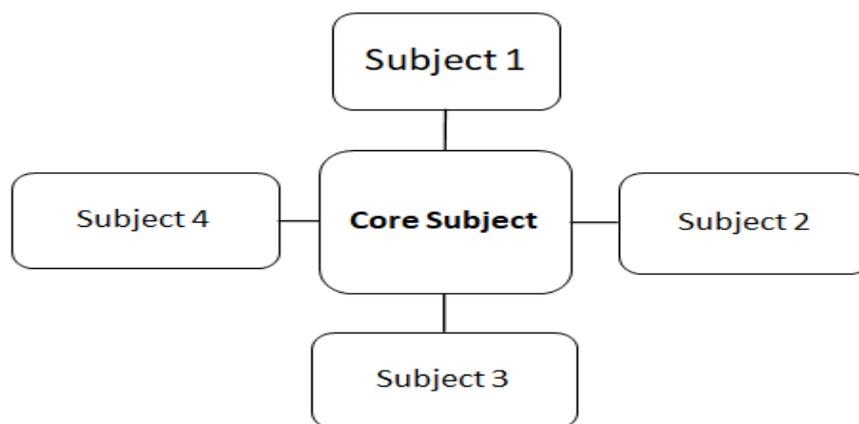
Tabel 2. Analisis Desain Perangkat Kurikulum Hasil Pelatihan

No	Komponen	Hasil Analisis
1	Capaian Mata kuliah	Mengarah pada penguasaan konten akademik mata kuliah yang saling terhubung.
2	Deskripsi mata kuliah	Terdapat beberapa materi yang sama dimiliki oleh semua mata kuliah ke-SD-an, yang saling terhubung.
3	Indikator capaian hasil belajar	Operasional, observabel, dan measurable
4	Bahan Kajian	Sesuai tuntutan indikator
5	Pengalaman Belajar	Konten yang sama pada mata kuliah Pembelajaran ke-SD-an menjadi alat hubung yang membentuk paradigma pembelajaran terpadu.

Hasil analisis yang dimuat pada Tabel di atas menunjukkan karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan perangkat kurikulum sebelumnya. Desain hasil pelatihan memiliki keterhubungan pada komponen; (1) Capaian mata kuliah, (2) Deskripsi mata kuliah, (3) Indikator capaian hasil belajar, (4) Bahan kajian, dan (5) Pengalaman belajar.

Desain perangkat kurikulum PGSD yang berrelevansi dengan kurikulum memiliki sifat interdisipliner (selanjutnya disebut kurikulum interdisipliner) memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bekerja dengan pengetahuan yang diperoleh dari berbagai mata kuliah (Jacobs, 1989). Oleh karena itu pembelajaran interdisipliner membutuhkan interaksi pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu; integrasi pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu; dan topik, tema, atau masalah menyeluruh yang membentuk pengalaman belajar. Karena kurikulum Pendidikan Tinggi umumnya terstruktur berdasarkan disiplin akademis, selanjutnya disesuaikan dengan karakteristik keilmuan masing fakultas. Kurikulum interdisipliner merupakan upaya kompleks untuk Perguruan Tinggi. Upaya-upaya ini termasuk mengembangkan keilmuan secara interdisipliner dalam rangka membentuk kompetensi secara utuh (Drake, 2012; Lam, 2013).

Mengingat berbagai tantangan yang dihadapi masyarakat abad ke-21, pertanyaan interdisipliner sangat mendesak. Organisasi kurikulum interdisipliner menggambarkan kegiatan yang berada di luar batas disiplin disiplin ilmu (*area of study*). Pada organisasi kurikulum ini dilatarbelakangi oleh (1) pentingnya interaksi yang dimiliki individu di luar *body knowledge* suatu mata kuliah, (2) pentingnya hubungan antara konten pengetahuan yang terkait antara satu mata kuliah dengan mata kuliah lainnya, dan (3) adanya masalah menyeluruh, topik, atau tema yang mendorong keterlibatan interdisipliner. Hubungan antar suatu mata kuliah sebagai disiplin ilmu dengan mata kuliah lain dapat dilihat pada gambar 1. di bawah ini;



Gambar 1. Core Content yang Memayungi Semua Mata Kuliah

Organisasi perangkat kurikulum yang interdisipliner, berupaya membuat saluran keterhubungan antar mata kuliah kelompok pembelajaran ke-SD-an tanpa menghilangkan *body knowledge* mata kuliah itu. Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) terdapat lima disiplin ilmu kajian ke-SD-an yaitu Matematika SD, IPA SD, IPS SD, PPKn, Bahasa Indonesia SD, dan IPA SD dan lima bidang ilmu pembelajaran ke-SD-an, yaitu pembelajaran Matematika SD, pembelajaran IPA SD, Pembelajaran IPS SD, Pembelajaran PPKn, Pembelajaran Bahasa Indonesia SD, dan Pembelajaran IPA SD. Setelah mahasiswa menguasai kajian keilmuan tentang lima bidang ke-SD-an pada semester awal, selanjutnya harus menempun lima disiplin ilmu tentang pembelajaran ke-SD-an.

Pada pembelajaran ke-SD-an inilah organisasi kurikulum bersifat interdisipliner. Setiap mata kuliah harus memiliki keterhubungan dengan mata kuliah lainnya tanpa merubah karakteristik dan *body knowledge* dari mata kuliah tersebut, seperti yang terlihat pada gambar 1 di atas. Sifat interdisipliner antar mata kuliah lahir atas analisis konten yang memiliki keterhubungan satu dengan lainnya. Sehingga sifatnya tidak dipaksakan. Organisasi kurikulum interdisipliner ini dapat membangun paradigma berpikir calon guru dalam memandang suatu pembelajaran secara utuh. Sehingga konten yang dimiliki oleh suatu mata kuliah hanya akan memiliki makna jika terhubung dengan konten mata kuliah lainnya, inilah dasar organisasi UsBec (Haenilah, 2017).

Organisasi kurikulum dengan menggunakan pendekatan interdisipliner (*interdisciplinary approach*) mempersiapkan mahasiswa mampu memecahkan suatu masalah dengan menggunakan tinjauan berbagai sudut pandang ilmu serumpun yang relevan secara terpadu. Adapun istilah terpadu, yang dimaksud yaitu ilmu yang digunakan dalam pemecahan suatu masalah melalui pendekatan ini terjalin satu sama lain secara tersirat (*implicit*) merupakan suatu kebulatan atau kesatuan pembahasan atau uraian termasuk dalam setiap sub-sub uraiannya kalau pembahasan atau uraian itu terdiri atas sub-sub uraian. Ciripokok atau kata kunci dari pendekatan interdisipliner ini adalah inter atau terpadu antarilmu dalam rumpun ilmu yang sama (Klein, 1990). Ada dua pendapat mengenai kelahiran pendekatan interdisipliner. Ada sebagian ahli yang mengatakan bahwa konsep interdisipliner merupakan, yang berakar dari teori-teori, misalnya, teori Plato, Kant, Hegel, dan Aristoteles (Klein, 1990:19). Sebagian ahli yang lain, mengatakan bahwa konsep interdisipliner ini merupakan fenomena abad kedua puluh dengan adanya pembaharuan dalam dunia pendidikan, penelitian terapan, dan kegiatan yang menyeberang dari batasan-batasan disiplin tertentu. Meskipun ide dasarnya dapat dikatakan bahwa istilah interdisipliner itu baru muncul pada abad ke-20.

Menurut Klein (1990), studi interdisipliner dilakukan pendidik, peneliti, dan banyak praktisi karena studi itu dapat menjawab situasi yang kompleks, menjawab permasalahan yang luas, meneliti hubungan antardisiplin, menjawab masalah yang ada di luar lingkup salah satu disiplin yang ada, dan mendapatkan keutuhan pengetahuan, baik dalam skala terbatas maupun luas. Tetapi dalam hal ini kaitannya dengan peran Sekolah Dasar sebagai fondasi pendidikan yang memandang ilmu sebagai satu kesatuan. Jika Organisasi interdisipliner ini diterapkan sebagai contoh dalam

mata Kuliah Pembelajaran IPS SD, maka kerangka keterhubungannya dapat terpihat pada gambar 2. berikut ini;



Gambar 2; Pengembangan Mata Kuliah Pembelajaran ke-SD-an

PENUTUP

Dosen PGSD bersama-sama dengan guru SD sudah berhasil meredesain perangkat kurikulum mata kuliah; (1) Pembelajaran Matematika SD, (2) Pembelajaran IPA SD, (3) Pembelajaran IPS SD, (4) Pembelajaran Bahasa Indonesia, dan (5) Pembelajaran PPKn. Semua mata kuliah pembelajaran ke-Sdan tersebut memiliki ciri interdisipliner pada komponen; (1) Capaian mata kuliah, (2) Deskripsi mata kuliah, (3) Indikator capaian hasil belajar, (4) Bahan kajian, dan (5) Pengalaman belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Biggs, J.B. (2003). *Teaching for Quality Learning at University*, 2nd Ed. Buckingham: The Society for Research into Higher Education & Open University Press.
- Drake, S. M. (2012). *Creating standards-based integrated curriculum: The common core state standards edition*. Thousand Oaks, Calif: Corwin.
- Jacobs, H. (1989). *Interdisciplinary Curriculum: Design and Implementation*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development. (p. 4-5).
- Haenilah, E. Y. (2017). Efektivitas Desain Pembelajaran Terpadu Berbasis Core Content di Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar; Teori dan Praktik Pendidikan*. UM Malang.
- Klein, J. T. (1990). *Interdisciplinarity, History, Theory and Practice*. Ohio: Wayne State University Press.
- Lam, C. C., et. al. (2013). Curriculum integration in Singapore: Teachers' perspectives and practice. *Teaching and Teacher Education*. P. 23-34 Vol. 31 No. C ISSN: 0742-051X31 ETEDU C 23-34. <http://eresources.perpusnas.go.id/library.php?id=00009>
- Marton, F., & Saljo, R. (2014). *Approaches to learning. The experience of learning. Implications for teaching and studying in higher education* (pp. 39-58). Edinburgh: Scottish Academic Press.
- Piaget, J. (1972). *The child and reality, problems of genetic psychology*. New York: Penguin Books.
-

- Prosser, M. & Trigwell, K. (2008). *Teaching for learning in higher education*. Buckingham: Open University Press
- Ramsden, P. (2012), *Learning to Teach in Higher Education*. London: Routledge.
- Rismiati, C. (2012) "Teachers' Concerns Regarding the Implementation of Integrated Thematic Instruction: A Study of Primary Grade Teachers in Kanisius Catholic Schools in Yogyakarta, Indonesia". *Dissertations*. 385. Retrieved from: https://ecommons.luc.edu/luc_diss/385
-

Penggunaan Media Pembelajaran Digital Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

¹Nur Qomariah Panjaitan
nur.gomariah4@gmail.com

Universitas Negeri Jakarta

²Elindra Yetti

elindrayetti@unj.ac.id

Universitas Negeri Jakarta

³Yuliani Nurani

yuliani.nurani@unj.ac.id

Universitas Negeri Jakarta

ABSTRACT

Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan serta pengalaman peserta didik sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran digital animasi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Metode penelitian ini adalah studi literatur. Berdasarkan teori dan hasil penelitian yang relevan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menggunakan media animasi lebih baik secara signifikan. Penggunaan media pembelajaran digital animasi membuat anak-anak lebih tertarik dan berminat terhadap pelajaran yang dibuat visualisasi ke dalam bentuk gambar animasi karena menarik, unik, lucu dan setting yang berbeda sehingga lebih mudah diterima, dipahami, lebih dapat memotivasi.

Kata kunci : Pendidikan Agama Islam, Media Pembelajaran, Digital Animasi

© 2019 Published by Panitia Seminar Pendidikan PG-PAUD Unila

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran, guru membutuhkan media pembelajaran sebagai perantara penyampaian materi kepada anak agar anak-anak mudah memahami apa yang disampaikan guru. Kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi dalam kehidupan sosial ini dapat menginspirasi kepada setiap guru untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran agar pembelajaran bisa menyesuaikan dengan kebutuhan dan tantangan zaman. media adalah segala sesuatu yang

menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran di dalam maupun luar kelas menjadi lebih efektif.

Media pembelajaran adalah segala bentuk peralatan fisik yang berbentuk hardware maupun software yang diciptakan dan digunakan guru

untuk menyampaikan materi pelajaran agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien untuk menunjang keberhasilan proses belajar siswa. Seiring dengan makin berkembangnya teknologi serta adanya kemajuan global maka makin berkembang pula media pembelajaran (Afifah & Bobi, 2018). Ketika guru menggunakan media pembelajaran secara baik, maka hal-hal yang abstrak dapat dikonkritkan serta hal-hal yang kompleks juga dapat disederhanakan.

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran digital memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada anak. Terutama, media digital animasi yang mengandung unsur gambar, suara dan teks sehingga membuat anak lebih tertarik dan paham akan materi yang disampaikan guru. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sukiyasa & Sukoco (2013) bahwa pelajaran yang dibuat visualisasi ke dalam bentuk gambar animasi lebih bermakna dan menarik, lebih mudah diterima, dipahami, lebih dapat memotivasi.

Selanjutnya, dalam penelitian yang dilakukan oleh Pratama (2018) yang mengatakan media digital berbasis animasi termasuk jenis media audio visual yang memudahkan dalam menyampaikan pesan yang terkandung dalam cerita animasi akan lebih cepat dan mudah menarik minat anak-anak karena dalam dunia animasi akan banyak ditemui berbagai karakter atau tokoh baru, unik, lucu, dan setting yang berbeda dari kehidupan nyata, sehingga merangsang kreativitas anak agar dapat lebih berkembang ke arah yang lebih baik lagi. Kemudian, studi yang dilakukan oleh Irham (2018) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran kooperatif yang diintegrasikan dengan media animasi komputer lebih baik secara signifikan.

Selanjutnya, dalam penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Lestarinigrum (2014) menunjukkan bahwa pembelajaran mengembangkan nilai-nilai moral agama dengan menggunakan media VCD (Fiqih Anak dan Upin Ipin) mampu meningkatkan penanaman nilai-nilai moral agama secara signifikan. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Aras & Sahaka (2018) yang menyatakan bahwa dengan video animasi kartun cara berwudhu yang diterapkan pada pelajaran Pendidikan Agama Islam memudahkan anak dalam memahami pembelajaran karena anak tidak hanya mendengar tetapi juga dapat melihat langsung cara berwudhu.

Penggunaan penerapan media animasi dalam pembelajaran sebagai inovasi sarana dan prasarana yang tepat, karena penerapan media animasi dalam pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa, materi, dan sarana prasarana yang mendukung. Sehingga apabila penerapan media animasi dalam pembelajaran digunakan dengan tepat, maka tujuan pembelajaran pada ranah kognitif, psikomotor akan dapat tercapai. Media animasi juga memiliki daya tarik estetika sehingga tampilan yang menarik dan *eye-catching* akan memotivasi pengguna untuk terlibat di dalam proses pembelajaran (Setiawati, 2016).

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian yang relevan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menggunakan media animasi lebih baik secara signifikan. Penggunaan media pembelajaran digital animasi membuat anak-anak lebih tertarik dan berminat terhadap pelajaran yang dibuat visualisasi ke dalam bentuk gambar animasi karena menarik, unik, lucu dan setting yang berbeda sehingga lebih mudah diterima, dipahami, lebih dapat memotivasi. Media animasi juga memiliki daya tarik yang mengandung nilai estetika yang membuat tampilannya lebih menarik.

METODOLOGI

Artikel ini disusun menggunakan studi literatur dengan mencari referensi teori dan penelitian yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Referensi teori yang diperoleh dengan jalan penelitian studi literatur dijadikan sebagai dasar dan alat utama bagi praktik penelitian di lapangan. Studi literatur adalah cara yang dipakai untuk menghimpun kutipan-kutipan dari data atau sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam suatu penelitian. Studi literatur bisa didapat dari berbagai sumber, jurnal, buku dokumentasi, internet dan pustaka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. menurut Susanto (2013), hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Selanjutnya menurut

Dimiyati & Mudjiono (2015) yang menyatakan hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar dan hasil belajar terjadi terutama berkat evaluasi guru. Jadi, hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang.

Menurut Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 3 dan Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia agar dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam hal untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa salah satunya yaitu dengan mengajarkan pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Usaha untuk mengembangkan serta meningkatkan potensi pada setiap anak memang harus dilakukan sejak usia dini. Penanaman nilai-nilai agama tersebut harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak serta keunikan yang dimiliki oleh setiap anak. Islam mengajarkan nilai-nilai keislaman dengan cara pembiasaan ibadah contohnya sholat lima waktu, puasa, sedekah dan lain lain (Nurani, 2012). Oleh karena itu, mengajarkan nilai nilai keislaman merupakan poin utama keberhasilan dan kesuksesan dalam mendidik kehidupan anak.

Pendidikan Agama Islam diajarkan dengan mengikuti tuntunan bahwa agama diajarkan kepada manusia untuk mewujudkan manusia yang bertakwa kepada Allah Swt., berakhlak mulia, serta bertujuan untuk menghasilkan manusia yang jujur, adil, berbudi pekerti, etis, saling menghargai, disiplin, harmonis dan produktif, baik secara personal maupun sosial. Pendidikan Agama Islam itu penting sebagai satu cara untuk melahirkan insan yang mempunyai pribadi mulia yang menjadi pedoman masyarakat (Mohaiyuddin & Sahad, 2016).

Daradjat (2012) menyatakan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah usaha untuk pembentukan sikap dan tingkah laku manusia yang sesuai dengan petunjuk ajaran Islam. Dengan demikian, maka proses kependidikan agama merupakan upaya menanamkan atau mempribadikan tata nilai keagamaan. Dalam hal ini Agama Islam yang mengacu kepada keimanan dan ketaqwaan (sebagai pondasi dasar yang tak tampak atau rahasia) yang berdaya

dorong memotivasi proses kegiatan perilaku yang tampak, yang mewujud dalam akhlak al-karimah di bidang kehidupan termasuk iptek.

Menurut Muhammad Qutb, pendidikan agama Islam sebagai usaha melakukan pendekatan yang menyeluruh terhadap wujud manusia, baik dari segi jasmani maupun ruhani, baik dari kehidupan fisik maupun mentalnya, dalam kegiatan di bumi ini (Samrin, 2015). Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha yang dilakukan pendidik untuk membentuk karakter siswa agar sesuai dengan Al-qur'an dan As-Sunnah (sesuai dengan ajaran islam)(Mahfud, dkk, 2015). Pendidikan Agama Islam diajarkan untuk dapat menghasilkan manusia yang beriman dan bertakwa, berpikir kritis, serta berlaku jujur dan adil (Suyadi & Sutrisno, 2018).

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar yang dilakukan guru untuk siswa agar siswa meyakini, memahami dan mengamalkan ketentuan-ketentuan ajaran Agama Islam melalui kegiatan pembelajaran, pelatihan dan bimbingan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dari segi rohaniah maupun jasmaniah. Jadi, hasil belajar Pendidikan Agama Islam adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku pada peserta didik dengan caramengarahkan dan membimbing pertumbuhan dan perkembangan fitrah (kemampuan dasar) anak didik melalui aturan Islam yang dapat diukur melalui pengetahuan (cognitive), sikap (affective) dan keterampilan (psychomotor) yang merupakan hasil evaluasi dari proses kegiatan pembelajaran, pelatihan dan bimbingan oleh guru.

Media Pembelajaran Digital Animasi

Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan sesuatu pesan dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa. Sehingga akan terlihat pada hasil belajar siswa menjadi lebih baik ketika diberikan media. Angkowo & Kokasih (2007) mengemukakan bahwa media adalah penyajian visual dua dimensi yang memanfaatkan rancangan gambar sebagai sarana pertimbangan mengenai kehidupan sehari-hari, misalnya yang menyangkut manusia, peristiwa, benda-benda, tempat dan sebagainya.

Miarso dalam Susilana & Cepi Riyana (2009) juga mengemukakan media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar. Kemudian Gerlach & Ely dalam Jalinus & Ambiyar (2016) menyatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi

yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran (Rusman, 2017). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu komponen pembawa pesan yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk menunjang keberhasilan proses belajar siswa.

Menurut MADCOMS (2009) yang menyatakan bahwa animasi adalah suatu gerakan yang dihasilkan oleh proses manipulasi visual. Animasi merupakan perubahan gambar dalam setiap waktu. Wijayanto (2014) juga mengemukakan bahwa animasi berupa kumpulan atau potongan gambar yang ditampilkan bergantian secara cepat. Selanjutnya, menurut Yudistira & Bayu Adjie (2007), animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak dengan cepat secara kontinu yang memiliki hubungan antara satu dan lainnya. Animasi adalah menghidupkan, yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri (Imamah, 2012). Pada saat pembelajaran, menurut Rieber dalam Zahra (2016) menyatakan animasi adalah komponen penting dalam merancang multimedia interaktif yang menciptakan minat visual dan membuat pembelajaran ilmiah lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Selanjutnya, menurut Pietono, peran media animasi dalam pembelajaran yaitu: a) Menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna baik secara alami maupun manipulasi dan materi pelajaran yang dikemas akan lebih jelas, lengkap serta menarik minat anak; b) Membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan; c) Membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran (Pietono, 2014).

PENUTUP

Media pembelajaran digital animasi dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi mata Pelajaran Agama Islam sehingga anak akan lebih cepat mengerti dan mudah menarik minat anak-anak serta materi pelajaran akan lebih jelas dan lengkap baik kognitif maupun psikomotor karena animasi mengandung unsur gambar yang

Kemudian, Zainiyati berpendapat bahwa manfaat media animasi adalah sebagai berikut: a) Menggunakan animasi yang sesuai dan dikerjakan dengan bagus, program multimedia akan lebih menarik sehingga multimedia tidak membosankan dan dapat menambahkan motivasi belajar siswa; b) Film animasi dapat dikemas untuk menyampaikan berbagai jenis materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, baik kognitif, efektif maupun psikomotor; c) Menggunakan film animasi dalam program multimedia dapat menekan biaya produksi dibandingkan dengan menggunakan pemeran yang sesungguhnya; 4) Memproduksi multimedia dengan film animasi, akan lebih mudah mengorganisasi sesuai kehendak penulis naskah (Zainiyati, 2017).

Media pembelajaran digital animasi dapat digunakan sebagai media hiburan, media presentasi, media iklan, media ilmu pengetahuan dan media bantu atau media pelengkap yang dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa karena media animasi mengandung unsur gambar, suara, gerakan dan warna sehingga untuk menyampaikan berbagai jenis materi pelajaran akan lebih jelas serta lengkap baik kognitif maupun psikomotor. Terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada saat mempraktikkan gerakan sholat dan berwudhu, media animasi dapat mempermudah guru dan lebih mudah dipahami oleh siswa karena tampilannya yang menarik.

Media pembelajaran digital animasi memudahkan guru dalam menyampaikan materi mata Pelajaran Agama Islam sehingga anak akan lebih cepat mengerti dan mudah menarik minat anak-anak. Media pembelajaran digital animasi mengandung unsur gambar yang dinamis, warna, musik dan teks sehingga membuat anak menjadi tertarik, termotivasi dan semangat dalam belajar. Dengan adanya minat, ketertarikan, motivasi dan semangat belajar pada siswa dengan menggunakan media pembelajaran digital animasi akan membuat siswa menjadi percaya diri dalam menjawab soal-soal sehingga mempengaruhi hasil belajar anak dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

dinamis, warna, musik dan teks sehingga membuat anak menjadi tertarik, termotivasi dan semangat dalam belajar. Sehingga, dengan menggunakan media pembelajaran digital animasi akan membuat siswa menjadi percaya diri dalam menjawab soal-soal mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pada saat pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk mempraktikkan gerakan sholat dan berwudhu, menampilkan cerita bagaimana bersikap yang baik, sikap yang

buruk, melaksanakan perintah dan menjauhi larangan Allah SWT, media animasi dapat mempermudah guru dan lebih mudah dipahami oleh siswa karena tampilannya yang menarik.

Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian) (1st ed.). Bandung: CV WACANA PRIMA.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Angkowo, R., & Kokasih, A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran* (1st ed.). Jakarta: Grasindo.

Daradjat, Z. (2012). *Ilmu Pendidikan Islam* (10th ed.). Yogyakarta: Bumi Aksara.

Dimiyati, D., & Mudjiono, D. (2015). *Belajar dan Pembelajaran* (Kedua). Jakarta: PT RINEKA CIPTA & PUSAT PERBUKUAN DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN.

Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. (Ria, Ed.) (1st ed.). Jakarta: KENCANA.

MADCOMS. (2009). *Panduan Lengkap Editing Video dengan Adobe Premiere Pro*. (Theresia Ari Prabawati, Ed.) (1st ed.). Madiun: CV ANDI.

Mahfud, D. (2015). *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multititik*. (Dian Nur Rachmawati, Ed.). Yogyakarta: DEEPUBLISH.

Pietono, Y. D. (2014). *Mendidik Anak Sepenuh Hati*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Suwito, Ed.) (1st ed.). Jakarta: KENCANA.

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. (Jeffry, Ed.). PRENADAMEDIA GROUP. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=IeVN DwAAQBAJ&pg=PA66&dq=minat+belajar&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwiJrrC3vjgAhUK8HMBH4SBXUQ6AEIXTAI#v=onepage&q=minatbelajar&f=false>

Susilana, R., & Cepi Riyana. (2009). *Media*

Yudistira, & Bayu Adjie. (2007). *Buku Latihan 3D MAX 9.0* (1st ed.). Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. (M. A. Rudy Al-Hana, Ed.) (1st ed.). Jakarta: KENCANA.

Jurnal :

Afifah, N., & Bobi. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Pada Materi Sejarah Kerajaan Islam Di Sumatra Dan Akulturasi Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Metro. *Jurnal Swarnadwipa*, 2(3), 189–200.

Aras, M., & Sahaka, A. (2018). Penerapan Media Audio Visual (Video Animasi Kartun) Materi Wudhu Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas I dan II SD IT Al-Mawaddah Warramah Kolaka, 1, 96–122. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1419726>

Imamah, N. (2012). PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS KONSTRUKTIVISME DIPADUKAN DENGAN VIDEO ANIMASI MATERI SISTEM KEHIDUPAN TUMBUHAN. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 32–36.

Irham, W. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Pembelajaran Kooperatif dan TALENTA Conference Series Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Pembelajaran Kooperatif dan Penggunaan Media Animasi Komputer. *TALENTA Conference: Science & Technology*, 2(1), 0–5. <https://doi.org/10.32734/st.v2i1.350>.

Lestarinigrum, A. (2014). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VCD TERHADAP NILAI-NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(November). <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.082>.

- Mohaiyuddin, A. K., & Sahad, M. N. (2016). Fathi Yakan dan Sumbangannya dalam Bidang Pemikiran Islam. *Jurnal Akidah & Pemikiran Islam*, 18(Januari), 115–144. <https://doi.org/https://doi.org/10.22452/afkar.sp2016no1.5>.
- Nurani, Y. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Bambang Sarwiji, Ed.) (5th ed.). Jakarta: Indeks.
- Pratama, D. R. (2018). Pembuatan Film Animasi Sebagai Media Pendidikan Literasi. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, II Desember 2018*, 1–11.
- Samrin. (2015). PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL DI INDONESIA. *Jurnal Al-Ta'dib*, 8(1), 101–116.
- Setiawati, Linda. (2016). Penerapan Media Animasi Sebagai Inovasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar Ciledug 2 Kecamatan Ngamprah Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Penelitian Pendidikan, LPPM UPI*. Vol 16, No. 1.
- Sukiyasa, K., & Sukoco. (2013). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(Februari), 126–137.
- Suyadi, & Sutrisno. (2018). A Genealogical Study Of Islamic Education Science At The Faculty Of Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Uin Sunan Kalijaga. *Al-Jami'ah: Journal of Islamic Studies*, 56(1), 29–58. <https://doi.org/10.14421/ajis.2018.561.29-58>.
- Wijayanto, R. (2014). PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK KELAS 2 PADA MI NURUL FALAH CIATER, II(1), 1–11. Retrieved from <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/evolusi/article/view/654/545>.
- Zahra, S. B. (2016). EFFECT OF VISUAL 3D ANIMATION IN EDUCATION Department of Computer Science, Lahore Garrison University. *Journal of Computer Science and Information Technology*, 4(1), 1–9. Retrieved from www.eajournals.org.

Mengelaborasi *Education For All* dengan Pendidikan Inklusi dalam Menumbangkan Hegemoni Diskriminasi Pendidikan

Uswatun Hasanah, M.Pd.I
u.hasanah19@rocketmail.com
Institut Agama Islam Negeri Metro

Novita Kurnasih
novitakurniasih97@gmail.com
Institut Agama Islam Negeri Metro

Indah Kurniawati
indahkurniawati240299@gmail.com
Institut Agama Islam Negeri Metro

ABSTRACT

Karya ini berfokus pada kajian mengenai dinamika salah satu agenda dunia, "Education For All" yang telah dicetuskan sejak beberapa dasawarsa lalu. Tulisan dalam artikel ini diawali dengan sejarah mengenai salah satu program internasional, yaitu: "Internasional Education for All". Program ini berdiri untuk menyoroti anak-anak yang mengalami diskriminasi, khususnya pada anak-anak yang berkebutuhan khusus ataupun pada anak-anak disabel. Realitas yang ada 70 persen dari anak berkebutuhan khusus di Indonesia masih belum menerima kelayakan pendidikan. Hal ini salah satunya terletak pada stigma umum bahwa anak tersebut susah untuk menerima pendidikan dan hanya memenuhi kelas saja, serta sekolah yang kekurangan sumber daya dalam menangani anak-anak tersebut. Menanggapi hal tersebut, dunia internasional gencar untuk mengadakan "pendidikan inklusi" yang tujuan utamanya untuk meniadakan diskriminasi dan memberikan hak yang sama pada setiap anak. Menggunakan metode library research, kami akan menyoroti mengenai kepentingan internasional yang dapat menciptakan peluang dan komitmen nyata dalam memberikan pendidikan yang berkualitas bagi seluruh anak. Pada bagian akhir, artikel ini akan merekonsepsi hubungan antara EFA dan pendidikan inklusi, dan menganjurkan langkah besar yang dapat diambil oleh para praktisi dan pembuat kebijakan di dalam upayanya berkolaborasi dan yang sesuai dengan konteks, kebijakan, serta dalam realisasi praktik.

Kata Kunci: *Education for All*, Pendidikan Inklusi, Hegemoni Diskriminasi

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA MELALUI BERMAIN
BALOK DI TK TUNAS MELATI YOGYAKARTA**

Widya Bkti Puspitarini
widyabekti85@gmail.com
Universitas Ahmad Dahlan

Febritesna Nuraini
Febritesna.nuraini@pgpaud.uad.ac.id
Universitas Ahmad Dahlan

Ika Bkti Puspitasari
pitavuliandri1@gmail.com
Tk Tunas Melati

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia 4-5 tahun di Tk Tunas Melati Yogyakarta. Berdasarkan hasil observasi dan studi dokumentasi kemampuan kerja sama belum optimal dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada guru. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan model Kemmis and Taggart. Subjek penelitian ini adalah 12 anak kelompok A Tk Tunas Melati Yogyakarta yang terdiri dari 4 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan dua siklus, Hasil penelitian dari siklus I menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama pada anak usia 4-5 tahun di Tk Tunas Melati Yogyakarta mulai berkembang 50%. Pada siklus II akan dilakukan kembali permainan balok yang dilakukan secara berkelompok dengan harapan akan mengalami peningkatan. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain balok dapat meningkatkan kemampuan kerjasama.

Kata Kunci : Kemampuan kerja sama, permainan balok, anak usia 4-5 tahun.

PENDAHULUAN

Standar Tingkat Pencapaian

Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disingkat STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh

aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni sebagaimana yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 Bab I Pasal 1. Aspek perkembangan anak usia dini dapat diberikan melalui jenjang pendidikan formal maupun non formal. Sebagaimana diperjelas oleh Muliawan (2009: 15) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini atau yang disingkat PAUD merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak usia dini dua sampai enam tahun yang diberikan melalui pendidikan prasekolah, taman bermain atau taman kanak-kanak.

Pendidikan formal merupakan kegiatan yang sistematis, terstruktur, bertingkat, berjenjang, dimulai dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi dan yang setaraf dengannya, termasuk di dalamnya ialah kegiatan studi yang berorientasi akademis dan umum, program spesialisasi, dan latihan professional yang dilakukan dalam waktu secara terus menerus. Sedangkan pendidikan nonformal merupakan sebuah pendidikan yang berorientasi diluar sekolah baik yang dilaksanakan secara terpisah maupun terpadu untuk kegiatan yang penting untuk melayani warga belajar. Kedua pernyataan tersebut sesuai dengan Undang-Undang No 20 tahun 2003. Pendidikan Anak Usia Dini termasuk dalam pendidikan formal yang dalam pembelajarannya mengembangkan enam aspek perkembangan.

Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk bertujuan membantu perkembangan agar dapat berkembang sesuai dengan tahapan usia anak. Dalam membantu tumbuh kembang anak, guru sebaiknya memahami berbagai metode pembelajaran. Salah satunya metode bercerita untuk mengenalkan kemampuan matematika anak, hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Febratesna (2014). Selain metode bercerita dalam membantu tumbuh kembang anak Diana (2010) menyatakan ada metode bercakap-cakap, main peran, bernyanyi dan pembiasaan. Dalam Pendidikan anak usia dini (PAUD), memiliki enam aspek yang harus dikembangkan pada diri seorang anak. Salah satunya aspek yang dikembangkan adalah sosial emosional.

Menurut *American Academy of Pediatrics* (2012) dalam Nurmalitasari (2015) perkembangan sosial emosional adalah kemampuan anak untuk memiliki pengetahuan dalam mengelola dan mengekspresikan emosi secara lengkap baik emosi positif maupun emosi negative, mampu berinteraksi dengan anak lainnya atau orang dewasa, serta aktif belajar di dalam lingkungannya. Pada masa perkembangan ini seorang anak akan belajar mengenai nilai-nilai dan perilaku di dalam sebuah masyarakat. Anak akan belajar untuk menghargai orang lain, berbagi, dan berbuat baik kepada orang lain. Hal tersebut diperjelas oleh Colker (2002) dalam Hildayani (2009: 10.3) bahwa kanak-kanak awal perkembangan sosial emosional hanya

seputar proses sosialisasi dan interaksi dengan orang lain.

Perilaku prososial merupakan perilaku sosial yang menguntungkan didalamnya terdapat unsure kebersamaan, kerja sama, kooperatif, dan altruism (Kartono, 2003: 380). Beberapa perilaku tersebut akan memberikan pengaruh kepada individu dalam berinteraksi sosial. Pada dasarnya karena manusia bukanlah individu yang dapat hidup sendiri dan pastilah membutuhkan orang lain. Salah satu aspek yang dikembangkan dalam perilaku prososial adalah kerja sama.

Kerja sama merupakan suatu proses sosial yang didalamnya terdapat aktivitas yang bertujuan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan memahami (Abdulsyani, 1994: 156). Dalam hal ini seorang individu tentunya akan membutuhkan orang lain. Maka kerja sama penting untuk diterapkan pada anak usia dini. Diperkuat oleh Clitrap dalam Roestiyah (2008: 15) bahwa kerja sama suatu kegiatan yang dilakukan secara berkelompok untuk mengerjakan atau memecahkan dengan dilakukan secara bersama-sama. Dalam sebuah kerja sama pasti akan ada sebuah interaksi antar individu.

Melatih kerja sama bagi anak usia dini dapat dilakukan melalui bermain, dari kegiatan bermain anak akan bisa mendapatkan pengalamannya secara langsung. Sesuai dengan pernyataan Parten (2006: 32) menyoroti bahwa kegiatan

bermain bagi anak adalah sarana sosialisasi bagi anak dan menyatakan terdapat enam tahapan perkembangan bermain yang mencerminkan tingkat perkembangan sosial anak salah satunya kegiatan bermain yaitu permainan kerja sama. Kerja sama memberikan kesempatan pada setiap anak untuk tidak saja mengembangkan keterampilan sosial emosional namun juga memberikan tanggung jawab terhadap lingkungan sosial mereka.

Kemampuan kerja sama anak yang kurang optimal dapat terjadi karena metode pembelajaran yang belum sesuai. Pembelajaran masih saja berpusat pada guru. Hal tersebut dibuktikan dari hasil observasi saat guru sedang mengajar di kelas. Guru terlihat masih menggunakan lembar kerja siswa dalam bentuk kertas. Pada kertas tersebut akan digunakan anak untuk menggambar, menempel atau mengerjakan kegiatan lainnya, dan berdampak pada kemampuan kerja sama pada anak masih sangat kurang.

Berdasarkan pengamatan dan studi dokumentasi yang dilakukan pada 17 Oktober 2019 pada kelompok A, yang berjumlah 12 anak menunjukkan belum berkembang dengan baik, terlihat dari data yang diperoleh terdapat satu anak yang mendapatkan kategori berkembang sangat baik 8,33% tiga anak kategori berkembang sesuai harapan memperoleh 25% lima anak dengan kategori mulai berkembang mendapatkan 41,67% dan juga tiga anak belum berkembang 25%.

Merujuk dari studi awal diatas, Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti ingin menggunakan permainan balok untuk merangsang kemampuan kerja sama, hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh dilakukan oleh Anita (2016) bahwa permainan balok merupakan permainan yang akan membuat anak mendapat kesempatan melatih kerja sama dan koordinasi mata, tangan dan pikiran.

Permainan balok atau permainan yang terbuat dari kayu merupakan permainan yang membutuhkan kerja sama. Permainan ini adalah permainan yang menuntut anak untuk dapat menciptakan sesuatu sesuai dengan imajinasi anak tersebut. Misalnya saat anak bermain balok mereka dapat membangun sebuah bangunan rumah, perkotaan dan perkantoran atau bangunan lainnya. Dalam bermain anak akan lebih senang bermain bersama teman-temannya, permainan balok ini menjadi salah satu pilihan permainan untuk dilakukan bersama dan dapat melatih kerja sama pada anak.

Berdasarkan observasi, wawancara dan studi dokumentasi peneliti tertarik untuk membahas mengenai "Upaya meningkatkan Kerja Sama melalui Bermain Balok di Tk Tunas Melati"

METODOLOGI

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian yang menggunakan

refleksi diri sebagai metode utama serta dilakukan oleh seseorang yang terlibat didalamnya, dengan tujuan memperbaiki sebuah mutu pembelajaran (Wardhani dkk : 2007)

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peneliti. Guru kelas dan peneliti sebagai observer. Peneliti akan terlibat secara langsung dalam penelitian ini sejak awal hingga sampai dengan hasil penelitian. Dengan demikian sejak perencanaan penelitian, observasi, pengumpulan data peneliti terlibat di dalamnya. Kemudian peneliti bersama guru kelas akan melakukan analisis data dan berakhir dengan hasil laporan penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data awal yang merupakan hasil pengamatan yang dilakukan sebelum melakukan penelitian yaitu melakukan pengamatan kepada anak mengenai kemampuan kerja sama yang dilakukan anak dalam kegiatan sehari-hari ketika di sekolah yaitu kegiatan pembelajaran, istirahat dan bermain. Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama di Tk Tunas Melati masih belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat ketika anak-anak sedang pembelajaran dan bermain. Ketika melakukan pengamatan di Tk Tunas Melati yang dilaksanakan pada kelompok A yaitu menulis, menggambar dan bermain bebas. Saat ketika anak mengerjakan lembar kerja, kebanyakan mereka sibuk

dengan kegiatannya masing-masing. Hanya sebagian anak yang peduli dan membantu ketika ada temannya yang merasa kesulitan. Kemudian ketika kegiatan menggambar belum terlihat kerja sama antar anak satu dengan yang lain, walaupun ada satu hingga dua anak yang ketika melakukan kegiatan menggambar terjadi interaksi didalamnya. Ada suatu kejadian ketika anak melakukan kegiatan menggambar, ada anak kelompok A yang belum selesai mengerjakan kemudian guru meminta untuk segera mengumpulkan tugasnya, mereka kemudian tergesa-gesa dalam mengerjakannya. Selanjutnya ketika bermain bebas, anak-anak masih terlihat banyak yang saling berebut untuk bermain balok. Hanya dua anak yang berinisiatif untuk berganti mainan ketika mainan yang dimakinkan direbut temannya.

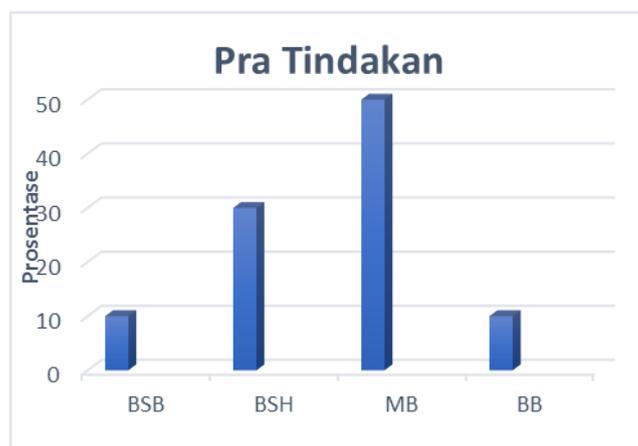
Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, maka diperoleh hasil observasi kemampuan kerja sama pada anak di Tk Tunas Melati tergambar pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi PraTindakan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Balok

Kriteria	Jumlah	%
BSB	1	8,33
BSH	3	25
MB	5	41,67
BB	3	25
Total	12	100

Berdasarkan data yang diperoleh ada tabel 1. mengenai presentase kemampuan kerja sama anak pada pra tindakan, diperjelas

dengan gambar 1. Data yang diperoleh hanya ada 1 anak kelompok A Tk Tunas Melati yang mendapatkan kriteria berkembang sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama pada akan kelompok A Tk Tunas Melati masih belum berkembang dengan optimal. Maka kegiatan pra tindakan ini anak dijadikan sebagai acuan untuk melakukan langkah selanjutnya dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak di Tk Tunas Melati.



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

Gambar 1. Grafik Presentase Kemampuan Kerjasama Anak Pada Pra Tindakan.

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan penelitian pada siklus I meliputi perencanaan tindakan, pelaksanaan, pengamatan kemudian refleksi.

a. Perencanaan

Perencanaan kegiatan yang dilakukan peneliti meliputi:

- 1) Menentukan tema pembelajaran

Tema yang disesuaikan dengan program semester dan juga rencana pembelajaran baik mingguan maupun harian yang digunakan di Tk Tunas Melati. Tema yang digunakan pada tahap ini yaitu Binatang dengan sub tema binatang ternak.

- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)

Penyusunan RPPH akan digunakan untuk acuan dalam melaksanakan pembelajaran. RPPH yang disusun sudah disesuaikan dengan capaian perkembangan anak usia kelompok A.

- 3) Menyiapkan alat dan bahan

Sebelum melakukan tindakan peneliti dan guru menyiapkan alat dan bahan, dalam penelitian ini peneliti dan guru menggunakan media berupa balok.

- 4) Menyiapkan lembar penilaian

Lembar penilaian yang digunakan dalam penelitian ini berupa checklist yang akan digunakan sebagai acuan dalam

mengetahui tingkat kemampuan kerja sama anak.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus 1 terdiri dari dua pertemuan. Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada Kamis dan Jumat, 24-25 Oktober 2019. Pelaksanaan pembelajaran dimulai pukul 07.30-10.00 WIB.

Kegiatan pembukaan dimulai pukul 08.00. Pada kegiatan pembukaan anak akan diajak untuk mengucap salam dan berdoa kemudian dilanjutkan hafalan doa dan surat pendek. Terakhir guru akan melakukan apersepsi mengenai tema yang akan dipelajari.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan inti yang dimulai pukul 08.15, kegiatan peningkatan kemampuan kerja sama melalui permainan balok. Melalui penelitian ini adalah anak akan membuat rumah untuk binatang ternak mereka. Pertama guru akan

memperkenalkan berbagai bentuk dari balok, kemudian memberikan contoh rumah yang akan dijadikan rumah untuk ternak mereka. Guru membagi anak dalam dua kelompok yang masing-masing terdiri dari lima anak. Melalui penjelasan guru anak-anak hanya akan membuat satu rumah yang akan ditempati hewan ternak mereka secara bersama-sama. Ketika kegiatan telah selesai guru akan mengajak anak untuk merapikan kembali balok yang sudah anak gunakan untuk bermain.

Pukul 09.05 WIB anak-anak mulai beristirahat, anak-anak akan bergegas untuk mencuci tangan karena kegiatan selanjutnya yaitu makan bekal.

Kegiatan penutup dimulai pukul 09.30 WIB. Guru akan menanyakan bagaimana perasaan anak hari ini setelah melakukan kegiatan. Maka setelahnya guru akan memberi informasi

mengenai kegiatan esok hari. Kegiatan ditutup dengan doa.

c. Pengamatan

Pengamatan atau observasi pada siklus I dilakukan dengan cara kolaboratif antara peneliti dan juga guru. Seluruh aspek diamati secara menyeluruh selama proses pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan siklus I awalnya masih banyak mengalami kendala diantaranya anak terlalu antusias dalam bermain balok hingga terjadilah saling dorong dan berebut. Sehingga guru harus menenangkan anak-anak agar tidak saling berebut. Pada siklus I pertemuan kedua anak-anak masih menyesuaikan dengan permainan balok. Sehingga masih ada beberapa anak yang berebut balok. Guru masih saja harus mengingatkan bahwa bermain secara bersama tidak saling berebut. Interaksi dan juga komunikasi di pertemuan

kedua mulai muncul, sehingga anak-anak akan mendiskusikan bagaimana bentuk yang akan dibuat. Ada anak yang pada pertemuan pertama selalu saja merebut balok milik temannya, pada hari kedua sudah mulai berkurang dan mau berbagi dengan temannya, yaitu Faranisa, Bima dan Selfi.

Berdasarkan hasil observasi siklus I yang dilakukan berdasarkan lembar penilaian, diperoleh data kemampuan kerja sama sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil rekapitulasi Pra Tindakan dan Siklus I Kemampuan Kerjasama melalui Permainan Balok

No	Kriteria	PraTindakan		Siklus I	
		jumlah	%	jumlah	%
	B	3	3	3	3
	H			33	

			67		
					3
	al				

Berdasarkan dengan tabel 2 mengenai rekapitulasi presentasi kemampuan kerja sama dalam Pra Tindakan dan Siklus I dapat diperjelas dengan gambar 2 yaitu :



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

Berdasarkan tabel dan juga grafik hasil pengamatan dapat dilihat perbandingan persentase setiap kriteria dalam kemampuan kerja sama. Terlihat dengan jelas jika kemampuan kerja sama mengalami peningkatan dari sebelum dilakukan tindakan hingga dilakukan tindakan. Anak dengan

kriteria berkembang sesuai harapan pada pra tindakan berjumlah 3 anak atau 25 %. Kemudian setelah diberi tindakan siklus I meningkat menjadi 4 atau 33,34 %.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan sebagai langkah awal untuk dapat mengetahui apakah penelitian ini dapat dilanjutkan pada siklus selanjutnya atau tidak. Pada siklus I kemampuan kerja sama mengalami peningkatan dimana anak sudah mau berbagi dan bekerja sama dengan temannya.

Pembahasan

Melalui hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan cara kolaboratif oleh peneliti dan juga guru menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama di Tk Tunas Melati mengalami peningkatan. Kemampuan yang diamati meliputi indikator menaati peraturan, berbagi tugas, membangun interaksi, memecahkan dan juga berimajinasi.

mengalami peningkatan, berdasarkan dengan hasil observasi padatahap pratindakan mendapat tiga anak yang mendapatkan kategori berkembang sesuai harapan mencapai 25 %. Kemudian setelah dilakukan tindakan meningkat menjadi empat anak atau 33,34 %. Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kerja sama melalui permainan balok dengan indikator keberhasilan yaitu 75%

Kemampuan kerja sama mulai muncul ketika anak sudah mau saling berbagi dan juga bermain bersama. Anak juga menunjukkan sikap bekerja sama ketika mampu untuk membantu temannya ketika kesulitan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Clitrap dalam Roestiyah (2008: 15) bahwa kerja sama suatu kegiatan yang dilakukan secara berkelompok untuk mengerjakan atau memecahkan dengan dilakukan secara bersama-sama. Dalam sebuah kerja sama pasti akan ada sebuah interaksi antar individu.

Meski seperti itu masih ada beberapa anak yang belum mau berbagi mainan dengan temannya. Kemampuan kerja sama pada anak masih perlu ditingkatkan. Persentase kemampuan kerja sama pada anak mencapai 33,34%

mengalami peningkatan ketika menggunakan permainan balok. Hal ini berarti bahwa permainan balok mampu membuat kerja sama pada anak meningkat. Pelaksanaan kegiatan ini juga menjadi upaya agar guru tidak hanya melakukan pembelajaran dengan tanya jawab dan bercerita saja. Namun, anak juga akan terlibat aktif di dalam sebuah pembelajaran agar anak tidak cepat merasa bosan. Dengan demikian anak akan memperoleh pengalaman secara langsung melalui kegiatan yang dilakukan yaitu bermain balok.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kerja sama anak Tk Tunas Melati Yogyakarta dapat ditingkatkan melalui permainan balok. Penelitian ini berhasil meningkatkan kemampuan kerja sama bagi anak meliputi bermain sesuai aturan, berbagi mainan, membereskan mainan setelah digunakan, membangun komunikasi, bekerja sama dengan teman, membantu temannya, mengkoordinasi mata dan tangan, berimajinasi dan

juga memecahkan masalahnya sendiri.

Berdasarkan dengan data pratindakan bahwa anak dengan kategori berkembang dengan baik ada satu anak atau 8,33 %, anak dengan kategori berkembang sesuai harapan ada tiga anak atau 25%, anak dengan kategori mulai berkembang ada lima anak atau 41,67%, kemudian anak dengan kategori belum berkembang ada tiga anak atau 25%. Setelah dilakukan tindakan siklus I maka terjadi peningkatan yaitu anak dengan kategori berkembang sangat baik ada satu anak atau 8,33%, anak dengan berkembang sesuai harapan ada empat anak atau 33,34%, anak dengan mulai berkembang ada enam anak atau 50%, anak dengan belum berkembang ada satu anak atau 8,33%

DAFTAR PUSTAKA

- Nuraini, F. (2014). Pelaksanaan Pengenalan Konsep Dasar Matematika Melalui Metode Bercerita Dengan Memanfaatkan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Di Paud Terpadu Nuraini Aisyiyah YOGYAKARTA. *AdMathEdu*, 4(2).
- Wardhani, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka
- Aprilia Dian, 2017. Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Konstruktif pada Anak Kelompok B di Tk ABA

- Plosokerep Bunder Patuk Gunung Kidul.
*Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi
ke-6 hlm 561-573*
- Moh Fauziddin, 2016. Peningkatan
Kemampuan Kerjasama Melalui Kegiatan
Kerja Kelompok Pada Anak Kelompok A
Undang-Undang No 20 tahun 2003.
- Tk Kartika Salo Kabupaten Kampar.
*Jurnal PGPAUD STKIP Vol 2 Nomor 1
hlm 29-45*
- Peraturan Menteri Pendidikan dan
Kebudayaan Republik Indonesia Nomor
137 tahun 2014 Bab I Pasal 1.
-

Membangun Sikap Disiplin Anak di KB PAUD SKB Kota Bima

Sri Hardiningsih Hanafi¹,
sryhardiningsih@gmail.com
STKIP Taman Siswa Bima

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menanamkan sikap disiplin pada diri anak Kelompok Bermain (KB) melalui kegiatan mencuci tangan dengan air, sabun dan diakhiri dengan mengeringkan menggunakan kain lap (*osa rima*) di KB SKB Kota Bima. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, yang terdiri atas dua siklus. Subjek dari penelitian ini adalah 15 anak (8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan). Sedangkan objeknya adalah pembiasaan mencuci tangan. Teknik pengambilan data diambil dengan lembar observasi sikap disiplin anak dan aktivitas guru selama proses pembelajaran. Terjadi peningkatan sikap disiplin pada siklus I sebesar 60% dengan rerata 23,40, sementara pada siklus II meningkat menjadi 80% dengan rerata 25,00. Dengan demikian pembiasaan mencuci tangan dapat menanamkan sikap disiplin anak selama proses pembelajaran.

Kata kunci : Sikap Disiplin

© 2019 Published by Panitia Seminar Pendidikan PG-PAUD Unila

PENDAHULUAN

Anak adalah individu dengan segala kelebihan dan kekurangannya yang masih perlu diarahkan dan dikembangkan. Menurut UUD RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 4 ayat 14 menyatakan bahwa: Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Sejalan dengan hal tersebut, di SKB Kota Bima yang mempunyai program Kelompok Bermain (KB) juga memiliki visi yang sejalan. Adapun visi KB SKB Kota Bima adalah melahirkan generasi yang berkarakter. Sejalan dengan visi ini, kegiatan proses pembelajaran di KB SKB Kota Bima juga sudah memulai dengan melakukan pembiasaan positif yang dapat dilakukan anak. Hal ini karena anak KB di SKB Kota Bima memiliki rentang umur yang berbeda, sehingga kegiatan positif lebih ditekankan dari pada kegiatan membaca, menulis dan berhitung.

Mungkin hal tersebut sedikit berbeda dengan beberapa layanan PAUD lainnya, karena pembiasaan positif belum terlalu dianggap penting. Padahal ketika pembiasaan positif ditanamkan sejak dini bagi anak, kelak akan menjadi kebiasaan yang baik dimasa dewasanya. Sehingga pendidik perlu terbiasa menyelipkan pendidikan karakter dengan baik. Hal ini perlu dijaga dan dilestarikan sampai kapan pun.

Pembiasaan positif sederhana dapat dilakukan dengan banyak cara dan macam. Tetapi adapun karakter positif sederhana yang dapat dilakukan anak adalah sikap disiplin. Sikap disiplin yang dilakukan di KB SKB Kota Bima dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan pembiasaan mencuci tangan dengan air, sabun dan diakhiri dengan *osa rima*. Hal ini dilakukan mengingat sebagian besar peserta didik (anak) yang datang ke sekolah/dijemput kadangkala masih

dengan kuku yang belum dipotong dan tangan serta beberapa bagian tubuh yang masih terlihat kurang bersih (kotor).

Beberapa hal tersebut kemudian menjadi perhatian peneliti untuk menanamkan rasa peduli anak pada diri sendiri dengan bantuan pendidik tentunya. Hal ini dilakukan peneliti dengan harapan agar anak lebih mudah memiliki pemahaman tentang pentingnya sikap disiplin. Mengingat anak lebih cepat menerima ilmu pengetahuan jika mengaktifkan inderanya, baik melalui penglihatan, pendengaran maupun mempraktekkan secara langsung apa yang dipelajari dari lingkungan yang ada di sekitarnya.

Tangan adalah anggota tubuh yang memproses segala kegiatan. Kegiatan itu dapat berupa mewarnai, menempel, menggunting, dan melipat. Selain itu, hal paling penting yang dilakukan anak lewat tangan adalah makan dan membersihkan kotoran setelah selesai berhajat. Oleh sebab itu, sikap disiplin yang ditanamkan pada anak KB yang ada di SKB Kota Bima yaitu dengan cuci tangan dipandang penting.

Ketika anak diajarkan sejak awal bagaimana cara mencuci tangan dengan bersih (baik) dan tentunya menyenangkan, maka menjadi kebiasaan baik yang melekat hingga dewasa. Hal lainnya yaitu, ketika nanti setelah anak-anak kembali ke lingkungan keluarga, anak dapat mengingat dan menerapkan kembali apa yang telah dipelajari di lingkungan sekolah.

Pendidikan karakter melalui cuci tangan dalam hal pengembangan sikap disiplin dalam lingkungan keluarga belum dianggap penting. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kesibukan orang tua yang relatif tinggi, kurangnya pengetahuan orang tua dalam mendidik anak, serta pengaruh pergaulan di lingkungan sekitar.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah diperlukannya kegiatan yang efektif. Salah satu kegiatan efektif yang dapat dilakukan untuk menanamkan karakter positif pada anak yaitu melalui kegiatan gerakan mencuci tangan setiap hari dengan menggunakan air, sabun, dan mengeringkannya menggunakan kain lap yang telah di sediakan atau disebut juga (*osa rima*). Kegiatan ini diharapkan nantinya dapat memberikan dampak yang positif dalam membangun pendidikan karakter secara terpadu, yaitu memadukan dan mengoptimalkan kegiatan pendidikan informal lingkungan keluarga dengan pendidikan formal di sekolah. Dalam hal ini, intensitas keluarga serta belajar di sekolah perlu dioptimalkan agar mutu hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai yaitu sumber daya manusia yang berkarakter.

KERANGKA TEORIS/TINJAUAN PUSTAKA

Disiplin, Pembiasaan Gerakan Mencuci tangan Setiap Hari dengan Air, Sabun, *Osa Rima* Disiplin

Disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan (H. E. Mulyasa: 2012: 71). Disiplin merupakan salah satu nilai karakter yang ditetapkan pemerintah bagi anak usia dini. Karakter adalah watak, sifat, akhlak ataupun kepribadian yang membedakan seorang individu dengan individu lainnya. Atau karakter dapat dikatakan juga sebagai keadaan yang sebenarnya dari dalam diri seseorang individu, yang membedakan antara dirinya dengan individu lain (Wikipedia.org). Pendidikan karakter sebaiknya ditanamkan sejak awal bagi anak usia dini. Hal ini mengingat bahwa pada usia ini segala hal baik yang dipelajari akan memberikan pengaruh yang lama pada memori atau daya ingat anak. Karakter positif harus didukung oleh peran pendidik dalam membantu anak mengajarkan dan mengaplikasikan nilai-nilai kebaikan melalui pembentukan tingkah laku anak.

Karakter positif yang dapat diaplikasikan pada anak, seperti; kejujuran; kedisiplinan; cinta pada diri sendiri; cinta pada sesama; menghargai dan lain sebagainya. Disiplin adalah tata tertib, ketaatan, menaati tata tertib (KBBI, 2008: 358). Jadi, disiplin dapat mengarah kepada patuhnya seseorang kepada aturan yang berlaku di mana tempat orang tersebut itu tinggal. Oleh karena itu, jika semua hal baik di atas terdapat pada diri anak, maka dapat dipastikan kelak anak akan tumbuh dengan karakter yang baik. Namun sebaliknya, jika yang ditampilkan dalam kehidupan sehari-hari adalah kebalikan, maka kelak akan menemui hal yang sama seperti karakter yang kurang baik bahkan

bisa jadi perangai yang buruk.

Hal di atas tentu tidak diinginkan. Oleh karena itu, sejak dini pendidik perlu menanamkan nilai karakter bagi anak. Hal yang baik atau positif itu dapat ditanamkan dengan kegiatan yang dapat memberikan dampak atau pengaruh pada anak. Kegiatan itu dilakukan dengan metode yang sederhana, namun memberikan dampak yang besar. Selain itu, penanaman karakter positif ini tentu tidak terlepas pada hal-hal yang menyenangkan bagi anak, terutama jika dilakukan setiap hari. Kegiatan pengembangan karakter bagi anak usia dini di KB SKB Kota Bima ini menjadi fokus utama yang perlu digalakan, agar kelak menjadi kebiasaan yang dapat ditampilkan anak saat kembali ke keluarga maupun pada kehidupannya di masa yang akan datang.

Menurut Megawangi (2007) pendidikan karakter adalah untuk mengukir akhlak melalui proses *knowing the good loving the good acting the good*, maksud dari pandangan tersebut adalah suatu proses pendidikan yang melibatkan aspek kognitif, emosi, dan fisik sehingga mulia bisa terukir menjadi *habit of the mind, heart, and hands* (kebiasaan yang ada dalam pikiran dan hati serta ditampilkan dalam perbuatan).

Pembiasaan Gerakan Mencuci tangan Setiap Hari dengan Air, Sabun, *Osa Rima*

Pembiasaan adalah segala sesuatu yang dilakukan secara berulang untuk membiasakan individu dalam bersikap, berperilaku, dan berpikir dengan benar. Dalam proses pembiasaan berintikan pengalaman, sedangkan yang dibiasakan adalah sesuatu yang diamalkan atau hal yang lazim (KBBI; 2008: 197). Sehingga proses pembelajaran di PAUD seharusnya diadakan kegiatan yang dapat menumbuhkan pembiasaan positif bagi anak. Baik dengan media, metode ataupun strategi dalam menumbuhkan minat pembiasaan baik bagi anak. Karakter positif dalam hal ini penanaman sikap disiplin anak KB SKB Kota Bima dapat dilakukan dengan berbagai cara, tetapi kali ini yang akan di bahas adalah Gerakan Mencuci tangan Setiap Hari dengan Air, Sabun, *Osa rima*. Walaupun terlihat sederhana, pembiasaan mencuci tangan diharapkan terselip nilai pendidikan sehingga dapat mempengaruhi sikap maupun perilaku baik pada anak.

Selain membersihkan diri, sikap disiplin yang diharapkan juga dapat tercermin dari sifat sabar dalam menunggu giliran. Pembiasaan cuci tangan sendiri sudah dilakukan sejak awal anak-anak masuk ke layanan KB di SKB Kota Bima. Mencuci tangan tentu memiliki manfaat yang baik. Salah satu manfaat baik dari mencuci tangan yaitu, membersihkan dari kotoran dan mencegah kuman masuk ke dalam tubuh. Hal ini karena mencuci tangan menggunakan air, sabun, yang kemudian diakhiri dengan mengeringkan menggunakan kain lap dianggap bersih atau *steril* dari kuman. Sabun adalah bahan yang digunakan untuk membersihkan piring yang kotor ketika selesai dipakai, sabun juga dapat digunakan untuk mandi, mencuci pakaian dan lain sebagainya (KBBI, 2008:1238). Selanjutnya dalam wikipedia dijelaskan bahwa sabun adalah produk yang digunakan sebagai pembersih dengan media air. Secara umum berbentuk [padatan](#) (batang) dan ada juga yang [cair](#). Masing-masing bentuk tentunya mempunyai keuntungan tersendiri diberbagai sarana publik ([wikipedia.org](#)).

Adapun air menurut KBBI (2008:22) mendefinisikan air sebagai benda cair seperti yang biasa terdapat di sumur, sungai, danau. Selanjutnya hukum air sendiri merupakan media yang dapat membersihkan, menyucikan selama air itu tidak berubah warna, tidak berbau. Seperti yang terdapat dalam Al-Qur'an (QS. Al Anfaal:11) 'dan Allah telah menurunkan kepadamu hujan dari langit bahwa, air disebutkan untuk menyucikan kamu dengan hujan itu'. Berdasarkan pandangan ini, jelas bahwa air digunakan sebagai media dalam membersihkan maupun menyucikan sesuatu yang dianggap kotor atau bisa jadi najis. Sementara kain lap (*osa rima*) disini dipandang memiliki makna bukan hanya sekedar sebagai pengering, tetapi dengan harapan semua sisa kotoran yang belum di hilangkan menggunakan air dan sabun dapat hilang dengan kain lap tersebut, mengingat tangan yang masih basah dapat menjadi sarang kuman lewat debu yang berterbangan dan tidak menutup kemungkinan dapat menempel kembali ke tangan. Selain itu, anak akan diajarkan untuk meningatnkan orang tua atau pendidik untuk mencuci kain jika kotor setelah selesai diapakai untuk *osa rima*, agar dapat dipakai kembali nantinya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), di laksanakan dalam

bentuk proses pengkajian berdaur 2 tahap, yaitu: tahap perencanaan, tahap tindakan, observasi serta refleksi (Arikunto, 2013).

Tempat penelitian adalah KB SKB Kota Bima dengan subjek penelitian, semua anak didik di KB SKB Kota Bima, berjumlah 15 anak usia sekitar 2-4 tahun dengan rincian, 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki.

Adapun langkah-langkah tindakan, adalah: Perencanaan, tahapan dalam perencanaan meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut: kelas penelitian di tetapkan yaitu kelas KB SKB Kota Bima. Guru dan peneliti membuat rencana kegiatan harian (RKH) sesuai dengan kegiatan yang akan dilakukan pada siklus penelitian. Guru dan peneliti menentukan tempat/lokasi anak melakukan kegiatan pada pratindakan, siklus I dan siklus II bertempat di lingkungan sekolah tepatnya di halaman kelas KB SKB Kota Bima. Membuat jadwal tindakan bersama-sama dengan guru kelas KB SKB Kota Bima. Menyiapkan alat dan bahan atau media pembelajaran yang di gunakan dalam proses pembiasaan mencuci tangan. Mempersiapkan lembar observasi, yang terdiri dari dua macam lembar observasi, yaitu lembar observasi anak untuk mengamati kemampuan sikap disiplin anak selama melakukan kegiatan dan lembar observasi guru untuk mengamati aktivitas guru selama kegiatan pembiasaan mencuci tangan.

Pelaksanaan tindakan, pelaksanaan tindakan dilakukan dalam bentuk siklus dengan tiga tindakan tiap pertemuan. Adapun kegiatan menanamkan disiplin kepada anak yang di lakukan lewat kegiatan mencuci tangan selama siklus I dan siklus II.

Siklus I, guru menyampaikan pemahaman kepada anak tentang pentingnya mencuci tangan sebelum kegiatan makan, dengan proses sebagai berikut: Guru dan peneliti menyiapkan sabun, air, dan kain lap untuk *osa rima* (mengeringkan tangan). Guru dan peneliti memandu langkah mencuci tangan dimulai dari membacakan buku cerita mengenai kebersihan diri, menyanyikan lagu mencuci tangan, lalu mengajak anak berbaris di halaman untuk melakukan kegiatan mencuci tangan dengan cara berdiri antri. Guru di harapkan juga mengingatkan pada anak agar dapat melakukannya dengan tertib dan setelah selesai kembali masuk ke dalam kelas. Guru mengarahkan anak bagaimana cara mencuci tangan yang baik, yaitu membasuh tangan dengan air, lalu dilanjutkan dengan menambahkan sabun pada tangan. Setelah itu, menggosokkan sabun pada punggung tangan, telapak tangan, sela sela jari tangan dan punggung tangan, kemudain membilas tangan dengan air yang telah disediakan dan kegiatan yang terakhir mengeringkan tangan (*osa rima*) menggunakan kain lap yang telah disediakan. Kemudian anak mengikuti atau melakukan apa yang telah disampaikan oleh guru. Setelah itu, anak mengkomunikasikan proses kegiatan yang telah dilakukannya dengan cara bercerita sesuai dengan gaya bahasanya.

Observasi atau pengamatan, kegiatan observasi di lakukan bersama dengan pelaksanaan tindakan, dengan terlebih dahulu merencanakan bagaimana dan bahan apa yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam observasi tersebut. Alat yang digunakan dalam kegiatan ini berupa format observasi. Fokus penelitian adalah menanamkan sikap disiplin melalui pembiasaan mencuci tangan. Tujuan observasi pada langkah ini adalah untuk mengetahui sejauh mana peningkatan sikap disiplin anak melalui kegiatan mencuci tangan.

Refleksi, refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang terjadi selama proses kegiatan. Refleksi merupakan kegiatan diskusi antara guru dan peneliti. Tahap refleksi ini di lakukan untuk menganalisis data terkait proses, masalah dan hambatan yang di temui dalam pelaksanaan tindakan. Kemudian dilanjutkan dengan menetapkan tindakan selanjutnya berdasarkan hasil analisis kegiatan. Jika hasil yang di harapkan telah tercapai, maka penelitian pun selesai, tetapi jika belum tercapai maka di lanjutkan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data

Observasi, observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran untuk melihat lebih dekat kegiatan yang dilakukan oleh anak. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi/pedoman observasi yang telah disusun sebelumnya. Adapun hal-hal yang diobservasi dalam penelitian ini meliputi, sikap disiplin anak lewat kegiatan mencuci tangan dan aktivitas guru selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

Wawancara, wawancara dilakukan setelah kegiatan berlangsung, wawancara dilakukan secara bebas, tujuannya untuk mengungkapkan data dengan kata-kata secara lisan dengan pendidik

untuk mengetahui baik buruknya proses belajar yang telah berlangsung (Acep Yoni, 2012: 137).

Dokumentasi, data di peroleh dari hasil kegiatan anak dengan melihat lembaran kegiatan berupa portofolio dan catatan anekdot.

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Format Penilaian

Dilakukan untuk tanggapan keaktifan siswa terhadap kegiatan setelah pembelajaran berlangsung. Dalam Permendiknas Nomor. 58 Tahun 2009 menyatakan “guru menilai kemampuan pada setiap anak setelah anak melaksanakan kegiatan, kemudian perhitungannya di masukkan ke dalam format penilaian” (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional, 2009).

Dokumentasi

Alat yang digunakan dalam teknik ini berupa kamera atau ponsel untuk meliputi kegiatan yang berlangsung.

Kriteria Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah menanamkan sikap disiplin kepada anak melalui kegiatan mencuci tangan. Penanaman sikap disiplin anak dapat dilihat dari peningkatan rata-rata persentase setiap aspek disiplin yang diamati. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah persentase peningkatan sikap disiplin anak secara klasikal adalah $\geq 75\%$.

Teknik Analisis Data

Data hasil observasi dalam penelitian ini dapat dilihat dari hasil skor pada lembar observasi yang digunakan (Acep Yoni, 2012: 175). Data hasil observasi berupa peningkatan sikap disiplin anak dari setiap aspek dan aktivitas guru dianalisis dengan menggunakan statistik dengan rumus yang di kemukakan oleh Ngalm Purwanto (2013: 102) dengan teknik persentase, yaitu besarnya nilai yang diperoleh siswa merupakan persentase dari skor maksimum ideal yang seharusnya dicapai jika tes tersebut dikerjakan dengan hasil 100% betul.

HASIL DAN PEMBAHASAN

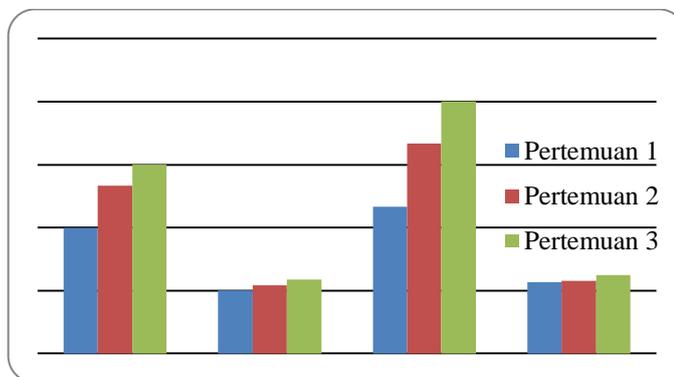
Penanaman sikap disiplin pada anak, melalui kegiatan mencuci tangan pada siklus I sebagai berikut. Guru menyampaikan pemahaman kepada anak tentang pentingnya mencuci tangan sebelum makan (sebelum kegiatan mencuci tangan), dengan proses sebagai berikut: Guru dan peneliti menyiapkan sabun, air, dan kain lap untuk *osa rima* (mengeringkan tangan). Guru dan peneliti memandu langkah mencuci tangan, dimulai dari membacakan buku cerita mengenai kebersihan diri, menyanyikan lagu mencuci tangan, lalu mengajak anak berbaris di halaman untuk melakukan kegiatan mencuci tangan dengan cara berdiri antri. Guru diharapkan juga mengingatkan pada anak agar dapat melakukannya dengan tertib dan setelah selesai kembali masuk ke dalam kelas. Guru mengarahkan anak bagaimana cara mencuci tangan yang baik, yaitu membasuh tangan dengan air, lalu dilanjutkan dengan menambahkan sabun pada tangan, dilanjutkan dengan menggosokkan sabun pada punggung tangan, telapak tangan, sela sela jari dan punggung tangan, kemudain membilas tangan dengan air yang telah disediakan dan kegiatan yang terakhir mengerinkan tangan (*osa rima*) menggunakan kain lap yang telah disediakan. Kemudian anak mengikuti atau melakukan apa yang telah di sampaikan oleh guru. Setelah itu anak mengkomunikasikan, dengan cara anak menceritakan kembali secara lisan proses kegiatan mencuci tangan yang telah dilakukannya. Pada siklus II kegiatan yang dilakukan juga tidak jauh berbeda.

Berdasarkan observasi, sikap disiplin yang ditunjukkan anak pada setiap pertemuan mengalami peningkatan. Peningkatan sikap disiplin pada setiap pertemuan dapat dilihat pada tabel 4 dan diagram berikut ini.

Tabel 1. Analisis Sikap Disiplin setiap Pertemuan

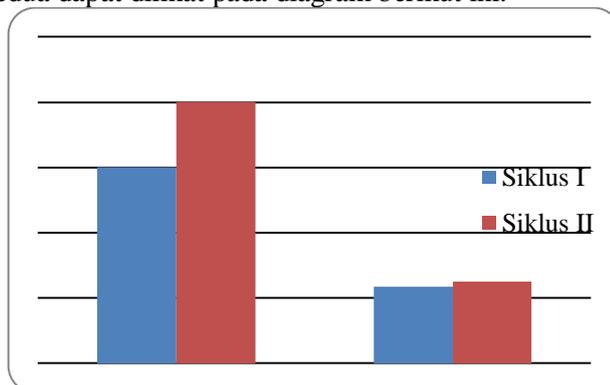
Siklus I		Siklus II	
%	\bar{X}	%	\bar{X}

Pertemuan 1	40	20	46,67	22,6
Pertemuan 2	53,33	21,6	66,67	23
Pertemuan 3	60	23,4	80	25



Gambar 1. Diagram Batang Sikap Disiplin setiap pertemuan

Sikap disiplin pada setiap indikator dengan melakukan kebiasaan mencuci tangan setiap hari dengan air, sabun, dan *osa rima* (lap tangan) telah meningkat dari siklus ke siklus. Peningkatan sikap disiplin anak jika dilihat pada siklus kedua mengalami peningkatan secara klasikal adalah berhasil jika mencapai 75%. Dengan demikian, melalui kebiasaan mencuci tangan dapat menanamkan pemahaman disiplin anak KB SKB Kota Bima. Berdasarkan observasi pada siklus II tersebut, maka indikator keberhasilan sudah terpenuhi sehingga siklus dinyatakan berhenti. Pada siklus I persentase sikap disiplin anak sebesar 60% dengan rerata 63,40 dan pada siklus II meningkat menjadi 80% dengan rerata 25,00. Untuk lebih jelas peningkatan sikap disiplin anak pada siklus pertama dan kedua dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 2. Diagram Batang sikap Disiplin anak KB

Pembiasaan baik yang berkaitan dengan pendidikan karakter dalam hal ini disiplin merupakan usaha yang disengaja untuk membantu orang memahami, peduli, dan bertindak berdasarkan nilai-nilai etika yang berlaku di masyarakat. Ketika kita berpikir tentang pembiasaan positif yang dapat dilakukan oleh anak, jelaslah bahwa harap kedepannya anak akan tumbuh dengan nilai diri yang bermartabat. Anak tahu mana yang baik dan benar, apa yang boleh dan yang tidak boleh dilakukan, bahkan ketika kelak anak akan menghadapi tekanan dari luar dan godaan dari dalam.

PEMBAHASAN

Menurut H.E. Mulyasa (2012: 85) untuk mendisiplinkan anak perlu dimulai dengan prinsip yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yakni sikap demokratis sehingga peraturan disiplin

perlu berpedoman pada hal sebagai berikut, yakni dari, oleh dan untuk anak, sedangkan guru *tut wuri handayani*. Jelaslah bahwa kegiatan yang mengacu pada kebutuhan anak yang berkaitan dengan pembiasaan positif yang ditanamkan sejak dini dengan hal yang sederhana dapat memberikan pengaruh pada sikap disiplin anak.

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan sikap disiplin pada anak KB SKB Kota Bima ada banyak cara, salah satunya yaitu dengan menanamkan gerakan mencuci tangan setiap hari dengan air, sabun dan diakhiri dengan *osa rima* (mengeringkan tangan menggunakan kain lap). Berdasarkan hasil penelitian, pada setiap sikap disiplin yang diamati dari siklus ke siklus sebagai berikut:

Sikap disiplin anak dari siklus ke siklus mengalami peningkatan. Berdasarkan acuan keberhasilan, sikap disiplin anak pada siklus I sebesar 60,00% dengan rerata 23,40 dan dikatakan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), karena pada siklus I ini anak-anak mulai terbiasa dengan kondisi pembiasaan mencuci tangan dengan panduan dari guru. Selanjutnya penanaman sikap disiplin masih dengan kegiatan yang sama pada siklus ke II sebesar 80,00% dengan rerata 25,00 dan dikatakan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Sikap disiplin yang ditampilkan anak meningkat secara keseluruhan dari siklus ke siklus yaitu pada siklus I dengan rerata 23,40 dan persentase sebesar 60,00%, dengan perincian pada setiap pertemuan yaitu pertemuan pertama sebesar 40,00% dengan rerata 20,00, pertemuan kedua sebesar 53,33% dengan rerata 21,60, dan pada pertemuan ketiga sebesar 60,00% dengan rerata 23,40. Dan meningkat pada siklus II dengan rerata 25,00 dan persentase sebesar 80,00% dengan perincian setiap pertemuan sebagai berikut, pertemuan pertama sebesar 46,67% dengan rerata 22,60, pertemuan kedua sebesar 66,67% dengan rerata 23,00, dan pada pertemuan ketiga sebesar 80,00% dengan rerata 25,00.

Menurut W.S. Winkel (2014: 27) bantuan yang diberikan oleh pendidik berupa pendampingan, yang menjaga agar anak didik belajar hal-hal yang positif, sehingga sungguh-sungguh menunjang perkembangannya. Sehingga pendampingan yang didapat anak ketika melakukan kegiatan positif dengan bimbingan gurunya dengan tujuan tertentu maka diharapkan akan menjadi *habit* atau ciri khusus bagi anak.

KESIMPULAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan mencuci tangan menggunakan air, sabun dan diakhiri dengan *osa rima* (mengeringkan tangan) yang dilakukan oleh anak KB SKB Kota Bima dalam pembelajaran dapat meningkatkan sikap disiplin pada anak.

Adapun langkah-langkah menanamkan sikap disiplin pada anak dengan pembiasaan mencuci tangan yaitu, mengarahkan anak untuk dapat berdiri dan antri menunggu giliran, sabar dan tidak berdesak-desakan, serta mendengarkan perintah guru. Dengan demikian, melalui pembiasaan mencuci tangan yang di selipkan dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan sikap disiplin anak meliputi proses kegiatan mencuci tangan dengan air, sabun, dan *osa rima*.

Saran

Dalam proses pembelajaran pihak sekolah dalam hal ini guru, hendaknya dapat lebih banyak menyelipkan pembelajaran yang berhubungan langsung dengan penanaman karakter positif agar nantinya anak dapat mengaplikasikannya dalam kehidupannya sehari-hari. Baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun saat anak berada di lingkungan masyarakat. Salah satu kegiatan yang dapat memberikan pengaruh pada karakter positif anak yaitu dengan kebiasaan positif seperti mencuci tangan.

Daftar Pustaka

Acep Yoni. (2012). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: RinekaCipta.
- Depertemen Pendidikan Nasional (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Depertemen Agama RI (2007). *Al-Qur'an & Terjemahan*. Bandung: Sygma.
- H. E. Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ngalim M. Purwanto. (2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Megawangi, Ratna. (2007). *Semua Berakar pada Karakter*. Jakarta: Lembaga FE UI.
- S. J. Winkel W. S., (2014). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Sketsa.
- Republik Indonesia.(2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Indonesia*.
- Republik Indonesia. (2009). *Undang-Undang RI Nomor 58, Tahun 2009, tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Wikipedia. (2019). *Pengertian Sabun*. Diambil pada tanggal 13 September 2019, Diakses dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Sabun>.
- Wikipedia. (2019). *Pengertian Karakter*. Diambil pada tanggal 13 September 2019, Diakses dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Karakter>.
-

PENTINGNYA MENSTIMULASI MOTORIK KASAR SEJAK DINI

Putri Fatmawati Arinal Hasanah
PPs PAUD Universitas Negeri Jakarta
Email : arinalputri@yahoo.co.id

ABSTRACT

Pentingnya Menstimulasi Motorik Kasar Sejak Dini. Masa usia dini merupakan masa yang fundamental jika dibandingkan dengan masa pertumbuhan lainnya, oleh karena itu perlunya peran penting pendidikan guna membantu mengembangkan seluruh aspek kemampuan dan potensi yang anak miliki sejak dini. Salah satu aspek perkembangan yang perlu distimulasi ialah kemampuan motorik kasar. Kemampuan motorik kasar adalah gerakan yang melibatkan sebagian maupun seluruh anggota badan tubuh yang meliputi komponen koordinasi, keseimbangan, kecepatan dalam setiap gerakan lokomotor, gerak non lokomotor dan gerakan manipulatif. Tujuan penelitian ini untuk mengkaji pentingnya menstimulasi kemampuan motorik kasar anak sejak dini. Penelitian ini menggunakan penelitian pustaka atau library research.

Kata kunci : Motorik Kasar, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan masa yang fundamental jika dibandingkan dengan masa kehidupan lainnya. Karena dalam masa perkembangan ini seluruh aspek perkembangan yang dimiliki anak berkembang dengan pesat, baik itu perkembangan nilai moral agama, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan fisik motorik sehingga tidak heran jika banyak yang berasumsi bahwa masa ini disebut dengan masa keemasan atau *golden age*.

Masa usia dini merupakan tahapan yang sangat menentukan tahapan perkembangan serta pertumbuhan selanjutnya. Oleh karenanya, pemberian stimulasi yang baik akan membantu anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangannya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan pemberian pendidikan. Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 menjelaskan bahwa Pendidikan AnakUsia Dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya.

Sebagai mana yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 137 Tahun

2014 tentang Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yang dimana aspek perkembangan anak usia dini itu terbagi menjadi enam aspek yaitu 1) Nilai Agama dan Moral, 2) Bahasa, 3) Kognitif, 4) Fisik Motorik, 5) Sosial Emosional, 6) Seni. Oleh karena itu dalam penyelenggaraan pendidikan yang dikhususkan untuk anak usia dini harus menstimulasi secara optimal seluruh aspek perkembangan tersebut.

Satu aspek perkembangan yang diharapkan terjadi pada anak dan perlu distimulus adalah perkembangan motorik kasar. Motorik kasar berhubungan dengan kecakapan anak dalam menggerakkan tubuh yang menggunakan otot besar atau sebagian besar atau seluruh tubuh. Misalnya melompat, berjalan, berlari, naik, turun, dan lain sebagainya. Namun sayangnya sebagian Pendidikan AnakUsia Dini (PAUD) masih banyak yang mengesampingkan aspek perkembangan fisik motorik ini, dan aspek perkembangan kognitif dan bahasalah yang menjaditop score dalam penstimulasi proses pendidikannya. Hal ini tercermin dari sebagian PAUD yang masih mengedepankan proses belajar klasikal dengan menulis, membaca dan berhitung serta menjamurnya program bimbingan belajar yang dikhususkan untuk anak usia dini dengan *iming-iming* cepat membaca, menulis dan berhitung.

Faktor perkembangan teknologi di era revolusi industri ini juga memberikan dampak dalam perkembangan fisik motorik pada anak. Sudah menjadi rahasia publik perkembangan teknologi sudah menepati hati anak usia dini dan menjadi *addict*, sebagaimana yang diungkapkan Fajrina (2015) dikutip dalam situs <https://www.cnnindonesia.com/teknologi> menyatakannya bahwa 70 persen orang tua mengizinkan anak-anak mereka yang usianya 6 bulan sampai 4 tahun bermain perangkat mobile ketika mereka sedang mengerjakan pekerjaan rumah tangga, serta 65 persen melakukan hal yang sama untuk menenangkan si anak saat berada di tempat umum. Data ini mungkin mengejutkan bagi kita, memang tidak dapat kita pungkiri lagi memang banyak sebagian orang tua yang menyenangi kondisinya anak duduk diam dan tenang dari pada anak harus berlarian, melompat atau melakukan aktivitas motorik kasar kasar lainnya.

LANDASAN TEORI

Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun (Luluk Asmawati, 2014:27). Kemudian menurut Latif (2013:70-71) mengatakan bahwa

anak usia dini adalah anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. Selanjutnya menurut Nurani (2013:6-7) mengatakan bahwa anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang pesat jika dibandingkan dengan masa-sama perkembangan yang lainnya. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah seorang yang berusia 0-6 tahun yang sedang mengalami masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat, maka pada masa ini perlu adanya stimulasi secara optimal guna membantu perkembangan serta pertumbuhan anak.

Pendidikan Anak Usia Dini

Salah satu bentuk stimulasi yang dapat dilakukan guna membantu mengoptimalkan perkembangan serta pertumbuhan anak adalah pendidikan. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tempat belajar dalam peletakan dasar pertama dan utama dalam mengembangkan pribadi anak, baik berkaitan dengan nilai moral agama, karakter, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni, disiplin diri, konsep diri, maupun kemandirian (Mulyasana, 2012:43). Sejalan dengan Mansur (2005:88-89) mengatakan bahwa PAUD merupakan suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia

lahir hingga 6 tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan non fisik dengan pemberian rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani, motorik, akal pikiran, emosional dan sosial yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang optimal. Oleh karena itu orang dewasa maupun lingkungan sekitar harus memberikan rangsangan yang tepat guna mengembangkan semua aspek perkembangan anak secara optimal, akan tetapi bila rangsangan yang diberikan kepada anak buruk maka akan berdampak tidak baik kepada anak.

Beberapa pakar PAUD berpendapat mengenai PAUD itu sendiri, antaralain : (1) Ki Hajar Dewantara berpendapat bahwa PAUD merupakan wadah pendidikan yang mengutamakan kepentingan anak. (2) Maria Montessori berpendapat bahwa pendidikan merupakan pemberian aktivitas kepada anak yang mengarah pada pembentukan disiplin pribadi, kemandirian dan pengarahan diri. (3) Frederich Wilhelm Froebel berpendapat bahwa untuk mencapai tujuan, kurikulum harus dikembangkan sejak dini. Ia juga menjelaskan bahwa betapa pentingnya prinsip belajar melalui bermain. (4) Jean Piaget berpendapat bahwa dalam membantu anak mengetahui sesuatu ada tiga cara yaitu : melalui interaksi, pengetahuan fisik, dan mengetahui logical-mathematical (Santoso Agung, 2011:47-49) Berdasarkan

penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan sejak lahir hingga usia 6 tahun untuk membantu memberikan pengalaman, pemahaman, dan kesempatan agar seluruh aspek perkembangannya dapat berkembang secara optimal.

MotorikKasar

Adapun aspek perkembangan anak usia dini yang tertuang dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 terbagi menjadi enam aspek yaitu 1). Nilai agama dan moral, 2) Bahasa, 3) Fisik motorik, 4) Kognitif, 5) Sosial emosional dan 6) Seni. Oleh karena itu perlunya menstimulasi seluruh aspek perkembangan sesuai dengan tahapan usia perkembangannya.

Perkembangan motorik kasar adalah salah satu aspek perkembangan yang sangat penting dikembangkan bagi anak. Beberapa ahli dibidang motorik kasar mengemukakan tentang pengertian kemampuan motorik kasar. Gallahue and Ozmun (2006:17) menjelaskan bahwa keterampilan motorik kasar adalah penggunaan beberapa otot besar untuk melakukan sebuah gerakan, keterampilan lokomotor termasuk berlari, meloncat, melompat, mendorong, keterampilan manipulative termasuk manarik

dengan kedua tangan, melambungkan bola, menangkap, menendang, melempar dengan ayunantangan yang tinggi, menggelinding dengan ayunan rendah, dan komponen dari keterampilan motorik termasuk koordinasi, keseimbangan, kecepatan, ketangkasan dan kekuatan.

Sejalan dengan Santrock (2002:145) menjelaskan bahwa keterampilan motorik kasar adalah keterampilan yang melibatkan aktivitas-aktivitas besar seperti menggerakkan lengan dan berjalan. Berdasarkan penjelasan Santrock bahwa keterampilan motorik kasar contohnya seperti berjalan, melempar, melambungkan dll. Jika dikaitkan dengan pendapat Gallehue dan Ozmun bahwa keterampilan tersebut termasuk dalam komponen keterampilan lokomotor dan manipulative. Kemudian Berk (2001:295) juga mengemukakan bahwa keterampilan motorik kasar yaitu kegiatan gerak tubuh atau sebagian besar tubuh dengan menggunakan bermacam koordinasi kelompok otot-otot tertentu anak sehingga anak dapat belajar merangkak, melempar, meloncat, koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kelenturan, kekuatan, kecepatan, dan ketahanan.

Definisi ini memberikan pemahaman bahwa berbagai kegiatan keterampilan motorik kasar sebenarnya sudah dilakukan anak dari sejak

dinimulai tengkurap, telungkup, duduk, merangkak, berdiri dan seterusnya pada saat ini anak juga belajar koordinasi, keseimbangan, kekuatan, dll. Keterampilan motorik kasar melibatkan otot-otot besar tubuh dan mencakup fungsi-fungsi lokomotor seperti duduk tegak, berjalan, menendang, dan melempar bola. Keterampilan motorik kasar tergantung pada kekerasan dan kekuatan otot. Perkembangan motorik ini berlanjut dari kepala ke bawah dan dari tengah keluar. Oleh karena itu, aktivitas-aktivitas yang melibatkan kepala dan ekstremitas atas berkembang sebelum aktivitas yang melibatkan tangan dan jari.

Unsur-unsur keterampilan motorik kasar menurut Harold dan Rosemary dalam Monicha (2016) motorik terdiri dari, 1) kekuatan, yaitu kemampuan otot atau sekelompok otot untuk mengatasi tahanan, 2) kecepatan, yaitu perbandingan antar jarak dan waktu atau kemampuan untuk bergerak dalam waktu singkat. 3). Ketahanan adalah daya tahan terhadap beban atau kemampuan untuk melakukan kerja dalam waktu lama, 4) kelincahan adalah kualitas kemampuan gerak yang sangat kompleks dimana kelincahan mencakup interaksi fisik. 5) keseimbangan adalah keadaan yang terjadi apabila semua gaya dan kecenderungan yang sama namun tetapi berlawanan. 6) fleksibilitas adalah luas gerak

persendian yang atau beberapa persendian.

Berdasarkan teori yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar adalah gerakan yang melibatkan sebagian maupun seluruh anggota badan tubuh yang meliputi komponen kekuatan, kecepatan, kelincahan, keseimbangan, dan fleksibilitas dalam setiap gerakan lokomotor, gerak non lokomotor dan gerakan manipulatif.

Penelitian Terdahulu Terkait Dengan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Beberapa penelitian yang terkait yang dilakukan oleh beberapa ahli seperti Hurlock (1980:111) mengatakan bahwa masa anak usia dini adalah masa ideal untuk mempelajari keterampilan motorik kasar, ada beberapa alasan mengapa masa ini disebut masa ideal untuk mempelajari keterampilan motorik kasar yaitu : a) anak bersifat pemberani sehingga tidak ada rasa takut jika anak terjatuh saat melakukan aktivitas motorik kasar, b). anak mudah dan cepat belajar karena tubuh mereka sangat lentur dan keterampilan yang baru sedikit sehingga keterampilan yang baru dikuasai tidak mengganggu keterampilan yang sudah ada.

Goodway dalam Fridani (2009) menyimpulkan bahwa anak yang memiliki kemampuan motorik

terlatih, akan lebih percaya diri dan memiliki kemampuan mentalnya yang lebih positif jika dibandingkan anak yang kurang terlatih. Jika anak merasa percaya diri bergerak, mereka akan melakukan kegiatan fisik tersebut secara berkesinambungan, seiring dengan pertambahan usia. Hal ini tentu saja akan berpengaruh terhadap kesehatan anak disaat dewasa. Oleh karena itulah pentingnya menstimulasi perkembangan fisik motorik sejak dini karena sangat mempengaruhi perkembangan selanjutnya, jika pada tahap awal anak sudah gagal maka tahap selanjutnya pun susah untuk mengoptimal perkembangannya.

Kemudian menurut Alawiyah (2013) menyatakan bahwa pentingnya menstimulasi perkembangan motorik kasar anak pada masa usiadini agar pada masa selanjutnya otot-otot anak dapat berkembang dengan baik sehingga seluruh aktivitas yang dilakukan anak dapat berjalan dengan baik. Perlu kita sadari aktivitas yang kita lakukan sehari-hari tidak terlepas dari kemampuan fisik motorik, mulai dari berjalan, berlari, mendorong, membungkuk, melompat, melangkah, melempar, menangkap, dll. Sehingga dapat dibayangkan bagaimana jadinya ketika kita tidak terampil dalam melakukan hal tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya dalam situs www.ibudanbalita.com

mengenai pentingnya olahraga sebagai stimulasi motorik anak menjelaskan bahwa anak yang memiliki keterampilan motorik kasar yang baik akan lebih gesit dan sigap gerakannya menjadi lebih terkoordinasi dan membuat anak terampil lebih percaya diri, dan terampil dalam menyelesaikan persoalan atau pemecahan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Rini (2008:8.21) menyatakan bahwa hasil penelitiannya kurang lebih dari 80% dari jumlah anak yang memiliki gangguan perkembangan juga mengalami kesulitan pada pengaturan keseimbangan tubuh. Sehingga dari pernyataan ini dapat kita simpulkan bahwa dengan menstimulasi perkembangan motorik kasar anak dapat membantunya dalam melakukan gerakan yang terkoordinasi sehingga anak tidak mengalami kesulitan-kesulitan pada pengaturan keseimbangan tubuh.

Keterampilan motorik tidak akan berkembang melalui kematangan saja, melainkan keterampilan itu harus dilatih terus menerus oleh guru maupun orang tua, studi tentang bagaimana anak mempelajari keterampilan motorik, dapat diungkapkan delapan kondisi penting dalam mempelajari keterampilan motorik, diantaranya sebagaimana berikut ini : a) kesiapan belajar, anak yang sudah siap belajar, akan lebih unggul dibandingkan dengan anak yang belum siap belajar, b). kesempatan belajar, berilah anak

kesempatan untuk mendapatkan fasilitas bermain, sehingga anak termotivasi untuk menjadi anak yang kreatif, c). kesempatan berpraktik, berilah anak untuk mempraktikkan sebanyak yang diperlukan untuk menguasai satu keterampilan, d). model yang baik, untuk mempelajari suatu keterampilan dengan baik anak harus dapat mencontohkan model yang baik, e). bimbingan, membantu anak membetulkan sesuatu kesalahan tersebut terlanjur dipelajari dengan baik sehingga sulit dibetulkan kembali, f). motivasi, motivasi belajar penting untuk meningkatkan minat dari ketertinggalan untuk mempelajari keterampilan, h). keterampilan sebaiknya dipelajari satu demi satu, dengan mencoba mempelajari berbagai macam keterampilan motorik secara serempak, khususnya apabila menggunakan kumpulan otot yang sama, akan membingungkan anak dan akan menghasilkan keterampilan yang jelek serta merupakan pemborosan waktu dan tenaga. Maka suatu keterampilan sudah dikuasai, maka keterampilan lain dapat dipelajari tanpa membingungkan (Hurlock, 2005).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam menulis penelitian ini adalah penelitian kepustakaan. Menurut Zed dalam Khatibah (2011) mengatakan bahwa penelitian pustaka atau library research adalah memanfaatkan sumber

perpustakaan untuk memperoleh data penelitiannya, membatasi kegiatannya hanya pada bahan-bahan koleksi perpustakaan saat tanpa memerlukan riset lapangan. Sumber yang digunakan dalam membantu menulis penelitian ini berupa jurnal dan buku pendukung mengenai anak usia dini serta aspek perkembangan motorik kasar anak.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dari berbagai penelitian terdahulu dapat disimpulkan mengenai pentingnya menstimulasi perkembangan motorik kasar sejak dini, karena masa ini merupakan masa yang sangat fundamental jika dibandingkan masa perkembangan lainnya, selain itu perkembangan yang terjadi pada masa ini juga akan mempengaruhi tahap perkembangan selanjutnya, jika pada tahap awal anak sudah gagal maka tahap selanjutnya pun susah untuk mengoptimal perkembangannya. Oleh karena itulah peran penting sebuah pendidikan guna menstimulasi aspek perkembangan yang ada dalam diri anak.

Penelitian mendatang dapat melakukan pengkajian tentang pengaruh yang ditimbulkan dari kurangnya stimulasi motorik kasar terhadap aspek perkembangan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, R. T. (2013). *Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Banten*. UNJ.
- Berk, L. E. (2001). *Development Thought The Lifespan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fajrina, H. N. (2015). *Tingkat Kecanduan Gadget di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan*. diakses tanggal 24 September 2019 Retrieved from <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20151103093518-185-89078/tingkat-kecanduan-gadget-di-usia-dini-semakin-mengkhawatirkan>
- Fridani, L. (2009). *Inspiring Education PAUD*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo Kompas Gramedia.
- Gallahue, David L and Ozmun, J. C. (2006). *Understanding Motor Development, Infact, Children, Adoles Centra Dults*. Singapore: Mc. Graw-hill.
- Hurlock, E. (1980). *Psikologi Perkembangan Jilid 8*. Jakarta: Erlangga.
- _____ (2005). *Psikologi Perkembangan Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Khatibah. (2011). Penelitian Kepustakaan. *Iqra'*, 05(01), 36–39. Retrieved from <http://repository.uinsu.ac.id/640/1/%285%29PENELITIAN KEPUSTAKAAN.pdf>
- Latif, Mukhtar. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Luluk Asmawati. (2014). *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mansur. (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Monicha Nisa. (2016). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit*. UNJ.
- Mulyasana, E. (2012). *Managemen PAUD*. bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pentingnya Olahraga Sebagai Stimulasi Motorik Anak. (2010). diakses tanggal 24 September 2019 Retrieved from <https://www.ibudanbalita.com/artikel/pentingnya-olahraga-sebagai-stimulasi-motorik-anak>
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional. (2014). *Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*.
- Rini, H. (2008). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Santoso Agung. (2011). *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Pendirinya*. Jakarta: UNJ.
- Santrock, J. W. (2002). *Life Span Development*. Jakarta: Erlangga.
- Undang-Undang No 20 Tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional* Pasal 1 Ayat 14.
-

Yuliani Nurani. (2013). *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

Metode Eurhythmics dan Kreativitas Anak Usia Dini

¹Trifena Ruth Clara

fenaruthclara@gmail.com

Universitas Negeri Jakarta

²Elindra Yetti

elindrayetti@unj.ac.id

Universitas Negeri Jakarta

³Rien Safrina

rsafrina@gmail.com

Universitas Negeri Jakarta

ABSTRAK

Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk menggambarkan bagaimana metode Eurhythmics berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas anak. Hal ini dilatarbelakangi oleh kenyataan penerapan kegiatan musik dan gerak di taman kanak-kanak dewasa ini cenderung tidak mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini. Anak sering dituntut untuk meniru gerakan yang dicontohkan guru, tanpa memberikan peluang berkembangnya kreativitas alamiah anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Literatur yang digunakan berupa buku dan jurnal nasional maupun internasional. Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian yang relevan, prinsip-prinsip dalam pembelajaran berdasarkan metode Eurhythmics berkaitan erat dengan dimensi kreativitas, yaitu kelancaran, fleksibilitas dan orisinalitas dalam berpikir.

Kata kunci : Kreativitas, Eurhythmic, Dalcroze, Anak Usia Dini

© 2019 Published by Panitia Seminar Pendidikan PG-PAUD Unila

PENDAHULUAN

Kreativitas menarik minat berbagai bidang disiplin ilmu beberapa tahun terakhir, Pendidikan anak usia dini salah satunya. Di Indonesia sendiri, berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no 137 tahun 2014 tentang Standar nasional PAUD menyatakan bahwa dalam pelaksanaannya, pembelajaran harus berpusat pada anak untuk berpartisipasi secara aktif dan memberikan keleluasan bagi kreativitas. Hal ini sejalan dengan pendapat Langford (2010) yang menyatakan bahwa kreativitas menjadi salah satu nilai yang harus diperhatikan untuk mencapai pendidikan berpusat pada anak yang sesungguhnya. Revolusi secara global membuat kreativitas yang awalnya hanya terkait erat dengan seni, kini ditempatkan

menjadi sebuah aspek inti dari pendidikan (Craft & Hall, 2014).

Menurut Torrance, kreativitas merupakan sebuah proses yang diwujudkan dalam orisinalitas, kelancaran dan fleksibilitas dalam berpikir (Isbell & Raines, 2007). Munandar (2016) dalam uraiannya tentang pengertian kreativitas, menunjukkan tiga kemampuan dalam proses kreativitas, yaitu: 1) Kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada; 2) Kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah berdasarkan data yang ada (berpikir secara divergen); dan 3) Kemampuan yang secara operasional mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.

Pada dasarnya setiap anak itu memiliki kreativitas alamiah dalam dirinya. E. Paul Torrance menyatakan bahwa manusia menempati tingkat kreatif tertingginya pada usia lima tahun, sebagaimana tampak dari ciri-ciri perilaku anak usia lima tahun, yaitu independen, penuh rasa ingin tahu, senang belajar sesuatu yang baru, aktif, senang bermain dan senang berpetualang. (Isbell & Raines, 2007). Mengingat pentingnya masa ini, peran stimulasi berupa penyediaan lingkungan yang kondusif harus disiapkan oleh para pendidik, salah satunya oleh guru di sekolah, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mempertahankan dan meningkatkan kreativitasnya.

Ada banyak cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak, salah satunya melalui pembelajaran musik dan gerak. Torrance menyatakan bahwa anak usia dini dalam masa perkembangannya sedang berada pada periode sensorimotorik dan gerakan adalah cara terbaik untuk mengekspresikan pemikiran dan perasaan mereka (Karaca, 2017). Jadi, gerakan merupakan cara terbaik seorang anak, khususnya anak usia dini untuk menunjukkan kreativitasnya. Hal ini dikarenakan kemampuan sensori berhubungan langsung dengan kreativitas (Chatzihidiroglou, Chatzopoulos, Lykesas, & Doganis, 2018).

Namun kenyataannya, beberapa praktik pembelajaran musik dan gerak saat ini tidak mencerminkan pendidikan yang berpusat pada anak dan tidak memberikan keleluasan bagi kreativitas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan penulis, pembelajaran musik dan gerak di beberapa TK di Jakarta kebanyakan bersifat imitatif. Anak dituntut untuk meniru gerakan yang ditunjukkan oleh guru di depan kelas. Proses pembelajaran seperti ini bersifat pasif dan tidak membuka peluang berkembangnya kreativitas anak.

Metode Eurhythmics

Metode Eurhythmics merupakan sebuah metode pembelajaran yang mengajarkan konsep-konsep musik melalui gerakan. Dalam pendekatannya, Dalcroze menekankan pada bagaimana pikiran, tubuh dan emosi sepenuhnya menginterpretasikan musik yang didengar. Dalam hal ini,

pengalaman dalam kegiatan eurhythmic mengaktifkan dan mengintegrasikan hubungan antara indera, sistem saraf, intelektual, tubuh, emosi dan kreativitas (Mead, 1994). Anda membayangkan tubuh anda sebagai sebuah instrumen musik dan merasakan kesenangan saat menjadi seorang musisi dan penikmat musik dalam waktu yang sama. Intinya, Anda membayangkan bahwa Anda dan musik adalah satu.

Dalam Eurhythmics, siswa diberikan kesempatan untuk merespon musik secara bebas, bisa dengan berjalan, bertepuk tangan, mengayun, membuat gerakan-gerakan atau menggunakan seluruh tubuhnya (Mead, 1994). Melalui gerakan seluruh tubuh, musik dirasakan, dialami, dan diekspresikan secara timbal balik. Maksudnya, gerakan-gerakan tersebut mengekspresikan apa yang didengar, dirasakan dan dipahami oleh para peserta. Secara lebih mendalam, semua gerakan tersebut menginterpretasikan elemen-elemen musik yang didengar, seperti nilai not, ritmik, tempo, dinamika dan lain sebagainya.

Musik yang sering digunakan dalam Eurhythmic adalah musik improvisasi yang dimainkan oleh guru secara langsung di kelas. Biasanya guru berimprovisasi dengan piano atau bernyanyi (Juntunen & Academy, 2002). Dalcroze percaya bahwa musik improvisasi adalah pilihan terbaik dalam melaksanakan Eurhythmics (Mead, 1994). Dengan berimprovisasi, guru dapat membantu anak merasakan berbagai perubahan lagu dengan jelas. Ketika akan memperkenalkan tempo misalnya, guru dapat membuat perubahan tempo secara tiba-tiba maupun perlahan, begitu juga dengan ketukan, ritmik, irama, dinamika, dan elemen musik lainnya. Mungkin memang ada musik rekaman yang mengandung perubahan-perubahan elemen musik, tetapi sangat terbatas.

Ketika menerapkan kegiatan ini di taman kanak-kanak, anak mungkin akan diminta untuk bergerak dengan cara tertentu di awal kegiatan. Hal ini dikarenakan anak usia dini cenderung meniru gerakan gurunya terlebih dahulu sampai akhirnya ia dapat melakukannya secara mandiri (Mead, 1994). Berikut adalah salah satu contoh ritmik sederhana yang dapat diperkenalkan pada anak usia dini (Gambar 1.1).



Gambar 1.1

(Sumber:

<https://www.skoove.com/blog/2019/08/07/what-are-quarter-half-and-whole-notes/>)

Notasi di atas menunjukkan dua not yang bernilai satu ketuk dan satu not bernilai dua ketuk. Notasi tersebut menyediakan keragaman panjang dan pendek nada yang dimainkan. Pertama-tama, guru dapat berimprovisasi di piano sesuai dengan ritme pada gambar di atas. Ulangi permainan tersebut beberapa kali, kemudian minta anak bertepuk tangan sesuai dengan ritme yang dimainkan guru. Kebanyakan anak pasti akan bertepuk tangan sebanyak tiga kali tanpa ada perbedaan antara not 1 ketuk dan not 2 ketuk (Gambar 1.2). Disini guru sebaiknya memberikan contoh untuk membedakan tepukan not yang ke-3 (not bernilai dua ketuk). Guru dapat menepuk not ke-3 dengan membentuk gestur lingkaran besar (gambar 1.3). Hal ini akan menanamkan pemahaman pada anak bahwa not ketiga lebih besar nilainya daripada dua not pertama. Dengan begitu, interpretasi nilai notasi pada gambar 1.1 akan jauh lebih tepat dan lebih bermakna.



Gambar 1.2

Tepuk tangan sebelum diberikan contoh

(Sumber:

https://www.youtube.com/watch?v=V-yZZg1_5ZQ&t=498s)



Gambar 1.3

Tepuk tangan setelah diberikan contoh

(Sumber:

https://www.youtube.com/watch?v=V-yZZg1_5ZQ&t=498s)

Setelah anak sudah terlihat nyaman dengan tepuk tangan seperti itu, kembangkan kegiatan ini dengan meminta anak bertepuk tangan sambil berjalan sesuai dengan ritme yang sama. Kemudian, guru dapat mengembangkan kembali kegiatan ini dengan meminta menggunakan seluruh tubuhnya untuk merespon ritme ini (Gambar 1.4). Melalui kegiatan ini, siswa ditanamkan konsep elemen musik, yaitu nilai not satu ketuk dan dua ketuk. Selain itu, kreativitas alamiah anak juga dikembangkan. Hal ini terlihat dari gerakan-gerakan yang awalnya dimotivasi oleh guru, kemudian akhirnya dapat dikembangkan sendiri oleh anak.



(Gambar 1.4)
Anak menginterpretasikan musik dengan gerak seluruh tubuhnya

(Sumber:
https://www.youtube.com/watch?v=V-yZZg1_5ZQ&t=498s)

Berikut adalah contoh kegiatan-kegiatan lain dalam Eurhythmics (Mead, 1994).

1. Siswa diminta untuk merespon dengan sebuah gerakan tertentu ketika ada sebuah kode atau perintah yang diberikan. Kode atau perintahnya bisa secara verbal, seperti “Hop”, “Hip” atau “Ganti”, maupun secara musikal, seperti *glissando* atau *acciacatura*. Sebagai contoh, anak diminta untuk berjalan sesuai dengan ketukan musik yang dimainkan secara langsung oleh guru. Kemudian, ketika guru mengatakan “Hip”, anak harus mengganti arah mereka berjalan. Kegiatan ini mendorong anak bereaksi dengan cepat untuk merespon kode atau perintah yang diberikan.
2. Menggunakan properti, seperti bola, selendang, balon atau stik kayu dalam beberapa kegiatan. Anak usia dini senang menggunakan properti seperti ini. Properti digunakan untuk memberikan anak sensasi fisik dan sentuhan yang konkrit dari berat (kekuatan), artikulasi, waktu dan merasakan musik dengan praktik langsung. Meskipun tujuan utamanya adalah membantu siswa menjadi peka terhadap sensasi kinestetik sebuah gerakan, properti dapat

memotivasi dan membuat siswa terfokus pada kegiatan yang sedang dilakukannya. Selain itu, properti juga dapat membantu anak merespon musik dengan lebih percaya diri dan independen.

3. Anak melakukan kegiatan secara berpasangan atau dalam sebuah kelompok kecil. Sebagai sebuah penambahan untuk membantu teman lainnya dalam memperkuat respon yang ekspresif. Sebagai contoh, anak diminta untuk bergandengan tangan dengan pasangannya, seolah-olah sedang menjadi bagian dari sebuah mesin. Sambil berimprovisasi dengan piano, minta anak untuk bergerak sesuai dengan musik yang mereka dengar. Melalui kegiatan ini, setiap usaha anggota di kelas sangat diapresiasi dan dihargai.

Kreativitas Anak Usia Dini

Munandar (2001) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata. Torrance menyatakan bahwa kreativitas dapat dinilai dari empat aspek yang dapat dilihat dalam proses kreativitas, yaitu a) *Originality* (Originalitas) yang mencakup pemikiran-pemikiran yang unik, tidak seperti produk-produk lain dan benar-benar asli, b) *Fluency* (Kelancaran) mencakup pemikiran-pemikiran yang berbeda. Pemikiran ini termasuk salah satu ide untuk menghasilkan produk, c) *Flexibility* (Kelenturan) yaitu kemampuan untuk menerima ide-ide baru atau mengubah cara-cara berpikir, dan d) *Elaboration* (Elaborasi) yaitu dapat memperluas ide-ide untuk membuat sesuatu yang menarik dan lengkap (Isbell & Raines, 2007).

Dalam penelitian ini, kreativitas

menekankan pada bagaimana anak mampu melahirkan sesuatu yang baru melalui gerakan. Kreativitas seperti ini biasa disebut kreativitas gerak atau kreativitas motorik, Menurut (Karaca, 2017) kreativitas motorik berhubungan langsung dengan kreativitas (Karaca, 2017). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Chatzihidiroglou, Chatzopoulos, Lykesas, & Doganis (2018) yang menemukan bahwa pada anak-anak

yang mendapatkan stimulus program menari di kelas, kemampuan sensorinya berkembang dan berhubungan langsung dengan meningkatnya kreativitas. Hal ini dikarenakan anak usia dini dalam masa perkembangannya sedang berada pada periode sensorimotorik dan gerakan adalah cara terbaik untuk mengekspresikan pemikiran dan perasaan mereka (Karaca, 2017).

kekangan dan intimidasi, saat mengikuti atau mengeskpresikan musik. Mereka diberi kesempatan untuk merespon musik secara bebas, bisa dengan berjalan, bertepuk tangan, mengayun, membuat gerakan-gerakan atau menggunakan seluruh tubuhnya. Kegiatan ini dirancang untuk menuju kemampuan membentuk hubungan antara apa yang telah dipelajari melalui gerakan dan apa yang telah dimengerti tentang musik (Greenhead, Habron, & Mathieu, 2018). Pembelajaran seperti ini disebut “situated in action” dan menuntut pada “keterlibatan praktik”, dimana menurut Webster (1992), dua hal ini dianggap penting untuk mengembangkan kreativitas.

Berdasarkan contoh kegiatan yang sudah diuraikan pada bab sebelumnya, murid diminta untuk menginterpretasikan sebuah pola ritme sebuah musik improvisasi yang dimainkan oleh guru. Saat merespon musik tersebut melalui gerakan, siswa didorong untuk menciptakan respon dari apa yang ia dengar atau dari apa yang sudah dimotivasi oleh guru. Keselarasan antara gerakan dan musik ini merespon dan mengekspresikan perasaan setiap anak, sehingga menyediakan kesempatan untuk berbagai kemungkinan respon lainnya. Hal ini berkaitan erat dengan salah satu dimensi dalam kreativitas, yaitu kelancaran (*fluency*) dalam berpikir. Bermula dari gerak hasil motivasi guru, anak mampu menghasilkan banyak ide gerakan lain untuk merespon musik yang didengar.

Selain itu, metode Eurhythmics juga identik dengan melakukan kegiatan secara berpasangan (Anderson, 2011). Kegiatan ini digunakan untuk membantu teman-temannya yang lain dalam menghasilkan respon yang ekspresif. Melalui kegiatan ini, siswa dapat melihat apa yang orang lain lakukan, kemudian menuntut setiap anak memberikan apresiasi pada setiap usaha teman-temannya di kelas. Fleksibilitas anak dalam berpikir dapat tercermin dalam kegiatan ini. Siswa dapat

METODOLOGI

Artikel ini disusun dengan metode studi literatur. Menurut Nazir (2014) studi literatur merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaah terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Data-data dalam artikel ini diperoleh dengan membaca berbagai literatur, hasil kajian dari peneliti terdahulu, serta sumber-sumber lain yang relevan dengan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam eurhythmics, semua elemen musik dipelajari melalui gerakan yang digunakan untuk memperdalam pengalaman sensori musik dan ekspresi musik. Anak dimotivasi untuk bergerak secara alami, tanpa

melihat apa yang orang lain lakukan, kemudian mengapresiasinya dan mencobanya atau mencari solusi lain secara pribadi (Greenhead et al., 2018).

Setelah anak diperkenalkan pada berbagai contoh gerakan, dalam kegiatan Eurhythmics anak diberikan kesempatan untuk merespon musik secara bebas, tanpa kekangan dan intimidasi. Berdasarkan hasil penelitian oleh Pica (2009) yang berjudul "Can Movement Promote Creativity?" menemukan adanya korelasi antara gerakan yang diciptakan anak tanpa arahan guru dengan kreativitas anak. Ia menemukan bahwa setiap anak memiliki kemampuan berpikir divergen, sehingga ketika anak diminta untuk melakukan gerakan bebas tanpa arahan guru, kemungkinan besar setiap anak akan menghasilkan berbagai gerakan yang berbeda-beda dengan teman-temannya yang lain. Hal ini mencerminkan salah satu dimensi dalam kreativitas, yaitu orisinalitas. Anak sesungguhnya mampu menghasilkan banyak ide yang unik dan tidak biasa. Tugas guru adalah memotivasi dan menyediakan tempat agar anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan kreativitasnya.

Berdasarkan data-data yang telah disajikan di atas, maka dapat dilihat bahwa metode eurhythmics berkontribusi dalam meningkatkan kreativitas. Prinsip-prinsip dalam metode ini berkaitan erat dengan dimensi kreativitas. Peran guru dalam merancang kegiatan ini sangat penting akan keberhasilan metode Eurhythmics. Selain harus memiliki kemampuan bermusik dan berimprovisasi, guru harus menerapkan prinsip utama dalam eurhythmics, yaitu pentingnya pemberian kesempatan pada anak untuk merespon musik secara bebas, tanpa kekangan atau arahan yang berlebihan dari guru. Seperti yang dikutip oleh (McLennan & Bombardier, 2013), bahwa gerak yang murni terinspirasi dari musik yang diperdengarkan dapat mengiringi anak dalam perjalanan menuju kreativitas. Maka, pembelajaran musik dan gerak dengan prinsip seperti metode eurhythmics mampu meningkatkan kreativitas anak.

PENUTUP

Metode eurhythmics membutuhkan kemampuan bermusik yang baik pada guru

dan persiapan yang matang dalam pelaksanaannya. Dalam metode pembelajaran musik ini, guru tidak hanya terus memberi contoh pada anak untuk kemudian ditiru oleh anak. Akan tetapi, guru harus aktif memotivasi dan memberi kesempatan pada anak untuk dapat mengembangkan apa yang sudah diberikan oleh guru sebelumnya, sehingga akhirnya anak mampu menginterpretasikan musik dengan kreativitasnya masing-masing. Kemampuan seperti ini dinilai mampu membantu anak dalam mengembangkan kreativitas alamiahnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, W. T. (2011). The dalcroze approach to music education. *General Music Today*, 26(1), 27–33.
<https://doi.org/10.1177/1048371311428979>
- Chatzihidirolou, P., Chatzopoulos, D., Lykesas, G., & Doganis, G. (2018). Dancing effects on preschoolers' sensorimotor synchronization, balance, and movement reaction time. *Perceptual and Motor Skills*, 125(3), 463–477.
<https://doi.org/10.1177/0031512518765545>
- Craft, A., & Hall, E. (2014). Changes in the landscape for creativity in education. *Learning Matters Ltd.*
- Greenhead, K., Habron, J., & Mathieu, L. (2018). Dalcroze eurhythmics. *Creative Teaching for Creative Learning in Higher Music Education*, (December 2014), 211–226.
<https://doi.org/10.4324/9781315574714-16>
- Isbell, R. T., & Raines, S. C. (2007). *Creativity and the arts with young children* (Second Edi). Canada: Cengage Learning.
- Juntunen, M., & Academy, S. (2002). *The practical applications of dalcroze eurhythmics*. (January). Retrieved from https://www.academia.edu/5555322/The_practical_applications_of_Dalcroze_Eurhythmics
- Karaca, N. H. (2017). Adaptation of thinking creatively in action and movement test for turkish children. *Mehmet Akif Ersoy*

- Universitesi Eđitim Fakültesi Dergisi*,
0(42), 240.
<https://doi.org/10.21764/efd.26968>
- Langford, R. (2010). Critiquing child-centred pedagogy to bring children and early childhood educators. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 11(1), 113–127.
- McLennan, D. P., & Bombardier, J. (2013). “Paper shoes aren’t for dancing!”: Children’s explorations of music and movement through inquiry. 70(3), 70–75.
- Mead, V. H. (1994). *Dalcroze eurhythmics in today’s music classroom*. New York: Schott Music Corporation.
- Munandar, U. (2001). *Mengembangkan kreativitas*. Jakarta: Pustaka Populer Obor.
- Munandar, U. (2016). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nazir, M. (2013). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Pica, R. (2009). Can movement promote creativity? *Young Children*, 64(4), 60–61. Retrieved from <http://ezproxy.manukau.ac.nz/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ehh&AN=43385524&loginpage=login.asp&site=ehost-live>
- Webster, P. R. (1992). Research on creative thinking in music: The assessment literature. *Music Educators National Conference*.
-

Pentingnya Mendongeng untuk Pendidik Anak Usia Dini

Devi Nawangsasi

Email: devi.nawangsasi@fkip.unila.ac.id
PG-PAUD/FKIP Universitas Lampung

Rizky Drupadi

Email: rizky.drupadi@fkip.unila.ac.id
PG-PAUD/FKIP Universitas Lampung

ABSTRACT

Storytelling is closely related to early childhood development. This is very important for children's development, among others: stimulating the power of thinking, effective media, sharpening children's sensitivity to sounds, fostering interest in reading and fostering a sense of empathy. The purpose of this study is to determine the level of understanding of teacher knowledge in storytelling for early childhood correctly and appropriately.

The results showed the average pre-test value was 45.26 increased with the posttest result of 49.16 with a significance value of 0.028 ($p < 0.05$). This shows that the results from before training after training storytelling has increased or changed. So it can also be concluded that the more often research is carried out, the more impact on the ability of storytelling teachers to increase.

Keywords: fairy tales, educators, early childhood

ABSTRAK

Mendongeng erat kaitannya dengan perkembangan anak usia dini. Hal ini sangat penting bagi perkembangan anak antara lain : merangsang kekuatan berpikir, media yang efektif, mengasah kepekaan anak terhadap bunyi-bunyian, menumbuhkan minat baca dan menumbuhkan rasa empati. Tujuan dari studi ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman pengetahuan guru dalam mendongeng untuk anak usia dini dengan benar dan tepat.

Hasil menunjukkan nilai pre-test rata-ratanya adalah 45,26 mengalami kenaikan dengan hasil posttest 49,16 dengan signifikansi bernilai 0.028 ($p < 0.05$). Hal ini menunjukkan bahwa hasil dari sebelum pelatihan dengan sesudah pelatihan mendongeng mengalami kenaikan ataupun mengalami perubahan. Jadi dapat pula disimpulkan bahwa semakin sering dilakukan penelitian maka akan semakin berdampak terhadap kemampuan mendongeng guru yang meningkat.

Kata kunci : dongeng, pendidik, anak usia dini

© 2019 Published by Panitia Seminar Pendidikan PG-PAUD Unila

PENDAHULUAN

Anak merupakan makhluk yang unik dan istimewa. Dikatakan unik karena setiap anak memiliki ritme perkembangan dan karakteristik yang berbeda-beda. Istimewa karena anak pada masa anak usia dini inilah semua aspek perkembangan berkembang sangat pesat. Perkembangan kecerdasan anak yang sangat pesat terjadi sejak anak baru lahir sampai usia lima tahun, sehingga hampir 50% potensi kecerdasan anak sudah terbentuk pada usia empat tahun. Kemudian secara bertahap mencapai 80% pada usia delapan

tahun. Kreativitas anak mulai meningkat pada usia tiga tahun dan mencapai puncaknya pada usia empat setengah tahun. Kreativitas anak akan menurun apabila tidak diberikan kesempatan untuk berkembang potensi kecerdasannya.

Pada saat ini sangat memprihatinkan apabila kita menyaksikan anak usia dini lebih banyak menghabiskan waktunya di depan televisi, gadget, game on line dan sebagainya. Terlebih lagi apabila orang tua yang terlalu sibuk dan kurang memperhatikan atau peduli, sehingga tidak banyak

lagi yang bisa meluangkan waktunya bagi anaknya untuk bercerita, mendongeng, atau membacakan buku cerita. Akibatnya hubungan kelekatan antara anak dan orang tua melalui mendongeng atau bercerita semakin memudar bahkan menghilang. Anak tumbuh berkembang jauh dari kasih sayang yang tulus. Orang tua kurang menyadari bahwa dengan mendongeng atau bercerita dapat meningkatkan berbagai perkembangan anak.

Rakimahwati (2011) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa melalui mendongeng dapat meningkatkan moral anak usia dini. Perkembangan moral pada anak dapat dilihat dari sikap dan perilaku sehari-hari, anak dapat membedakan suatu perbuatan yang ia lakukan itu baik atau buruk. Santrock (2007: 117) “perkembangan moral adalah perubahan, penalaran, perasaan dan perilaku tentang standar mengenai benar atau salah”. Haryani (2008) dalam penelitiannya juga menjelaskan bahwa melalui aktivitas atau kegiatan mendongeng dapat mencerdaskan anak. Dengan mendongeng dapat menstimulasi kecerdasan anak.

Para ahli menyebutkan bahwa cara optimal mengembangkan potensi anak itu adalah dengan selalu merangsang kelima panca inderanya. Banyak hal yang dapat dilakukan. Namun sesungguhnya dengan mendongeng atau membacakan buku cerita sejak dini pada anak merupakan cara yang paling mudah. Anak belajar dari apa yang diberikan oleh lingkungan sekitarnya. Kelima panca inderanya merespon dan orak menyerap semua informasi yang diterima.

Agus Triyanto (2007) definisi dongeng adalah cerita fantasi sederhana yang tidak benar-benar terjadi berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral (mendidik) dan juga menghibur. Jadi, dongeng merupakan salah satu bentuk karya sastra yang ceritanya tidak benar-benar terjadi/fiktif. Menurut (James Danandjaja, 2007: 83) pengertian dongeng adalah cerita pendek yang disampaikan secara lisan, di mana dongeng adalah cerita prosa rakyat yang dianggap tidak benar terjadi.

Manfaat mendongeng menurut kak mal (2010: 12) ada lima manfaat, yaitu sebagai berikut:

1) Merangsang Kekuatan Berpikir

Semua dongeng atau cerita memiliki alur yang baik akan membawa pesan moral, berisi tentang harapan, cinta, dan cita-cita. Sehingga anak dapat mengasah daya pikir dan imajinasinya. Dongeng merangsang dan menggugah kekuatan berpikir anak. Hal yang belum tentu dapat terpenuhi bila anak hanya menonton dari televisi. Anak dapat membentuk visualisasinya sendiri dari cerita yang didengarkan. Ia dapat membayangkan seperti apa tokoh-tokoh maupun situasi yang muncul dari dongeng tersebut. Selanjutnya anak dapat melatih kreativitasnya sendiri.

2) Sebagai Media yang Efektif

Cerita atau dongeng merupakan media yang efektif untuk menanamkan berbagai nilai dan etika kepada anak, bahkan untuk menumbuhkan rasa empati. Misalnya, nilai kejujuran, rendah hati, kesetiakawanan dan lain-lain. Dengan mendongeng juga anak dapat belajar tentang kebiasaan sehari-hari yang baik seperti berdoa, menggosok gigi, dan lainnya. Anak juga diharapkan dapat menyerap berbagai nilai baik dari para tokoh cerita yang menjadi teladan bagi anak-anak.

3) Mengasah Kepekaan Anak terhadap Bunyi-bunyian

Saat mendongeng, bakat akrobatik suara sangat berguna. Bagaimana menirukan suara orang tua yang lemah dan gemetar, suara penjahat, suara mobil, suara berbagai tokoh binatang, dan lainnya. Kita harus berusaha menghidupkan kata-kata yang dipilih si pengarang dengan sangat cermat. Kata-kata bisa jadi sangat mengagumkan jika diucapkan dengan intonasi dan ekspresi yang berbeda. Hal ini akan mengasah pendengaran anak terhadap berbagai bunyi-bunyian.

4) Menumbuhkan Minat Baca

Setelah tertarik dengan berbagai dongeng yang diceritakan, anak diharapkan mulai menumbuhkan ketertarikannya pada buku. Diawali dengan buku-buku dongeng yang didengarnya kemudian meluas pada buku lain seperti buku pengetahuan, sains, agama, dan sebagainya.

5) Menumbuhkan Rasa Empati

Tokoh-tokoh di dalam buku cerita atau yang disampaikan pendongeng akan terasa hidup. Anak akan terbiasa dan mampu membedakan tokoh yang satu dengan yang lain. Bahkan, anak akan menjadikan tokoh yang baik menjadi idolanya. Dengan memahami tokoh, anak akan memahami dirinya. Dia akan mulai berpikir dan akan mampu membedakan antara orang baik dengan orang jahat, orang tua dengan anak laki-laki dengan perempuan. Tentu saja akan menjadi pelajaran yang berharga dan disaat anak tumbuh dewasa, dia akan belajar menghormati perbedaan.

Selain bermanfaat untuk anak, mendongeng juga memiliki manfaat untuk orang tua dan guru. Adapun beberapa manfaat mendongeng untuk guru sebagai berikut

1) Menambah Pengetahuan

Karena cerita sangat

berpengaruh terhadap perkembangan imajinasi, tingkah laku dan kata-kata anak, maka orang tua atau guru tidak boleh bercerita dengan cerita yang sembarangan. Agar cerita yang disampaikan membawa manfaat maka orang tua atau guru harus banyak membaca. Dengan sering dan banyak membaca, maka secara otomatis orang tua atau guru akan bertambah ilmu dan pengetahuannya.

2) Dekat dengan Anak

Dengan seiring guru bercerita, maka anak akan merasa diperhatikan. Selain itu, hubungan guru dan anak juga terjalin akrab karena terjadi interaksi dan komunikasi yang baik. Bahkan, dapat menumbuhkan minat belajar anak, memberi nilai tambah kepada anak mengarahkannya secara benar mengisi tubuhnya dengan semangat dan motivasi yang meningkatkan kejeniusannya.

3) Mudah memberikan pelajaran

Kebiasaan baik dan terpuji

yang disampaikan melalui dongeng itu kelak akan ditiru oleh anak-anak. Maka guru jangan menyalakan kesempatan baik ini. Pada saat ini lah guru dengan mudah menyisipkan pesan moral atau pendidikan yang baik terhadap anaknya. Sungguh kasihan kalau anak tidak memiliki kenangan manis berupa dongeng dari guru, padahal gurunya mampu untuk memberikannya.

JENIS-JENIS DONGENG

Sebelum mendongeng, akan lebih baiknya jika memilih jenis dongeng yang akan disajikan terlebih dahulu, berikut terdapat enam jenis dongeng yang perlu diketahui menurut Yudha (2007: 85-87):

1) **Dongeng Tradisional**

Dongeng tradisional adalah dongeng yang berkaitan dengan cerita rakyat dan biasanya turun-temurun. Dongeng ini sebagian besar berfungsi untuk melipur lara dan menanamkan semangat kepahlawanan. Biasanya dongeng tradisional

disajikan sebagai pengisi waktu istirahat, dibawakan secara romantis, penuh humor, dan sangat menarik. Contohnya Malinkundang, Calon Arang, Momotaro, Jaka Tingkir, dan Sangkuriang.

2) Dongeng Futuristik (Modern)

Dongeng Futuristik atau dongeng modern disebut juga dongeng fantasi. Dongeng ini biasanya bercerita tentang sesuatu yang fantastik misal tokohnya tiba-tiba menghilang. Dongeng futuristik bisa juga bercerita tentang masa depan, misalnya *Bumi Abad 25: Star Trek*, *Back To The Future* dan *Jumanji*.

3) Dongeng Pendidikan

Dongeng pendidikan adalah dongeng yang diciptakan dengan suatu misi pendidikan bagi dunia anak-anak. misalnya, menggugah sikap hormat kepada orang tua.

4) Fabel

Fabel adalah dongeng tentang kehidupan binatang yang digambarkan bisa bicara seperti manusia. Cerita-cerita fabel sangat luwes digunakan untuk menyindir perilaku manusia tanpa membuat manusia tersinggung. Misalnya dongeng kancil, kelinci, kura-kura, dan lain-lain.

5) Dongeng Sejarah

Dongeng sejarah biasanya terkait dengan suatu peristiwa sejarah. Dongeng ini banyak yang bertemakan kepahlawanan. Misalnya, kisah-kisah para sahabat Rasulullah SAW, sejarah perjuangan Indonesia, sejarah pahlawan atau tokoh-tokoh, dan sebagainya.

6) Dongeng Terapi

Dongeng terapi adalah dongeng yang diperuntukan bagi anak-anak korban bencana atau anak-anak yang sakit. Dongeng terapi adalah dongeng yang bisa membuat rileks saraf-saraf otak dan membuat tenang hati mereka. Oleh karena itu, dongeng ini didukung

pula oleh kesabaran pendongengnya dan musik yang sesuai dengan terapi itu sehingga membuat anak mereka merasa nyaman dan enak.

TIPS MEMILIH DONGENG

Berikut merupakan tips memilih dongeng sesuai dengan kelompok usia.

a. Untuk Anak Usia 0 sampai 2 Tahun

Pemilihan cerita yang cocok untuk anak usia ini adalah cerita dengan obyek yang ada di sekitar lingkungan anak, Karena pada usia ini anak perlu visualisasi dari apa yang Anda ceritakan. Sebagai contoh Anda dapat mengarang cerita tentang kucing. Anda juga harus mampu berimajinasi lebih dengan mempraktikkan suara kucing sehingga anak mudah berimajinasi juga mengenai dongeng yang disampaikan oleh Anda. Jika Anda memilih mendongeng dengan buku, carilah buku dengan sedikit teks, tapi banyak gambar, agar anak tidak mudah bosan. Pemilihan jenis dongeng yang tepat untuk usia ini adalah dongeng fabel dan dongeng Pendidikan.

b. Untuk Anak Usia 2 sampai 4 Tahun

Di Usia ini adalah usia pembentukan. Anak pada usia ini mulai mengenal konsep baru. Konsep tersebut yaitu konsep manusia dan kehidupan. Pada usia ini anak suka menirukan tingkah laku orang dewasa. Anda dapat menceritakan tentang karakter-karakter binatang yang disesuaikan dengan keseharian anak. Pemilihan jenis dongeng yang tepat untuk usia ini adalah dongeng fabel dan dongeng Pendidikan.

c. Untuk Kelompok Usia 4-7 Tahun

Pada usia ini anak dapat diperkenalkan dengan dongeng-dongeng yang lebih kompleks atau memiliki alur cerita yang sedikit lebih panjang dan terdapat masalah di dalam cerita serta penyelesaiannya, seperti dongeng batu menangis, bawang merah bawang putih, dan lain-lain. Mereka juga sudah mulai menyukai cerita-cerita tentang terjadinya suatu benda dan bagaimana cara kerja sesuatu. Inilah saatnya anda untuk mendorong minat anak untuk mengetahui banyak hal. Pemilihan jenis dongeng yang tepat untuk usia ini adalah dongeng tradisional, dongeng pendidikan, dongeng fabel, dan dongeng sejarah.

METODOLOGI

Kegiatan ini terdiri dari 30 orang pendidik (orangtua/guru) PAUD. Lokasi pengabdian bertempat di Taman Kanak-Kanak Amarta Tani HKTI Bandar Lampung tahun ajaran 2019/2020. Tujuan dari studi ini adalah untuk tingkat

pemahaman pengetahuan dalam mendongeng untuk anak usia dini dengan benar dan tepat. Evaluasi dilakukan dengan *pre test* dan *post test*. Analisis yang dilakukan dengan uji beda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari uji beda yang telah dilakukan secara garis besar mengalami kenaikan. Berikut table 1 hasil uji beda antara pre test dan post test

Table 1. Hasil uji beda antara pre test dan post test

T-Test
[DataSet1]

Paired Samples Statistics				
Pair	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
1 pretest	45.2667	30	11.78524	2.15168
posttest	49.1667	30	13.27191	2.42311

Paired Samples Correlations			
Pair	N	Correlation	Sig.
1 pretest & posttest	30	.734	.000

Paired Samples Test								
Pair	1	df	Sig. (2-tailed)	Paired Differences			t	Sig. (2-tailed)
				Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean		
1	pretest - posttest	-3.90000	9.23363	1.68588	-2.34801	-.45199	-2.313	.028

Dari table tersebut terlihat bahwa uji beda antar pre-test dan post-test mengalami kenaikan. Hal ini menunjukkan bahwa :

- 1) adanya kenaikan nilai rata-rata peserta sebelum dan sesudah dilaksanakn penelitian. Hasil menunjukkan bahwa nilai pre-test rata-ratanya adalah 45,26 mengalami kenaikan dengan hasil posttest 49,16.
- 2) Dilihat dari nilai *correlation* bernilai 0,734 artinya hubungan kuat dan positif. hal ini berarti ada hubungan yang kuat pelatihan mendongeng kepada guru
- 3) Melihat hasil signifikansi bernilai 0.028 ($p < 0.05$) artinya ada perbedaan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil dari sebelum pelatihan dengan sesudah pelatihan mendongeng, bahwa terdapat peningkatan pemahaman berkaitan dengan mendongeng

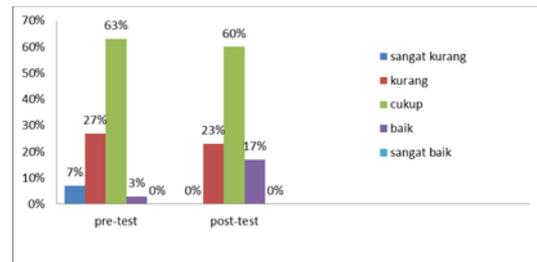
Dari data yang telah diambil dapat terlihat bahwa setelah penyelenggaraan pelatihan mendongeng mengalami peningkatan seperti dimuat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil prosentasi pre-test dan post-test

Kategori	Sebelum pelatihan		Setelah pelatihan	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
Sangat Kurang	2	7%	0	0%
Kurang	8	27%	7	23%
Cukup	19	63%	18	60%
Baik	1	3%	5	17%
Sangat Baik	0	0%	0	0%

Lebih jelas nya lihat gambar 1. berikut ini

Gambar 1. Diagram pre test dan post test



Berdasarkan tabel 1 memperlihatkan bahwa secara umum kegiatan pelatihan ini memperlihatkan hasil dengan meningkatnya pemahaman para peserta pelatihan mendongeng. Kenaikan yang terlihat adalah dari jumlah peserta pada kategori baik mengalami kenaikan dari 3% menjadi 17%. Walaupun pada kategori kurang dan cukup mengalami penurunan dari 27% menjadi 23% dan 63% menjadi 60%. Terlihat pula pada kategori sangat kurang berkurang ataupun mengalami kenaikan menjadi tidak ada seorangpun pada kategori sangat kurang terlihat yang awalnya 2% menjadi 0%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta telah memiliki peningkatan pemahaman terhadap teknik mendongeng bagi anak usia dini. Peserta semakin mengerti dan memahami bahwa untuk

mengembangkan kemampuan bahasa dapat melalui kegiatan mendongeng. Peserta juga semakin mengerti mengenai konsep mendongeng, dapat melakukan praktek langsung mendongeng.

Secara keseluruhan dilihat dari nilai rata-rata peserta mengalami kenaikan (lihat table 1). Terlihat bahwa nilai pre-test rata-ratanya adalah 45,26 mengalami kenaikan dengan hasil posttest 49,16. Hal ini menunjukkan bahwa hasil dari sebelum pelatihan dengan sesudah pelatihan mendongeng mengalami kenaikan ataupun mengalami perubahan. Jadi dapat pula disimpulkan bahwa semakin sering dilakukan penelitian maka akan semakin berdampak terhadap kemampuan mendongeng guru yang meningkat.

PENUTUP

Mendongeng erat kaitannya dengan perkembangan anak usia dini. Hal ini sangat penting bagi perkembangan anak antara lain : Merangsang Kekuatan Berpikir, Sebagai Media yang Efektif, Mengasah Kepekaan Anak terhadap Bunyi-bunyian, Menumbuhkan Minat Baca dan menumbuhkan Rasa Empati. Oleh karena itu perlu sekali pelatihan-pelatihan mendongeng untuk orang tua dan guru dalam pengimplementasian mendongeng

DAFTAR PUSTAKA

- Agus D.S. 2012. *Mendongeng bareng Kak Agus D.S Yuk*. Yogyakarta: Kanisius.
- Haryani. 2008. *Mencerdaskan anak Dengan Dongeng*. Jurnal Pengembangan Ilmu Ke-TK- an. Vol.1 No.2.
- Kak Andi Yudha. 2007. *Cara Pintar Mendongeng*. Bandung: Mizan.
- Kak Mal. 2010. *The Power Of Story Telling: Kekuatan Dongeng Terhadap Pembentukan Karakter Anak*. Depok: Luxima.
- Kusumo, P. 2006. *Terampil Mendongeng*. Jakarta: Grasindo.
- Musfiroh, Tadkirotun. 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas. Rakimahwati.
2011. *Peningkatan Moral anak usia dini Melalui Mendongeng*. Jurnal Psikologi pendidikan. Jilid 11, Bil. 2 .
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan anak*. Jakarta: Erlangga.

PUZZLEWIRA: SARANA EDUPRENEURSHIP BERBASIS MOBILE MULTIMEDIA UNTUK GENERASI ALPHA DI ERA DISRUPSI TEKNOLOGI

Kevin Joan⁽¹⁾

Tantut Wahyu Setyoko⁽²⁾

Habibi⁽²⁾

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Lampung⁽¹⁾

Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam⁽²⁾

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menawarkan model pembelajaran kewirausahaan interaktif berbasis *mobile multimedia* untuk generasi alpha. Karya ilmiah ini disajikan dengan basis konseptual dari studi literatur sehingga tidak ada uji statistik dan studi empiris dalam metode penulisannya. Data dan informasi didapatkan dari berbagai literatur sekunder seperti website pemerintah, jurnal nasional maupun internasional, buku serta prosiding. Kemudian, data dan informasi yang diperoleh disajikan secara deskriptif disertai dengan analisis dari hasil diskusi kelompok dengan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* sebagai acuan pengembangan model agar dapat memberikan kajian ilmiah yang dapat dikembangkan lebih lanjut. Kesimpulan dari karya ilmiah ini yaitu: puzzle wira dapat mendukung kebijakan pemerintah untuk dapat segera melakukan konvergensi pendidikan kewirausahaan konvensional ke pendidikan kewirausahaan interaktif sedini mungkin agar konsep kewirausahaan menjadi hal yang tak asing bagi masyarakat Indonesia sehingga dapat memacu masyarakat untuk menjadi wirausahawan sedini mungkin.

Kata kunci : Mobile Multipedia, Edupreneurship

© 2019 Published by Panitia Seminar Pendidikan PG-PAUD Unila

PENDAHULUAN

Bonus demografi akan berlangsung hingga tahun 2035 mendatang dengan angka *dependency ratio* sebesar 0,4-0,5, artinya setiap 100 orang usia produktif menanggung 40-50 orang usia tidak produktif (Rusdianasari et al, 2019). Melalui bonus demografi ini, Indonesia mempunyai kesempatan besar untuk meningkatkan produktivitas dan pertumbuhan ekonomi kesejahteraan bangsa.

Mengacu pada Purwana (2017), salah satu langkah paling tepat untuk memanfaatkan bonus demografi adalah dengan meningkatkan jumlah wirausahawan. Karena dengan meningkatnya jumlah wirausahawan dapat meningkatkan jumlah lapangan pekerjaan, menurunkan angka rasio ketergantungan, menurunkan jumlah kemiskinan secara agregat serta

meningkatkan pendapatan negara melalui pajak (Nurfauzi, 2017).

Berkaitan dengan hal tersebut, Falikhah (2017) berpendapat bahwa pendidikan merupakan sarana yang tepat dapat memanfaatkan bonus demografi untuk meningkatkan jumlah wirausahawan di masa mendatang melalui pendidikan anak usia dini. Rutter (1998) berpendapat bahwa penanaman nilai sejak dini akan menghasilkan internalisasi yang lebih cepat dan sempurna. Hal ini juga didukung oleh Begley (1996) yang menyatakan bahwa otak yang baru lahir memiliki triliunan neuron. Pengalaman pada masa kecil akan menentukan neuron yang akan dipakai yang akan menjadi sirkuit dari kerja otak. Maka dari itu, internalisasi nilai-nilai kewirausahaan sejak dini sangat penting,

terutama di negara berkembang seperti Indonesia.

2. Perumusan Masalah

Bonus demografi ibarat dua mata pisau, yakni dapat bermanfaat ketika kita paham penggunaannya dan dapat melukai jika kita tak paham cara penggunaannya. Sebagai generasi yang akan larut dalam hiruk pikuk bonus demografi di masa mendatang, generasi alpha, perlu dibekali dengan nilai, jiwa dan minat wirausahawan agar kelak dapat berkompetisi dengan bonus demografi. Internalisasi tersebut perlu menggunakan media yang interaktif agar generasi alpha dapat memahami nilai-nilai yang disampaikan dengan baik. *Mobile multimedia* yang menyajikan pengalaman interaktif dalam pembelajaran dapat menjadi media alternatif dalam pendidikan kewirausahawan. Lalu, bagaimanakah rancangan sarana *edupreneurship* berbasis *mobile multimedia* untuk generasi alpha?

3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan karya tulis ini adalah merancang sarana *edupreneurship* berbasis *mobile multimedia* untuk generasi alpha?

4. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan karya tulis ini adalah sebagai penyampaian nilai-nilai kewirausahaan bagi generasi alpha untuk agar dapat menumbuhkan jiwa dan minat untuk berwirausaha sedini mungkin melalui media yang interaktif.

TINJAUAN LITERATUR

1. Teori Determinasi Teknologi

Menurut teori determinisme teknologi yang dikemukakan oleh Marshall McLuhan (1994), dan dipopulerkan oleh Saefudin (2008) menegaskan bahwa perubahan-perubahan yang dialami terkait dengan perkembangan dan inovasi teknologi memberikan pengaruh yang besar bagi kehidupan manusia kini dan di masa mendatang. Oleh karena itu, perubahan teknologi ini harus dimanfaatkan untuk perubahan yang mengarah pada perbaikan bangsa, bukan malah merusak bangsa. Pemanfaatan teknologi pun perlu bekerja sama dengan berbagai macam elemen agar dapat mengarahkan kehidupan manusia ke taraf hidup yang lebih baik.

2. Psikologi Bisnis Bagi Anak Usia Dini

Mengacu pada teori psikologi perkembangan (Jahja, 2011), usia dini adalah usia terbaik untuk menanamkan pembelajaran hidup, nilai-nilai dan minat kepada suatu individu. Sehingga usia tersebut merupakan usia yang tepat untuk memberikan pembelajaran terkait kewirausahaan dengan cara yang interaktif.

METODE PENELITIAN

1. Metode Penelitian dan Teknik Pengambilan Data

Metode penelitian karya tulis ini adalah penelitian deskriptif bersifat studi pustaka. Dimana data dan informasi didapatkan dari berbagai literatur. Kemudian, data dan informasi yang diperoleh disajikan secara deskriptif disertai dengan analisis dari hasil diskusi kelompok agar dapat memberikan kajian ilmiah yang dapat dikembangkan lebih lanjut.

2. Cakupan Penulisan

Aspek-aspek yang akan dianalisis yaitu perancangan aplikasi *edupreneurship* berbasis *mobile multimedia* untuk generasi alpha dengan berlandaskan pada teori determinisme teknologi dan teori ABC.

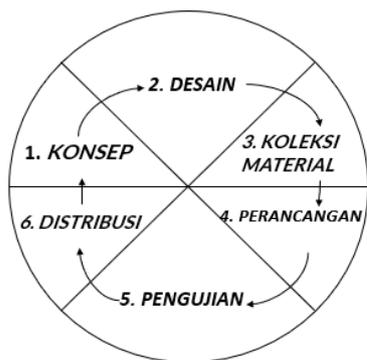
3. Sumber data dan Metode Pengumpulan data

Informasi yang dikumpulkan adalah informasi yang berkaitan dengan *edupreneurship* dan *mobile multimedia*. Informasi tersebut diperoleh dari berbagai sumber literatur baik berupa data-data dari website Pemerintah, artikel penelitian, jurnal ilmiah serta buku yang relevan dengan objek yang dikaji.

4. Interpretasi dan Analisis Data

Data-data yang telah diperoleh kemudian diseleksi untuk diambil data-data yang relevan dengan topik permasalahan yang di angkat. Lalu, dilakukan analisis dengan mendeskripsikan fakta-fakta yang telah didapatkan serta memberikan solusi dari permasalahan yang ada dari hasil studi pustaka.

5. Metode Permodelan Model



Gambar 1. *Multimedia Development Life Cycle* (Luther dalam Mustika et al, 2017)

Metode pemodelan model pembelajaran interaktif yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle* atau MDLC. Terdapat enam tahap yang akan dilakukan pada MDLC yaitu konsep, desain, koleksi material, pemodelan, pengujian, dan pendistribusian. Tahapan konsep harus menjadi yang utama dalam pemodelan ini. Namun, lainnya dapat dilakukan secara acak atau tak berurutan. Gambar 1 adalah gambar yang menjelaskan proses atau metode MDLC menurut Luther.

1. Konsep

Tahapan ini adalah tahapan awal dan utama yang menentukan proses selanjutnya, karena pada tahap konsep akan dijelaskan tujuan penelitian secara terperinci mulai dari hulu hingga hilir. Konsep pemodelan akan berpengaruh besar pada pengerjaan pemodelan Puzzle Wira. Pada tahap ini, peneliti akan melakukan pembuatan konsep seperti berikut.

- a. Menentukan tujuan dan manfaat Puzzle Wira;
- b. Menentukan target pengguna Puzzle Wira;
- c. Mendeskripsikan konsep Puzzle Wira secara terperinci;

2. Desain

Tahapan ini akan menjelaskan arsitektur Puzzle Wira mulai dari pemodelan tampilan hingga kebutuhan material/bahan untuk pemodelan pembuatan Puzzle Wira. Desain akan dibuat dengan menggunakan *software*

Adobe XD.

3. Koleksi Material

Pada tahap ini, pengumpulan material sesuai kebutuhan sebelumnya akan dikumpulkan. Material dapat berupa desain foto, animasi, video yang dapat diperoleh secara gratis namun berlisensi.

4. Pemodelan

Tahapan ini akan menghasilkan hasil dari proses implementasi berupa pemodelan Puzzle Wira. Proses implementasi akan menggunakan semua material yang telah dikumpulkan pada tahapan sebelumnya.

5. Pengujian

Pada tahapan ini, akan dilakukan pengujian terhadap pemodelan Puzzle Wira, pengujian dapat dilakukan oleh tim pembuat dan target pengguna

6. Distribusi

Pada tahapan ini akan dilakukan penyimpanan pemodelan untuk selanjutnya dipublikasikan. Pada tahap ini juga pengujian dapat dilakukan dengan menilai tampilan dari hasil pemodelan Puzzle Wira.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan MDLC akan menghasilkan pemodelan Puzzle Wira sebagai berikut.

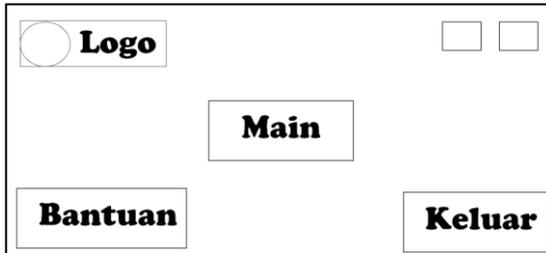
1. Konsep

Tahapan ini menghasilkan rumusan konsep sebagai berikut.

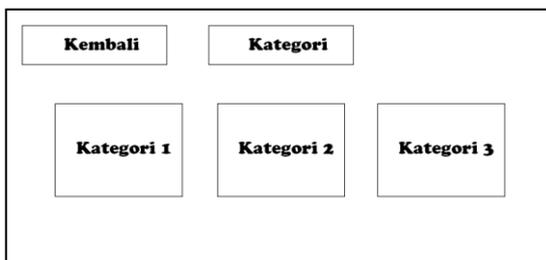
- a. Pemodelan Puzzle Wira bertujuan membuat pemodelan pendidikan interaktif kewirausahaan kepada generasi alpha berbasis mobile multimedia.
- b. Target pengguna Puzzle Wira adalah generasi alpha yaitu usia anak usia 5 - 10 tahun.
- c. Manfaat pemodelan ini akan berguna untuk pengembangan / implementasi Puzzle Wira selanjutnya.
- d. Rumusan tentang deskripsi rinci Puzzle Wira

2. Desain

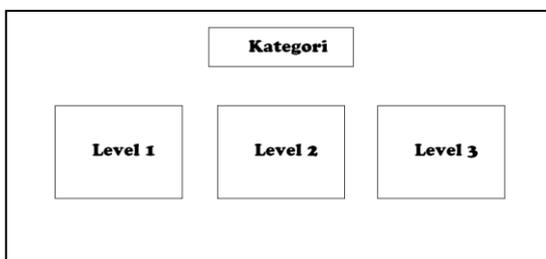
Pada tahap ini, perancangan desain menggunakan *wireframe*. *Wireframe* inilah yang akan digunakan saat pemodelan aplikasi. Hasil desain dibuat menggunakan Adobe XD versi 22.0.12.12 dengan hasil sebagai berikut:



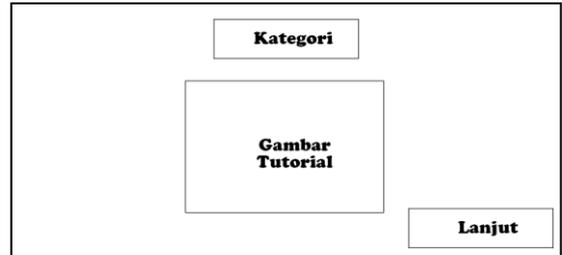
Gambar 2. Desain Halaman Beranda
Gambar 2 adalah desain halaman beranda. Dimana terdapat akses untuk memulai permainan, bantuan dan keluar dari aplikasi. Terdapat juga *button* pengaturan dan suara.



Gambar 3. Desain Halaman Kategori
Gambar 3 merupakan desain halaman kategori. Pada halaman ini pengguna dapat memilih kategori puzzle yang ingin dimainkan.

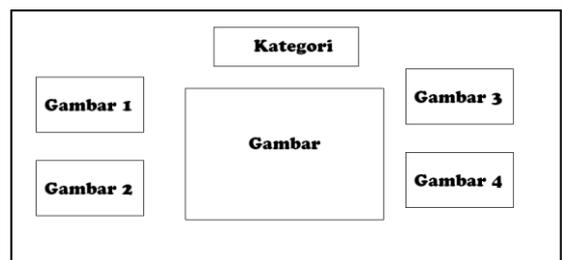


Gambar 4. Desain Halaman Level Permainan
Setelah pengguna memilih kategori, maka pengguna akan memilih level permainan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.

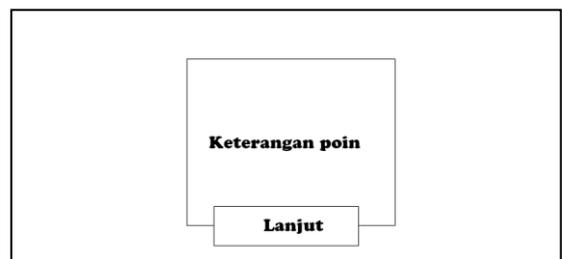


Gambar 5. Desain Halaman Tutorial Gambar

Gambar 5 merupakan Desain Halaman tutorial. Halaman ini akan ditampilkan gambar tutorial yang akan menjadi acuan pengguna untuk menyusun puzzle.



Gambar 6. Desain Halaman Permainan
Gambar 6 merupakan desain halaman permainan. Dimana pada halaman ini akan menampilkan beberapa potongan gambar yang harus disusun oleh pengguna.



Gambar 7. Desain Halaman Poin Permainan

Gambar 7 adalah Desain Halaman poin permainan. Halaman ini akan menampilkan jumlah poin yang didapat pengguna setelah menyelesaikan permainan,

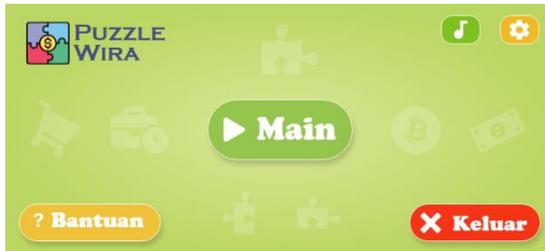
3. Koleksi Material

Pengumpulan material pemodelan Puzzle Wira didapatkan melalui diskusi riset terhadap beberapa aplikasi sejenis hingga studi literatur melalui buku, jurnal dan sumber sumber lainnya. Bahan yang telah dikumpulkan berupa *imagedan* suara yang akan dipergunakan pada tahapan implementasi. Pada tahapan ini, perangkat yang akan digunakan juga dirinci secara

jasas dan didekripsikan fungsinya dalam penelitian ini.

Untuk membangun aplikasi ini maka dibutuhkan beberapa perangkat lunak (*software*), diantaranya Adobe XD versi 22.0.12.12 dan Adobe Photoshop CS6.

4. Pemodelan



Gambar 8. Tampilan Halaman Beranda
Gambar 8 merupakan tampilan beranda aplikasi Puzzle Wira. Pada halaman ini dibuat warna *radialgradient* hijau muda. Di sebelah kiri atas halaman terdapat logo aplikasi. Sedangkan di sebelah kanan atas ada pengaturan dan suara. Di bagian kiri bawah ada bantuan yang dengan warna kuning dan ikon berbentuk tanda tanya. Sebalah kanan bawah terdapat *button* keluar sebagai jalan pintas untuk keluar aplikasi dengan ikon silang dan *button* berwarna merah. Sedangkan di bagian tengah merupakan *button* untuk mulai bermain puzzle.



Gambar 9. Tampilan Halaman Kategori
Gambar 9 merupakan tampilan halaman kategori. Halaman ini akan muncul jika pengguna memilih *buttonmain* pada halaman beranda. Pada halaman ini ditampilkan beberapa kategori. Semua kategori pada aplikasi Puzzle Wira mengarah kepada bidang wirausaha. Pada pilihan kategori juga ditampilkan berwarna dengan gambar sesuai kategorinya.



Gambar 10. Tampilan Halaman Level Permainan

Gambar 10 merupakan tampilan halaman level permainan. Halaman ini akan ditampilkan jika pengguna memilih kategoripada halaman kategori, pada Gambar 10 dimisalkan pengguna memilih kategori bisnis online. Pada pilihan level akan ditampilkan tingkatan level dan bintang yang didapatkan pada level tersebut. Sedangkan level yang belum terbuka akan ditampilkan ikon kunci.



Gambar 11. Tampilan Halaman Tutorial Gambar

Gambar 11 adalah tampilan halaman tutorial gambar. Pada halaman ini ditampilkan gambar sesuai dengan kategori dan level yang dipilih pengguna. Gambar inilah yang nantinya akan dibuat puzzle.



Gambar 12. Tampilan Halaman Permainan

Gambar 12 merupakan tampilan halaman permainan. Pada halaman ini akan ditampilkan potongan puzzle yang harus disusun oleh pengguna.



Gambar 13. Tampilan Halaman Poin Permainan

Gambar 13 merupakan halaman poin permainan. Pada halaman ini akan ditampilkan poin yang sudah didapat oleh pengguna.

5. Pengujian

Pada tahap ini dilakukan pengujian tampilan oleh pengguna. Pengujian ini berfokus kepada kenyamanan penggunaan aplikasi sesuai prinsip *user experience design*.

6. Distribusi

Tahapan ini merupakan pendistribusian aplikasi kepada pengguna. Tahap ini akan dilakukan jika aplikasi sudah siap digunakan oleh pengguna.

PENUTUP

1. Kesimpulan

Bonus demografi akan berlangsung hingga tahun 2035 mendatang dengan angka dependency ratio sebesar dapat dimanfaatkan Indonesia untuk meningkatkan produktivitas dan pertumbuhan ekonomi kesejahteraan bangsa melalui internalisasi nilai-nilai pendidikan kewirausahaan sejak dini dengan cara yang interaktif. Konsep implementasi Puzzle Wiradapat menjadi alternatif yang tepat sasaran dalam membantu anak-anak mengenali konsep kewirausahaan sejak dini dengan cara yang interaktif melalui permainan puzzle berisi nilai-nilai kewirausahaan untuk menumbuhkan minat berwirausaha sedini mungkin.

2. Saran

Aplikasi ini dirancang khusus untuk pembelajaran kewirausahaan pada anak-anak generasi alphas tetapi tidak menutup kemungkinan untuk digunakan oleh kalangan lain. Para guru, orang tua, atau instruktur dapat menggunakan aplikasi ini untuk metode pembelajaran yang lebih interaktif,

agar peserta didik dapat lebih mudah mencapai tujuan pendidikan kewirausahaan. Para pengguna aplikasi ini juga diharapkan untuk memberikan umpan balik demi perbaikan konsep maupun implementasi aplikasi yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Begley, S. (1996, February 29). Your Child's Brain. Newsweek.
- Falikhah, Nur. 2017. 'Bonus Demografi Peluang dan Tantangan Bagi Indonesia'. *Jurnal Alhadharah*. Vol. 16, No. 32.
- Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group
- McLuhan, Marshall. 1994. *Understanding Media: The Extension of Man*. London: The MIT Press
- Mustika, Sugara, E.P.A., Pratiwi, M. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*. Vol. 2., No. 2.
- Nurfauzi, Yogi. 2017. Peran Wirausaha Muslim Dalam Implementasi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). *Jurnal El-Jizya*. Vol.4., No.2.
- Purwana, Dedi. 2017. Implementasi Kewirausahaan Dalam Meningkatkan Daya Saing Koperasi dan Usaha Mikro, Kecil, Menengah (UMKM) di Indonesia. *Universitas Indraprasta PGRI Jakarta : Prosiding Pendidikan Kewirausahaan*.
- Putra, B. Paula. 2018. 'Peningkatkan jumlah wirausahawan di Indonesia melalui kolaborasi akademisi-pelaku usaha-mahasiswa'. *Jurnal Economicus*. Vol. 9, No. 1.
- Rusdianasari, F., Komariyah, S., Adenan, M.

2019. 'Perlambatan Pertumbuhan dan Transisi Demografi di Indonesia'. *Jurnal Media Trend*. Vol. 14, No. 1.
- Rutter, M. e. (1998). Developmental Catch-Up and Deficit Following Adoption After Sever Global Deprivation. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, pp. 465-467.
- Saefudin, Asep. 2008. 'Perkembangan Teknologi Komunikasi: Perspektif Komunikasi Peradaban'. *Jurnal*

Pengaruh Model *Bain Based Learning* terhadap Kecerdasan Emosional dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Nggembe Kecamatan Bolo-Kabupaten Bima-NTB

Adi Apriadi Adiansha
adiapriadiadiansyah@gmail.com
STKIP Taman Siswa Bima

ABSTRACT

Penelitian ini adalah penelitian *ex-post facto* yang bersifat korelasional, bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *bain based learning* terhadap kecerdasan emosional dan hasil belajar matematika Siswa Kelas V SDN Nggembe. Kajian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Siswa hanya cenderung menerima pelajaran daripada menemukan sendiri, sehingga pencapaian belajar menjadi kurang maksimal. Dengan demikian diperlukan model pembelajaran yang memungkinkan mereka menemukan sendiri dengan mengoptimalkan fungsi otak. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih yaitu *Brain based learning*. Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas V SDN Nggembe yang terdiri atas satu kelas. Pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*, sampel yang terpilih adalah Siswa Kelas V yang berjumlah 40 orang. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan dua instrumen, yaitu kuesioner kecerdasan emosional yang dan tes hasil belajar yang terdiri dari tes pilihan ganda dan essay. Hasil analisis inferensial menunjukkan bahwa model pembelajaran *bain based learning* terhadap kecerdasan emosional bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar matematika Siswa Kelas V SDN Nggembe Kecamatan Bolo. Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *bain based learning* berpengaruh positif terhadap kecerdasan emosional dan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Nggembe Kecamatan Bolo Kabupaten Bima – NTB.

Kata kunci : *Brain based learning*, Kecerdasan Emosional, Hasil Belajar, Matematika

© 2019 Published by Panitia Seminar Pendidikan PG-PAUD Unila

PENDAHULUAN

Salah satu pelajaran di sekolah yang dipelajari adalah matematika. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang memegang peranan penting dalam kehidupan. Peranan pentingnya bukan terletak pada penggunaan rumus-rumus matematika atau pada ketepatan hitungannya, namun terletak pada logika matematikanya, melalui matematika kemampuan pola berfikir yang logis, kritis dan analisis dikembangkan. Pentingnya ilmu matematika dalam kehidupan menjadikan matematika sebagai salah satu mata pelajaran wajib pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Namun, saat ini matematika masih saja dinilai sebagai mata pelajaran yang membosankan, penuh dengan angka dan rumus-rumus yang harus dihafalkan. Hal ini tentunya akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Mempelajari matematika tidak hanya berhubungan dengan bilangan-bilangan serta operasi-operasinya, melainkan matematika juga berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur dan hubungan-hubungan yang diatas secara logis sehingga matematika itu berkaitan dengan konsep-konsep yang abstrak sebagai suatu struktur-struktur dan hubungan-hubungan, maka matematika memerlukan

simbol-simbol untuk membantu memanipulasi aturan- aturan dengan operasi yang diterapkan. Menurut pendapat Bruner (Hudoyo, 1990; Paridah, 2018) menyatakan bahwa: “Belajar matematika adalah belajar tentang konsep-konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan-hubungan antara konsep-konsep dan struktur matematika itu”. Sedangkan menurut Muhkal (Tajuddin, 2004; Abidin dkk, 2017; Qomar dkk, 2019; Misykah & Adiansha, 2018) menyatakan bahwa: “Pada hakekatnya belajar matematika adalah suatu kegiatan psikologis. Yaitu mempelajari atau mengkaji berbagai hubungan-hubungan antara struktur-struktur matematika melalui manipulasi simbol-simbol sehingga diperoleh pengetahuan baru”.

Pengajaran yang efektif antara lain ditandai dengan keberhasilan anak dalam belajar. Dengan demikian untuk berhasilnya pengajaran matematika, pertimbangan-pertimbangan tentang bagaimana anak belajar merupakan langkah awal yang harus diperhatikan. Dalam upaya untuk melakukan hal tersebut, diperlukan beberapa model belajar dalam pembelajaran matematika. Model pembelajaran yang mampu mengurangi kebosanan siswa dan meningkatkan hasil terhadap pembelajaran adalah model pembelajaran *Brain based learning*.

Brain based learning adalah pembelajaran yang di selaraskan dengan cara otak yang didesain secara alamiah untuk belajar. Pembelajaran berbasis kemampuan otak ini tidak terfokus pada keterurutan, tetapi lebih mengutamakan pada kesenangan dan kecintaan siswa akan belajar, sehingga siswa dapat dengan mudah menyerap materi yang sedang dipelajari. *Brain based learning* mempertimbangkan apa yang sifatnya alami bagi otak dan bagaimana otak dipengaruhi oleh lingkungan dan pengalaman (Adiansha & Sumantri, 2017; Adiansha dkk, 2018). Dengan demikian, pembelajaran ini tidak mengharuskan atau mennginstruksikan siswa untuk belajar, tetapi merangsang serta memotivasi siswa untuk belajar dengan sendirinya.

Dikatakan berhasil di sekolah, bila siswa dapat mencapai keberhasilan di dalam studi yang memerlukan taraf inteligensi (IQ) tinggi karena IQ yang tinggi sama dengan pandai. Lebih dari 15 tahun, Gardner, Professor Pendidikan Harvard, melakukan riset kecerdasan manusia. Ia mematahkan mitos bahwa IQ tetap, tidak berubah. Ia juga menyatakan bahwa IQ hanya sebagian dari kecerdasan manusia. Kecerdasan manusia jauh lebih besar dari sekedar IQ. Kecerdasan kecerdasan seperti IQ, EQ, dan SQ pada individu-individu tertentu akan menjadi kecerdasan yang lebih kompleks, yaitu kecerdasan multi yang dirumuskan dengan istilah *Multiple Intelligence* (kecerdasan majemuk), suatu istilah yang diperkenalkan oleh Gardner (2003).

Kecerdasan emosional bertumpu pada hubungan antara perasaan, watak, dan naluri moral yang mencakup pengendalian diri, semangat dan ketekunan, kemampuan menyesuaikan diri, kemampuan memecahkan masalah pribadi, mengendalikan amarah serta kemampuan untuk memotivasi diri sendiri. Terutama dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran terjadi suatu perubahan kemampuan yang dimiliki oleh siswa dalam berbagai bidang, dan kemampuan itu diperoleh karena adanya usaha belajar.

Kecerdasan Emosional (EQ) bekerja secara sinergi dengan Kecerdasan Intelektual (IQ). Seseorang akan berprestasi tinggi bila memiliki keduanya. Namun, apabila seseorang yang tingkat kecerdasan emosionalnya kurang akan mempengaruhi kecerdasan intelektualnya. Tingginya penguasaan matematika dapat membuat kita meraih prestasi di berbagai bidang. Sedangkan kecerdasan emosional dapat menentukan batas kemampuan kita sehingga menentukan keberhasilan kita dalam hidup. Akan sangat tepat jika seseorang yang memiliki hasil belajar yang tinggi yang mampu mengungkapkan gagasan baru dalam suatu bidang juga mampu mengolah emosinya dengan baik, bersikap tegas, mudah bergaul, mampu memecahkan masalah, serta dapat berfikir dengan baik dan benar. Dalam hubungannya dengan pembelajaran, penguasaan matematika merupakan salah satu kemampuan khusus yang dimiliki seseorang dan kemampuan ini sangat menunjang dalam mempelajari bidang-bidang yang lain. Sedangkan Kecerdasan Emosional (EQ) sangat mempengaruhi semua kemampuan yang dimiliki seseorang.

Dalam proses belajar banyak sekali faktor-faktor pendorong untuk tercapainya suatu tujuan atau hasil yang ingin dicapai diantaranya yaitu kecerdasan emosional. Banyak orang yang

berpendapat bahwa untuk meraih prestasi yang tinggi dalam belajar, seseorang harus memiliki *Intelligence Quotient* (IQ) yang tinggi, karena intelligensi merupakan bekal potensi yang akan memudahkan dalam belajar dan pada akhirnya akan menghasilkan prestasi belajar yang optimal. Kenyataannya, dalam proses belajar mengajar di sekolah sering ditemukan siswa yang tidak dapat meraih prestasi belajar setara dengan kemampuan intelligensinya. Ada siswa yang mempunyai kemampuan intelligensi tinggi tetapi memperoleh prestasi belajar yang relatif rendah, namun ada siswa yang walaupun kemampuan Intelligensinya relatif rendah dapat meraih prestasi belajar yang relatif tinggi. Selain itu banyak juga orang yang memiliki kecerdasan IQ, namun ia tidak memiliki kemampuan untuk bergaul, bersosialisasi dan membangun komunikasi yang baik dengan orang lain. Orang yang memiliki kemampuan IQ tinggi belum tentu memiliki kecerdasan dalam melakukan hal-hal yang dapat menentukan keberhasilannya di masa depan, prioritas-prioritas apa yang mesti dilakukan untuk menuju sukses dirinya, Itu sebabnya taraf intelligensi bukan merupakan satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan seseorang, karena ada faktor lain yang mempengaruhinya.

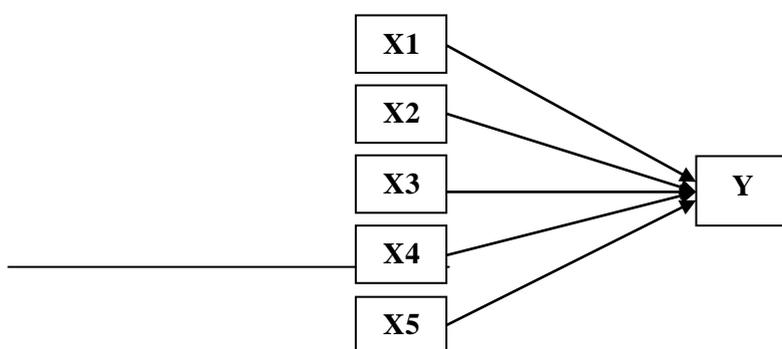
Daniel Goleman seorang Psikolog dari Harvard telah menunjukkan bahwa manusia memiliki suatu jenis potensi dasar yang lain, yaitu kecerdasan Emosional, menurut pendapatnya bahwa IQ akan dapat bekerja secara efektif apabila seseorang mampu memfungsikan EQ-nya. IQ hanyalah merupakan satu unsur pendukung keberhasilan seseorang, keberhasilan itu akan tercapai tergantung kepada kemampuan seseorang menggabungkan antara IQ dan EQ dengan temuan EQ ini, implikasinya mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia baik dalam bidang pendidikan, pekerjaan maupun dalam dunia bisnis yaitu, bagaimana supaya seseorang mampu mengelola EQ dan IQ sehingga mencapai kesuksesan dalam kehidupannya. Pembelajaran yang menggunakan pendekatan emosional, perhatian akan perkembangan intelektual anak dianggap penting, hal ini sejalan dengan pandangan Semiawan bahwa “stimulasi intelektual sangat mempengaruhi oleh keterlibatan emosional, bahkan emosi juga amat menentukan perkembangan intelektual anak secara bertahap” artinya secara timbal balik faktor kognitif juga terlibat dalam perkembangan emosional. Dengan demikian kecerdasan emosional yang dimiliki siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar, karena emosi memancing tindakan seorang terhadap apa yang dihadapinya.

Pada kenyataannya, pendidikan di Indonesia belum mengutamakan akan pentingnya kecerdasan emosional. Oleh karena itu orang-orang yang ber-IQ tinggi belum tentu sukses dalam hidupnya kelak. Namun, seseorang yang mempunyai kecerdasan emosional yang baik ia akan mampu bertindak sesuai dengan keadaan sekitarnya dan tidak akan cepat putus asa terhadap sesuatu yang tidak dapat diraihinya, ia akan berusaha untuk terus memotivasi dirinya agar lebih bersemangat untuk meraih harapannya.

Berdasarkan uraian di atas, Penulis ingin mengetahui apakah dengan Model Bain Based Learning siswa yang hasil belajarnya tinggi, juga mempunyai kecerdasan emosional yang baik atau sebaliknya. Untuk menjawab pertanyaan tersebut maka penulis melakukan penelitian tentang “Pengaruh Model *Bain Based Learning* terhadap Kecerdasan Emosional dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Nggembe Kecamatan Bolo-Kabupaten Bima-NTB”.

METODOLOGI

Penelitian ini mempunyai dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Kecerdasan Emosional yang diberi simbol X dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar Matematika yang diberi simbol Y. Desain hubungan antara variabel-variabel penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Ket : X1,.....,X5 menyatakan faktor-faktor kecerdasan emosi, Y menyatakan skor variabel hasil belajar matematika Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Nggembe Kecamatan Bolo. Sedangkan sampel penelitian akan dipilih secara Cluster random sampling. Yaitu memilih salah satu kelas secara acak dengan asumsi bahwa karakteristik unit sampel homogen. Pada penelitian ini terpilih kelas V SDN Nggembe dengan jumlah siswa 40 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa tes hasil belajar dan kuesioner. Tes hasil belajar digunakan untuk memperoleh skor hasil belajar matematika dan kuesioner/angket digunakan untuk mengambil data variabel kecerdasan emosional. Kuesioner ini berbentuk skala “likert” dengan empat alternatif jawaban, yaitu : sangat sesuai (SS), cukup sesuai (CS), kurang sesuai (KS) dan tidak sesuai (TS). Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner yang disusun oleh Daniel Goleman selanjutnya dikembangkan sendiri oleh penulis. Tes hasil belajar dan kuesioner yang telah disusun selanjutnya diperiksa, direvisi dan dibahas secara teliti dan seksama oleh validator untuk mengetahui instrumen penelitian ini sudah memenuhi validitas konstruk dan validitas isi.

Teknik Analisis Data yaitu Statistika deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik skor responden untuk masing-masing variabel. Untuk keperluan tersebut digunakan tabel distribusi frekuensi dengan analisis persentase, standar deviasi, mean, nilai maksimum, nilai minimum, range (rentang skor), koefisien varians. Statistika inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Untuk keperluan tersebut digunakan analisis regresi, dan regresi multipel dengan memakai program komputer SPSS 25.

Jenis data berupa hasil belajar selanjutnya dikategorikan secara kualitatif menggunakan skala lima yang diterapkan oleh Depdikbud (Lisnawati, 2005) sebagai berikut : (1) Nilai 0 – 34 ;dikategorikan “sangat rendah”. (2) Nilai 35 – 54; dikategorikan “rendah”. (3) Nilai 55 – 64; dikategorikan “sedang”. (4)Nilai 65 – 84; dikategorikan ”tinggi”. (4) Nilai 85 – 100; dikategorikan ”sangat tinggi” .Sedangkan Interval kategorisasi sebagai kriteria untuk menentukan kriteria kecerdasan emosional siswa menurut Sappaile (Rani, 2006) adalah sebagai berikut: (1) Skor 0,0 – 5,093 dikategorikan sangat rendah. (2) Skor 5,094 – 13,336 dikategorikan rendah. (3) Skor 13,337 – 20,482 dikategorikan tinggi. (4) Skor 20,483 – 24,478 dikategorikan sangat tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis statistik deskriptif yang berhubungan dengan skor variabel hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Statistika Deskriptif Untuk Skor Variabel Hasil Belajar Matematika

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	40
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	85,90
Skor Terendah	58,40
Rentang Skor (Range)	27,50
Skor Rata-rata (Mean)	72,32
Simpangan Baku (Standar Deviasi)	7,71
Variance	59,46

Hasil analisis distribusi frekuensi dan persentase yang berhubungan dengan skor variabel hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 2. Berdasarkan Tabel 1 dan Tabel 2, dengan memperhatikan 40 siswa sebagai sampel, 33 atau 82,5% siswa memperoleh hasil belajar

matematika berada dalam kategori tinggi dengan skor rata-rata 72,32 dan standar deviasi 7,71 dari skor ideal 100.

Tabel 2 Distribusi frekuensi dan persentase skor hasil belajar siswa:

Interval/Nilai	Frekuensi	Kategori	Presentase
0 – 34	0	Sangat Rendah	0
35 – 54	0	Rendah	0
55 – 64	5	Sedang	12,5
65 – 84	33	Tinggi	82,5
85 – 100	2	Sangat Tinggi	5
Jumlah	40		100

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa Kelas V SDN Nggembe Kecamatan Bolo berada dalam kategori tinggi. Hasil analisis statistik deskriptif yang berhubungan dengan skor variabel kecerdasan emosional disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Statistika Deskriptif Untuk Skor Variabel Kecerdasan Emosional

Statistik	Nilai statistik
Ukuran Sampel	40
Skor Ideal	184
Skor Tertinggi	120,28
Skor Terendah	66,91
Rentang Skor (Range)	53,37
Skor Rata-rata (Mean)	90,58
Simpangan Baku (Standar Deviasi)	12,46
Variance	155,27

Hasil analisis distribusi frekuensi yang berhubungan dengan skor variabel kecerdasan emosional disajikan pada Tabel 4. Berdasarkan Tabel 3 dan Tabel 4, dengan memperhatikan 40 siswa sebagai sampel, 36 atau 90% siswa memperoleh skor kecerdasan emosional yang berada dalam kategori tinggi dengan skor rata-rata 90,58 dan standar deviasi 12,46 dengan skor ideal 184. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosional siswa Kelas V SDN Nggembe Kecamatan Bolo Kabupaten Bima - NTB memiliki kecerdasan emosional yang tinggi.

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Untuk Skor Kecerdasan Emosional

Interval/Nilai	Frekuensi	Kategori	Presentase
0,0 – 25,054	0	Sangat Rendah	0
25,055 – 67,163	1	Rendah	0
67,164 – 107,092	36	Tinggi	12,5
107,093 – 129,964	3	Sangat Tinggi	82,5
Jumlah	40		100

Pada model *Brain based learning* menuntut peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran karena siswa diberikan kendali untuk mengelola pembelajarannya secara mandiri. Siswa dituntut untuk mampu mengidentifikasi berbagai masalah yang perlu dipelajari lebih jauh (*investigation*), tahu di mana harus mencari sumber-sumber belajar yang berkaitan dengan masalah tadi, mampu menentukan prioritas dan merancang penelusuran sumber belajar, mampu mempelajari materi yang ada di dalam sumber belajar tadi, dan kemudian menghubungkan informasi yang telah terkumpul dengan topik bahasan yang sedang dipelajarinya. Selain itu, pembelajaran dengan model *Brain based learning* sebagai pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Berbeda halnya dalam pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional yang bercirikan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*).

Model pembelajaran ini berlandaskan pandangan behavioristik. Di dalam pembelajaran konvensional siswa cenderung lebih pasif karena hanya mendengarkan ceramah yang diberikan oleh guru. Siswa menunggu sampai guru selesai menjelaskan kemudian mencatat apa yang diberikan oleh guru tanpa memaknai konsep-konsep yang diberikan. Melalui model pembelajaran konvensional siswa cenderung menjadi objek belajar, sedangkan yang menjadi subjek belajar adalah guru. Kemudian guru berusaha memindahkan pengetahuan yang ia miliki kepada siswa. Keadaan ini cenderung membuat siswa pasif dalam menerima peajaran dari guru sehingga siswa tidak akan mampu membangkitkan semua potensi yang dimilikinya secara optimal dan berdampak pada prestasi belajar yang dicapai kurang maksimal.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa kecerdasan emosional dan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Brain based learning* lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional. Hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model *Brain based learning* berada pada kategori tinggi sedangkan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional berada pada kategori kurang. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Kusumaningsih (2009). Hasil penelitian menunjukkan model *Brain based learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa setelah dilakukan dua siklus. Aktivitas belajar meningkat dari skor rata-rata 69,12 menjadi 73,56 dan hasil belajar siswa meningkat dari skor rata-rata 73,28 menjadi 78,28. Penelitian ini menunjukkan bahwa model *Brain based learning* sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *Brain based learning* dapat mempengaruhi kecerdasan emosional dan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN Nggembe Kecamatan Bolo Kabupaten Bima.

Kecerdasan emosional tidak lain adalah sesuatu yang berkaitan dengan karakteristik pribadi seseorang. Mengenai bagaimana seseorang dapat berpikir positif dan mengontrol diri, bagaimana interaksi antar manusia dengan manusia, bagaimana bersikap peduli terhadap oranglain. Oleh karena itu, EQ sangat berperan penting dalam keberhasilan hidup seseorang termasuk pada diri seorang siswa. Seorang siswa yang tidak dapat mengontrol diri, tidak bersikap empati kepada sesama teman, maka oranglain tidak akan menyukainya walaupun memiliki IQ yang tinggi. Dan hal ini sangat berdampak pada kesuksesan seseorang dalam belajar dilingkungan sekolah pada khususnya. Hasil analisis inferensial menunjukkan bahwa kecerdasan emosional berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika. Temuan ini mendukung berbagai teori yang telah diuraikan pada tinjauan pustaka, bahwa kecerdasan emosi yang terdiri atas dimensi kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi diri, empati dan keterampilan sosial akan berpengaruh terhadap kesuksesan hidup yang dialaminya. Hasil belajar matematika siswa Kelas V SDN Nggembe yang dijadikan sampel penelitian dengan skor rata-rata 72,32 dengan distribusi frekuensi 82,5% atau 33 orang siswa berada dalam kategori tinggi. Hal ini dapat pula memberikan motivasi kepada siswa untuk tetap meningkatkan hasil belajarnya serta memberikan sumbangsi bagi guru untuk melakukan upaya-upaya peningkatan hasil belajar matematika yang lebih tinggi lagi di masa yang akan datang. Pada penelitian ini, terlihat bahwa pada analisis regresi secara bersama-sama, hanya X4 yang signifikan. Ini berarti, variabel empati sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar yang sekaligus dapat mewakili variabel lainnya. Kecerdasan emosional siswa Kelas V SDN Nggembe Kecamatan Bolo yang dijadikan sampel penelitian dengan skor rata-rata 90,58 dengan distribusi frekuensi 90% atau 36 orang siswa berada dalam kategori tinggi. Ini menunjukkan bahwa kecerdasan emosional siswa Kelas V SDN Nggembe tinggi. model *Brain based learning* berpengaruh terhadap kecerdasan emosional dan hasil belajar matematika siswa Kelas V SDN Nggembe Kecamatan Bolo Kabupaten Bima – NTB pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan nilai koefisien determinasi 68,0%.

PENUTUP

Berdasarkan uraian pembahasan maka dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Ada pengaruh model pembelajaran *Brain based learning* terhadap kecerdasan emosional dan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Nggembe Kecamatan Bolo Bima – NTB. (2) Kecerdasan emosional siswa kelas V SDN Nggembe Kecamatan Bolo Bima - NTB berada pada

kategori tinggi. (3) Hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Nggembe Kecamatan Bolo Bima – NTB.

Setelah melaksanakan dan melihat hasil penelitian yang diperoleh maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut: (1) Dalam upaya peningkatan kecerdasan emosional dan hasil belajar matematika di semua jenjang pendidikan dan khususnya di jenjang sekolah dasar, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menumbuhkan dan meningkatkan kecerdasan emosional (EQ) yang tinggi dalam diri siswa. (2) Bagi para guru matematika agar berusaha menumbuhkan dalam diri siswa yang diajarnya tentang kecerdasan emosional yang positif. (3) Penelitian ini sangat terbatas, baik dari segi jumlah variabel maupun dari segi populasinya, sehingga disarankan kepada para peneliti di bidang pendidikan khususnya pendidikan matematika untuk melakukan penelitian lebih lanjut guna memperluas hasil-hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M. Z., Solihatin, E., Sumantri, M. S., & Adiansha, A. A. (2018). *Effect of Problem-Based Learning (PBL) and Learning Learning to Learning Result (Experimental Study on Grade V Students at SD Negeri Mekarsari)*. *American Journal of Educational Research*, 6(7), 1046-1050.
- Adiansha, A. A., & Sumantri, M. S. (2017). *The Effect of Brain based learning Model and Creative Thinking on the Ability of Mathematics Concept of Elementary Students*, 5 (12), 1195–1199.
- Adiansha, A. A., Sumantri, M. S., & Makmuri, M. (2018). *Pengaruh model Brain based learning terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa ditinjau dari kreativitas*. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 8(2), 127-139.
- Agustian AG. (2001). *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual, ESQ: Emotional Spiritual Quotient berdasarkan 6 Rukun Iman dan 5 Rukun Islam*. Jakarta: Arga Wijaya Persada
- Ardiasih, R. T. (2009). *Eksperimen Pembelajaran Matematika melalui Brain based learning pada Pokok Bahasan Matriks ditinjau dari Keaktifan Siswa*. Skripsi Dipublikasikan, FKIP UMS, Surakarta
- Cartono, & Utari, T.S.G. (2006). *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Prisma Press Proaktama
- Given, B. K. 2007. *Brain based learning (merancang kegiatan belajarmengajar yang melibatkan otak emosional, social, kognitif, kinestesis, dan reflektif)*. Bandung: Kaifa.
- Goleman D. (1999). *Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi*. Alih Bahasa oleh Widodo, A
- Hudojo H. (1990). *Strategi Mengajar Belajar Matematika*. Malang : IKIP Malang.
- Lisnawati. (2005). *Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematika Melalui Pendidikan Kontekstual pada Siswa Kelas II4 SMP Negeri 24 Makassar*. Skripsi. Makassar. FMIPA UNM.
- Misykah, Z., & Adiansha, A. A. (2018, December). *Effective teaching for increase higher-*
-

order thinking skills (hots) in education of elementary school. In International Conference on Mathematics and Science Education of Universitas Pendidikan Indonesia (Vol. 3, pp. 658-664).

- Parida, I., Winarsih, M., Maksum, A., & Adiansha, A. A. (2018). *Improving the Ability of Mathematic Communication through the Realistic Mathematic Education Approach (RME) at the Student Class Iv New SDN Karang 04 Cikarang Utara-Bekasi. American Journal of Educational Research, 6(8), 1063-1071.*
- Qomar, N., Sumantri, M. S., Marini, A., & Adiansha, A. A. (2019, January). *The Influence of Learning Methods on Students' Critical Thinking: A Case at Social Studies. In International Conference on Islamic Education (ICoIE 2018).* Atlantis Press.
- Rani AI. (2006). *Faktor-faktor Penentu Kecerdasan Emosional (EQ) dan pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SMP Negeri 1 Makassar.* Skripsi. Makassar. FMIPA UNM.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
-

Implementasi Metode Bermain Peran dalam Pembentukan Sopan Santun Anak

¹Atik Masruroh

atik.masruroh3@gmail.com
Universitas Negeri Jakarta

²Nurbiana Dhieni

nurbianadhieni@unj.ac.id
Universitas Negeri Jakarta

³Karnadi

Karnadi-pls@unj.ac.id
Universitas Negeri Jakarta

ABSTRAK

Perilaku sopan santun pada dasarnya merupakan perilaku diri yang sesuai dengan aturan-aturan dan tata cara yang berlaku dalam sebuah kelompok masyarakat. Menanamkan perilaku sopan santun kepada anak dapat dilakukan melalui metode yang menyenangkan, salah satunya yaitu melalui metode bermain peran. Anak akan belajar melakukan perilaku sopan dan santun kepada orang lain dalam bentuk kegiatan memainkan sebuah peran. Metode tersebut melatih anak berperilaku sopan santun dengan orang lain baik dalam lingkungan keluarga, sekolah maupun di masyarakat. Perilaku sopan santun ditunjukkan dengan menghormati orang yang sepatutnya dihormati, seperti guru dan orang tua. Penanaman perilaku sopan santun melalui pendidikan dilakukan berbasis budaya Jawa yaitu, dengan menanamkan nilai-nilai luhur yang bersumber dari budaya Jawa. Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah studi literatur dengan mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan.

Kata kunci : Bermain Peran, Sopan Santun, Budaya Jawa

© 2019 Published by Panitia Seminar Pendidikan PG-PAUD Unila

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pembelajaran mengenai pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan biasanya dapat terjadi melalui bimbingan dari orang lain, tetapi juga memungkinkan terjadi secara otodidak. Pendidikan dikenal sebagai pembelajaran sepanjang hayat, berawal dari seorang dilahirkan sampai akhir hayatnya. Dalam bahasa Jawa, pendidikan berarti "*panggulawentah*" yang artinya adalah mengolah, mengubah kejiwaan, mematangkan perasaan, pikiran, kemauan dan watak, serta mengubah kepribadian seorang anak.

Adapun bila dikatakan bahwa pendidikan adalah "*life is education*" maka secara umum dapat dijelaskan bahwa di dalam semua aspek kehidupan manusia seperti, aspek politik, ekonomi, sosial, budaya, seni, lingkungan, dan lainnya, seseorang yang hidup dalam aspek-aspek tersebut berkaitan dengan pendidikan. Di mana di dalamnya terjadi proses pembelajaran dan terjadi proses imitasi.

Pada dasarnya pendidikan bukan hanya sebagai ilmu teoritis saja, namun juga sebagai ilmu terapan. Karena pada dasarnya ilmu pendidikan ditujukan kepada peserta didik dan harus bermanfaat bagi kehidupannya sehari-hari. Pendidikan berupa pengetahuan diperoleh melalui materi-materi yang diajarkan guru, keterampilan diperoleh melalui latihan secara berulang-ulang, perilaku-sikap sebagai pembentukan karakter diperoleh melalui pemahaman, pembiasaan, serta peran para pendidik dan komunitas sekolah sebagai seseorang yang di contoh.

Pembangunan karakter dan pendidikan karakter sudah menjadi suatu keharusan karena pendidikan tidak hanya menjadikan peserta didik menjadi cerdas, juga mempunyai budi pekerti dan sopan santun, sehingga keberadaannya sebagai anggota masyarakat menjadi bermakna baik bagi dirinya maupun orang lain. Hal tersebut perlu dibangun sejak dini. Hal tersebut akan membentuk anak menjadi seseorang yang memiliki perilaku yang baik, dengan mengetahui mengenai baik dan buruk, serta apa yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan. Dengan adanya perilaku yang baik pada diri seseorang, maka akan membuat seseorang tersebut dapat diterima dalam lingkungan masyarakatnya.

Perilaku tersebut adalah mengenai perilaku sopan santun. Sopan santun sangat menjunjung tinggi mengenai pemberian hormat kepada orang yang lebih tua. Dalam bahasa Jawa sopan santun disebut sebagai "*toto kromo*" atau tata krama. Tata krama adalah suatu aturan yang diwariskan turun temurun untuk mengatur hubungan antara individu satu dengan individu lainnya. Tata krama bertujuan untuk menimbulkan saling pengertian, hormat-menghormati dan penghargaan menurut adat yang berlaku di suatu masyarakat.

Hal tersebut diperkuat dalam penelitian yang dilakukan oleh Yulianti et al. (2018) menyatakan bahwa sopan santun adalah suatu aturan atau tata cara yang berkembang secara turun temurun dalam suatu budaya di masyarakat yang bisa bermanfaat dalam pergaulan antar sesama manusia sehingga terjalin suatu hubungan yang akrab, saling pengertian, serta saling menghormati. Sejalan dengan itu Santoso (2015) menyatakan bahwa sopan santun adalah tata cara, adat atau kebiasaan yang berlaku dalam suatu kelompok masyarakat untuk memelihara hubungan baik antara sesama manusia.

Pentingnya menanamkan perilaku sopan santun sejak dini adalah, untuk membekali anak-anak agar menjadi pribadi yang baik dan menjunjung tinggi rasa hormat kepada orang lain yang memang sepatutnya dihormati, seperti orang tua dan guru. Karena pada saat ini banyak kita lihat anak yang tidak menghormati orang tuanya. Di mana pada kasus akhir-akhir ini banyak diberitakan murid yang berani dengan gurunya, sampai memukul gur dan lain sebagainya yang tidak sepatutnya dilakukan oleh seorang murid kepada gurunya. Harusnya murid menghormati gurunya, dengan mematuhi perintah guru, menghormati guru, tidak berkata kasar, dan lain sebagainya.

Perilaku sopan santun dalam paparan kali ini dilatarbelakangi oleh perilaku sopan santun dalam masyarakat Jawa. Masyarakat Jawa dikenal sebagai masyarakat yang mengedepankan nilai sopan santun dalam kehidupannya. Sopan santun dalam masyarakat Jawa dicerminkan melalui budaya jawa, salah satunya adalah bahasa Jawa. Bahasa sebagai cerminan dari budaya yang ada, sifat-sifat bahasa yang dihasilkan berasal dari budaya yang membangunnya. Seperti bahasa Jawa yang digunakan untuk menyalurkan nilai-nilai kearifan lokal dan pendidikan karakter (Fatimah, Sulisty, dan Saddhono, 2017).

Penanaman perilaku sopan santun pada diri setiap individu sangatlah penting, adapun salah satunya dapat dilakukan melalui mata pelajaran bahasa daerah. Di mana tercantum dalam Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 Tentang Mata Pelajaran Bahasa Daerah sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah yang menyatakan bahwa, bahasa Jawa sebagai mata pelajaran muatan lokal bahasa daerah dimaksudkan sebagai wahana untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan etika, estetika, moral, spiritual, dan karakter. Adapun materi ajar bahasa daerah bersumber dari budaya, tata nilai yang berkembang di lingkungan masyarakat sebagai integrasi tematik yang memanfaatkan kearifan lokal. Sehingga dapat dipahami bahwa melalui mata pelajaran bahasa Jawa dapat digunakan sebagai sarana untuk mengenalkan dan menanamkan nilai-nilai sopan santun kepada setiap peserta didik. Pada dasarnya sopan santun bersifat relatif, yaitu berbeda-beda pada setiap kelompok masyarakat. Karena hal tersebut merupakan kesepakatan bersama anggota masyarakat tersebut.

Dalam mata pelajaran bahasa Jawa, mengenal tingkatan bahasa atau dikenal sebagai *unggah-ungguh basa*. Menurut Supartinah (2006) dari hasil penelitian menyatakan bahwa, *unggah ungguh* bahasa Jawa tidak hanya mengajarkan kesantunan dalam bertutur, namun juga mengajarkan kesopanan bertingkah laku. Melalui pembelajaran *unggah-ungguh* bahasa Jawa secara praktis dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari, dapat membiasakan anak didik untuk berperilaku sopan.

Sejalan dengan itu penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari (2017) memaparkan mengenai nilai-nilai budaya jawa yang diterapkan pada kegiatan ekstrakurikuler di SD meliputi penggunaan bahasa Jawa dalam berkomunikasi, penerapan perilaku sopan santun dan menghormati terhadap semua warga sekolah, berbaris sebelum masuk kelas dan salim kepada Kepala sekolah dan guru setiap pagi dan pulang sekolah, serta wajib menyanyikan tembang dan lagu nasional.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa, melalui pembelajaran bahasa Jawa dalam mengenalkan nilai-nilai yang ada dalam budaya Jawa dapat membentuk anak menjadi pribadi yang memiliki sopan santun. Hal tersebut ditunjukkan melalui perilaku hormat kepada orang yang lebih tua baik dalam bahasa yang digunakan maupun perilaku yang ditunjukkan. Perlu digaris bawahi, bahwa dalam mengenalkan atau menanamkan suatu nilai kepada anak-anak haruslah dilakukan melalui kegiatan yang bermakna bagi anak dan menyenangkan. Agar anak tidak bosan, dan apa yang ditanamkan guru kepada anak-anak dapat anak terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

METODOLOGI

Artikel ini disusun menggunakan studi literatur dengan mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Di mana studi literatur merupakan jenis penelitian dengan menjawab permasalahan yang ada dengan meninjau literatur-literatur yang sesuai sehingga dapat diberikan solusi atas permasalahan tersebut. Literatur yang digunakan berupa buku, jurnal nasional maupun internasional serta tinjauan media-media masa yang sesuai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sopan Santun

Perilaku sopan santun pada dasarnya merupakan perilaku diri yang sesuai dengan aturan-aturan dan tata cara yang berlaku dalam sebuah kelompok masyarakat. Sopan santun sendiri menyangkut tentang perilaku manusia, serta mengatur perilaku manusia secara normatif. Disesuaikan dengan norma, aturan, dan tata cara yang berlaku dan disepakati bersama oleh masyarakat tertentu.

Menanamkan sopan santun melalui pendidikan berbasis budaya adalah pendidikan yang menanamkan nilai-nilai luhur yang bersumber dari budaya bangsa Indonesia sendiri, dalam rangka membina kepribadian generasi muda. Pada usia sekolah dasar, anak cenderung meniru atau mencontoh hal-hal yang ada di lingkungan mereka, dimana pada anak sekolah dasar proses inilah yang pertama mereka lakukan dalam memenuhi rasa ingin tahu dan merespon stimulasi lingkungan. Anak akan meniru semua yang mereka lihat, dengar dan rasakan dari lingkungan.

Sopan santun diperoleh melalui pengalaman, pendidikan, dan teladan dari orang tua, guru, para pemuka agama, serta tokoh-tokoh masyarakat. Sopan santun merupakan tata krama dalam kehidupan sehari-hari sebagai cerminan kepribadian dan budi pekerti luhur yang di dalam Islam lebih dikenal dengan konsep akhlak (Marzuki, 2009). Sehingga, sebagai guru maupun orang tua haruslah memberikan teladan yang baik bagi anak-anaknya. Karena pada dasarnya anak itu suka meniru apa saja yang anak lihat.

Terdapat beberapa sopan santun pada prinsipnya menurut Poedjosoedarmo (2017) yaitu; pertama, seseorang harus sumanak (ramah) dan tanggap (responsif). Kedua, seseorang harus bijak dalam memilih bahasa atau tingkat bicara, karena tingkat bahasa atau bicara dapat menyiratkan tempat lawan bicara dalam strata sosial. Seseorang harus tepa slira (perhatian) dan andhap asor (sederhana, rendah hati). Ketiga, seseorang harus bijak dalam memilih topik dan tujuan pembicaraan. Topik yang dipilih harus sesuai dengan situasi, latar dan pemandangan, dan acara pidato. Seseorang harus memperhatikan prinsip empan papan (layak untuk pengaturan dan situasi). Keempat harus nuju prana (cocok dengan hati, cobalah untuk menyenangkan) lawan bicaranya.

Menurut Coren (2018) sopan santun ditunjukkan melalui pertimbangan rasa hormat kepada orang yang lebih tua. Aturan-aturan dalam sopan santun dipraktikkan oleh orang-orang untuk menunjukkan perilaku yang baik dan merupakan cerminan dari cara seseorang berbudaya. Berdasarkan hal tersebut dapat dipahami bahwa, sopan santun sangat mengedepankan rasa hormat kepada orang yang lebih tua sebagai cerminan perilaku yang baik.

Dalam penelitian Mulyadi, Sumintarsih, & Widyaningsih (1990) menyatakan bahwa perilaku sopan santun yang ditunjukkan orang muda kepada orang yang lebih tua ketika saling bertemu adalah menyapa dahulu orang yang lebih tua dengan tingkah laku hormat, tutur kata yang lembut dan sikap tubuh yang membungkuk. Hal tersebut merupakan beberapa praktik yang secara kasat mata dapat dilihat secara langsung. Mengenai bagaimana perilaku yang ditunjukkan seseorang dalam menjunjung tinggi nilai sopan santun dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Ayatrohaedi, Suwarsih Warnaen, Fadjria Novari Manan, Sri Saadah Utomo, & Sumantri Sastrouwondo (1989) hormat pada kelompok muda terhadap orang tua tercermin dengan jelas sekali pada perilaku dari gerak tubuh yang diperhatikan, budi bahasa, serta kepatuhan. Ketika berhadapan dengan orang yang lebih tua, kaum muda pasti akan membungkukkan tubuhnya dan kaki merapat. Bahasa yang digunakan saat berbicara adalah bahasa krama, volume bicara tidak pernah keras, bila menerima nasehat selalu menjawab dengan kata "inggih" yang berarti (iya), dan tidak pernah membantah.

Adapun tata krama dalam memberi salam kepada guru dilakukan anak-anak menurut Ariani, Isni Herawati, Isyanti, Sujarno, & Nurdiyanto (2002) adalah melalui ucapan serta gerakan tubuh seperti

menganggukkan kepala, membungkukkan badan, mengucapkan selamat pagi, siang dan lainnya dalam bahasa Jawa yang baik atau mengucapkan “assalamualaikum”. Salah satu bentuk sopan santun yang sangat menonjol pada keluarga Jawa adalah bagaimana tata krama dalam percakapan sehari-hari, dan bahasa yang digunakan. Di dalam budaya Jawa mengenal adanya tingkatan penggunaan bahasa Jawa dalam percakapan. Bahasa krama digunakan kepada orang yang lebih tua atau orang yang dihormati, sebaliknya bahasa Jawa ngoko digunakan kepada orang yang lebih muda, atau orang yang dianggap akrab.

Menurut Poedjosoedarmo (1968) sopan santun dapat terlihat dari bahasa yang mencerminkan nilai-nilai suatu budaya dari penuturnya, dalam hal ini masyarakat Jawa memberikan perhatian besar terhadap kesopanan. Kesopanan dalam budaya Jawa adalah mengenai bagaimana menunjukkan rasa hormat yang pantas kepada orang yang seharusnya dihormati seperti guru, orang tua, atau orang yang memiliki pangkat lebih tinggi. Hal tersebut ditunjukkan melalui gerakan tubuhnya seperti membungkukkan badan, saat berbicara intonasi dan nada bicara yang digunakan sesuai, serta penggunaan kata ganti yang tepat.

Sejalan dengan hal tersebut di atas, hasil penelitian yang dilakukan oleh Pamungkas (2016) menyatakan bahwa, anak perlu diajarkan mengenai cara menghargai orang lain dengan mengedepankan prinsip kesantunan, yakni *kurmat* (menghormati orang lain), *adhap ansor* (rendah hati), *empan papan* (paham dengan situasi dan kondisi), dan *tepa slira* (menghargai orang lain). Jadi, sebagai makhluk sosial terutama pada kelompok masyarakat Jawa, harusnya dapat menanamkan nilai-nilai sopan santun yang telah diatur dalam budaya Jawa. Karena dengan begitu maka dapat menjalankan kehidupan secara harmonis tanpa harus menimbulkan suatu permasalahan yang tidak seharusnya ditimbulkan.

Bermain Peran

Adapun cara yang dapat digunakan oleh guru di sekolah dalam membentuk perilaku sopan santun anak adalah melalui metode-metode yang menyenangkan bagi anak dan menuntut peran aktif anak dalam kegiatan, seperti kegiatan bermain peran. Menurut Morrison (2012) bermain peran atau bermain pura-pura memungkinkan anak-anak berpartisipasi seolah-olah mengalami sendiri aktivitas di dalam cerita yang diperankan. Biasanya terkait dengan kehidupan keluarga, masyarakat, dan warisan budaya. Permainan drama dibedakan menjadi dua yaitu, sosiodrama dan fantasi. Sosiodrama biasanya melibatkan aktivitas dan peristiwa nyata sehari-hari, sedangkan fantasi melibatkan dongeng dan permainan seperti *superhero*. Permainan pura-pura atau bermain peran memberikan kesempatan bagi anak untuk mengungkapkan diri, mengambil peran yang berbeda, serta berinteraksi dengan orang lain.

Menurut Myers (2010) peran merupakan serangkaian norma yang mendefinisikan bagaimana seseorang dalam suatu posisi tertentu harus berperilaku. Kata peran (*role*) merujuk pada aksi yang diharapkan dari mereka yang berada pada posisi tertentu dalam suatu cerita yang dimainkan. Bermain peran juga dapat digunakan anak sebagai sarana untuk; 1) mengeksplorasi perasaan, 2) menghasilkan wawasan ke dalam sikap, nilai, dan persepsi, 3) mengembangkan keterampilan dan sikap pemecahan masalah, dan 4) mengeksplorasi materi pelajaran dengan berbagai cara. Jadi, bermain peran memiliki banyak manfaatnya bagi perkembangan anak seperti yang telah diungkapkan dalam teori tersebut di atas.

Kegiatan bermain peran dapat mengembangkan daya imajinasi anak. Perkembangan imajinasi merupakan salah satu aspek kreatif paling penting bagi anak usia dini. Imajinasi merupakan kemampuan yang dimiliki anak dalam kegiatan berpura-pura atau mengkhayal untuk menjalankan sebuah peran, membuat situasi khayalannya, serta dapat mementaskan khayalan mereka. Imajinasi melibatkan belahan otak kanan, dan anak usia dini didominasi dengan otak kanannya. Imajinasi anak dalam berkhayal merupakan salah satu sarana paling efektif dalam mendorong perkembangan kemampuan intelektual, sosial, bahasa, dan kreativitas (Beaty, 2013). Pada dasarnya anak-anak memang suka berimajinasi, anak-anak dapat mengimajinasikan apapun yang diinginkannya. Imajinasi-imajinasi tersebut biasanya timbul dari pengalaman anak dalam cerita-cerita yang pernah didengar anak ataupun melalui rekaman video yang anak lihat. Imajinasi anak dalam berkhayal sebagian besar berpusat pada masalah sosial orang dewasa di lingkungan anak-anak. Tema umum seperti keluarga dan rumah, dokter dan rumah sakit, pekerjaan dan profesi, sekolah, dan dramatisasi pelarian, penyelamatan, dan superhero.

Myers (2010) menyatakan bahwa permainan peran ini memperlihatkan bagaimana sesuatu tindakan buatan (tidak nyata) dapat secara signifikan memberikan pengaruh pada suatu keadaan yang nyata. Misalkan dalam suatu cerita yang dimainkan pada cerita mengenai guru, tentara, pelaku bisnis, seseorang dapat melakukan peran tersebut sehingga dapat membentuk sikap seseorang. Dari pengertian tersebut dapat

dipahami bahwa, kegiatan bermain peran ini dapat memberikan pengaruh bagi perubahan suatu keadaan yang nyata.

Seperti hasil eksperimen yang dilakukan oleh Philip Zimbardo dalam buku Myers (2010) di mana dalam eksperimennya melibatkan mahaanaknya dengan cerita mengenai keadaan dalam penjara dengan peran seperti narapidana, penjaga, dan sebagainya, ternyata jika peran tersebut dilakukan selama beberapa kali dapat mempengaruhi perilaku sebagaimana peran yang dimainkan. Hal tersebut terlihat ketika rencana permainan peran dilakukan dalam waktu 2 minggu, namun harus berhenti setelah berjalan selama 6 hari. Hal tersebut dilakukan karena adanya perubahan perilaku dari pemain, di mana terjadinya kebingungan antara realitas dan ilusi, antara permainan peran dan identitas diri. Berdasarkan hal tersebut maka dapat diambil kesimpulan, bahwa ketika seseorang melakukan permainan peran, dan peran tersebut dilakukan selama beberapa waktu maka akan memberikan dampak bagi perubahan perilaku seseorang.

Penelitian yang dilakukan oleh Roshita (2015) Pemilihan penggunaan teknik sosiodrama didasarkan pada alasan karena permasalahan yang muncul berkaitan dengan permasalahan sosial yaitu kurang mempunyai etika sopan santun dalam hubungannya lingkungan sekitar utamanya dengan lingkungan sekolah, sehingga sosiodrama dipandang tepat untuk meningkatkan sopan santun. Melalui teknik sosiodrama, anak akan belajar melakukan berperilaku sopan dan santun kepada orang lain dalam bentuk kegiatan memainkan sebuah peran. Metode tersebut melatih anak berperilaku sopan santun dengan orang lain baik dalam lingkungan keluarga, sekolah maupun di masyarakat.

Sejalan dengan hal tersebut di atas, penelitian yang dilakukan oleh Puspitoningrum & Rahmayantis (2017) menyebutkan adanya upaya yang efektif dalam mengenalkan *unda-usuk* atau *ungguh ungguh* bahasa Jawa kepada anak-anak adalah melalui pertunjukan drama teater secara intensif. Tahapannya adalah (1) tahap eksplorasi; merupakan tahap memberikan rangsangan kepada anak-anak. Anak-anak diajak membaca bersama setiap dialog pada naskah drama yang mereka baca, (2) tahap interpretasi; Tahap membaca dengan mendiskusikan hasil dari drama yang sedang dibaca, dan (3) tahap rekreasi; tahap pementasan drama yang telah dibaca sebelumnya.

Menurut Shaftel dan Shaftel dalam Mulyasa (2016) mengemukakan sembilan tahapan dalam bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Menghangatkan Suasana dan Memotivasi Anak

Guru mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan.

- 2) Memilih Peran dalam Pembelajaran

Guru dan anak mendeskripsikan berbagai watak dan karakter, apa yang anak-anak sukai, dan bagaimana merasakannya. Anak diberi kesempatan memilih perannya masing-masing.

- 3) Menyusun Tahapan-tahapan Peran

Pemeran menyusun garis besar adegan yang akan dimainkannya. Guru membantu anak menyiapkan adegan dengan mengajukan pertanyaan mengenai pelaksanaan bermain peran.

- 4) Menyiapkan Pengamat

Mempersiapkan pengamat secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua anak turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.

- 5) Tahap Pemeranan

Anak-anak memainkan peran seperti benar-benar dialaminya. Pemeranan tidak perlu memakan waktu yang terlalu lama.

- 6) Diskusi dan Evaluasi Pembelajaran

Guru mulai melontarkan pertanyaan agar anak-anak mulai terpancing untuk melakukan diskusi. Diskusi dimulai dari mengenai baik/buruknya tindakan dalam peran, kemudian mengarahkan pada analisis terhadap peran yang ditampilkan apakah cukup untuk menyelesaikan masalah. Kemudian diskusi diarahkan pada pengajuan alternatif-alternatif pemeranan selanjutnya.

- 7) Pemeranan Ulang

Pemeranan ulang dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi sebelumnya.

- 8) Diskusi dan Evaluasi Tahap Dua

Diskusi dan evaluasi tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang.

- 9) Membagi Pengalaman dan Pengambilan Kesimpulan
-

Tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama bermain peran adalah membantu anak-anak memperoleh pengalaman-pengalaman berharga dalam hidupnya. Pada tahap ini, anak-anak saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman sebaya, dan sebagainya.

Beberapa tahapan bermain peran di atas dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan penelitian. Pada dasarnya pelaksanaan metode bermain peran haruslah sangat diperhatikan dalam pemilihan tema dan peran serta alur dalam cerita yang akan dimainkan. Bermain peran pada anak usia dini haruslah mengandung alur cerita yang mendidik bagi anak, karena peran yang dimainkan anak akan memberikan pembelajaran bagi anak. Dalam penelitian kali ini, metode bermain peran digunakan sebagai metode pembelajaran bahasa Jawa pada anak-anak. Bahasa Jawa adalah bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat di suku. Dalam bahasa Jawa di dalamnya mengenalkan mengenai *unggah-ungguh* atau tingkat tutur bahasa, di mana mengajarkan anak untuk menggunakan tingkat bahasa sesuai dengan lawan bicaranya. Serta dalam bahasa Jawa terdapat nilai-nilai sopan santun dalam tindakan.

PENUTUP

Berdasarkan latar belakang masalah, kajian teori serta tinjauan hasil penelitian sebelumnya yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain peran dapat digunakan sebagai cara untuk menanamkan perilaku sopan santun kepada anak. Melalui metode ini, anak dituntut berperan aktif dalam kegiatan serta anak berpura-pura untuk melakukan suatu adegan. Dalam adegan yang diperankan anak, dapat dilakukan adegan-adegan mengenai berbagai perilaku sopan santun. Sehingga hal tersebut menjadi bermakna bagi anak, dan anak dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, C., Isni Herawati, Isyanti, Sujarno, & Nurdiyanto. (2002). *Tata Krama Suku Bangsa Jawa di Kabupaten Sleman Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta* (Badan Pengembangan Kebudayaan dan Pariwisata, Ed.). Yogyakarta.
- Ayatrohaedi, Suwarsih Warnaen, Fadjria Novari Manan, Sri Saadah Utomo, & Sumantri Sastrosuwondo. (1989). *Tata Krama di Beberapa Daerah di Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Beaty, J. J. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Coren. (2018). Etiquette. Retrieved July 23, 2019, from Salem Press Encyclopedia website: <http://e-resources.perpusnas.go.id:2308/eds/detail/detail?vid=1&sid=6e1aaabe-1958-43a3-830d-482a3f66e51b%40sdc-v-sessmgr02&bdata=JnNpdGU9ZWRzLWxpdmU%3D#AN=87322026&db=ers>
- Fatimah, F. N., Sulisty, E. T., & Saddhono, K. (2017). Local Wisdom Values in Sayu Wiwit Folklore as The Revitalization of Behavioral Education. *KARSA: Journal of Social and Islamic Culture*, 25(1), 179–199.
- Marzuki. (2009). *Prinsip Dasar Akhlak Mulia Pengantar Studi Konsep-konsep Dasar Etika dalam Islam*. Yogyakarta: Debut Wahana Press.
- Morrison, G. S. (2012). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Mulyadi, Sumintarsih, & Widyaningsih. (1990). *Tata Kelakuan di Lingkungan Pergaulan Keluarga dan Masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Myers, D. D. (2010). *Social Psychology* (10th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Pamungkas, S. (2016). Kesantunan Berbahasa pada Anak-Anak Bilingual di Kabupaten Pacitan Jawa Timur: Kajian Pragmatik (Studi Kasus Kemampuan Anak Mengungkapkan Cerita di Depan Kelas Berdasarkan Teori Kesantunan Asim Gunarwan). *PROSIDING PRASASTI*, 298–304.
- Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 Tentang Mata Pelajaran Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah. (n.d.). *Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 Tentang Mata Pelajaran Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah*.
-

- Poedjosoedarmo, S. (1968). *Javanese speech levels. Indonesia*, (6), 54–81.
- Poedjosoedarmo, S. (2017). *Language Propriety in Javanese. Journal of Language and Literature*, 17(1), 1–9.
- Puspitasari, C. (2017). Kebijakan Sekolah dalam Menerapkan Nilai-Nilai Budaya Jawa melalui Kegiatan Ekstrakurikuler di Sd Taman Muda Ibu Pawiyatan Yogyakarta. *Jurnal Kebijakan Pendidikan*, 6.
- Puspitoningrum, E., & Rahmayantis, M. D. (2017). *Introducing “Undha Usuk” Javanese Language Through Children Drama Performance in Festival Kampeang at Trate, Ngadiluwih. ISLLAC: Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture*, 1(2), 41–46.
- Roshita, I. (2015). Upaya Meningkatkan Perilaku Sopan Santun melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Siodrama. *Jurnal Penelitian Tindakan Bimbingan Dan Konseling*, 1. Retrieved from <http://i-rpp.com/index.php/jptbk/article/view/240/242>
- Santoso, T. (2015). *Kajian Linguistik Kontrastif (Tingkatan Bahasa dalam Bahasa Jepang dan Unda-usuh Bahasa Jawa)*. Yogyakarta: Morfalingua.
- Supartinah, -. (2006). Peran Pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa dalam Penanaman Nilai Sopan Santun di Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA*, 1(1). Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/didaktika/article/view/3308/2780>
- Yulianti, I., Isnani, A., Zakkiiyah, A. L., & Hakim, J. (2018). Penerapan Bahasa Jawa Krama untuk Membentuk Karakter Sopan Santun di Sekolah Dasar. *Universitas Muria Kudus*, 160–165. Retrieved from http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2018/25_Indah_Yulianti_dkk_160-165.pdf
-

INOVASI MEDIA IJS (*INNOVATIVE JAVANESE SONG*) DALAM PENGENALAN ANGGOTA TUBUH BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Dwiana Asih Wiranti_1

wiranti@unisnu.ac.id

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia

Fitria Novita Sarie_2

fitria@unisnu.ac.id

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia

ABSTRACT

INNOVATION OF IJS (INNOVATIVE JAVANESE SONG) MEDIA IN INTRODUCING PART OF BODY FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS. *This study aims to describe the innovations of Javanese learning media that can be integrated with science learning at the elementary school level. IJS (Innovative Javanese Song) Media in the form of Javanese songs that are packaged in the form of audio-visual animation. The formulation of the problem includes how the stages of creating, validity, and strengths and weaknesses of the IJS media. The qualitative descriptive method was chosen to answer the problem formulation. The results of this research describe the stages of creating IJS media consisting of the stages of design, realization, audio record, expert validation, and making audio visual animation. The results of IJS media validation obtained an average value of 3.61, which is classified as having good criteria. In addition, the IJS media has the advantage of being able to be used by teachers in learning Javanese, especially in introducing body parts to use Javanese krama. However, this media is only suitable for elementary school students or for native speakers who want to learn the names and movements of body parts using krama Javanese because of the limited number of vocabulary words.*

Keywords: IJS media, Javanese language and Parts of body.

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan inovasi media pembelajaran bahasa Jawa yang dapat diintegrasikan dengan pembelajaran IPA di tingkat Sekolah Dasar. Media IJS (*Innovative Javanese Song*) berupa lagu berbahasa Jawa yang dikemas dalam bentuk animasi audio visual. Adapun rumusan masalah meliputi bagaimana tahapan pembuatan, validitas, dan kelebihan serta kelemahan dari media IJS. Metode deskriptif kualitatif dipilih untuk menjawab rumusan masalah. Hasil dari penelitian ini mendeskripsikan tahapan pembuatan media IJS terdiri dari tahap perancangan, realisasi, rekam audio, validasi ahli, dan pembuatan animasi audio visual. Hasil validasi media IJS memperoleh nilai rata-rata 3,61 yang tergolong memiliki kriteria baik. Selain itu, media IJS memiliki kelebihan dapat digunakan guru dalam pembelajaran bahasa Jawa terutama dalam mengenalkan anggota tubuh menggunakan bahasa Jawa *krama*. Akan tetapi, media ini hanya cocok digunakan untuk siswa Sekolah Dasar atau bagi penutur pemula yang ingin mempelajari nama dan gerak anggota tubuh menggunakan bahasa Jawa *krama* karena terbatasnya jumlah kosa kata.

Kata Kunci: Media IJS, bahasa Jawa dan anggota tubuh.

PENDAHULUAN

Pembelajaran di tingkat sekolah dasar saat ini menggunakan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik sendiri merupakan pembelajaran dengan mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam satu waktu. Tujuannya untuk memaksimalkan pencapaian pembelajaran, sehingga kecerdasan majemuk siswa dapat dioptimalkan dalam satu pembelajaran. Seperti yang dijelaskan oleh Eberle (2011) yang menyatakan bahwa setiap intelegensi tidak dapat dipisahkan satu persatu, melainkan akan lebih efektif jika dilakukan dalam satu waktu pembelajaran. Salah satunya adalah pembelajaran bahasa Jawa yang dapat diintegrasikan dengan pembelajaran IPA.

Integrasi kedua mata pelajaran ini dapat difokuskan pada optimalisasi kecerdasan linguistik dan kinestetik. Sesuai dengan kurikulum kelas I Sekolah Dasar, dimana terdapat materi tentang pengenalan gerak anggota tubuh dalam pembelajaran IPA. Sementara dalam materi bahasa Jawa terdapat pokok bahasan pengenalan anggota tubuh menggunakan bahasa Jawa *krama*. Materi pengenalan anggota tubuh menjadi hal yang penting untuk dioptimalkan. Selain karena bahasa Jawa merupakan muatan lokal wajib di Jawa Tengah, kemampuan siswa dalam menyebutkan anggota tubuh menggunakan bahasa Jawa *krama* dapat membantu siswa untuk lebih menguasai *unggah-ungguh* atau sopan santun.

Memadukan lebih dari satu mata pelajaran untuk mengoptimalkan beberapa kemampuan dalam satu waktu pembelajaran merupakan sebuah tantangan guru untuk dapat diselesaikan. Guru harus mampu untuk kreatif dan inovatif dalam mengemas pembelajaran agar menarik bagi siswa dan mencapai hasil pembelajaran yang maksimal. Materi gerak anggota tubuh dalam pembelajaran IPA dapat difokuskan untuk optimalisasi kemampuan kinestetik, sedangkan materi pengenalan anggota tubuh dalam pembelajaran bahasa Jawa dapat difokuskan untuk optimalisasi kemampuan linguistik. Antara kemampuan kinestetik dan linguistik ini merupakan bagian dari kecerdasan majemuk yang lebih efektif jika dikembangkan dalam satu waktu pembelajaran. Dengan dukungan adanya pembelajaran tematik, sangat membantu aplikasi kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan adanya solusi untuk dapat memaksimalkan kegiatan pembelajaran tematik antara mata pelajaran IPA dan Bahasa Jawa dalam upaya mengoptimalkan kemampuan kinestetik dan linguistik siswa.

Solusi atas permasalahan tersebut adalah dengan inovasi media pembelajaran IJS. Oleh

sebab itu, perlu adanya deskripsi tentang bagaimana bentuk media IJS, bagaimana proses pembuatan, validitas media dan kelebihan serta kelemahan dari media IJS. Melalui penjelasan tersebut, diharapkan pembaca akan termotivasi untuk semakin berinovasi dalam pembuatan media pembelajaran tematik yang lebih menarik dan efisien.

METODOLOGI

Penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menjelaskan inovasi media pembelajaran IJS. Dimana akan digambarkan tentang bentuk media IJS, bagaimana proses pembuatan, validitas media dan kelebihan serta kelemahan dari media IJS menggunakan kata-kata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Media IJS

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran tematik sangat menuntut guru untuk lebih inovatif. Pasalnya, guru harus mampu menggunakan atau membuat media yang tidak hanya menarik tapi juga harus efisien. Baik dari segi waktu penggunaan, cara penggunaan maupun pemanfaatannya.

Media yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran tematik adalah media yang mampu digunakan untuk mengoptimalkan kemampuan siswa lebih dari satu mata pelajaran. Artinya, selain materi yang diintegrasikan, media pembelajaran juga hendaknya mampu mewadahi beberapa kompetensi mata pelajaran dalam satu media. Seperti media pembelajaran yang diberi nama media IJS (*Innovative Javanese Song*).

Media IJS merupakan media pembelajaran yang sangat cocok digunakan dalam pembelajaran tematik. Hal ini karena dalam materi yang dikemas dalam media IJS mengandung pengintegrasian materi dari mata pelajaran bahasa Jawa dan IPA. Dimana materi yang diambil adalah materi pengenalan anggota tubuh.

Materi pengenalan anggota tubuh terdapat dalam pembelajaran bahasa Jawa dan IPA. Dalam pembelajaran bahasa Jawa, terdapat materi pengenalan anggota tubuh menggunakan bahasa Jawa *krama*. Sementara itu, dalam pembelajaran IPA terdapat materi gerak anggota tubuh. Atas dasar materi pembelajaran tersebut, media IJS dikemas dalam bentuk lagu yang berisi pengenalan anggota tubuh beserta gerakannya menggunakan bahasa Jawa *krama*.

Media IJS sangat cocok diaplikasikan

menggunakan pendekatan *Contextual Teaching Learning (CTL)*. Sesuai dengan isi atau materi pembelajaran yang terdapat dalam media IJS, bahasa dalam media ini dikemas secara kontekstual dengan ruang lingkup peserta didik kelas I tingkat Sekolah Dasar di Kabupaten Jepara. Di lain sisi, Winarti (2015) menyatakan bahwa pendekatan CTL bermanfaat untuk mengembangkan masing-masing aspek kecerdasan majemuk. Melalui pendekatan ini, prestasi belajar peserta didik akan lebih meningkat dibandingkan dengan pembelajaran langsung atau konvensional.

Media IJS ini merupakan media pembelajaran inovatif yang diadopsi dari hasil penelitian Sari (2016) yang menyimpulkan bahwa lagu dapat meningkatkan kecerdasan majemuk. Pada kecerdasan musikal menunjukkan perkembangan sebesar 75% dan pada kecerdasan linguistik meningkat sebesar 85%. Aplikasi penggunaan media ini dengan penelitian yang dilakukan sari sama-sama menggunakan pendekatan CTL. Perbedaannya, Sari fokus kepada optimalisasi *multiple intelligence* di dalam pembelajaran IPA, sedangkan penelitian ini hanya berfokus pada optimalisasi kecerdasan linguistik dan kinestetik siswa pada materi pengenalan anggota tubuh kelas I tingkat Sekolah Dasar.

Inovasi Media IJS ini menjadi alat bantu dalam pembelajaran tematik yang menarik karena dikemas dalam bentuk lagu anak. Lagu anak memiliki melodi, irama, dan ritme yang sederhana, sehingga mudah dipelajari (Kamtini & Tanjung, 2005). Musik yang indah menjadi hiburan bagi manusia, karena musik dapat menjadikan orang senang, gembira, dan nyaman. Aristoteles (dalam Rachmawati, 2009) menyatakan bahwa musik adalah tiruan seluk beluk hati dengan menggunakan melodi dan irama.

Pilihan bahasa Jawa krama dalam lirik lagu ini dipilih untuk dapat menstimulus perkembangan kecerdasan linguistik siswa dalam menunggangkan bahasa Jawa krama di kehidupan sehari-hari. Bahasa Jawa merupakan bahasa yang mengenal adanya tingkat tutur atau unggah-ungguh, Sutardjo (2012). Tingkat tutur bahasa merupakan suatu kekayaan budaya yang dimiliki oleh beberapa suku di Indonesia, terutama suku Jawa (Sasangka, 2010). Tingkat tutur tersebut nampak pada adanya perbedaan penggunaan kata berdasarkan penutur. Sebagai contoh, pilihan kata 'kepala' jika dituturkan untuk orang yang lebih tua menjadi 'mustaka', tetapi jika dituturkan kepada orang yang lebih muda menjadi 'sirah'.

Melalui media IJS, kecerdasan linguistik anak dalam berbahasa Jawa krama akan distimulasi. Gardner (2011) menjelaskan bahwa kecerdasan linguistik merupakan kemampuan individu dalam bidang bahasa atau kata. Aktivitas pendukung yang relevan dengan usaha

meningkatkan kecerdasan linguistik adalah dengan kegiatan instruksi, membaca, berdiskusi, berdebat, memberikan pendapat, dan menyimak. Astuti (2015) dalam penelitiannya membuktikan bahwa lagu anak dapat membantu anak mempelajari perilaku sosial. Seperti halnya penelitian ini, diharapkan melalui kegiatan menyimak dan menyanyikan lagu anak berbahasa Jawa krama, anak dapat menyebutkan anggota tubuh menggunakan bahasa Jawa krama. Dengan demikian, jika anak mampu untuk membedakan bahasa Jawa krama mengenai anggota tubuh dan mampu menerapkannya jika berbicara dengan orang yang lebih tua maka sikap sopan santun anak akan semakin baik.

Isi dari media IJS tentang anggota tubuh dan gerakannya juga menjadi upaya peningkatan kecerdasan kinestetik. Kecerdasan kinestetik ditengarai adanya kemampuan gerak tubuh yang optimal pada seseorang (Gardner, 2011). Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik antara lain dengan demonstrasi cara kerja atau gerak, membuat mimik atau ekspresi agar individu menggerakkan sesuatu. Hal ini sejalan dengan isi dari media lagu berbahasa Jawa tersebut selain tentang anggota tubuh juga disertai dengan gerakannya. Contohnya, manthuk-manthuk, mengleng, njenthir, ndhodhok, dan keprok. Dengan demikian, media IJS ini dapat digunakan untuk mendemonstrasikan dan menugaskan anak melakukan gerakan anggota tubuh. Dimana kegiatan demonstrasi dan penugasan akan membuat siswa lebih termotivasi dan ekspresif dalam meningkatkan kecerdasan majemuk anak (Delaney & Shafer, 2007).

2. Tahapan Pembuatan Media IJS

Dasar pembuatan media pembelajaran IJS adalah dari analisis kompetensi dasar dalam pembelajaran IPA kelas I Sekolah Dasar yaitu tentang anggota tubuh dan kegunaannya yang kemudian diintegrasikan dengan mata pelajaran muatan lokal bahasa Jawa. Pembuatan media IJS terdiri dari beberapa tahapan, seperti perancangan, realisasi, dan validasi.

Pada tahap perancangan, kegiatan ini memuat tentang materi pokok gerak anggota tubuh yang dituangkan dalam bentuk daftar anggota tubuh dan gerakannya untuk kelas 1 SD. Kemudian, menyesuikannya dengan menggunakan bahasa Jawa *krama*. Setelah terdaftar nama anggota tubuh dan gerakannya dalam bahasa Jawa *krama*, dibuatlah syair lagu tentang anggota tubuh dan gerakannya yang menggunakan bahasa Jawa *krama* dalam *paper based*.

Selanjutnya, realisasi dari syair yang telah dibuat dalam *paper based* dibuatlah lagu. Nada lagu dibuat tanpa mengadopsi lagu lain yang sudah ada. Dengan kata lain, lagu tentang anggota tubuh dan gerakannya yang menggunakan bahasa Jawa *krama* ini merupakan lagu baru yang orisinal. Suasana lagu dipilih suasana yang ceria dengan tempo yang sedang dan tidak terlalu cepat. Hal ini dipilih dengan pertimbangan bahwa anak kelas 1 SD akan semangat mempelajari materi dengan suasana yang ceria. Tempo sedang dimaksudkan agar peserta didik lebih mudah mengingat dan melafalkan syair lagu yang mengandung kompetensi linguistik dan kinestetik dan diberi judul “*Asta Kula Kalih*”.

Lagu “*Asta Kula Kalih*” ini kemudian dinyanyikan dan direkam untuk selanjutnya dibuatkan animasi audio visual tentang isi lagu yakni bentuk visualisasi dari anggota tubuh dan gerakannya. Kelayakan media IJS semakin dipertanggungjawabkan dengan adanya validasi media. Oleh sebab itu, dalam tahap pembuatan media IJS ini juga terdapat tahap validasi. Dari hasil validasi kemudian dilakukan revisi sesuai saran dari validator.

3. Validasi Media IJS

Media pembelajaran ini dikatakan valid apabila hasil validasi dari validator (ahli dan praktisi) minimal dinyatakan baik. Dalam uji validasi ini validator terdiri dari dua orang yang merupakan ahli materi Bapak Much Arsyad Fardani, M.Pd yang merupakan dosen sekaligus pakar bahasa Jawa dari Universitas Muria Kudus dan ahli media pembelajaran Bapak Mohamad Hariyono dari Universitas terbuka. Berdasarkan dari uji validasi ahli, diperoleh simpulan bahwa desain produk media IJS tergolong baik. Meskipun perlu dilakukan revisi yang didasarkan pada saran-saran validator. Saran tersebut kemudian dijadikan acuan untuk pengembangan produk media pembelajaran selanjutnya.

Hasil penilaian validator terhadap media pembelajaran IJS menyatakan bahwa perlu dilakukan revisi. Saran-saran dari validator sebagai bahan perbaikan adalah ada beberapa syair lagu yang pengucapannya salah dan perlu diperbaiki. Seperti pada Gambar 1, kata *asto* yang berarti ‘tangan’, penulisannya salah. Yang benar adalah *asta* seperti pada Gambar 2. Kesalahan penulisan nama anggota tubuh dan gerakannya di dalam video animasi perlu diperbaiki untuk mengantisipasi salah pengucapan pada anak saat membaca. Hasil validasi tersebut memperoleh nilai rata-rata 3,61 yang tergolong memiliki kriteria baik dan dapat digunakan dengan sedikit revisi.



Gambar 1. Tampilan visualisasi media IJS sebelum direvisi



Gambar 2. Tampilan visualisasi media IJS setelah direvisi

4. Kelebihan dan Kekurangan Media IJS

Menurut guru yang telah mencoba menggunakan media IJS, kelebihan mengajar dengan pendekatan CTL berbantuan IJS adalah pembelajaran menjadi bermakna, peserta didik senang dan gembira belajar sambil bermain. Selain itu, pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, anak menjadi kaya kosakata dan memahami bahasa Jawa *krama* dari anggota tubuhnya. Anak juga lebih antusias dalam mempraktikkan gerak anggota tubuh. Mereka lebih cepat menghafal nama anggota tubuh menggunakan bahasa Jawa *krama*.

Di sisi lain media IJS masih memiliki kekurangan. Menurut guru, mereka masih menemukan kendala-kendala mengajar dengan pendekatan CTL berbantuan IJS. Kendala utama adalah keterbatasan waktu dan penguasaan kelas. Selain itu, kesiapan sarana dan prasarana. Akan tetapi, kekurangan ini bisa diatasi dengan cara guru harus sudah mampu menguasai dan menghafal lagu “*Asta Kula Kalih*” yang terdapat dalam media IJS, sehingga guru dapat lebih mudah

menguasai materi, kelas bahkan mengelola pembelajaran lebih baik. Penggunaan media ini memang harus didukung dengan sarana prasarana yang memadai, karena media IJS berupa lagu yang disertai dengan animasi. Maka, minimal dalam mengaplikasikannya harus tersedia *sound* dan proyektor.

PENUTUP

Simpulan

Media IJS merupakan media pembelajaran yang berbentuk lagu berbahasa Jawa *krama*. Lagu yang ada dalam media IJS berjudul "*Asta Kula Kalih*" yang merupakan karya orisinal berisi tentang pengenalan anggota tubuh dan gerakannya menggunakan bahasa Jawa *krama*. Dalam pembuatan media ini meliputi beberapa tahapan, seperti perancangan, realisasi, dan validasi.

Saran

Media IJS sangat direkomendasikan untuk dapat digunakan dalam pembelajaran tematik. Selain itu perlu ada inovasi-inovasi lain baik dari segi media pembelajaran maupun yang lainnya guna mengoptimalkan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, Tri Puji. 2015. *Pengaruh Pemberian Lagu Anak-Anak terhadap Perilaku Prosocial Siswa Taman Kanak-Kanak*. Jurnal Empati. Vol. 4. Hal. 101-106.

Delaney, CJ & Shafer. 2007. "Teaching to Multiple Intelligences by Following a Slime Trail." *Middle School Journal*, 39 (1): 38-43.

Eberle, SG. 2011. "Playing with the Multiple Intelligences, How Play Helps Them Grow". *American Journal of Play*, 4 (1): 19-51.

Gardner, H. John, & Hpbbs, E. (Ed). 2011. *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.

Kamtini & Tanjung, H.W. 2005. *Bermain Melalui Gerak & Lagu di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.

Rachmawati. 2009. *Musik sebagai Pembentuk Budi Pekerti*. Bandung: Panduan.

Sarie, Fitria Novita. 2016. Implementasi Pendekatan CTL bervisi SETS dalam Mengoptimalkan Multiple Intelligence dan Hasil Belajar. *Journal of Primary Education*. Vol. 5 (2): 81-87.

Sasangka, Sri Satriya Catur Wisnu. 2010. *Ungguh-Ungguh Bahasa Jawa*. Jakarta Timur: Yayasan Paramalingua.

Sutardjo, Imam. 2012. *Kajian Budaya Jawa*. Surakarta: Jurusan Sastra Daerah, Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret.

Winarti, Atiek, dkk. 2015. Pengembangan Model Pengembangan "Cerdas" berbasis Teori Multiple Intelligences pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Kependidikan*. Vol. 45. Hal. 16-28.

*Prosiding Seminar Nasional Pendidikan
Bandar Lampung, 3 November 2019*
“Trend, Issue, dan Inovasi Pembelajaran Berbasis Sustainable Development Goals.”
**URGENSI MEDIA PERMAINAN DIGITAL DALAM MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI**

Nila Mayang Sari
mayangsarinila08@gmail.com
Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta
Elindra Yeti
elindrayetti@unj.ac.id
Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta
Hapidin
hapidin1964@gmail.com
Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

ABSTRACK

The ability to count is the basic ability of children in mathematical calculations related to the understanding of numbers and numbers. This understanding is important to be introduced early so that children do not experience learning difficulties in early elementary school. Teachers must not let the child learn to count must be excluded must increase their play activities. By playing, children can develop their abilities and knowledge through fun learning activities. One of them by providing digital game media. Digital game media is a technology-based learning activity. Media provides a learning experience that is popular with children because it contains no interactive and music. This can increase the motivation and efficiency of children while learning. While learning to count children need interesting media so that it is not difficult to obtain numbers and numbers. So digital play media are effectively applied in developing children's numeracy skills. Implementation can also help government programs prepare participants.

Keyword: *digital game media, counting, early childhood*

ABSTRAK

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan dasar anak dalam mempelajari matematika yang terkait dengan pemahaman terhadap bilangan dan jumlah. Pemahaman ini penting dikenalkan sejak usia dini agar anak tidak mengalami kesulitan belajar di SD awal. Guru tidak boleh memaksa anak dalam belajar berhitung melainkan harus meningkatkan aktivitas bermainnya. Dengan bermain, anak dapat mengembangkan kemampuan dan pengetahuannya melalui kegiatan belajar yang menyenangkan. Salah satunya dengan memberikan media permainan digital. Media permainan digital merupakan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi. Media ini memberikan pengalaman belajar yang digemari anak karena mengandung unsur interaktif dan musik. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan daya konsentrasi anak selama belajar. Sedangkan dalam belajar berhitung anak membutuhkan sebuah media yang menarik agar tidak sulit dalam memahami bilangan dan jumlah. Jadi media permainan digital efektif diterapkan dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak. Implementasinya juga dapat membantu program pemerintah dalam mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi revolusi industri 4.0.

Kata kunci: **media permainan digital, kemampuan berhitung, anak usia dini**

PENDAHULUAN

Kegiatan berhitung adalah bagian dari matematika. Sedangkan kemampuan berhitung merupakan kemampuan dasar yang perlu dipelajari anak sejak dini sebelum memasuki pendidikan formal yaitu SD awal. Kemampuan ini terkait dengan pengenalan terhadap bilangan dan jumlah. Hal ini perlu dikenalkan

melalui cara yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh anak. Penelitian dari Zosh et al., (2017) menerangkan bahwa, metode *playful-learning* (pembelajaran yang menyenangkan) tepat diberikan pada anak usia dini. Metode ini biasanya diimplementasikan melalui sebuah permainan. Jadi dapat dikatakan bahwa anak usia dini dapat diberikan kegiatan berhitung melalui sebuah permainan. Parten dalam (Nurani, 2009) juga memandang permainan sebagai sarana sosialisasi yang memberi anak kesempatan dalam bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan melalui kegiatan yang menyenangkan.

Awalnya, penelitian menemukan bahwa kemampuan berhitung dapat dikembangkan melalui permainan tradisional seperti congklak dan englek. Seiring perkembangan zaman, muncul terobosan baru dari Pei Hwa (2018) yang menemukan bahwa media permainan digital dinyatakan lebih efektif dibandingkan dengan permainan tradisional. Hal ini dibuktikan Kermani (2017) dalam penelitiannya bahwa media permainan matematika yang berbasis komputer dapat meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap jumlah. Media permainan digital mampu memberikan suasana bermain yang menyenangkan karena dilengkapi dengan gambar interaktif dan musik yang menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar anak dalam berhitung (Godfrey & Joel Mtebe, 2018)

Penerapan media permainan digital dalam pembelajaran anak usia dini juga mendukung program pemerintah untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. Pada era ini semua aspek kehidupan ditandai dengan pemanfaatan dan kemajuan dari teknologi.

Dengan begitu, anak usia dini perlu dipersiapkan agar mampu beradaptasi dengan dunia digitalisasi.

METODE

Artikel ini merupakan studi literatur yang dilakukan melalui kajian dari beberapa buku dan jurnal yang relevan membahas tentang kemampuan berhitung, dan media permainan digital untuk anak usia dini.

Kemampuan Berhitung

Secara umum, kemampuan berhitung bertujuan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran matematika. Aunio (2019) menyebutkan bahwa kemampuan berhitung merupakan pondasi anak dalam belajar matematika awal yang mencakup kegiatan memahami konsep bilangan, pengurangan dasar serta keterampilan dalam memecahkan masalah aritmatika. Sedangkan menurut Susanto (2012) kemampuan berhitung adalah kepekaan yang dimiliki oleh setiap anak terkait dengan jumlah dan pengurangan yang dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya.

Brewer (2007) dalam bukunya juga menjelaskan bahwa, "*counting is an understanding of number, operation of number, functions and relations, probability and measurement*". Berhitung merupakan sebuah pemahaman tentang jumlah, operasi jumlah, fungsi dan hubungan serta peluang dan pengukuran. Senada dengan itu Suryana (2016) juga berpendapat bahwa kemampuan berhitung tidak hanya terkait dengan kegiatan menghitung saja, melainkan juga bilangan dan kemampuan matematika lainnya. Pembelajaran berhitung yang diberikan kepada anak tidak langsung penjumlahan antara $2+3=5$ melainkan anak harus memahami konsep bilangan dari 2, 3 dan 5 atau bahasa matematisnya terlebih dahulu.

Sperry Smith (2009) menyatakan bahwa kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang bersifat universal terkait bilangan 1 sampai 10 melalui tiga prasyarat dasar yaitu: *the stable order rule* (anak menyebutkan bilangan secara berurutan), *the one-to-one* (anak menyebutkan hanya terdapat satu untuk masing-masing benda) misalnya; satu kursi, satu meja, serta *the abstraction* (anak mampu menghitung objek yang berbeda seperti sapi, bebek dan ayam). Selain itu, Raghobar & Marcia A. Barnes (2016) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa kemampuan berhitung merupakan kemampuan awal yang mencakup beberapa keterampilan mengenai *verbal counting* (penghitungan hafalan), mengenal lambang bilangan, mengenal jumlah, mengenal pola bilangan, membandingkan jumlah (menambah dan mengurangi benda).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki anak dalam mempelajari matematika. Hal ini terkait dengan kepekaan anak terhadap bilangan 1-10 yaitu dalam hal menyebutkan, mengurutkan, membandingkan, serta pemahaman dalam pengoperasian bilangan 1-10 melalui kegiatan penjumlahan dan pengurangan. Sedangkan kegiatannya, dimulai dari lingkungan yang dekat dengan diri anak.

Media Permainan Digital

Pembelajaran yang diberikan pada anak harus disampaikan dengan tepat dan jelas. Untuk itu, guru perlu menyediakan media dalam proses pembelajaran di kelas. Sesuai dengan pendapatnya Juni Priansa (2017), yang menjelaskan bahwa media merupakan suatu bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan

atau informasi kepada pihak lain. Omodara & Adu (2014) menyebutkan saluran informasi ini berbentuk perangkat seluler, sistem komputer, permainan digital, *pod-cast* dan lain sebagainya. Senada dengan itu Yaumi (2018) mengkaitkan media dengan kata *mass* atau *mass media* yang perwujudannya dapat dilihat dalam bentuk surat kabar, majalah, radio, video, televisi, komputer dan internet. Jadi dapat diartikan bahwa media merupakan sebuah alat atau saluran yang digunakan guru dalam memberikan informasi kepada anak berupa perangkat seluler, sistem komputer, *pod-cast* dan permainan digital.

Disamping pentingnya peran media, permainan juga dibutuhkan anak dalam proses belajar karena pada dasarnya anak belajar melalui kegiatan bermain. Penelitian dari Talitha Pinasthika, Deddy Wahjudi, dan Ruly Darmawan (2014) mengungkapkan bahwa secara garis besar permainan dibagi kedalam dua jenis utama, yaitu permainan analog dan permainan digital. Permainan analog merupakan permainan yang memiliki representasi fisik yang dapat diolah secara terus-menerus untuk meraih sebuah tujuan tertentu. Sedangkan permainan digital merupakan hasil simulasi teknologi yang dikonstruksi melalui sebuah permainan yang tidak dapat dioperasikan di luar konteks dan peran teknologi. Contohnya yaitu *video game* (permainan yang menggunakan komputer sebagai media bermain utama), *console game* (permainan yang menggunakan pemutar kaset permainan yang dibantu oleh *controller* atau *joystick* yang dihubungkan pada televisi atau layar), dan *tablet game* (permainan yang menggunakan media tablet dalam pengoperasiannya).

Jadi dapat diartikan bahwa media permainan digital merupakan sebuah kegiatan belajar menyenangkan yang diciptakan melalui perangkat digital dengan tujuan dapat memudahkan anak dalam mendapatkan pengetahuan baru guna meningkatkan kemampuannya.

Urgensi Media Permainan Digital dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

Media permainan digital telah banyak diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran dengan tujuan dapat memberikan pengaruh positif pada perkembangan anak. Hal ini dibuktikan K. Blackwell, Courtney, Alexis R. Lauricella and Wartella (2016) melalui risetnya bahwa lebih dari setengah pendidik anak usia dini di Amerika Serikat telah mengaplikasikan tablet dan komputer dalam pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa mereka memandang teknologi sebagai suatu hal yang positif. Manfaat yang diperoleh anak terutama dapat meningkatkan perhatian dan motivasi melalui lingkungan belajar yang menyenangkan dan memberikan kontribusi untuk pengembangan diri dan *self-efficacy*, *problemsolving*, keterampilan berfikir strategis dan algoritmik. Dengan karakteristik ini, media permainan digital memberikan anak-anak kesempatan untuk belajar dengan hal yang mereka sukai (Zeynep, 2018)

Senada dengan itu, Godfrey & Joel Mtebe (2018) juga menemukan hal yang sama bahwa dengan bermain digital, anak dapat meningkatkan motivasinya dalam belajar berhitung. Awalnya, Godfrey menganggap bahwa berhitung merupakan konten yang sulit dipahami oleh anak. Tetapi dengan adanya serangkaian fitur dalam media permainan digital, anak dapat memahami konsep berhitung melalui kegiatan belajar yang menyenangkan. Selain itu, media permainan digital juga mampu meningkatkan keterampilan berpikir anak dalam menyelesaikan suatu masalah, serta keterampilan spasial dan visualisasi. Didukung juga oleh Elleeiana Mohd Syah, Nor, Nur Azah Hamzaid, Belinda Pinguan Murphy, and Einly Lim (2016) bahwa anak yang mengalami permasalahan dalam berhitung atau karakteristik *dyscalculia* dapat dikurangi melalui intervensi dengan bermain komputer.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, media permainan digital dapat memberikan efek positif dalam mengembangkan kemampuan anak terutama dalam hal berhitung. Media permainan digital mampu memberikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga membangkitkan minat dan motivasinya.

Aturan Penggunaan Media Permainan Digital untuk Anak Usia Dini

Anak usia dini memerlukan edukasi dan pengawasan teknologi digital yang tepat dari guru maupun orangtua agar tidak menyalahi aturan dan berakibat buruk terhadap perkembangannya. Hal ini dikenal dengan istilah digital *parenting* atau pengasuhan digital. Adapun yang harus dilakukan orang tua terhadap anak dalam *digital parenting* adalah sebagai berikut: 1) Orangtua perlu meningkatkan dan memperbaharui wawasan tentang perangkat digital. 2) Jika di rumah ada perangkat digital maupun internet, posisikan

letaknya di ruang keluarga sehingga aktivitas yang dilakukan anak dapat dikontrol oleh orang dewasa. 3) Membatasi waktu bermain pada anak dalam menggunakan *gadget* dan komputer agar tidak menyerap waktu yang seharusnya digunakan untuk aktivitas lainnya. 4) Memilih permainan yang bernilai edukasi dan tidak mengandung kekerasan. 5) Memilih permainan sesuai dengan umur dan perkembangan anak. 6) Mengatur aplikasi *parental control* pada *gadget* maupun komputer yang digunakan anak untuk bermain. 7) Orang tua harus mendampingi anak dalam bermain dan menjalin komunikasi yang terbuka dua arah dengan anak tentang permainan yang dilakukan.

Selain *digital parenting*, AAP (American Academy of Pediatrics, 2011) juga memberikan aturan khusus pada anak dalam menggunakan perangkat digital. AAP ini merupakan lembaga khusus yang didirikan oleh beberapa dokter dari berbagai negara di dunia. Mereka tergabung dalam satu misi untuk mendedikasikan dirinya dalam menunjang kesehatan dan keselamatan bayi, anak-anak maupun remaja. Lembaga ini menyarankan bahwa batasan sehat anak usia 5-6 tahun dalam menggunakan perangkat digital hanya 1 jam dalam sehari.

Dengan adanya *digital parenting* dan aturan dari AAP, diharapkan anak dapat terlindungi dari pengaruh negatif teknologi. Sebab *digital parenting* dan saran dari AAP merupakan model pola pengasuhan yang disesuaikan dengan kebiasaan anak yang begitu akrab dengan perangkat digital. Pada prinsipnya, anak diajarkan untuk berperilaku bijak dalam menggunakan perangkat digital.

PENUTUP

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan dasar anak dalam mempelajari matematika yang terkait dengan pemahaman terhadap bilangan dan jumlah. Pemahaman ini penting dikenalkan sejak usia dini agar anak tidak mengalami kesulitan belajar di jenjang pendidikan berikutnya. Untuk mengembangkan kemampuan ini, teknologi memberikan terobosan baru melalui media permainan digital. Media ini memberikan pengalaman belajar yang digemari anak karena mengandung unsur interaktif dan musik. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan daya konsentrasi anak selama belajar. Selain itu, manfaat lainnya juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir anak dalam menyelesaikan suatu masalah, serta keterampilan spasial dan visualisasi.

Semua manfaat dari media permainan digital ini dibutuhkan anak dalam mengembangkan kemampuan berhitungnya. Terutama, keterampilan berpikir dalam menyelesaikan masalah sederhana terkait bilangan dan jumlah. Jadi media permainan digital efektif diterapkan dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak.

Disisi lain, anak juga mudah dalam mengaktualisasikan dirinya dengan perkembangan teknologi yang ada. Terlebih lagi pemerintah sedang mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 yang serba digitalisasi. Dengan begitu, guru perlu mengaplikasikan media permainan digital ini ke dalam proses pembelajaran di kelas dengan memperhatikan aturan penggunaan perangkat digital untuk anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- AAP (American Academy of Pediatrics). (2011). Policy Statement-Media Use by Children Younger Than 2 Years. *Pediatrics*, pp. 1–7. <https://doi.org/http://pediatrics.aappublications.org/>
- Aunio, P. (2019). Early Numeracy Skills Learning and Learning Difficulties — Evidence-based Assessment and Interventions. In *Cognitive Foundations for Improving Mathematical Learning* (1st ed., Vol. 5). <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-815952-1.00008-6>
- Brewer, J. A. (2007). *Introduction to Early Childhood Education Preschool through Primary Grades*. Boston: Pearson Education.
- Elleiana Mohd Syah, N., Nur Azah Hamzaid, Belinda Pinguang Murphy, & Einly Lim. (2016). Development of Computer Play Pedagogy Intervention for Children with Low Conceptual Understanding in Basic Mathematics Operation Using the Dyscalculia Feature Approach. (*Tandfonline*) *Interactive Learning Environments*, 24(7). <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/10494820.2015.1023205>
- Godfrey, Z., & Joel Mtebe. (2018). Redesigning Local Games to Stimulate Pupils' Interest in Learning Numeracy in Tanzania. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology (IJEDICT)*, 14(3), 17–37. Retrieved from <http://ijedict.dec.uwi.edu/viewarticle.php?id=2504>
- Juni Priansa, D. (2017). *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif, Prestatif dalam Memahami Peserta Didik*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- K. Blackwell, C., Alexis R. Lauricella, & Wartella, E. (2016). The influence of TPACK Contextual Factors

- on Early Childhood Educators' Tablet Computer Use. (*Elsevier*) *Journal of Computers & Education*, 98, 57–69. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.02.010>
- Kermani, H. (2017). Computer Mathematics Games and Conditions for Enhancing Young Children's Learning of Number Sense. (*Eric*) *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 14, 23–57.
- Nurani, Y. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Omodara, & Adu. (2014). Relevance of Educational Media and Multimedia Technology for Effective Service Delivery in Teaching and Learning Processes. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 4(2), 48–51.
- Pei Hwa, S. (2018). Pedagogical Change in Mathematics Learning : Harnessing the Power of Digital Game-Based Learning. (*Tandfonline*) *Journal of Educational Technology & Society*, 21, 259–276. https://doi.org/https://www.j-ets.net/ETS/journals/21_4/21.pdf
- Raghubar, K. P., & Marcia A. Barnes. (2016). Early Numeracy Skills in Preschool-Aged Children: a Review of Neurocognitive Findings and Implications for Assessment and Intervention. *Clinical Neuropsychologist*. <https://doi.org/10.1080/13854046.2016.1259387>
- Sperry Smith, S. (2009). *Early Childhood Mathematics* (Fourth). United States of Amerika: Pearson.
- Suryana, D. (2016). *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak* (I). Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Susanto, A. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Talitha Pinasthika, L., Deddy Wahjudi, & Ruly Darmawan. (2014). Permainan Jenga (Digital dan Anak) Untuk Pendidikan Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Sositoteknologi*, 13.
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zeynep, T. (2018). Traditional and Digital Game Preferences of Children: A CHAID Analysis on Middle School Students. *Contemporary Educational Technology*, 9(1), 90–110.
- Zosh, J. M., Emily J. Hopkins, Hanne Jensen, Claire Liu, Dave Neale, Kathy Hirsh-Pasek, ... David Whitebread. (2017). *Learning through play: a review of the evidence*. The LEGO Foundation.

Manajemen Inklusi

Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)

di TK Tunas Mekar Indonesia

Sumami

Sekolah Tunas Mekar Indonesia

ABSTRACT

Tujuan penelitian ini untuk melihat bahwa ABK sama dengan anak pada umumnya, mereka hanya memiliki cara tersendiri dalam mencari dan menyerap pengetahuan dan memiliki bahasa yang berbeda dalam berkomunikasi dan menyampaikan isi kepala mereka. Anak-anak normal tidak akan melabeli ABK dengan sebutan tidak baik atau membully mereka jika kita para guru atau orang dewasa disekitar anak, mampu menerima ABK dengan baik. Mereka melihat bagaimana guru memperlakukan ABK dan mereka akan mengikuti kita. ABK adalah anak yang istimewa, mereka anak dengan kekhususan dan keistimewaan yang unik, mereka memiliki potensi yang luar biasa jika kita mampu melihat dan mengarahkannya. Butuh pendidikan dari hati untuk mengarahkan mereka agar mereka bisa tumbuh menjadi manusia yang mandiri dan berprestasi sesuai potensi dan bakat yang mereka miliki.

Kata kunci : Anak Berkebutuhan Khusus

© 2019 Published by Panitia Seminar Pendidikan PG-PAUD Unila

PENDAHULUAN

TK adalah lembaga pendidikan pertama. Di sini, anak-anak mulai diperkenalkan konsep bersekolah. Tahap pertama dilingkungan selain rumah anak-anak. Di sini anak akan belajar mengenal lingkungan baru. Pada lingkungan baru, wajar jika anak belum mampu melakukan serangkaian kegiatan atau melakukan kemampuan karena masih dalam proses pengenalan lingkungan baru. Apa yang terjadi, jika anak sudah melalui beberapa bulan di sekolah namun belum menunjukkan perkembangan yang sesuai dengan tumbuh kembang pada usianya? Sering kali kita menganggap bahwa karena tiap anak memiliki 1 proses tumbuh kembang yang berbeda sehingga kita tidak mengenali, apakah proses tumbuh kembang yang tidak sesuai ini karena ada masalah? Atau karena kurang stimulus? Atau ada hal-hal lain yang perlu dibenahi atau diintervensi secepatnya.

TK Tunas Mekar Indonesia (TMI) sering kali mendapatkan beberapa anak dengan masalah tertentu seperti yang disebutkan di atas, awal mula tampak biasa namun seiring waktu, proses perkembangannya tidak sesuai usianya atau tidak mampu merespon lingkungan sekitar. Mulanya guru berfikir bahwa anak masih dalam tahap adaptasi dengan lingkungan baru, namun seiring waktu, guru merasa bahwa ada masalah dan membutuhkan diskusi intens dan rangkaian perlakuan khusus dalam proses pembelajaran. Untuk mendeteksi perilaku anak dari awal, TK TMI mengadakan *trialclass*, mulanya kelas ini diadakan sebagai masa pengenalan sekolah atau kelas baru bagi calon murid, namun pada akhirnya bisa menjadi masa observasi bagi anak berkebutuhan khusus sehingga akan terdeteksi sejak awal, sehingga memudahkan bagi guru untuk berdiskusi dan membuat kesepakatan sedini mungkin dengan orang tua, karena berdasarkan pengalaman, tidak semua orang tua menerima dan mengakui bahwa anaknya mengalami masalah gangguan tumbuh kembang atau masuk kategori Anak Berkebutuhan Khusus.

A. Permasalahan

- Anak Berkebutuhan Khusus sering telat terdeteksi

- ABK membutuhkan rangkaian penanganan yang lebih personal
- Dampak sosial di lingkungan kelas yang ada ABK

B. Tujuan

- Memberikan lingkungan yang ramah terhadap ABK
- ABK berhak mendapatkan pendidikan dan lingkungan yang baik
- Mengajarkan kasih sayang terhadap lingkungan sekitar ABK berada

C. Strategi pemecahan masalah

- Penerapan kelas percobaan
- ABK di observasi oleh guru dan kepala sekolah
- Program pembelajaran individual
- Guru pendamping
- Diet makanan
- Stimulus tambahan sesuai kebutuhan ABK

PEMBAHASAN

A. Prosedur Kegiatan

Frieda Mangunsong dalam buku “Psikologi dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus”, 2009:4 Anak Berkebutuhan Khusus atau Anak Luar Biasa adalah anak yang menyimpang dari rata-rata anak normal dalam hal; ciri-ciri mental, kemampuan-kemampuan sensorik, fisik dan neuromaskular, perilaku sosial dan emosional, kemampuan berkomunikasi, maupun kombinasi dua atau lebih dari hal-hal diatas; sejauh ia memerlukan modifikasi dari tugas-tugas sekolah, metode belajar atau pelayanan terkait lainnya, yang ditujukan untuk pengembangan potensi atau kapasitasnya secara maksimal.

Sekolah inklusi merupakan sekolah anak yang memberikan pendidikan reguler baik untuk anak tidak berkebutuhan khusus ataupun Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Sekolah jenis ini biasanya ditunjuk oleh pemerintah agar dapat menerima peserta didik ABK seperti autisme dan anak dengan kecerdasan di atas rata-rata (jenius). Peserta didik dicampur, agar ABK tidak mengalami perbedaan yang signifikan.

TK Tunas Mekar Indonesia (TMI) merupakan sekolah inklusi, Selain memberikan layanan pendidikan yang seluas-luasnya, sekolah inklusif ini sebenarnya menjadi media untuk melatih interaksi anak ABK dengan anak non-ABK. Interaksi yang baik mampu menumbuhkan rasa menghormati perbedaan dan empati. Kendati merupakan sekolah reguler, sekolah inklusi sejatinya memiliki prinsip pembelajaran yang tidak memaksakan bagi ABK.

Sekolah jenis ini biasanya ditunjuk oleh pemerintah agar dapat menerima peserta didik ABK seperti autisme dan anak dengan kecerdasan di atas rata-rata (jenius). Peserta didik dicampur, agar ABK tidak mengalami perbedaan yang signifikan. Anak berkebutuhan khusus yang bisa dimasukkan ke dalam sekolah inklusif meliputi berbagai macam kategori. Ada anak ADHD (Attention Deficit Hyperactive Disorder), Sindrom Autisme, tuna rungu, tuna wicara, tuna netra, tuna grahita, dan berbagai macam kategori lain. Keberadaan sekolah ini merupakan program pemerintah yang didasari oleh Undang-undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 1 dan 2 yang mengatakan, setiap warga Negara mempunyai kesempatan yang sama untuk memperoleh pendidikan. Landasan hukum selanjutnya, tertera pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, 5, 32, dan UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak Pasal 48 dan 49. Kedua payung hukum ini menegaskan bahwa negara, pemerintah, dan keluarga wajib memberikan kesempatan pendidikan seluas-luasnya kepada anak.

TK TMI menerapkan sistem kelas percobaan atau *trial class* dalam proses penerimaan siswa baru. Hal ini dimaksudkan sebagai masa pengenalan lingkungan baru bagi calon siswa, sehingga anak akan mengetahui dan merasakan kegiatan apa yang akan mereka dapatkan selama bersekolah di TK TMI. Dalam proses *trial* ini, bagi pihak sekolah- anak akan diobservasi untuk mengetahui karakter dan perilaku calon siswa, meski tidak sepenuhnya mendapatkan gambaran perilaku anak seutuhnya, namun setidaknya guru mengetahui sedikit gambaran calon siswa sebelum mengadakan diskusi dengan orang tua. Guru akan mengobservasi ABK di kelas bersama teman sebaya. Pada kasus tertentu, kepala sekolah juga ikut

mengobservasi dan pada akhir masa *trialclass*, maka akan ada diskusi bersama, orang tua, guru kelas dan kepala sekolah untuk mendiskusikan kesepakatan apa saja yang dibuat atau bahkan bisa observasi lanjutan dalam proses pembelajaran .

Observasi akan menghasilkan kesimpulan seperti :

- Interaksi dengan teman dan lingkungan sekitar
- Sosial emosi- ada kecenderungan menyakiti diri atau orang lain tidak.
- Penempatan kelas berdasarkan usia perkembangan
- Kebutuhan akan guru pendamping atau tidak
- Penyusunan Program Pembelajaran Individual (PPI) dan mendiskusikan dengan orang tua.

Proses pembelajaran ABK di kelas :

- Perkenalan dengan teman kelas, bahwa mereka memiliki teman “istimewa”
- Pengenalan ABK dengan teman dan peraturan di kelas dan di luar kelas.
- “pembelajaran” bagi ABK akan personal, melihat kebutuhan pada hari tersebut, apakah tetap di dalam kelas atau di kelas tertentu untuk pendisiplinan akan perilaku tertentu atau stimulasi keterampilan tertentu.

Laporan Perkembangan ABK

- Program Pembelajaran Individual (PPI)
- Laporan harian kegiatan ABK
- Laporan perkembangan triwulan
- Diskusi rutin dengan orang tua per triwulan
- Diskusi harian pada saat orang tua menjemput anak
- Diskusi tentatif tergantung kebutuhan atau keadaan ABK

Tahap Pendisiplinan Perilaku ABK

- Pengenalan peraturan di kelas
- Berteman
- Fokus
- Pengaktifan motorik kasar (bermain trampolin, berkeliling lingkungan sekolah sembari mengobrol, bermain bola kaki, bermain basket, atau berenang)

Penanganan tantrum

- Isolasi di ruangan tertentu. Anak diajarkan mengungkapkan emosi, membiarkan anak melepaskannya.
- Guru memperhatikan bagaimana anak melepaskan emosinya.
- Berapa lama ia meluapkan emosinya
- Apa yang terjadi setelah emosi tersampaikan
- Seberapa sering tantrum
- Penyebab tantrum
- Penanganan tantrum

Diet ABK

- ABK ada yang memiliki diet tertentu dan ada yang tidak, namun demi menjaga konsistensi perkembangan, penerapan makanan segar dan sehat menjadi hal utama, serta mengikuti pola diet ABK berdasarkan hasil assesment oleh ahli yang berkompeten. Mengajarkan anak makan nasi, sayur, protein, buah dan minum air putih.
- Kecolongan makanan tertentu akan menyebabkan dampak tertentu dan efeknya personal, dari agresif, tantrum, energi berlebih dan akan dicatat makanan apa dan berapa lama dampaknya.

Interaksi ABK di kelas :

- Interaksi ABK dikelas perlu diperhatikan dengan baik apakah ada indikasi menyakiti diri atau orang lain.
- ABK di ajak mengenali lingkungan sekitar dan teman
- Melihat minat ABK
- Menjaga nama baik ABK dengan memberi pengertian kepada teman sekelas akan teman baru yang spesial dan bagaimana berteman dengannya.

Proses pembelajaran ABK sama dengan anak pada umumnya namun memiliki cara dan target yang personal. Ketika ABK sudah menjadi bagian dari masyarakat kecil di kelas, maka guru harus sering meningkatkan kepedulian terhadap anak-anak non ABK untuk menjaga dan menyayangi teman spesial, sehingga menghindari konflik yang muncul akibat perilaku ABK yang menyimpang. Ketika penguatan dilakukan terus menerus, maka keberadaan ABK akan lebih mudah diterima dan ABK akan dibimbing agar bisa berperilaku selayaknya anak pada umumnya. Bagi ABK, ia akan tertuntut untuk mencontoh norma yang umum yang ada di lingkungan sekitar meski tidak mudah namun perlahan, ABK akan belajar meniru dan mengikuti lingkungan baru dan peraturan yang ada.

B. Hasil kegiatan

ABK akan belajar mengenali lingkungan sehingga memiliki model yang akan ditiru yaitu teman-teman dengan perilaku normal atau perilaku yang seharusnya ABK lakukan. ABK akan mengurangi kebiasaan diri mereka yang spesifik dan mencoba membaur walau tidak akan seluwes anak pada umumnya, ketertarikan akan muncul sedikit demi sedikit dengan ajakan dari teman terlebih dahulu atau jika ada hal yang menarik, ia akan mendatangi teman.

ABK akan belajar mengendalikan diri, ia diajarkan melihat teman yang mampu beremosi dengan baik, meski tidak seperti anak pada umumnya penguasaan emosi ABK cenderung naik turun dengan cepat.

ABK akan mencari kenyamanan dengan teman sebaya, biasanya mencari teman lawan jenis yang mampu menjadi teman baik dan yang mampu mengendalikan dan mengajak ABK merubah perilaku menjadi lebih baik.

ABK terbiasa dengan lingkungan ramai dan bermacam kegiatan sehingga mengurangi keinginan untuk menyendiri.

Kontak mata menjadi lebih baik karena guru selalu mengajak ABK untuk menatap mata dalam berkomunikasi.

Anak normal akan belajar dengan sangat baik ketika ada ABK di kelasnya, empati dan simpati mereka terbangun. Toleransi yang tinggi tercipta. Kedewasaan diri anak akan terstimulus, mereka dirangsang untuk menerima teman apa adanya, menjaga teman ABK dan tetap menyayangi meski teman spesial berperilaku yang tidak biasa.

C. Dampak kegiatan

ABK semakin terbiasa dengan lingkungan ramai dan lingkungan bermasyarakat yang kompleks. Ia akan mendapatkan banyak model yang baik dalam berperilaku dan berkomunikasi. ABK lepas dari “asyik dengan dunianya sendiri” dan mulai berbaur dengan teman-teman meski belum banyak berperan dalam

pergaulan.

Anak normal akan mendapatkan peajaran penting ketika ada ABK di kelasnya, empati dan simpati mereka terbangun. Toleransi yang tinggi tercipta. Kedewasaan diri anak akan terstimulus, mereka dirangsang untuk menerima teman apa adanya , menjaga teman ABK dan tetap menyayangi meski teman spesial berperilaku yang tidak biasa.

D. Kendala yang di hadapi

Kendala yang sering muncul justru berasal dari pola asuh orang tua yang tidak konsisten, sehingga membuat perkembangan ABK seperti yoyo, naik turun mood ABK membuat kondisi ABK dan lingkungan semakin berat, ABK semakin dilihat dan diperhatikan atau bahkan di cap semakin aneh, anak nakal atau pandangan yang negative jika guru tidak sering mengingatkan kepada anak-anak betapa hebatnya ABK karena bisa jadi gurupun kelelahan dengan ketidak stabilan perkembangan ABK. Moog guru harus dijaga agar tetap konisten menjaga ABK untuk mengejar target-target yang harus ia capai.

Pandangan anak lain atau orang tua yang tidak suka anaknya satu kelas dengan ABK yang di cap nakal, menjadi model prilaku yang tidak baik bagi anaknya, anaknya meniru prilaku ABK sehingga orang tua menganggap ABK seperti penyakit menular yang harus dihindari. Guru yang tidak sabar dalam mendidik ABK, sehingga guru lepas emosi menghadapi prilaku ABK yang emosinya sering naik turun dengan mudah.

E. Factor-faktor pendukung

Semakin banyaknya masyarakat yang peduli dengan perkembangan anaknya sehingga orang tua peduli untuk menterapi ankanya dan melakukan assessment secara berkesinambungan. Banyaknya seminar dan workshop ABK yang mampu memberi ilmu bagi guru-guru sehingga lebih mampu menangani ABK.

Kerjasama dengan lembaga psikologi dan terapi yang menjadi rujukan dan melakukan screening dan assessment kepada murid yang dicurigai atau terindikasi masuk kategori ABK. Akses internet untuk mencari sumber-sumber artikel yang mampu memberi jawaban atau ketidak mampuan guru ketika menemui kesulitan dalam menghadapi ABK

F. Alternative pengembangan

Hasil dari karya tulis ini bisa dikembangkan lebih mendalam lagi, ABK memiliki kecerdasakan tertentu yang biasanya sangat dominan. Di lain kesempatan bisa digali dan dilakukan penelitian pengembangan potensi ABK sesuai minat dan bakatnya, akan menantang sekali mengajarkan ABK hal-hal baru atau memberi keluasan ABK mengeksplor apa yang ia minati.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan rangkaian kegiatan dalam karya tulis ini, saya melihat bahwa ABK sama dengan anak pada umumnya, mereka hanya memiliki cara tersendiri dalam mencari dan menyerap pengetahuan dan memiliki bahasa yang berbeda dalam berkomunikasi dan menyampaikan isi kepala mereka.

Anak-anak normal tidak akan melabeli ABK dengan sebutan tidak baik atau membully mereka jika kita para guru atau orang dewasa disekitar anak, mampu menerima ABK dengan baik. Mereka melihat bagaimana guru memperlakukan ABK dan mereka akan mengikuti kita. ABK adalah anak yang istimewa, mereka anak dengan kekhususan dan keistimewaan yang unik, mereka memiliki potensi yang luar biasa jika kita mampu melihat dan mengarahkannya. Butuh pendidikan dari hati untuk mengarahkan mereka agar mereka bisa tumbuh menjadi manusia yang mandiri dan berprestasi sesuai

potensi dan bakat yang mereka miliki.

B. Rekomendasi

ABK berhak mendapatkan pendidikan yang baik dan memerlukan penanganan dari lingkungan yang mendukung. Selayaknya banyak sekolah mampu menerima keberadaan mereka, dan mendapatkan guru yang baik dalam mendidik. Mungkin nanti akan muncul penelitian-penelitian lebih lanjut mengenai ABK sehingga guru dan sekolah lebih siap menerima ABK. Penelitian ini bisa dilanjutkan lagi ke arah yang lebih spesifik atau dikembangkan lagi bagaimana penanganan ABK di sekolah umum dengan aman. Mari buat sekolah kita sekolah yang ramah dan aman untuk anak terlebih kepada ABK.

DAFTAR PUSTAKA

1. Frieda Mangunsong (2009) *Psikologi dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta:LPSP3 UI
2. Rahma, Eny, Zaenah (2012) *Anakku Jadi Lebih Empati*. Jakarta :Tiga Serangkai.
3. Diakses 20 April 2019. www.sekolahanak.com. (11/06/2018) Oleh SekolahAnak.com
4. Thomson, Jenny (2010) *Memahami Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta : Pearson Education Limited.

Pemanfaatan Aplikasi *Quiver-3D Coloring* Berbasis *Augmented Reality* dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

Nia Fatmawati_1

fatmawati_nia@fkip.unila.ac.id

Universitas Lampung

Kisno_2

kisno@metrouniv.ac.id

Institut Agama Islam Negeri Metro

Devi Nawangsasi_3

devinawangsasi@gmail.com

Universitas Lampung

Ardiansyah_4

ardiansyah@fmipa.unila.ac.id

Universitas Lampung

ABSTRACT

Cognitive development is a process of thinking about the ability to connect, assess, and consider an event or event. The environment and opportunities given greatly influence the realization of conceptions or conceptions that determine their cognitive potential. Utilization of media in the form of 3d-coloring based applications augmented reality can stimulate students' mindset because the nature of the media helps students in the learning process. The research is a descriptive study using data collection techniques through interviews, observation and application demonstrations. Based on the results of the study, the level of children's cognitive development increased from before being given knowledge and practice applications and after being given knowledge and practice of application-based coloring 3D augmented reality.

Keywords: Cognitive Development, Augmented Reality, Quiver-3D Coloring

ABSTRAK

Perkembangan kognitif merupakan proses berpikir mengenai kemampuan dalam menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Lingkungan dan kesempatan yang diberikan sangat mempengaruhi terwujudnya konsepsi atau pemuahan yang menentukan potensi kognitifnya. Pemanfaatan media berupa aplikasi-3D coloring berbasis *augmented reality* dapat merangsang pola pikir anak karena sifat dari media tersebut membantu anak dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan demonstrasi aplikasi. Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan kognitif anak dapat dikembangkan melalui praktik aplikasi 3D coloring berbasis *augmented reality*.

Kata kunci : Perkembangan Kognitif, Augmented Reality, Quiver-3D Coloring

PENDAHULUAN

Salah satu potensi dasar pada diri anak yang perlu dikembangkan ialah kemampuan kognitif. Berbagai upaya dapat dilakukan untuk dapat mengembangkan kognitif anak diantaranya melalui pembelajaran seni khususnya dalam bentuk kegiatan menggambar dan mewarnai (*coloring*). Melalui kegiatan ini anak dapat mengenal berbagai warna dan mampu menginterpretasikan gagasan atau idenya dalam kegiatan yang menyenangkan.

Agar pembelajaran yang disajikan sesuai dengan perkembangan zaman dan kemampuan anak, maka perlu adanya sebuah inovasi baru yang mampu memberikan nilai tambah bagi perkembangan kognitif anak. Memasuki revolusi industri 4.0 bahkan menuju masyarakat *society 5.0*, maka pembelajaran yang dilakukan tidak bisa lepas dari dunia digital. Kegiatan menggambar dan mewarnai sudah biasa bagi anak-anak. Namun hal ini menjadi tidak biasa ketika guru mampu menghadirkan hasil pewarnaan yang bergerak dan terlihat nyata bagi anak. Gambar untuk kegiatan mewarnai yang digunakan bukanlah gambar biasa, melainkan gambar berbarcode yang diperoleh dari aplikasi *Quiver 3D*.

Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat dan munculnya berbagai aplikasi baru, maka penerapan teknologi yang berbasis *augmented reality* diharapkan dapat menjawab tantangan revolusi industri 4.0 dan pembelajaran abad 21. Guru dan anak-anak perlu dikenalkan dan didifusikan mengenai teknologi *augmented reality* yang sebenarnya sudah lama di dunia teknologi namun termasuk baru dalam dunia pendidikan Indonesia.

Augmented reality adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi kemudian memproyeksikan benda maya tersebut dalam waktu nyata (Vallino J.R, 1998; R.Azuma, 1997). *Augmented reality* bersifat interaktif, menggabungkan benda maya ke dalam lingkungan nyata yang terbentuk dalam animasi tiga dimensi. Teknologi ini menambahkan informasi tertentu ke dalam dunia maya dan menampilkan informasi tersebut ke dunia nyata dengan bantuan perlengkapan komputer dan *smartphone android* (Mauludin, dkk, 2017). Informasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil *coloring* anak. Anak-anak akan melihat hasil pewarnaannya menjadi animasi tiga dimensi melalui perantara *smartphone android*, karena anak-anak dalam dunia nyata tidak dapat melihat objek maya secara langsung tanpa alat. Oleh karena itu untuk memanfaatkan aplikasi *quiver 3D* berbasis *augmented reality* dibutuhkan *smartphone android*.

Augmented reality menggunakan teknologi komputer yang menggabungkan data komputer grafis 3D dengan dunia nyata. Inti dari *augmented reality* adalah melakukan *interfacing* untuk menempatkan obyek virtual ke dalam dunia nyata. Penelitian mengenai *augmented reality* berkembang dengan pesat. Para peneliti memanfaatkan bidang ini sebagai salah satu cara baru untuk mengeksplorasi bagaimana teknologi *augmented reality* tersebut prospektif dalam mendapatkan pengetahuan, mendukung dan meningkatkan pembelajaran (Yilmaz, 2016; Fahrudin, 2017; Hung-Cheng, 2017; Beck, 2019). Dalam bidang pendidikan yang difokuskan pada pendidikan anak usia dini, penelitian dengan *augmented reality* banyak menggunakan metode *education game* yang dapat menarik perhatian dan motivasi belajar anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Tao F. Zang et.al (2019) dengan judul “*Digital Twin and Virtual Reality and Augmented Reality/Mixed Reality*” adalah salah satu penelitian yang menggabungkan virtual dan *augmented* menjadi sebuah teknologi bernama *Digital Twin*. *Virtual reality* dan *augmented reality* menjadi *mixed reality* adalah penggabungan teknologi agar menjadi lebih matang dengan perkembangan teknologi terkait, seperti sensor canggih, grafik komputer, pendaftaran *real-time* pelacakan dan lain-lain. Manfaat yang dibawa oleh *Virtual Reality* dan *Augmented Reality* dikombinasikan dengan teknologi, sehingga menjadi tren yang lazim dan bermanfaat bagi *Digital Twin* (Tao F.et.al: 2019)

Program Industri 4.0 mengadvokasi perkembangan inovatif yang signifikan dalam proses industri manufaktur rekayasa. Hal ini menyarankan pengenalan besar-besaran solusi cerdas yang baru seperti *additive manufacturing* dan *augmented reality* menjadi pabrik modern (A.Ceruti, et al. :2019). Oleh karena itu *augmented reality* menjadi salah satu alternatif pilihan media pembelajaran.

Realitas bertambah akan membuat kegiatan mewarnai (*coloring*) lebih menyenangkan dan menimbulkan berbagai pertanyaan serta interpretasi positif pada anak setelah melakukan pembelajaran. Dengan mendifusikan teknologi *augmented reality* melalui pemanfaatan aplikasi *quiver vision-3D coloring* pada guru dan anak dalam pembelajaran, maka diharapkan dapat

menjawab tantangan revolusi industri 4.0 dengan tidak melupakan aspek perkembangan yang penting untuk ditumbuhkembangkan.

TINJAUAN TEORETIS

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Barreto et.al (2017) dengan judul penelitian “*Family Context Cognitive Development in Early Childhood: A Longitudinal Study*” dalam *Journal Intelligence* yang diterbitkan oleh Elsevier menyebutkan bahwa perkembangan kognitif dipengaruhi oleh kualitas konteks keluarga, interaksi sosial-emosional, program pengasuhan, lingkungan dan faktor sosiodemografi. Konteks lingkungan dalam hal ini dapat diartikan dalam proses pembelajaran yang diciptakan dan dikelola oleh guru. Aspek kognitif juga selalu mengalami perubahan dan perkembangan dari waktu ke waktu.

Berkaitan dengan perubahan dan perkembangan kognitif tersebut, Barrouillet (2015) dalam artikelnya yang berjudul “*Theories of Cognitive Development: From Piaget to Today*” telah lebih dulu menyebutkan bahwa Psikologi perkembangan kognitif telah mengalami perubahan selama empat dekade terakhir sejak formulasi konstruktivisme terakhir Piaget. Teori perkembangan kognitif memberikan deskripsi yang lebih beragam dan bernuansa serta penjelasan tentang perubahan perkembangan. Perkembangan kognitif diartikan sebagai pola perubahan dalam kemampuan mental yang meliputi kemampuan belajar, pemusatan perhatian terhadap sesuatu, kemampuan mengenal objek, kemampuan berfikir, kreatifitas, dan bahasa (Papalia et al. 2008)

Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sebagai upaya untuk menciptakan proses belajar mengenai perubahan perkembangan yang efektif dan efisien. Sehingga media pembelajaran merupakan suatu perantara antara guru dengan anak dalam pembelajaran yang mampu menghubungkan, memberi informasi dan memberi serta menyalurkan pesan sehingga tercipta proses pembelajaran efektif dan efisien (Munadi, 2013).

Pemanfaatan *quiver 3D* berbasis *augmented reality* sebagai media pembelajaran dapat merangsang pola pikir anak karena sifat dari media pembelajaran adalah membantu anak dalam proses pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Miarso (2013) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perhatian, dan kemauan anak sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang bertujuan dan terkendali. Dengan demikian pemanfaatan media pembelajaran dengan *quiver 3D* berbasis *augmented reality* secara langsung memberikan pembelajaran kepada anak sehingga terjadi penambahan pengetahuan.

Media pembelajaran berbasis *augmented reality* dapat memvisualisasikan konsep abstrak untuk pemahaman dan struktur suatu model objek yang memungkinkan *augmented reality* sebagai media yang lebih efektif sesuai dengan tujuan media pembelajaran. Fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai media penyampai informasi. Pemakaian media dalam proses pembelajaran mampu membangkitkan motivasi dan minat anak dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Dash K.A et.al (2018) dengan judul “*Designing of Marker-based Augmented Reality Learning Environment for Kids Using Convolutional Neural Network Architecture*” berfokus pada penggunaan teknologi *augmented reality* untuk membuat alat bantu visual melalui tampilan untuk pembelajaran anak usia dini. Prinsip kerjanya adalah menambah objek *virtual 3D* media terkait. Langkah-langkah penting aplikasi *augmented reality* berbasis marker yang khas adalah, (1) deteksi marker of kamera, (2) identifikasi marker, (3) estimasi pose marker, dan (4) rendering konten virtual 3D di atas marker dalam aliran video langsung.

Edwin (2018) dalam penelitiannya yang berjudul *Educational Mobile Application of Augmented Reality Based Markers to Improve the Learning of Vowel Usage and Numbers Children of a Kindergarten in Trujillo* menyebutkan bahwa “*Augmented reality is the vision of a physical environment by means of a device (smart phone, tablet), so that this real-world physical environment is shown in real time with an additional layer of virtual elements*”. Disebutkan bahwa *augmented reality* adalah penglihatan lingkungan fisik menggunakan perangkat (ponsel pintar, tablet), sehingga lingkungan fisik dunia nyata ini ditampilkan secara real time dengan lapisan tambahan elemen virtual.

Sejalan dengan itu, Yilmaz (2016) dalam penelitiannya yang berjudul "*Educational magic toys (EMT) Developed with Augmented Reality Technology for Early Childhood Education*" menyatakan bahwa pendapat guru dan anak-anak tentang EMT bisa terungkap dari pola perilaku anak-anak dan pencapaian kognitif. Guru dapat menggunakan EMT dalam guruan anak usia dini di masa depan karena mereka menerima dan memiliki sikap positif terhadap mainan ini yang muncul dalam bentuk 3D melalui *augmented reality technology*. Terlebih anak-anak secara interaktif mampu bermain dengan mainan ini dengan pencapaian kognitifnya. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar mereka lebih suka menunjuk, merespons, memeriksa dan mengubah perilaku saat bermain dengan EMT. Analisis pola perilaku menunjukkan tingkat interaksi mereka secara rinci. Lebih lanjut ia mengatakan bahwa EMT dengan *augmented reality* ini dapat digunakan secara efektif pada pendidikan anak usia dini.

Quiver-3D Coloring adalah Aplikasi yang cocok digunakan untuk menggambar semua umur. Selain menambah kreativitas dalam menggambar, juga menghibur kita karena hasil gambar tampak nyata. Lebih menyenangkan lagi jika digunakan untuk mengajarkan anak tentang kreativitas menggambar. Aplikasi ini memiliki fitur yang lengkap diantaranya: beragam pilihan gambar dengan barcodenya; tidak hanya memunculkan hasil gambar, tetapi membuat gambar bergerak; beragam gerakan animasi yang intuitif dan menarik; juga memiliki suara untuk setiap gambarnya.

Aplikasi ini sangat mudah dipelajari dan bisa langsung dipraktikkan untuk digunakan. Secara garis besar cara menggunakan aplikasi *Quivervision-3D Coloring* ada 3 step/langkah, yaitu: print, color, dan play (Fahrudin:2017)

- a. Print: Download terlebih dahulu lembaran yang akan diwarnai melalui pc di <http://www.quivervision.com/coloring-packs/>, kemudian print.
- b. Color: Setelah gambar-gambar di print out langkah selanjutnya adalah melakukan pewarnaan pada gambar (coloring) sesuai imajinasi yang dikehendaki.
- c. Play: Arahkan kamera dari aplikasi Quiver Vision yang telah diinstal ke lembar atau gambar yang sudah diwarnai hingga tampil kotak biru, tahan hingga muncul sebuah gambar 3D yang menarik, lebih hidup dan menyenangkan dan menambah pengetahuan.

METODOLOGI

Fokus penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran di lapangan tentang pemanfaatan aplikasi *quiver 3D coloring* berbasis *augmented reality* dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini dari segi perspektif guru. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Konsepsi penelitian deskriptif inilah yang menjadi fokus penelitian mengenai pemanfaatan aplikasi *quiver-3D coloring* berbasis *augmented reality* dalam pengembangan kemampuan kognitif anak. Peneliti memberikan gambaran dan penjelasan mengenai peristiwa atau kejadian sesuai apa adanya. Tujuan utamanya adalah menggambarkan atau memaparkan secara sistematis realita dan karakteristik subjek maupun objek penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru sebagai inorman dan anak-anak usia dini pada lembaga PAUD TKIT Pelita Bangsa, TK Nur Ikhsan, TK Alam Kreasi Edukasi, TK Habibie Islamic School dan TK Bela Bangsa Mandiri. Adapun objek penelitian ini adalah masalah yang diteliti, yakni pemanfaatan aplikasi *quiver-3D coloring* berbasis *augmented reality* dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini.

Dalam menetapkan fokus penelitian, peneliti memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara dengan guru, menilai kualitas data, melakukan analisis data, menafsirkan data dan menarik kesimpulan atas temuan yang didapatkan dari penelitian.

Tujuan dilakukannya observasi adalah untuk mengumpulkan data tentang pemanfaatan aplikasi *quiver-3D coloring* berbasis *augmented reality* dalam pengembangan kognitif anak yang meliputi kemampuan anak mengenal objek, mengenal warna, dan interpretasi anak pada objek yang dilihatnya. Peneliti juga melakukan wawancara yang tujuannya adalah untuk pengumpulan informasi terkait penelitian Sistem wawancara yang dilakukan adalah wawancara bebas terpimpin, yaitu mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lebih bebas dan leluasa tanpa terikat oleh susunan pertanyaan yang sistematis dan prosedural. Beberapa poin yang menjadi dasar dalam wawancara

adalah kendala dalam pemanfaatan aplikasi *quiver-3D coloring* berbasis *augmented reality* dalam pembelajaran dan kelebihan yang dirasakan saat membelajarkan anak dengan memanfaatkan aplikasi *quiver-3D coloring* berbasis *augmented reality*.

Setelah data dari seluruh responden atau sumber data telah terkumpul, dilakukan analisis data dengan cara mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden serta menyajikannya. Analisis data ini juga dapat dilakukan sepanjang penelitian atau bersamaan dengan pengumpulan data. Langkah-langkah yang digunakan dalam kegiatan tersebut meliputi reduksi data penelitian, penyajian data penelitian dan kesimpulan.

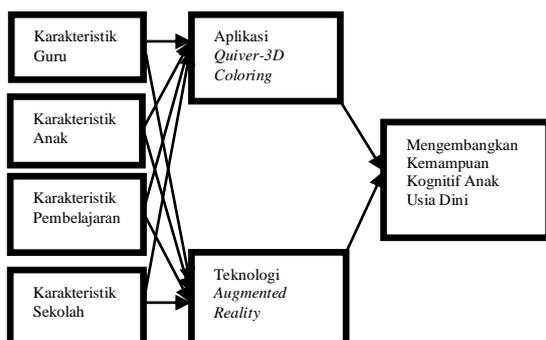
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini sebagaimana teori perkembangan kognitif piaget yakni salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan obyek dan kejadian-kejadian di sekitarnya. Dalam kegiatan mewarnai melalui aplikasi *quiver-3D coloring* berbasis *augmented reality*, anak mempelajari ciri-ciri dan fungsi dari objek-objek, seperti tumbuhan, hewan, mainan, perabot dan makanan, serta objek-objek sosial seperti diri, orang tua, maupun teman. Hasil dari pewarnaan yang berbasis *augmented reality* terlihat nyata sehingga anak dapat belajar mengelompokkan objek-objek untuk mengetahui persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaannya, memahami penyebab terjadinya perubahan dalam objek-objek atau peristiwa-peristiwa, membentuk perkiraan tentang objek-objek yang bergerak tersebut.

Kegiatan belajar mewarnai dengan memanfaatkan aplikasi *quiver-3D coloring* berbasis *augmented reality* juga sejalan dengan penjelasan Susanto (2011) bahwa: pengembangan kognitif diarahkan pada beberapa aspek pengembangan seperti kemampuan visual (penglihatan), kinestetik (keterampilan tangan atau motorik halus yang memengaruhi perkembangan kognitif), dan geometri (pengembangan konsep bentuk dan ukuran). Hal ini dipertegas kembali oleh Jones dan Araje (2002) yang mengatakan bahwa dalam mendapatkan pengetahuan tidak diterima begitu saja oleh anak melainkan adanya keaktifan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, pengetahuan itu terbentuk dari apa yang mereka lalui dan merupakan hasil dari sebuah proses.

Perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran yang merupakan bagian berpikir dari otak, yang digunakan yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian. Pikiran anak mulai aktif sejak lahir, dari hari ke hari sepanjang pertumbuhannya. Perkembangan pikiran anak, seperti: (1) belajar tentang orang, (2) belajar tentang sesuatu, (3) belajar tentang kemampuan-kemampuan baru, (4) memperoleh banyak ingatan, dan (5) menambah banyak pengalaman. Sepanjang perkembangannya pikiran anak, maka anak akan menjadi lebih cerdas (Susanto, 2011).

Hasil penelitian ini tidak lepas dari studi pendahuluan yang menghasilkan kerangka pemikiran tentang karakteristik guru, karakteristik anak, karakteristik pembelajaran dan karakteristik sekolah terhadap penerimaan perkembangan teknologi aplikasi berbasis *augmented reality technology* bagi perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini. Sebagaimana bagan alur kerangka berpikir penelitian berikut ini



Gambar 1 Bagan Alur Kerangka Berpikir

Lembaga PAUD tempat pelaksanaan penelitian sangat antusias menerima inovasi aplikasi yang disebarakan. Antara guru, anak, dalam pembelajaran di sekolah memiliki karakteristik yang sama untuk dapat menerima sesuatu yang baru seperti aplikasi *quiver 3-D coloring berbasis augmented reality technology*. Ini adalah hal yang sangat baru di sekolahnya. Dengan penerimaan yang baik ini maka proses untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini menjadi mudah. Karena saat timbul kesenangan terhadap sesuatu, maka akan mempermudah masuknya hal-hal baru yang diinginkan, lebih terbuka dalam menerima pesan.

Hasil wawancara dengan guru dari lima lembaga PAUD mengenai kelebihan dari pemanfaatan aplikasi *quiver 3-d coloring berbasis augmented reality* dapat disimpulkan bahwa anak-anak lebih antusias ingin mengetahui apa dan bagaimana jadinya gambar yang sudah mereka warnai dan dibuatnya jika diubah ke dalam bentuk 3D. Hal ini sejalan bahwa salah satu karakteristik yang ada pada AUD adalah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (Aisyah, 2008: 1.4). Pemanfaatan aplikasi *quiver-3D coloring berbasis augmented reality* dalam pembelajaran memancing anak untuk selalu mengajukan pertanyaan karena hasil pewarnaan yang bergerak dan tampak hidup. Pembelajaran atau kegiatan mewarnai menjadi lebih seru dan menyenangkan serta membuat anak bersemangat untuk melakukan kegiatan belajar dan mewarnai. Selain itu kelebihan yang dirasakan guru saat membelajarkan anak dengan pemanfaatan *quiver-3D coloring berbasis augmented reality* ini guru lebih mudah membuat anak untuk fokus dan tertib dalam mengerjakan pekerjaan mereka.

Adapun kendala yang dihadapi sebagian guru dalam pemanfaatan aplikasi *quiver-3D coloring berbasis augmented reality* pada pembelajaran adalah guru masih sedikit sulit mengarahkan camera untuk mendeteksi hasil gambar yg telah dikerjakan anak. Sehingga banyak anak yang tidak sabar untuk melihat hasilnya. Dan akhirnya membuat fokus guru terhambat.

Selanjutnya, pesan inovasi yang diterima oleh anak-anak dan guru pada lembaga PAUD TKIT Pelita Bangsa, TK Nur Ikhwan, TK Alam Kreasi Edukasi, TK Habibie Islamic School dan TK Bela Bangsa Mandiri yang menjadi subjek penelitian ini menghasilkan sebuah pembelajaran yang inovatif dan memotivasi anak dan peneliti sendiri. Dengan masalah yang menjadi objek penelitian untuk diteliti, yakni pemanfaatan aplikasi *quiver-3D coloring berbasis augmented reality* dalam pengembangan kognitif anak usia dini.

Hasil penelitian menunjukkan terjadinya pengembangan kemampuan anak dalam mengenal objek, mengenal warna, dan menginterpretasikan objek yang dilihat serta mengkomunikasikan hasil pekerjaannya. Adapun temuan lain yang didapatkan yaitu anak mampu bersikap kooperatif dengan teman-temannya, mampu menunjukkan sikap toleran, mampu memahami peraturan dengan disiplin walau dengan keriuhan kegembiraan melihat hasil pewarnaan yang memanfaatkan aplikasi *quiver-3D coloring berbasis augmented reality*, anak bangga terhadap hasil karyanya sendiri dalam kegiatan pewarnaan pada *paper quiver-3D berbarcode*, anak-anak juga mampu menghargai keunggulan teman-temannya yang lain dan saling bergantian mencoba hasil karya masing-masing dalam praktik *quiver-3D coloring berbasis augmented reality*.

PENUTUP

Dari hasil penelitian dan analisis data di atas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi *quiver-3D coloring* berbasis *augmented reality* dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini dapat diterima oleh guru pada praktik pembelajaran di kelas. Peneliti menyarankan atau merekomendasikan kepada calon peneliti berikutnya untuk mengobservasi lebih dalam mengenai kesiapan teknologi atau tab atau alat yang berbasis android untuk digunakan dalam penelitian pemanfaatan aplikasi *quiver-3D coloring* berbasis *augmented reality* ini pada lembaga PAUD atau tempat yang akan dijadikan untuk pelaksanaan kegiatan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Ceruti, P. Marzocca, A. Liverani, C. Bil. (2019). Maintenance in Aeronautics in an Industry 4.0 Context: The Role of Augmented Reality and Additive Manufacturing, *Journal of Computational Design and Engineering*, 1-11.
- Aisyah, Siti dkk. (2008). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Barreto, F. B., Sánchez de Miguel, M., Ibarluzea, J., Andiarana, A., & Arranz, E. (2017). Family context and cognitive development in early childhood: A longitudinal study. Tersedia dalam: *journal Intelligence*, (65), 11–22.
- Barrouillet, P. (2015). *Theories of cognitive development: From Piaget to today*. *Developmental Review*, (38), 1–12.
- Beck, Dennis. (2019). Special Issues: Augmented and Virtual Reality in Education: Immersive Learning Research. *Journal of Educational Computing Research*, 1619–1625.
- Cohen, C. A., Hegarty, M. (2014). Visualizing cross sections: Training spatial thinking using interactive animations and virtual objects. *Learning and Individual Differences* 33: 63–71.
- Craft, A. (2002) *Creativity and Early Years Education; A Lifewide Foundation*. London: Continuum
- Edwin Cieza & david Lujan. (2018). *Educational Mobile Application of Augmented Reality Based Markers to Improve the Learning of Vowel Usage and Numbers Children of a Kindergarten in Trujillo*. *Procedia Computer Science* (130), 352-358.
- Fahrudin, Khalid. (2017). *Coloring lebih mengasikkan dengan Teknologi Augmented Reality dari Quiver Vision*. Diakses pada 19 Februari 2019 pukul 19.00 WIB.
http://persadainsansejahtera.blogspot.com/2017/02/coloring-lebih-mengasikkan-dengan_72.html
- Hung-Cheng Kun. (2017). Exploring Parents' Conceptions of Augmented Reality Learning and Approaches to Learning by Augmented Reality With Their Children. *Journal of Educational Computing Research*, 820–843.
- Jones, M.Gail dan Araje, L. Brader. (2002). The Impact of Constructivism on Education: Language, Discourse and Meaning. *American Communication Juornal*, 1-10.
-

- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Mauludin Rizki, Anggi Srimurdianti Sukanto, Hafiz Muhandi. 2017. Penerapan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Edukasi dan Penelitian (JEPIN)*, 2017, 42-48.
- Miarso, Yusufhadi. (2013). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Mota, J. M., Ruiz-Rube, I., Dodero, J. M., & Arnedillo-Sánchez, I. (2018). Augmented reality mobile app development for all. Terdapat dalam journal: *Computers & Electrical Engineering*, (65), 250–260.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Papalia DE, Olds SW, Fieldman RD. (2008). *Perkembangan Manusia*. Brian M, penerjemah. Jakarta: Salemba Humanika. Terjemahan dari: *Human Development*.
- R. Azuma.(1997). *A Survey of Augmented Reality," Presence: Teleoperators and Virtual Environments* vol. 6 (4), 355-385.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta. Kencana
- Tao, F., Zhang, M., & Nee, A. Y. C. (2019). Digital Twin and Virtual Reality and Augmented Reality/Mixed Reality. *Digital Twin Driven Smart Manufacturing*, 219–241. doi:10.1016/b978-0-12-817630-6.00011-4
- Tim Quiver Vision. (2016). *Fun to Learn*. Diakses pada 19 Februari pukul 19.05 WIB,dari <http://www.quivervision.com/apps/quiver-education/>
- Yilmaz, R. M. (2016). *Educational magic toys developed with augmented reality technology for early childhood education*. *Computers in Human Behavior*, (54), 240–248.
-



UNIVERSITAS LAMPUNG

ISBN 978-602-0860-34-3



9 786020 860343