



JURNAL
MOTORIC
media of teaching-oriented and children

Volume 7 No 1 Juni 2022

ISSN: 25805851



PG-PAUD UNIVERSITAS NAROTAMA
Jalan Arief Rachman Hakim 51, Surabaya 60117

DAFTAR ISI

Fariyah dan Sugito Muzaqi	430
Penggunaan Media Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini	
Jeane Eirene, Anisa Yunita Sari, dan Fitri Rofiyarti	440
Problematika Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Tk X Di Surabaya	
Witriyatun Hasanah	451
Penggunaan Media Tanaman Untuk Meningkatkan Kreativitas Menggambar Anak Kelompok Kelas A Di Tk Al Maisaroh Bungatan Situbondo	
Ivory Hana Novitasari, Anisa Yunita Sari, dan Varia Virdania Virdaus	460
Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dengan Metode Pembelajaran Read Aloud Pada Anak Usia Dini (5-6 Tahun) Di Tk Wachid Hasyim 2 Surabaya	
Lukman Junaedi, Muchamad Arif, Andini Dwi Arumsari Natalia	470
Damastuti, Varia Virdania Virdaus	
Peran Literasi Digital Dalam Pembelajaran Daring Pendidikan Anak Usia Dini (Paud)	
Mira Handayani	479
Strategi Penguatan Positif Dalam Meningkatkan Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Flamboyan Platuk	
Harjunawati	490
Penggunaan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Kelompok B1 Di Tk Hang Tuah - 3 Surabaya	
Yayuk Setiyawati	498
Penggunaan Media Plastisin Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Angka Pada Anak Kelompok Kelas A Di Tk Adinda Surabaya	

PENGGUNAAN MEDIA LOOSE PARTS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Fariyah¹ dan Sugito Muzaqi²

Universitas Narotama, Surabaya, Indonesia^{1,2}

jofanursaid@gmail.com¹, sugito.muzaqi@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi yang dilakukan bahwa metode pembelajaran yang ada saat ini masih dirasa kurang atau belum menemukan metode dan media yang tepat untuk kreativitas anak. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan penggunaan media *Loose Parts* untuk meningkatkan kreativitas Anak Usia Dini. Penelitian yang dilakukan ini adalah merupakan jenis penelitian Kualitatif Deskriptif dengan teknik pengambilan data melalui Observasi. Metode penggunaan media *Loose Parts* bahan alam sebagai media dalam proses pembelajaran Anak Usia Dini berperan baik dalam meningkatkan kreativitas anak didik di TK Cahaya Bunda Surabaya. Dengan penggunaan media *Loose Parts* ini dalam proses pembelajaran, anak-anak menjadi lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti setiap kegiatan yang diberikan oleh guru. Selain itu dengan kegiatan bermain menggunakan media *Loose Parts*, anak diberikan kesempatan seluas-luasnya dalam mengekspresikan dirinya, memancing imajinasi dan kreativitas anak tanpa ada batasan sehingga anak menjadi lebih optimal dalam proses pembelajarannya.

Kata Kunci: *Media Loose Parts, Bermain, Kreativitas*

ABSTRACT

This research is motivated by the results of observations made that the existing learning methods are still lacking or have not found the right methods and media for children's creativity. The purpose of this research is to find out the application of the use of Loose Parts media to increase the creativity of early childhood. This research is descriptive qualitative research with data collection techniques through observation. The method of using Loose Parts media from natural materials as a medium in the learning process for Early Childhood plays a good role in increasing the creativity of students at Cahaya Bunda Kindergarten, Surabaya. By using Loose Parts media in the learning process, children become more enthusiastic and enthusiastic in participating in every activity given by the teacher. In addition to playing activities using Loose Parts media, children are given the widest possible opportunity to express themselves, provoke children's imagination and creativity without any limitations so that children become more optimal in their learning process.

Keywords: *Loose Parts media, Play, Creativity*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu wadah atau wahana pendidikan yang sangat luar biasa dalam membentuk kerangka dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak sehingga keberhasilan penyelenggaraan pendidikan usia ini akan menentukan keberhasilan penyelenggaraan pendidikan berikutnya. Pembelajaran di anak usia dini memiliki ciri khas tersendiri disesuaikan dengan pertumbuhan fisik dan perkembangan psikologi anak.

Casey & Robertson (2016) mengungkapkan bahwa “*children have needs which are their rights that must be fulfilled, namely playing*”. Anak memiliki kebutuhan yang merupakan haknya yang harus dipenuhi yaitu bermain. Hal ini sangat penting untuk kesenangan dan kebahagiaan anak-anak didik dalam mengembangkan kreativitas, imajinasi, kepercayaan diri, kemauan diri, serta kekuatan dan ketrampilan fisik motorik, sosial, kognitif dan emosional sehingga seluruh potensi yang dimiliki anak berkembang. Itulah alasan yang paling pokok penerapan media pembelajaran *Loose Parts* untuk membangun kreativitas pada anak usia dini.

Loose Parts pertama dilakukan pengembangan oleh Nicholson (1971) didasarkan atas aktivitas memberi wadah pada anak agar melakukan penyaluran kreativitasnya mempergunakan berbagai bahan yang bisa dilakukan manipulasi, pemindaian, dan penciptaan ulang serta bendanya mudah dijumpai (Nurjanah, 2019). Media *Loose Parts* sebagai media berbasis bahan alam yang mana berdasarkan Yukananda (dalam Oktari, 2017) dikatakan sebagai bahan alam karena berasal dan dipersiapkan dari lingkungan sekitar serta digunakan dengan cara terencana guna mendukung aktivitas pembelajaran. Bahan alam itu semacam batu-batuan, kayu, cabang, biji-bijian, daun kering, petiolus pisang, bambu yang mana telah dipikirkan mengenai keamanannya bagi anak. Pertimbangan bermain menggunakan media *Loose Parts* yang dicoba oleh penulis yaitu dengan tidak memerlukan biaya mahal tinggal menggunakannya serta mengakulasi materi-materi tersebut dari lingkungan sekitar serta adanya pertimbangan dapat mengurangi limbah dengan melakukan pengolahan bahan yang tidak dipakai jadi suatu yang berarti.

Seorang guru memiliki peranan yang sangat penting yaitu sebagai fasilitator dan motivator dalam menumbuhkan kreatifitas anak dalam proses pembelajaran. Maka dari itu sudah selayaknya seorang guru dapat memanfaatkan media yang ada serta menerapkan metode yang tepat dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran untuk anak usia dini berbeda dengan anak tingkat dasar dan menengah, konsep pembelajaran untuk anak usia dini belajar melalui bermain, maka sangat penting untuk memilih media yang digunakan serta fungsi dan manfaat dari media tersebut sehingga dapat meningkatkan aspek perkembangan bagi anak usia dini dalam menunjang proses pembelajarannya. Secara teori daya konsentrasi anak dalam pembelajaran itu tidak lebih dari sepuluh menit oleh sebab itu dibutuhkan cara agar daya konsentrasi anak dalam belajar meningkat diantaranya melalui media pembelajaran, strategi, dan metode yang di gunakan ketika proses pembelajaran di kelas berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di TK Cahaya Bunda, bahwa anak-anak selama ini kurang ada keberanian dalam mengungkapkan ide maupun gagasannya dikarenakan anak merasa takut kepada guru sehingga anak tidak dapat mengeluarkan kreativitasnya secara maksimal. Metode pendidikan yang diterapkan masih dirasa kurang atau belum dapat menemukan metode dan media yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar anak-anak juga masih minim dilakukan, padahal di area sekitar sekolah banyak ditemukan bahan-bahan yang dapat dimanfaatkan sebagai media dalam proses pembelajaran anak-anak. Di Sekolah TK Cahaya Bunda, kemajuan anak mayoritas cuma berpusat kepada bagaimanakah anak bisa membaca, menulis serta berhitung. Sementara itu hal tersebut tidaklah menjadi akar yang penting dari pendidikan anak usia dini. Belum lagi terdapatnya determinasi bahwasanya kemampuan membaca, menulis dan berhitung menjadi syarat utama anak bisa diterima masuk ke jenjang Sekolah Dasar (SD), sehingga keterampilan dan kreativitas anak tidaklah menjadi sesuatu yang penting dan harus dikembangkan.

Rendahnya keterampilan anak untuk berkreasi mengeluarkan gagasan idenya dengan mandiri tanpa bantuan guru juga teramati dari minimnya anak saat menciptakan hasil karya bebas buatan sendiri serta anak masih sering bertanya ini di apakan bu guru jika anak di berikan suatu media atau dengan mengatakan “saya tidak bisa bu”, tanpa mencobanya terlebih dahulu. Hal ini disebabkan karena pembelajaran masih terdominasi dengan menggunakan buku panduan atau LKA serta guru sering mendoktrin anak dalam proses pembelajaran. Selain itu, Pendidikan Anak Usia Dini pada prakteknya hanya mengembangkan kreativitas atau daya cipta melalui kegiatan menggambar dan mewarnai saja.

Kreativitas sesungguhnya bisa meningkatkan hasil akademik, seperti yang dijelaskan oleh Yamamoto (dalam Fakhriyani, 2016) kalau meningkatkan kreativitas sangatlah penting dikarenakan hasil akademik dapat meningkat seiring meningkatnya kreativitas. Sehingga ketika kreativitas dikembangkan maka hasil akademik juga akan ikut meningkat. Tetapi yang sekarang ini terjadi yakni orang tua serta sekolah cuma memajukan kenaikan hasil akademik saja dan melepaskan perkembangan kreativitas anak.

Dengan melihat hal tersebut di atas, peneliti mencoba untuk memanfaatkan media *Loose Parts* yang ada supaya anak-anak lebih senang dan bersemangat, selain itu juga memudahkan guru dalam merencanakan dan mengkombinasikan media *Loose Parts* dalam proses pembelajaran.

LANDASAN TEORI

Media merupakan suatu sarana yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan suatu pesan dan memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Arsyad (2011) mengatakan bahwa media adalah sebagai sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Sedangkan Khadijah (2016) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima agar dapat merangsang perhatian dan fokus pada pembelajaran. Selain itu Purwono, dkk, (2014) berpendapat bahwa media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran dapat lebih menarik dan menyenangkan.

Haughey & Nicole (2017) mengatakan bahwa *Loose Parts* merupakan materi-materi yang terbuka, bisa terpisahkan, bisa dijadikan satu kembali, dibawa, digabung, dijajarkan, dipindahkan serta dipakai sendiri atau dikombinasikan bersama materi-materi lainnya. *Loose Parts* umumnya berbentuk barang-barang alam ataupun buatan. *Loose Parts* juga merupakan bahan yang bisa dipindahkan, dibawa, digabungkan, didesain ulang, dipisahkan serta disatukan kembali dengan memakai bermacam metode dan juga dapat dipindahkan ke semua ruangan baik di dalam ataupun di luar ruangan, serta dipakai dengan bermacam metode yang tidak terbatas (Rahardjo, 2019). *Loose Parts* memberikan peluang yang lebih besar pada anak untuk menjelajahi serta berkarya. Flannigan (2017) menguraikan kalau *Loose Parts* membagikan independensi pada anak agar bisa meningkatkan pengalaman bermain bersumber pada gagasan serta tujuan yang dipunya sendiri (*Loose Parts give children the freedom to develop their play experience based on their ideas and goals*). Dengan kegiatan main, anak mempelajari seluruh hal yang terdapat saat bermain, baik sosial emosional, meningkatkan imajinasi, daya cipta atau kreativitas serta kognitif. Terdapat 7 tipe dari *Loose Parts*, yaitu: (1) Bahan alam, (2) Bahan plastic, (3) Bahan logam, (4) Bahan kayu dan bamboo, (5) Bahan benang dan kain, (6) Bahan kaca dan keramik, serta (7) Bahan dari bekas kemasan (Haughey & Nicole, 2017). Dimana dari ketujuh tipe *Loose Parts* tersebut, semuanya sangat mudah ditemukan di sekitar lingkungan kita.

Kreativitas merupakan proses psikologis ataupun proses adaptasi seorang agar menciptakan gagasan atau buah pikiran, produk baru ataupun keduanya sehingga proses tersebut sukses tertanamkan menjadi suatu kebiasaan dalam kepribadiannya. Hal tersebut juga sejalan dengan Rachmawati & kurniati (2005) yang memaparkan bahwa "*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel him or her*". Yang jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia, kreativitas memiliki arti gagasan, produk baru, atau kombinasi gagasan dan produk yang merupakan suatu proses mental oleh seseorang yang pada akhirnya melekat dalam dirinya. Kreativitas tidak cuma berhubungan terhadap individu saja, namun pula berhubungan terhadap orang lainnya serta lingkungan sekelilingnya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan peneliti adalah kualitatif deskriptif. Metode deskriptif merupakan suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan keadaan yang sedang berlangsung dan bersifat aktual serta memaparkan suatu fenomena tentang suatu masalah yang dinyatakan kedalam uraian kalimat atau narasi. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti mencoba untuk mengetahui kreativitas anak usia dini dengan penggunaan media *Loose Parts* dalam proses pembelajarannya. Penelitian ini dilakukan di Sekolah TK Cahaya Bunda Surabaya yang beralamatkan di Jl. Manyar Rejo III No.16, kecamatan Sukolilo, Surabaya, Jawa Timur dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelompok B1 yang terdiri dari 10 anak. Sedangkan objek yang diteliti yaitu tentang penggunaan media *Loose Parts* dalam proses pembelajaran anak.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, yaitu pengamatan langsung serta pencatatan yang dicoba dengan cara sistematis kepada pertanda yang nampak dalam suatu objek riset. Teknik pemantauan dicoba lewat observasi langsung dengan berpusat kepada subjek ataupun objek yang dicermati dengan melepaskan keadaan di luaran subjek ataupun objek yang diamati.

Instrumen penilaian capaian anak yang digunakan peneliti adalah berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No.137 Tahun 2014, sebagai berikut:

Penilaian	Tingkat kemampuan
BSB: Berkembang Sangat Baik	Bila anak sudah dapat melakukan secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan
BSH: Berkembang Sesuai Harapan	Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau di contohkan oleh guru
MB: Mulai Berkembang	Bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
BB: Belum Berkembang	Bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Penggunaan Media *Loose Parts* bahan alam di TK Cahaya Bunda Surabaya.

Penerapan penggunaan *loose parts* di TK Cahaya Bunda Surabaya ini dilaksanakan dalam 3x pertemuan setiap hari Rabu dalam rentang waktu selama 1 jam mulai dari pukul 08.00-09.00 WIB di sesuaikan dengan RPPH TK Cahaya Bunda dan dengan jumlah 10 murid (Adit, Gibran, Chio, Kiya, Ilmi, Hafiz, Dimas, Bayu, Dila, Alvin). Dimana pada masing-masing pertemuan, guru akan memberikan bahan-bahan *Loose Parts* dari bahan alam yang nantinya akan digunakan oleh murid-murid untuk membuat hasil karya.



Gambar 1 Bahan-bahan Loose Parts untuk Membuat Candi

Pada pertemuan I, anak-anak diminta oleh guru untuk membuat sebuah candi dari media *Loose Parts* yang telah disediakan. Sebelum diberikan tugas membuat candi, anak-anak terlebih dulu diberikan edukasi terkait *Loose Parts* dan bagaimana mana cara menggunakannya yaitu dengan cara menyusun, membentuk, ataupun menggabungkannya. Selain itu, guru juga mengajak anak-anak untuk melihat gambar atau video tentang candi-candi yang ada di Indonesia sebagai pengetahuan anak. Begitu juga pada pertemuan II dan III, anak-anak diberikan bahan-bahan *Loose Parts* dari bahan alam untuk digunakan membuat Gunung (pertemuan II) dan membuat Taman Flora (pertemuan III).



Gambar 2 Bahan-bahan Loose Parts untuk Membuat Gunung



Gambar 3 Kegiatan Anak-anak Bermain Membuat Gunung



Gambar 4 Kegiatan Anak-anak Bermain Membuat Taman Flora

2. Penggunaan Media *Loose Parts* untuk Meningkatkan Kreativitas Anak

2.1. Hasil dari Penggunaan permainan media *Loose Part* bahan alam untuk meningkatkan kreativitas anak.

Dalam penggunaan media *Loose Parts* untuk meningkatkan kreativitas anak, bentuk kreativitas anak yang digunakan adalah tentang membuat hasil karya dengan indikator penilaian BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik) dengan penjabaran nilai seperti pada tabel di bawah ini:

Penilaian	Indikator Penilaian Anak
BSB: Berkembang Sangat Baik	Anak mampu membuat hasil karya dengan mandiri dan juga dapat memberi contoh atau membantu temannya
BSH: Berkembang Sesuai Harapan	Anak mampu membuat hasil karya dengan mandiri tanpa arahan dan bantuan dari guru
MB: Mulai Berkembang	Anak mampu membuat hasil karya dengan arahan dan bantuan dari guru
BB: Belum Berkembang	Anak bisa membuat hasil karya dengan bimbingan atau di contohkan oleh guru

Dari hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan I, II dan III didapatkan rangkuman hasil penilaian sesuai dengan capaian indikator, yaitu sebagai berikut:

Nama Murid	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
	Membuat Candi	Membuat Gunung	Membuat Taman Flora
Gibran	BB	MB	MB
Adit	BSH	BSH	BSB
Dhimas	MB	BSH	BSH
Kiya	BSH	BSH	BSB
Bayu	BSH	BSH	BSH
Hafiz	MB	BSH	BSB
Alvin	BSH	-	BSH
Chio	MB	BSH	BSH
Dila	-	-	BSH
Ilmi	MB	BSH	BSH

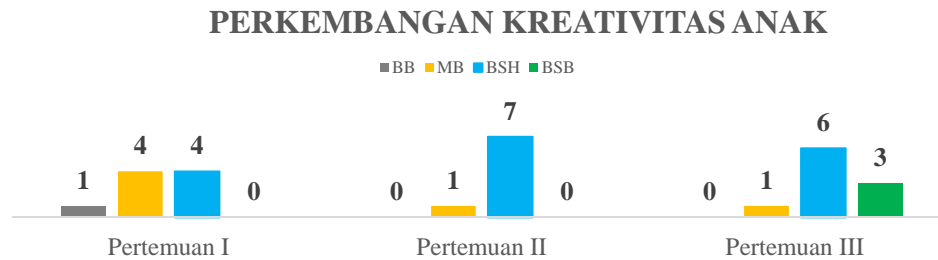
1. Pertemuan I, dari hasil observasi terdapat 1 anak yang masih dalam kategori BB (Belum Berkembang), 4 anak dalam kategori MB (Mulai Berkembang) dan 4 anak dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan).
2. Pertemuan II, dari hasil observasi terdapat peningkatan perkembangan kreativitas dimana kategori BB sudah tidak ada. 1 anak dalam kategori MB (Mulai Berkembang) dan 7 anak dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
3. Pertemuan III, terdapat peningkatan perkembangan kreativitas dimana kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) sudah ada yaitu ada 3 anak. 1 anak masih dalam kategori MB (Mulai Berkembang) dan 6 anak dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

2.2. Diskusi Temuan.

Dari hasil observasi dan pembahasan yang dilakukan terkait penggunaan media loose parts, dapat memberikan kesempatan yang luas pada anak-anak untuk meningkatkan kreativitasnya dengan cara membuat hasil karya. Hal tersebut juga seperti yang diungkapkan oleh Yeni Rachmawati & Euis Kurniati bahwa pada prinsipnya hasil suatu produk atau hasta karya yang dibuat seorang anak melalui kegiatan membuat, menyusun ataupun membuat konstruksi dapat memberikan kesempatan kepada anak dalam menciptakan suatu karyanya sendiri yang sebelumnya tidak mereka temui atau melakukan modifikasi dari benda-benda yang ada agar menjadi sebuah produk atau karya yang mereka inginkan. Sehingga perkembangan kreativitas anak dapat berjalan dengan baik.

Seperti halnya dengan hasil pembahasan pada penelitian dimana terjadi perkembangan kreativitas yang cukup bagus dari anak-anak TK Cahaya Bunda, Surabaya dimana mulai dari pertemuan I hingga pertemuan III, anak-anak yang awalnya memiliki kriteria pencapaian BB (Belum Berkembang) bisa menjadi kriteria MB (Mulai Berkembang) di pertemuan II dan III. Begitupun juga ada anak yang awalnya mendapatkan kriteria penilaian MB (Mulai Berkembang) pada pertemuan I, meningkat menjadi BSH (Berkembang Sesuai Harapan) pada

pertemuan II, dan meningkat menjadi BSB (Berkembang Sangat Baik) pada pertemuan III. Hal tersebut seperti yang ditunjukkan dalam grafik dibawah ini:



KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan yang telah dilakukan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwasanya dengan menggunakan media Loose Parts bahan alam dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas pada anak-anak sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang dilakukan yaitu terdapat pengaruh penggunaan media loose parts untuk meningkatkan kreativitas anak di TK Cahaya Bunda Surabaya. Dengan melakukan kegiatan bermain dan penerapan penggunaan media loose parts bahan alam perkembangan kreativitas anak dapat berjalan dengan baik.

Dengan penerapan kegiatan bermain menggunakan media loose parts, anak-anak menjadi lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti setiap kegiatan yang diberikan oleh guru. Selain itu anak diberikan kesempatan seluas-luasnya dalam mengekspresikan dirinya, memancing imajinasi dan kreativitas anak tanpa ada batasan sehingga anak menjadi lebih optimal dalam proses pembelajarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Casey, Theresea & Juliet Robertson. (2016). *Loose Parts Play*. Inspiring Scotland.
- Fakhriyani, Diana Vidya. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains. 4, 2016.
- Flannigan, Caileigh, And Beverlie Dietze. “*Children, Outdoor Play, And Loose Parts.*” *Journal Of Childhood Studies*, March 17, 2018, 53–60.
- Haughey, Sally & Nicole. *Loose Parts: A Start-up Guide*. 2017. Fairy Dust Teaching.
- Khadijah, 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Nurjanah, N. E. (2019). *Pembelajaran STEM Berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*. AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD.
- Oktari, Vanni Miza. “*Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak Kartika I-63 Padang*” 1, No. 1 (2017): 9.
- Purwono, Joni, dkk. (2014). *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri1 Pacitan*. Dalam Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Vol.2, No.2: 127
- Rachmawati, Yeni, & Kurniati, Euis. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdikbud, 2005.
- Rahardjo, Maria Melita. 2019. “*How to Use Loose Parts in STEAM*”. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 13.

PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI COVID-19 TK X DI SURABAYA

Jeane Eirene¹, Anisa Yunita Sari², dan Fitri Rofiyarti³

Universitas Narotama Surabaya^{1,2,3}

jejeeirene@gmail.com¹

ABSTRAK

Sistem Pembelajaran yang tepat merupakan salah satu keberhasilan dalam tujuan pembelajaran, namun dalam masa pandemic COVID-19 ini membuat problematika antara guru dan wali murid. Penelitian ini bertujuan mngetahui problematika pembelajaran daring di Tk X Surabaya, Menggunakan Jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat problematika pembelajaran pada wali murid dan guru selama pembelajaran online berlangsung yaitu: Orang tua dan guru tidak siap dalam segi waktu untuk pembelajaran online, Focus serta minat anak belajar dalam pembelajaran, Kurangnya pemahaman orang tua maupun guru, Sarana dan prasarana, Problematika dalam pemberian penilaian.

Kata Kunci: *problematika pembelajaran daring, Paud, COVID-19*

ABSTRACT

The right learning system is one of the successes in learning objectives, but during the COVID-19-19 pandemic, it creates problems between teachers and parents. This study aims to find out the problems of online learning in Tk X Surabaya, Using qualitative research types with a descriptive approach, data collection techniques using observation, interviews, documentation. The result of this study is that there are learning problems in parents and teachers during online learning. Parents and teachers are not silp in terms of time for online learning, Focus and children's interest in learning, Lack of understanding of parents and teachers, facilities and infrastructure, Problems in providing assessments

Keywords: *Problems of online learning, Preschool, COVID-19-19*

PENDAHULUAN

Setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan yang layak, pendidikan diberikan dalam rangka membantu individu untuk mengembangkan kecerdasan, hidup berkualitas, dan memperoleh kesejahteraan hidup. Oleh karena itu untuk mencapai tiga hal tersebut, pendidikan perlu diberikan sejak usia dini, sejak anak lahir, bahkan sejak dalam kandungan, karena pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia.

Pada masa pandemi COVID-19 ini perkantoran, sekolah, tempat-tempat umum, tempat ibadah melakukan kegiatannya di rumah untuk mengurangi penyebaran COVID-19, Dalam menghadapi situasi seperti ini pemerintah menerapkan berbagai kebijakan untuk memutus rantai penyebaran COVID-19 ini. Upaya yang dilakukan pemerintah salah satunya adalah dengan menerapkan *physical distancing* yang artinya himbuan pemerintah untuk masyarakat dalam menjaga jarak, menghindari kerumunan banyak orang.

Pembelajaran dalam jaringan (*daring/e-learning*) adalah suatu system rancangan pembelajaran dimana penerapannya menggunakan jaringan internet dan dilakukan tidak langsung antara guru maupun peserta didik, dengan waktu pembelajaran materi pembelajaran yang sama (Asmuni, 2020)) Pemerintah juga menyiapkan beberapa fasilitas untuk menunjang pembelajaran jarak jauh seperti: siaran pembelajaran melalui TV dan radio serta penyediaan kuota gratis/murah (Hamid, 2020)

Ditengah pandemic ini wali murid juga berperan besar dalam membantu anak melakukan pembelajaran yang diberikan oleh guru, wali murid sebagai guru dirumah dalam mengajarkan anak-anaknya. Tantangan yang dihadapi wali murid adalah wali

murid harus membagi waktu dalam urusan pekerjaan, rumah serta mengajarkan anak-anaknya, tak sedikit wali murid yang mengalami kesusahan pada awal diterapkannya pembelajaran daring ini. Namun dengan seiring berjalannya waktu wali murid mulai terbiasa dalam menemani anak untuk melakukan pembelajaran yang dilakukan dirumah.

Ada beberapa fakta lain dari permasalahan pembelajaran daring yang didapat dari hasil observasi dan wawancara awal pada wali murid dan guru di taman kanak-kanak surabaya yaitu waktu yang tidak dimiliki wali murid dalam menemani anak karena wali murid sibuk bekerja, dalam mendampingi anak belajar dirumah wali murid kerap tidak sabar, wali murid yang kadang tidak mengerti materi yang diberikan oleh guru serta wali murid yang harus membagi waktu dalam mendampingi anak yang bersaudara.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka peneliti ingin melakukan penelitian tentang problematikan pembelajaran daring selama COVID-19 19 maka dengan ini peneliti mengambil judul “PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI COVID-19 TK X DISURABAYA.

LANDASAN TEORI

1. Problematika Pembelajaran

Problem merupakan hal yang belum dapat dipecahkan; yang menimbulkan masalah, yang ditulis dalam kamus Bahasa Indonesia (Indonesia, 2002), Adapun masalah itu sendiri adalah suatu kendala atau persoalan yang harus dipecahkan dengan kata lain masalah merupakan kesenjangan antara kenyataan dengan suatu yang diharapkan dengan baik, agar tercapai hasil yang maksimal.

(Slameto, 2015) menyatakan bahwa Problematika pembelajaran adalah sebagai sebuah proses, pembelajaran dihadapkan pada beragam permasalahan yang mengganggu,

menghambat, mempersulit, atau bahkan mengakibatkan kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Problematika pembelajaran dapat ditelusuri dari jalannya proses dasar pembelajaran. Secara umum, proses pembelajaran dapat ditelusuri dari faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran.

Pandemi COVID-19 ini membuat seluruh proses belajar mengajar dilakukan secara daring, dalam peralihan pembelajaran tatap muka ke pembelajaran daring ini terdapat beberapa kendala. (Prawanti, 2020) dkk mengemukakan bahwa pembelajaran daring tentunya masih memiliki kendala karena sebagian besar guru maupun peserta didik belum pernah melakukan pembelajaran secara daring. Kendala tidak semata-mata dirasakan oleh guru dan peserta didik, wali murid peserta didikpun ikut mengalami kesulitan selama proses pembelajaran daring ini. Pembelajaran daring ini memberikan dampak positif dan dampak negative. Kurangnya pengetahuan masyarakat serta perbedaan pengetahuan mengenai kemajuan teknologi menjadikan perbedaan berlangsungnya proses pembelajaran di kalangan masyarakat.

2. Pembelajaran Daring

Menurut Dabbagh dan Ritland (dalam (Abdul Hamid K, 2015) pembelajaran daring (*online*) adalah sistem belajar yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan perangkat pedagogi (alat bantu pendidikan), yang dimungkinkan melalui internet dan teknologi berbasis jaringan untuk memfasilitasi pembentukan proses belajar dan pengetahuan melalui aksi dan interaksi yang berarti. Pembelajaran daring dapat sebagai suatu pembelajaran yang dalam pelaksanaannya menggunakan jaringan internet, intranet dan ekstranet atau komputer yang terhubung langsung dan cakupannya global(luas).

Macam-macam problematika pembelajaran:

1. Problematika materi pembelajaran

2. Problematika finansial

3. Problematika penggunaan teknologi

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yang artinya hasil yang diperoleh memaparkan tentang gambaran problematika pembelajaran daring anak usia dini bagi guru dan orang tua. Secara keseluruhan penelitian ini melibatkan guru dan orang tua yang berada di Sekolah X didawrah Surabaya timur, yang terbagi menjadi 1 guru dan 6 orang tua. Lokasi penelitian yang berada di kota surabaya. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Teknik pengecekan keabsahan data menggunakan triangulasi, yaitu menggabungkan atau mengkombinasikan berbagai metode yang digunakan untuk mengkaji fenomena yang saling terkait dari beberapa sudut pandang dan perspektif yang berbeda (Moleoong, 2005). Triangulasi dalam penelitian ini menggunakan 3 hal, yaitu: (1) Triangulasi metode: membandingkan informasi dan data dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi; 2) Triangulasi antar peneliti; (3) Triangulasi sumber data: membandingkan hasil informan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Problematika yang dialami orang tua dalam mendampingi anak selama pembelajaran online ini pun berbagai macam, dari berbagai problematika yang dihadapi ini orang tua bekerja sama dengan guru serta anak untuk mencari solusi agar pembelajaran online ini berjalan dengan baik dan kerja sama antar orang tua dengan guru terjalin dengan baik.

Ada beberapa kelebihan dalam menggunakan pembelajaran daring (Anugrahana, 2020) yaitu (1) praktis dan fleksibel ketika ada anak yang tidak dapat mengikuti

pembelajaran secara online, anak dapat melihat video pembelajaran yang diberikan oleh guru. (2) ketika ada tugas yang harus dikumpulkan dapat dikumpulkan melalui aplikasi yang dapat diakses oleh orang tua dan anak. (3) penyampaian informasi lebih cepat dan bisa terjangkau banyak peserta didik; serta (4) dalam pengambilan nilai pengetahuan dapat dilakukan melalui aplikasi internet seperti *google form*, dan jika menggunakan aplikasi *google form*, siswa langsung dapat melihat nilai tugas yang telah dikerjakan peserta didik. Namun dibalik kelebihan yang telah dipaparkan ada beberapa problematika dalam pelaksanaan pembelajaran daring yang dilaksanakan di taman kanak-kanak x disurabaya yaitu: Orang tua dan guru tidak siap dalam segi waktu untuk pembelajaran online, Fokus serta minat anak belajar dalam pembelajaran, Kurangnya pemahaman orang tua maupun guru, Sarana dan prasarana, Problematika dalam pemberian penilaian.

Ketidaksiapan orang tua dan guru terasa ketika pandemic COVID-19 melanda, yang biasanya anak-anak belajar disekolah secara tatap muka Bersama guru dan teman-teman dan orang tua yang hanya mengantar anak-anak Ketika sekolah dan menjemputnya Kembali disekolah, namun Ketika pandemic COVID-19 melanda kegiatan belajar mengajar harus dilakukan dirumah karena harus melakukan social distancing.

Dalam segi waktu dalam pembelajaran online, orang tua tidak dapat selalu menemani anak karena ada yang harus bekerja dan mengurus pekerjaan rumah, ada yang harus sambil bekerja secara online. Dengan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh orangtua dalam mendampingi anaknya seharusnya tidak dapat menjadi penghalang momentum keluarga dan juga menjadi ekspektasi kita semua sehubungan dengan surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan Pendidikan dalam masa penyebaran COVID-19 (Subarto, 2020) menyatakan bahwa Dengan adanya Kerjasama dari semua pihak untuk bagaimana mengupayakan setiap orang menjadi pendidik dan

sekaligus sebagai peserta didik, maka dengan itu momen belajar dari rumah akan berjalan dengan baik dan lancar walau dengan adanya kendala keterbatasan waktu.

Peran Orang tua sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran online dirumah, karena orang tua adalah pendidik pertama bagi anak dirumah dalam Pendidikan keluarga, oleh karena itu orang tua harus berupaya semaksimal mungkin untuk membimbing dan mendidik anak belajar dirumah. Baik buruknya anak banyak dipengaruhi oleh pola asuh orang tua. Oleh karena itu tanggung jawab orang tua sangat kompleks. Berbagai aspek menjadi tanggung jawabnya, mulai dari pendidikan, gaya hidup. Pendidikan juga bukan hanya formal saja, pendidikan non formal juga menjadi tanggung jawab orang tua. Bagaimana cara agar orang tua dapat mendidik anaknya dengan baik dan benar, agar mampu menghadapi tantangan yang akan datang.

Pada pembelajaran *online* **focus serta minat anak belajar** juga salah satu faktor problematika dalam pembelajaran *online* selama masa pandemic COVID-19, focus anak usia dini memiliki keterbatasan sekitar 10-20 menit oleh karena itu dalam pembelajaran online butuh Kerjasama antara guru dan orang tua dalam meningkatkan focus dan minat anak dalam belajar. Hal ini setara dengan pernyataan (Linshoten, 1983) yang menyatakan bahwa anak usia dini hanya bisa terstruktur dengan rentan waktu rata-rata 20 menit, namun jika pembelajaran tersebut menarik dan diminat anak focus anak menjadi lebih dari rata-rata. Oleh karena itu dalam pembelajaran online guru harus memberi materi yang menarik untuk anak agar anak lebih focus dan senang dalam mengikuti pembelajaran online. Terkadang Ketika anak sudah mulai bosan dalam mengikuti pembelajaran online anak akan terlihat gelisah serta merengek kepada orang tuanya untuk tidak mengikuti pembelajaran online oleh karena itu Kerjasama orang tua dalam

mendampingi anak juga dapat membuat anak lebih focus dan minat anak dalam mengikuti pembelajaran meningkat.

Dukungan orang tua dan semangat untuk kegiatan belajar di rumah dan didukung dengan keterlibatannya guru pada pemberian materi belajar sangat penting untuk keberlangsungan pendidikan anak. Hal ini didukung dengan semakin banyak pendapat ahli menyatakan bahwa membangun relasi yang baik antara anak, orang tua, dan sekolah dalam mendukung proses pembelajaran, mampu memberikan hal positif dalam pembelajaran, dan dibarengi dengan hasil belajar yang lebih baik.

Kurangnya pemahaman orang tua dan guru juga problematika pembelajaran online yang dialami di TK X Surabaya, hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa pemahaman materi oleh orang tua dan guru dalam pembelajaran online ini terdapat beberapa masalah komunikasi. Ketika pembelajaran online berlangsung. Penyampaian materi yang dilakukan orang tua untuk anak kadang tidaklah mudah dan membutuhkan keahlian khusus, (Cahyati, 2020) menyatakan bahwa selama pembelajaran di rumah atau daring, banyak orang tua yang kurang dalam memahami materi yang diberikan oleh pihak sekolah atau guru, orang tua menganggap tugas atau materi yang diberikan oleh guru terlalu sulit sehingga mereka sulit untuk menyampaikan kepada anak mereka.

Pembelajaran tidak bisa maksimal jika orang tua belum sepenuhnya memahami materi yang diberikan oleh guru untuk diajarkan kepada anak, seperti yang diungkapkan oleh penelitian sebelumnya bahwa orang tua harus benar-benar menguasai materi pembelajaran yang diberikan oleh guru agar terlaksananya pendidikan di rumah menjadi sukses (Irma et al., 2019). Hal ini sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Irfan yang menyatakan bahwa peran orang tua dalam memahami materi yang di

berikan dari pihak sekolah sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak (Irhamna, 2016).

Teknologi merupakan salah satu bagian terpenting dalam pembelajaran online ini oleh karena itu problematika pembelajaran yang peneliti dapatkan di sekolah TK X di Surabaya ini adalah **sarana dan prasarana**. teknologi yang dimaksud di sini adalah laptop serta hp untuk mendukung pembelajaran online tersebut. Pada pembelajaran online di Tk X Surabaya menggunakan aplikasi zoom untuk belajar secara online, oleh karena itu membutuhkan laptop atau hp untuk mengikuti pembelajaran online tersebut. Orang tua dapat mengakses aplikasi zoom dari hp maupun laptop dengan link yang sudah diberikan oleh guru, melalui aplikasi zoom ini guru dapat berinteraksi Bersama anak-anak dan anak-anak dapat melihat gurunya walaupun hanya secara online. Dari hasil observasi peneliti untuk masalah sarana tidak ada kendala karena setiap siswa mempunyai fasilitas hp atau laptop sendiri-sendiri dari orang tuanya dan guru diberikan fasilitas laptop dari sekolah untuk menunjang pembelajaran online ini. Sebelum melakukan pembelajaran online ini guru serta orang tua memastikan bahwa hp atau laptop mereka tidak ada kendala dan batterainya terisi penuh agar tidak terjadi kehabisan baterai di tengah pembelajaran online.

Namun prasarana yang menjadi kendala dalam pembelajaran online ini adalah Ketika sinyal internet dirumah masing-masing lemot atau ada gangguan dari pusat serta Ketika mati lampu dirumah guru atau siswa, sinyal internet yang mengalami gangguan ini sering kali juga membuat guru dan siswa tidak saling terhubung Ketika pembelajaran online dan pembelajaran online jadi tidak maksimal.

Pembelajaran online ini diharapkan dapat terlaksana dengan baik dan maksimal oleh karena itu membutuhkan Kerjasama yang baik antara sekolah, guru, dan orang tua dalam mencapai setiap aspek perkembangan anak. Guru memiliki **problematika dalam**

memberikan penilaian dalam hasil belajar anak karena biasanya guru melihat langsung proses belajar dan perilaku anak disekolah namun Ketika pembelajaran online ini guru hanya melihat lewat layar, dan guru tidak tau apakah anak sudah mengerti materi yang disampaikan oleh guru, tugas yang diberikan dikerjakan oleh anaknya sendiri atau ada bantuan orang lain karena dalam memberikan penilaian guru harus menilai sesuai dengan prinsip-prinsip dalam penilaian yaitu (1) Komprehensif (menyeluruh), (2) Berkesinambungan, (3) Objektif, (4) Penilaian atas dasar alat ukur yang valid dan reliabel, serta (5) Bermakna (Sugihartono, 2007). Oleh karena itu dalam memberikan penilaian guru bekerjasama dengan orang tua dengan menanyakan setiap perilaku dan perkembangan anak selama dirumah agar guru dapat memberikan nilai untuk setiap perkembangan anak, namun terkadang tidak semua orang tua dapat berkata yang sebenarnya tentang setiap perkembangan anaknya selam pembelajaran online.

KESIMPULAN

Pandemic COVID-19 membuat semua orang harus menjaga jarak agar tidak terkena virus COVID-19, oleh karena itu pemberintah menganjurkan sector Pendidikan mengharuskan untuk setiap sekolah melakukan PJJ (pembelajaran jarak jauh) atau pembelajaran secara online. Tk x disurabaya pun mengikuti peraturan dari pemerintah untuk melakukan pembelajaran secara online. Dari hasil observasi dan wawancara peneliti menemukan problematika pembelajaran dari di Tk X Surabaya, Adapun problematika pembelajaran yang ada adalah Orang tua dan guru tidak siap dalam segi waktu untuk pembelajaran online, Focus serta minat anak belajar dalam pembelajaran, Kurangnya pemahaman orang tua maupun guru, Sarana dan prasarana, Problematika dalam pemberian penilaian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hamid K, N. A. (2015). Jurnal Teeknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Penggunaan Media Pembelajaran onlineOffline dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris*, Vol 2 No.1.
- Asmuni. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya.
- Cahyati, A. (2020). Pengembangan Aspek Bahasa Melalui Daring Selama Masa Pandemi Covid 19 Di Ra Nurul Huda. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Hamid, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Indonesia, K. B. (2002). In Debdikbud, *Kamus Besar Bhasa Indonesia* (p. 276). Jakarta: Bulan Bintang.
- Irhamna. (2016). Pembelajaran Alquran Hadis di Man Pagar Alam. *endala yang Dihadapi Orang Tua dalam Menanamkan Akhlak dan Kedisiplinan Belajar Siswa Madrasah Darussalam Kota Bengkulu*, 56-57.
- Prawanti, L. T. (2020). *Kendala Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19.*, 289.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Subarto. (2020). *Momentum Keluarga Mengembangkan Kemampuan Belajar Peserta Didik*, DOI: 10.15408/41i.15838.
- Sugihartono, D. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Uny Pers.
- Suhendro, E. (2020, September). Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 133-140.

PENGGUNAAN MEDIA TANAMAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MENGGAMBAR ANAK KELOMPOK KELAS A DI TK AL MAISAROH BUNGATAN SITUBONDO

WITRIYATUN HASANAH
Universitas Narotama
witriyahwita@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan serta menganalisis penerapan dan peningkatan kreativitas menggambar anak dengan media tanaman pada anak. Subjek dalam penelitian ini adalah anak Kelompok kelas A di TK Al Maisaroh yang berjumlah 10 anak berusia 4 sampai 5 tahun terdiri dari 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Hasilnya adalah (1) Kegiatan menggambar tanaman melalui metode tindakan kelas dapat meningkatkan kreativitas anak. Anak lebih gemar menggambar ketika metode yang digunakan dapat mempermudah anak dalam menggambar bentuk yang lebih jelas dan tidak samar-samar. (2) Peningkatan kreativitas menggambar anak dengan media tanaman pada anak dapat dibuktikan dari data hasil observasi pembelajaran pada tiap Siklus. Berikut adalah keterangan dari setiap siklus : Pada Pra Siklus ini rata-rata pencapaian menggambar bernilai 42,50%, Pada Siklus I rata-rata pencapaian menggambar tanaman lebih meningkat sebesar 22,50%, yaitu dari 42,50% menjadi 65,00%, Pada Siklus II rata-rata pencapaian menggambar tanaman lebih meningkat sebesar 21,88%, yaitu dari 65,00% menjadi 86,88%. Total peningkatan yang terjadi dari sebelum tindakan (Pra Siklus) sampai Siklus II sebesar 44,38%, yaitu dari 42,50% menjadi 86,88%. dengan KKM 85%.

Kata Kunci: *kreativitas menggambar, media tanaman, penelitian tindakan kelas*

ABSTRACT

This study aims to describe and analyze the application and improvement of children's drawing creativity with plant media in children. The subjects in this study were children in class A at TK Al Maisaroh, totaling 10 children aged 4 to 5 years consisting of 6 boys and 4 girls. The results are (1) The activity of drawing plants through the class action method can increase children's creativity. Children prefer to draw when the method used can make it easier for children to draw shapes that are clearer and not vague. (2) The increase in children's drawing creativity with plant media in children can be proven from the observational data of learning in each cycle. The following is a description of each cycle: In this Pre-Cycle, the average achievement in drawing was worth 42.50%, in Cycle I, the average achievement in drawing plants increased by 22.50%, from 42.50% to 65.00% , In Cycle II, the average achievement of drawing plants increased by 21.88%, from 65.00% to 86.88%. The total increase that occurred from before the action (Pre-Cycle) to Cycle II was 44.38%, from 42.50% to 86.88%. with a KKM of 85%.

Keywords: *drawing creativity, plant media, class action research*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini salah satu merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang fokus pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosial emosional bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini, Taman Kanak-kanak atau lembaga PAUD yang berbasis pada kebutuhan anak (Sujiono, 2013). Anak membutuhkan stimulasi yang sesuai dengan perkembangan kebutuhannya agar tercapai secara optimal (Depdiknas 2007). Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I pasal 1, angka 14 menegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun sesuai Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003.

Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Pasal 9 ayat 1 menyebutkan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya. Untuk membangun pengetahuannya anak bermain berdasarkan kebebasan dan rasa ingin tahunya yang dianggap sebagai kesempatan bagi anak tentang dunia mereka (Rahma, 2019). Menurut Munandar (2009) menyatakan bahwa berkaitan dengan kreativitas melalui produksi menggambar berdasarkan TCT-DP (*Test for Creative Thinking-Drawing Production*) menunjukkan bahwa anak Indonesia mencapai skor kreativitas paling rendah dibanding negara yang lain, diantaranya: Filipina, India, dan Afrika Selatan. Kreativitas pada anak di Taman Kanak-Kanak ditampilkan dalam berbagai bentuk, baik dalam membuat gambar yang disukainya maupun dalam bercerita atau dalam bermain peran menurut Hawadi (2001).

Mengembangkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik hal ini secara umum sudah dipahami. Anak-anak usia dini pada khususnya di kelompok kelas A di TK Al Maisaroh Bungatan Situbondo juga masih memiliki daya kreativitas yang rendah. Dari permasalahan tersebut sangat perlu mengembangkan kreativitas anak, diberikan suatu kegiatan pembelajaran yang menarik agar dapat mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan membuat gambar sesuai dengan tema dengan menggunakan tanaman.

Saat ini penulis ingin mengetahui bagaimana penerapan media tanaman dalam meningkatkan kreativitas menggambar pada anak dan peningkatan kreativitas menggambar anak dengan media tanaman kelompok kelas A di TK Al Maisaroh Bungatan Situbondo. Diharapkan penelitian ini dapat mendeskripsikan dan menganalisis permasalahan di atas dan

memeberikan masukan dan referensi tentang peningkatan kreativitas menggambar anak dengan media tanaman pada anak.

LANDASAN TEORI

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Kata media adalah merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara etimologi berarti perantara atau pengantar. Menurut Arsyad (2002) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan atau pendapat, sehingga yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Berdasarkan beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa media pengajaran adalah bahan, alat, maupun metode/teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan anak didik dapat berlangsung secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pengajaran yang telah dicita-citakan.

Selain media sebagai media pengajaran diutamakan juga kreativitas anak. Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah dan ide yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan. Sedangkan kreatif merupakan suatu sifat yang dimiliki oleh seseorang yang mempunyai kreativitas. Ciri-ciri kreativitas berhubungan dengan kemampuan berpikir atau berpikir kreatif (berpikir divergen), ialah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang penekanannya pada kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban lainnya, adalah ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang yang disebut dengan ciri efektif dan kreativitas. Merupakan ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kognisi, kemampuan berpikir seseorang dengan kemampuan berpikir kreatif. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada, dimana kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengaplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukses, dsikontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Guna meningkatkan kreativitas anak digunakan media bahan alam dimana media bahan alam adalah bahan yang mudah kita temukan dalam lingkungan sekitar atau di tempat tinggal kita sendiri dan bahan alam yang kita sering jumpai dapat kita daur ulang dengan apa yang kita inginkan. Melalui media bahan alam, anak akan diberikan contoh yang nyata dan langsung dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan. Bahan alam yang meliputi batang, ranting, daun,

batu, biji-bijian, pasir, lumpur dan air. Anak dapat melakukan eksperimen dan eksplorasi dengan menggunakan bahan alam, Isenberg& Jalongo (Nadia Fauziah 2013:25).

Kreativitas anak dikembangkan dengan media bahan alam dan diimplementasikan dalam kegiatan menggambar. Menggambar adalah aktifitas penumbuh kreativitas, juga alat untuk mengungkapkan ide, perasaan, serta emosi. Salah satu cara yang mudah untuk merangsang otak dan tangan anak adalah menggambar walaupun terkadang anak hanya menggambar dengan cara mencoret-coret dan gambarnya pun tidak beraturan. Tujuan menggambar dalam penelitian ini adalah sebagai media mencurahkan perasaan dan ide-ide gagasan yang dimiliki anak, sebagai alat atau media untuk bermain, dan sebagai alat untuk melatih serta mengembangkan kreativitas anak khususnya kreativitas menggambar. Dan manfaat menggambar dalam penelitian ini anak akan mengalami kegembiraan, Anak terampil dalam menggambar, dan kerativitas menggambar akan berkembang dengan baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif artinya peneliti tidak melakukan sendiri, namun bekerjasama dengan guru kelompok kelas A TK Al Maisaroh Bungatan Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yang dilaksanakan selama 4 bulan dari bulan Agustus sampai dengan bulan November 2021. Subyek penelitian ini 10 anak yang berusia 4-5 tahun yang terdiri dari 6 laki-laki dan 4 perempuan. Teknik pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini yaitu Rencana Kegiatan Harian (RKH), Observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan selama 3x tahap yang disebut pra siklus, siklus I, dan siklus II. Peneliti melakukan pra siklus ini pada tanggal 25 Oktober 2021, kemudian di lanjutkan Siklus I pada tanggal 8 November 2021 dan Siklus II pada tanggal 22 November 2021. Kegiatan Pra Siklus ini bertujuan untuk membandingkan kemampuan menggambar anak sebelum dilakukannya suatu tindakan menggambar tanaman. Dari hasil Pra siklus dalam aspek berimajinasi bentuk, menggambar bentuk sederhana, anak aktif bertanya dan sikap sosial anak dalam menggambar mencapai 42,50%.

Hasil dari pra siklus mejadi bahan refleksi bagi guru dalam menerapkan metode pembelajaran pada tahap selanjutnya. Pada siklus I dibagi menjadi beberapa tahap diantaranya perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi . Pada siklus 1 penggunaan media tanaman telah diterapkan untuk meningkatkan kreativitas menggambar anak. Hasil siklus 1 dalam aspek berimajinasi bentuk, menggambar bentuk sederhana, anak aktif bertanya dan sikap sosial anak dalam menggambar mencapai 65,00%. Pembelajaran belum mencapai 85% berarti pembelajaran siklus I belum berhasil, dan akan dilanjutkan pada siklus II.

Siklus II adalah penyempurnaan dari 2 tahap yang sudah dilakukan sebelumnya. Terdapat peningkatan sebesar 17,60% dari pra siklus ke siklus I. Diharapkan pada siklus II ini pembelajaran dapat mencapai 85% atau lebih. Tahapan siklus II masih sama dengan siklus I. Didapati bahwa menggambar tanaman pada siklus II sudah jauh lebih baik dari siklus I, karena semua siswa dapat mengikuti proses pembelajaran secara aktif dalam menggambar tanaman. Hasil siklus II dalam aspek berimajinasi bentuk, menggambar bentuk sederhana, anak aktif bertanya dan sikap sosial anak dalam menggambar mencapai 86,88%. Siswa terlihat aktif dan senang dalam proses pembelajaran berlangsung, maka tidak diperlukan untuk siklus selanjutnya.

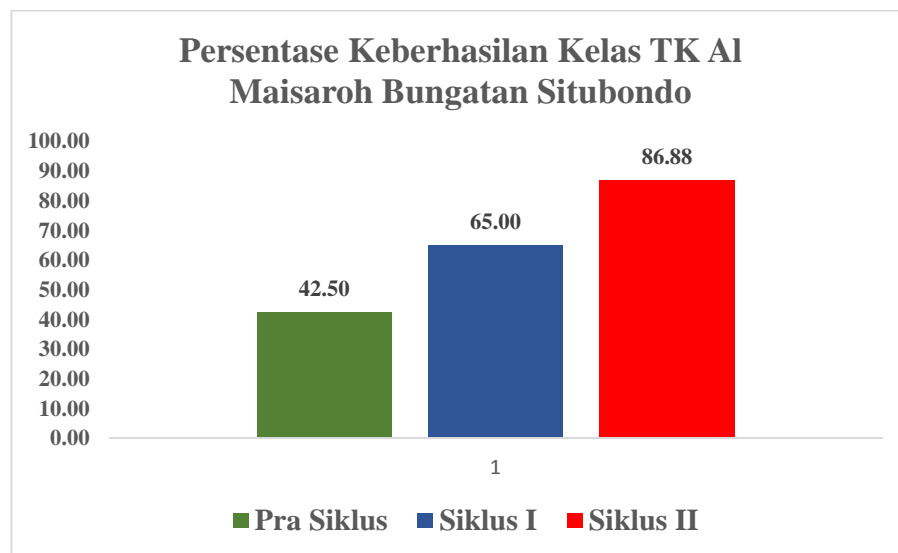
Pada setiap siklus diatas menggunakan ketentuan penilaian yang sama menggunakan simbol gambar bintang. Berdasarkan hasil keputusan bersama antara peneliti, teman sejawat dan kepala sekolah jika indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran mencapai BSH atau lebih dari BSH pada siklus II, maka dapat dikatakan anak sudah berhasil dalam kegiatan menggambar tanaman. Sebaliknya, jika hasil pencapaian kurang dari BSH pada Siklus II, maka anak dikatakan belum mampu menguasai pembelajaran menggambar tanaman. Berikut adalah gambar rubrik penilaian kemampuan menggambar menggunakan media tanaman yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Rubrik Penilaian Kemampuan Menggambar Menggunakan Media Tanaman

Simbol Bintang	Skor/Nilai	Kategori	Kriteria/Ketentuan
	25	Belum Berkembang (BB)	Anak tidak mau mengerjakan
	50	Mulai Berkembang (MB)	Jika anak bisa dengan bantuan meniru teman
	75	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Jika anak bisa tapi masih kurang tepat
	100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Jika anak bisa tanpa bantuan

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tindakan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil observasi yang berupa data kemampuan anak digunakan peneliti untuk mengetahui peningkatan kreativitas pada anak. Pada kegiatan membuat gambar tanaman sesuai dengan tema ada 4 aspek yang akan dicapai yaitu, Menggambar sesuai gagasannya, Meniru bentuk, Menggunakan alat tulis (pensil dan crayon) dengan benar, Mengekspresikan diri melalui kegiatan menggambar secara detail.

Pada penelitian ini, bahan media yang digunakan adalah tanaman dengan bidang dasarnya berupa kertas hvs yang telah anak buat gambar sesuai dengan tema. Secara umum presentase kreativitas anak pada siklus I masih belum memenuhi indikator keberhasilan. Berdasarkan pada hasil refleksi siklus I, peneliti berusaha membuat perencanaan yang lebih menarik pada kegiatan pembelajaran siklus II. Pada siklus II, hasil observasi siklus II dari 10 anak yang mencapai kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase sebesar 86,88% dengan rata-rata perkembangan kreativitas 85%. Perkembangan ini dapat dilihat seperti pada gambar grafik di bawah ini.



Gambar 1. Peningkatan nilai persentase keberhasilan kelas

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan 2 (dua) anak dengan skor tertinggi dengan menunjukkan kecenderungan kuat dalam beberapa aspek kreativitas khususnya pada aspek kelancaran dan keaslian dengan persentase perkembangan mencapai 93,75% pada siklus II. Adapun 2 (dua) anak dengan skor terendah mencapai nilai 81,25%. Hasil ini telah sesuai dengan teori yaitu perkembangan kreativitas anak berkembang dengan kriteria sangat baik secara optimal

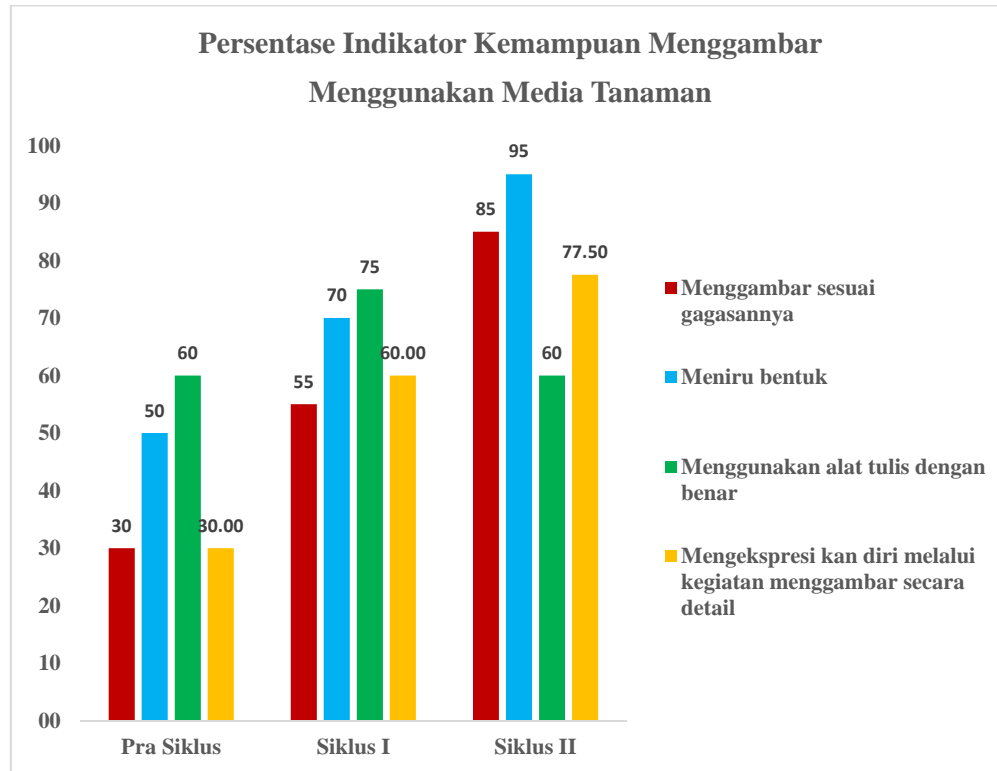
melalui penelitian yang dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui penggunaan media bahan alam dengan menggunakan (Rachmawati dan Kurniati 2010:15).

Melalui alat serta bahan yang digunakan berupa media tanaman dapat meningkatkan kreativitas anak sehingga anak mampu menciptakan ide kreatif yang baru. Bahan yang aman dan menarik serta mudah didapatkan dalam kegiatan membuat gambar sesuai dengan tema untuk anak di TK adalah faktor yang dapat mendukung peningkatan kreativitas anak, evaluasi kegiatan dilakukan dengan memperlihatkan hasil karya anak, anak bercerita tentang kegiatan dan hasil karya anak yang telah dibuat, dan guru memberikan reward berupa bintang dan kata pujian seperti good job kepada semua hasil karya anak. Berikut adalah nilai presentase setiap indikator kemampuan menggambar menggunakan media tanaman yang telah dinilai pada setiap siklus ditunjukkan tabel 2.

Tabel 2. Persentase Indikator Kemampuan Menggambar Menggunakan Media Tanaman

Variabel	Indikator	Siklus		
		Pra	I	II
Kemampuan dalam Kegiatan menggambar	a. Menggambar sesuai gagasannya	30,00	55,00	85,00
	b. Meniru bentuk	50,00	70,00	95,00
	c. Menggunakan alat tulis dengan benar (pensil crayon)	60,00	75,00	90,00
	d. Mengekspresikan diri melalui kegiatan menggambar secara detail	30,00	60,00	77,50

Berdasarkan rangking indikatornya, disimpulkan bahwa kreativitas anak kelompok A di TK Al Maisaroh Bungatan Situbondo dapat ditingkatkan melalui kegiatan membuat gambar tanaman sesuai dengan tema rangking pertama adalah meniru bentuk (95,00%), rangking kedua adalah Menggunakan pensil dan crayon dengan benar (90,00%), rangking ketiga adalah Menggambar sesuai gagasannya (85,00%), dan rangking keempat adalah Mengekspresikan diri melalui kegiatan menggambar secara detail (77,50%). Hasil penilaian ini akan ditunjukkan lebih detail pada gambar 2.



Gambar 2 Peningkatan Nilai Persentase Indicator Kemampuan Menggambar Menggunakan Media Tanaman
Dapat disimpulkan dari data yang telah disajikan, bahwa menggambar tanaman dapat meningkatkan kemampuan menggambar pada Taman Kanak-kanak TK Al Maisaroh Bungatan Situbondo. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan dari data di bawah ini:

- Pada Pra Siklus ini rata-rata pencapaian menggambar Taman Kanak-kanak TK Al Maisaroh Bungatan Situbondo bernilai 42,50%.
- Pada Siklus I rata-rata pencapaian menggambar tanaman lebih meningkat sebesar 22,50%, yaitu dari 42,50% menjadi 65,00%
- Pada Siklus II rata-rata pencapaian menggambar tanaman lebih meningkat sebesar 21,88%, yaitu dari 65,00% menjadi 86,88%.

KESIMPULAN

Kegiatan menggambar tanaman melalui metode tindakan kelas meningkatkan kreativitas anak kelompok A di TK Al Maisaroh Bungatan Situbondo, tahun pelajaran 2021/2022. Anak lebih gemar menggambar ketika metode yang digunakan dapat mempermudah anak dalam menggambar bentuk yang lebih jelas dan tidak samar-samar. Peningkatan kreativitas menggambar anak pada Pra Siklus ini rata-rata pencapaian

menggambar bernilai 42,50%. Selanjutnya, Siklus I rata-rata pencapaian menggambar tanaman lebih meningkat sebesar 22,50%, yaitu dari 42,50% menjadi 65,00%. Terakhir, Siklus II rata-rata pencapaian menggambar tanaman lebih meningkat sebesar 21,88%, yaitu dari 65,00% menjadi 86,88%. Total peningkatan yang terjadi dari sebelum tindakan (Pra Siklus) sampai Siklus II sebesar 44,38%, yaitu dari 42,50% menjadi 86,88%. dengan KKM 85 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran, edisi 1*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen
- Munandar, Utami. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka cipta.
- Rahma, Aldila. (2019). Pengenalan Botani Untuk Anak Usia Dini. *EduChild: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. ISSN 977 2598 79901
- Rachmawati, Y & Euis Kurniati (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.
- Sujiono, Yulia Nurani dan Bambang. (2013). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DENGAN METODE PEMBELAJARAN READ ALOUD PADA ANAK USIA DINI (5-6 TAHUN) DI TK WACHID HASYIM 2 SURABAYA

Ivory Hana Novitasari¹, Anisa Yunita Sari,² dan Varia Virdania Virdaus³
Universitas Narotama^{1,2,3}
Ivoryhana00@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: meningkatkan keterampilan menyimak pada anak usia dini (5-6 tahun) dengan metode pembelajaran *read aloud* di TK Wachid Hasyim 2 Surabaya. Penelitian ini berfokus pada anak kelompok B TK Wachid Hasyim 2 Surabaya. Observasi dilakukan pada saat pembelajaran kegiatan bercerita, ketika guru membacakan cerita. Pada saat guru membacakan cerita, guru terlihat kurang dalam ekspresi, penggunaan suara yang nyaring dan berintonasi, serta gerak tubuh untuk menarik perhatian anak-anak dan melibatkan dalam cerita. Sehingga perhatian anak belum optimal. Terlihat anak belum tertarik dan fokus pada cerita yang dibacakan. Peneliti menggunakan metode kualitatif yaitu dengan PTK (penelitian tindak kelas) Model PTK yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah model spiral dari Kemmis dan Taggart (1988) dalam buku metode Penelitian Tindak Kelas (Wiriaatmadja, 2008). Hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat diambil simpulan bahwa meningkatkan keterampilan menyimak dengan metode pembelajaran *read aloud* pada anak usia dini (5 – 6 tahun) di Tk Wachid Hasyim 2 memberikan dampak yang baik. Dengan adanya metode pembelajaran *read aloud* pada anak usia dini (5 – 6 tahun) pemahaman anak tentang menyimak dan membaca lebih fokus dan keberhasilan pembelajaran tercapai. Sehingga dapat dijadikan acuan dan referensi untuk jenjang yang lain.

Kata kunci: *metode pembelajaran, read aloud, keterampilan menyimak*

ABSTRACT

This study aims to: improve listening skills in early childhood (5-6 years) with the read aloud learning method at Wachid Hasyim 2 Kindergarten Surabaya. This study focuses on group B children at Wachid Hasyim 2 Kindergarten Surabaya. Observations were made during learning storytelling activities, when the teacher read the story. When the teacher reads the story, the teacher lacks expression, uses loud and intonation voices, and gestures to attract children's attention and involve them in the story. So that the child's attention is not optimal. It can be seen that the child is not interested and focuses on the story being read. The researcher used a qualitative method, namely PTK (class action research). The PTK model that researchers used in this study was the spiral model from Kemmis and Taggart (1988) in the Classroom Action Research method book (Wiriaatmadja, 2008). From the results of the classroom action research that has been carried out, it can be concluded that improving listening skills with the read aloud learning method in early childhood (5-6 years) at Wachid Hasyim 2 Kindergarten has a good impact. With the read aloud learning method in early childhood (5-6 years) children's understanding of listening and reading is more focused and learning success is achieved. So that it can be used as a reference and reference for other levels

Keywords: *learning method, read aloud, listening skills*

PENDAHULUAN

Bahasa adalah bagian penting dalam berkomunikasi sehari-hari untuk mengungkapkan ekspresi dan keinginan (Ahmad Susanto, 2011; 74). Menciptakan komunikasi yang sehat, diperlukan adanya penyampaian pesan dan penerimaan pesan atau penyimak yang interaktif. Penyampaian pesan sebagai pemberi informasi dan penerimaan pesan atau penyimak sebagai pemberi tanggapan atau respon. Penyimak harus memiliki kejelihan dalam menerima informasi yang diberikan, agar penyimak dapat memberikan umpan balik yang sesuai, Sehingga diperlukan adanya sebuah keterampilan menyimak.

Kurangnya penekanan dalam pembelajaran pada keterampilan menyimak telah menyebabkan masalah yang dihadapi oleh anak untuk memahami teks yang mereka dengarkan, ditambah dengan kurangnya bantuan visual yang menyebabkan anak menjadi frustrasi (Souresjani & Etemadi,2012). Anak yang frustrasi tidak akan memperhatikan pembelajaran dengan baik.

Pada anak kelompok B TK Wachid Hassyim 2 Surabaya, pada saat pembelajaran kegiatan bercerita,yaitu ketika guru membacakan cerita. Pada saat guru membacakan cerita, guru terlihat kurang dalam ekspresi, penggunaan suara yang nyaring dan berintonasi, serta gerak tubuh untuk menarik perhatian anak-anak dan melibatkan dalam cerita. Sehingga perhatian anak belum optimal. Terlihat anak belum tertarik dan fokus pada cerita yang dibacakan. Pada saat itu peneliti hanya melihat anak didalam kelas yang berisi 15 anak yang terlihat mendengarkan cerita yang dibacakan guru. pada bagian akhir ketika guru menanyakan kembali cerita yang telah dibacakan ternyata sebanyak 11 anak tidak ada yang mengangkat tangan untuk menceritakan kembali cerita yang telah dibacakan. Pada saat yang sama peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas, guru belum melakukan upaya untuk meningkatkan keterampilan menyimak anak pada saat pembelajaran kegiatan bercerita. Selain itu guru juga belum mengembangkan metode pembelajaran dalam penyampaian cerita.

Melihat kenyataan di atas perlu dilakukan suatu tindakan baru untuk meningkatkan keterampilan menyimak anak pada saat pembelajaran kegiatan bercerita dengan menggunakan metode yang menarik anak pada saat pembelajaran kegiatan bercerita adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *read aloud*.

LANDASAN TEORI

Hakikat Keterampilan Menyimak

Menyimak adalah salah satu kemampuan untuk berkomunikasi selain berbicara. Seperti pendapat Hassan dan Manap (2014) bahwa menyimak dan berbicara adalah dua keterampilan yang tidak dapat dipisahkan dalam kemampuan berkomunikasi. Menurut Gullec dan Durmus (2015) keterampilan menyimak merupakan sebuah pembicaraan atau bacaan yang diberikan seseorang.

Tahap-tahap dalam Proses Menyimak yang Efektif

Menyimak merupakan suatu aktivitas yang didalamnya terdapat sebuah proses. Wolvin (Ademann, 2012) menyatakan ada enam komponen dalam proses menyimak yaitu, (1) mendengarkan, (2) memahami, (3) mengingat, (4) menginterpretasikan, (5) mengevaluasi, dan (6) merespon atau menanggapi. Renukadevi (2014) juga menyatakan pendapatnya tentang proses menyimak yaitu, (1) menerima, (2) memahami, (3) mengingat, (4) mengevaluasi, dan (5) merespon.

Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Menyimak

Bromley (Dhieni, dkk., 2007) mengemukakan keterampilan menyimak dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut yaitu, (1) faktor penyimak, yang berkaitan dengan tujuan, tingkat pemahaman, pengalaman, dan strategi anak dalam memonitor pemahaman mereka terhadap informasi yang disampaikan, (2) faktor situasi, yaitu berkaitan dengan lingkungan sekitar anak dan stimulus visual yang diberikan, (3) faktor pembicara, dimana pembicara berperan penting dalam mengomunikasikan pesan dengan berbagai cara, sehingga anak dapat menyimak secara efektif.

Hakikat Metode Pembelajaran Read Aloud

Metode pembelajaran *read aloud* merupakan kegiatan membaca nyaring yang dilakukan oleh seorang guru maupun orang dewasa untuk anak-anak (Mikul, 2015). Metode pembelajaran *read aloud* juga mengajarkan cara membaca yang baik seperti yang dibawakan oleh guru serta meningkatkan keterampilan menyimak anak dan juga bahasa lisan. Secara tidak langsung, guru juga memberi pemahaman kepada anak, bahwa bahasa buku berbeda dengan bahasa lisan tambah Jhonston (2015).

Manfaat Metode pembelajaran Read Aloud

Al-Mansur dan Al-Shoman (2011) mengemukakan bahwa metode pembelajaran *read aloud* memiliki efek positif pada perkembangan membaca dan kosa kata. Keterampilan menyimak dan keterampilan bahasa lisan yaitu berbicara juga dapat berkembang melalui pembelajaran dengan metode pembelajaran *read aloud*. Marrison & Wlodarczyk (2009) menjelaskan metode pembelajaran *read aloud* dapat membantu anak dalam membangun dan mendukung keterampilan menyimak dan kemampuan berbicara serta perkembangan bahasa

secara keseluruhan.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian skripsi ini adalah anak berusia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini, penulis mengambil lokasi di TK Wachid Hasyim. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif menggunakan Penelitian Tindak Kelas (PTK). Menurut Wina Sanjaya (2011: 26) penelitian tindak kelas adalah proses pengkajian masalah pembelajaran didalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

Penelitian tindak kelas ini menggunakan model kolaborasi yang mengutamakan kerjasama antara peneliti dan guru. peneliti bekerjasama dengan guru kelompok B di Tk Wachid Hasyim 2Surabaya mulai dari merencanakan, melaksanakan tindakan, mengobservasi dan merefleksikan tindakan. Model PTK yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah model spiral dari Kemmis dan Taggart (1988) dalam buku metode Penelitian Tindak Kelas (Rochiati Wiriaatmadja, 2008 : 66) yaitu sebagai berikut: Semua kegiatan dari siklus I, dan II dilaksanakan dengan tahap perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observer*) serta refleksi (*reflect*). Tahapan perencanaan atau *planning* meliputi pembuatan perangkat pembelajaran, persiapan sarana dan prasarana penelitian serta menentukan indikator kinerja. Tahapan pelaksanaan atau *acting* meliputi segala tindakan yang tertuang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran RKM dan RKH dengan materi pengembangan kemampuan kognitif. Tahapan pengamatan atau *observing* meliputi pembuatan instrumen penelitian, pengumpulan data berupa nilai evaluasi siswa setelah mendapatkan tindakan, menganalisa data dan menyusun langkah-langkah perbaikan. Tahap refleksi dilakukan melalui diskusi peneliti dengan kolabolator. Dalam penelitian ini dilakukan dua siklus, setiap siklus meliputi :

Siklus I

1. Tahapan perencanaan atau *planning* meliputi pembuatan perangkat pembelajaran, persiapan sarana dan prasarana penelitian serta menentukan indikator kinerja.
2. Tahapan pelaksanaan tindakan atau *acting* meliputi segala tindakan yang tertuang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran RKM dan RKH dengan materi pengembangan kemampuan kognitif.
3. Tahapan pengamatan atau *observing* meliputi pembuatan instrumen penelitian,

- pengumpulan data berupa nilai evaluasi siswa setelah mendapatkan tindakan, menganalisa data dan menyusun langkah-langkah perbaikan.
4. Tahapan refleksi dilakukan melalui diskusi teman sejawad dan masukan dari para ahli penelitian tindakan kelas.

Siklus II (Rencana siklus selanjutnya)

Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus selanjutnya dimaksudkan sebagai perbaikan siklus sebelumnya. Tahapan yang dilakukan siklus dua sama dengan siklus pertama dengan materi yang berbeda. Peneliti mencermati catatan keberhasilan dan kendala yang dihadapi pada waktu pelaksanaan tindakan siklus sebelumnya dengan menganalisis data yang diperoleh. Siklus akan diberhentikan apabila kriteria keberhasilan tercapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapat berdasarkan pengumpulan data observasi yang dilakukan pada tanggal 20 April 2022 diperoleh gambaran tentang perhatian anak ketika mengikuti pembelajaran bercerita dengan guru di Kelompok B Tk Wachid Hasyim 2 Surabaya. Dari hasil observasi diperoleh 15 anak di Kelompok B Tk Wachid Hasyim 2 Surabaya. Berdasarkan data hasil observasi terlihat banyak anak yang belum tertarik dan fokus pada cerita yang dibacakan oleh guru. Kemudian saat dilakukan recalling cerita yang dibacakan oleh guru sebagian besar anak tidak ada yang mengangkat tangan untuk menceritakan kembali cerita yang telah di bacakan oleh guru.

Kondisi Keterampilan Menyimak anak pra tindakan diperoleh data bahwa sebagian besar keterampilan menyimak anak untuk menyimak berada pada kriteria perhatian kurang. Dari 15 anak yang menunjukkan perhatian dengan perhatian baik sebesar 6.67 % (1 anak), anak yang menunjukkan perhatian dengan kriteria cukup sebesar 20 % (3 anak), dan anak yang menunjukkan kriteria perhatian kurang sebesar 73.3 % (11 anak).

No	Skor	Kriteria	Persentase
1	>6	Baik	6.67 % (1 anak)
2	5 – 6	Cukup	20 % (3 anak)
3	<5	Kurang	73.3 % (11 anak)
Jumlah			100 %

Tabel 1. Rekapitulasi Kondisi Keterampilan Menyimak Anak Pra Tindakan

Data Keterampilan Menyimak Anak Siklus I anak yang memiliki perhatian dalam

menyimak dengan kriteria baik sebanyak 53.37 % (7 anak), anak yang menunjukkan perhatian dalam menyimak dengan kriteria cukup sebanyak 33.3 % (6 anak), dan anak yang memiliki perhatian dalam menyimak dengan kriteria kurang sebanyak 13.3 % (2 anak).

No	Skor	Kriteria	Persentase
1	>6	Baik	53.37 % (7 anak)
2	5 – 6	Cukup	33.3 % (6 anak)
3	<5	Kurang	13.3 % (2 anak)
Jumlah			100 %

Tabel 2. Rekapitulasi Kondisi Keterampilan Menyimak Anak Siklus I

Data yang dicapai pada tindakan Siklus II, anak yang memiliki keterampilan dalam menyimak dengan kriteria baik sebanyak 93,33 % (14 anak), anak yang menunjukkan keterampilan dalam menyimak dengan kriteria cukup sebanyak 6,67 % (1 anak), dan anak yang memiliki keterampilan dalam menyimak dengan kriteria kurang sebesar 0 % (tidak ada).

No	Skor	Kriteria	Persentase
1	>6	Baik	93.33 % (14 anak)
2	5 – 6	Cukup	6.67 % (1 anak)
3	<5	Kurang	0 %
Jumlah			100 %

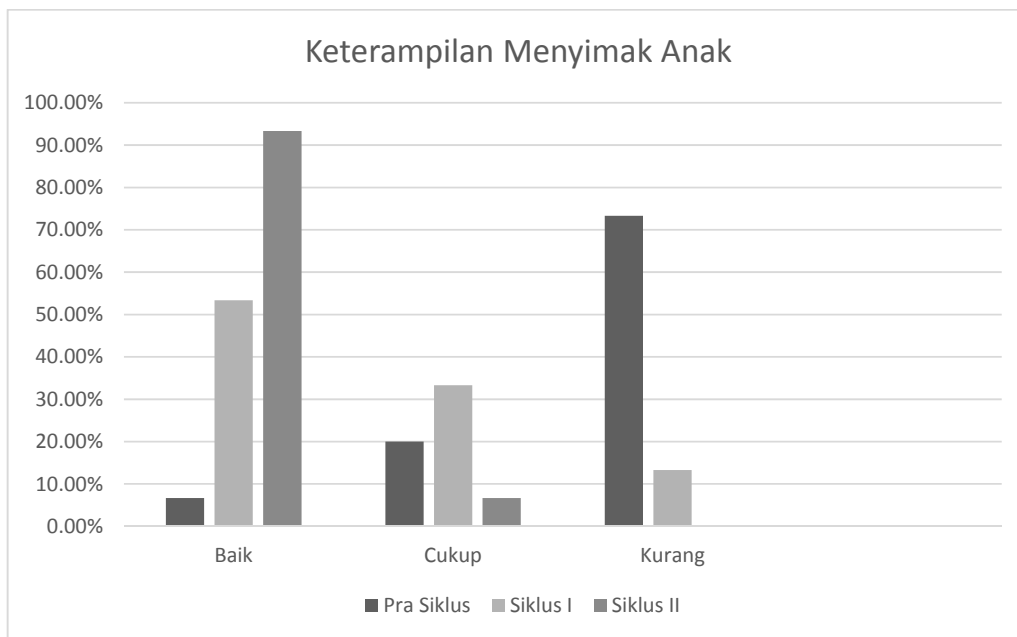
Tabel 3. Rekapitulasi Kondisi Keterampilan Menyimak Anak Siklus II

Setelah dilaksanakan perbaikan pada kegiatan bercerita menggunakan metode *read aloud* keterampilan menyimak anak meningkat. Sehingga upaya peningkatan keterampilan menyimak anak tidak perlu dilakukan lagi karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80 % dari jumlah anak menunjukkan perhatian pada kriteria baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat perbandingan keterampilan menyimak anak pada pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Adapun rekapitulasi hasil perhatian anak pra tindakan, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 4.

No	Kriteria	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
		Persentase	Persentase	Persentase
1	Baik	6.67 % (1 anak)	53.37 % (7 anak)	93.33 % (14 anak)
2	Cukup	20 % (3 anak)	33.3 % (6 anak)	6.67 % (1 anak)
3	Kurang	73.3%(11 anak)	13.3 % (2 anak)	0 %

Tabel 4. Perbandingan Keterampilan Menyimak Anak Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil tabel diatas dapat diperoleh data pra tindakan bahwa sebgaiian besar keterampilan anak untuk menyimak berada pada kriteria perhatian kurang. Dari 15 anak yang menunjukkan keterampilan menyimak dengan baik sebesar 6.67 % (1 anak), anak yang menunjukkan keterampilan dengan kriteria cukup sebesar 20 % (3 anak), dan anak yang menunjukkan kriteria keterampilan kurang sebesar 73.3 % (11 anak). Pada Siklus I anak yang memiliki keterampilan dalam menyimak dengan kriteria baik sebanyak 53.37 % (7 anak), anak yang menunjukkan keterampilan dalam menyimak dengan kriteria cukup sebanyak 33.3 % (6 anak), dan anak yang memiliki keterampilan dalam menyimak dengan kriteria kurang sebanyak 13.3 % (2 anak). Selanjutnya di Siklus II anak yang memiliki keterampilan dalam menyimak dengan kriteria baik sebanyak 93,33 % (14 anak), anak yang menunjukkan perhatian dalam menyimak dengan kriteria cukup sebanyak 6,67 % (1 anak), dan anak yang memiliki keterampilan dalam menyimak dengan kriteria kurang sebesar 0 % (tidak ada). Data tabel hasil keterampilan menyimak anak pra tindakan, Siklus I, Siklus II dapat dilihat pada grafik pada gambar 1.



Gambar 1. Keterampilan Menyimak Anak

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat diambil simpulan bahwa meningkatkan keterampilan menyimak dengan metode pembelajaran *read aloud* pada anak usia dini (5 – 6 tahun) di Tk Wachid Hasyim 2 memberikan dampak yang baik. Dengan adanya metode pembelajaran *read aloud* pada anak usia dini (5 – 6 tahun) pemahaman anak tentang menyimak dan membaca lebih fokus dan keberhasilan pembelajaran tercapai. Sehingga dapat dijadikan acuan dan referensi untuk jenjang yang lain. Guru sebagai perencana pembelajaran hendaknya dapat menerapkan metode *read aloud* secara baik dan tidak membosankan bagi anak, karena jika anak dalam kondisi senang maka kemampuannya juga akan meningkat . Stimulasi yang tepat disesuaikan dengan kemampuan anak sehingga anak tidak merasa terbebani, dan prosesnya harus menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Mansour, N. S., & Al-Shorman, R. A. (2011). The effect of teacher's storytelling aloud on the reading comprehension of Saudi elementary stage student. *Journal of King Saud University – Languages and Translation*, 23(2), 69-76.
<http://doi.org/10.1016/j.ksult.2011.04.001>
- Anas Sudjono. (2008). *Pengantar Statistika*. Jakarta: Rajawali Press.
- Bilican, S., Kutlu, O., & Yildirim, O. (2012). The Factors that predict the frequency of activities Developing students listening comprehension skill, 46, 5219-5224,
<http://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.413>
- Departemen Pendidikan dan kebudayaan. (2014). Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Fisher, D., Flood, J., Lapp, D., & Frey, N. (2014). Intervctive read-aloud: Is there a common set of implementation practices? *The Reding Teacher*, 58(1), 8-17.
<http://doi.org/10.1598/RT.58.1.1>

- Gulec, S., & Durmus, N. (2015). A study aiming to develop listening skills of elementary second grade student. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 191, 103-109. <http://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.487>
- Johnston, V. (2015). The power of the read aloud in the age of the common core. *Open Communication Journal*, 9(2001), 34-38. Retrieved from <http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-84928887712&partnerID=tZOtx3y1>
- Kemendikbud. 2014. *Permendikbud No. 17 tahun 2014 tentang kurikulum PAUD*. Jakarta: Diktorat Jendral pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kemendiknas. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Kurikulum PAUD*. Jakarta: Direktorat Jendral pendidikan Dasar dan Menengah.
- Lane , H. B., & Wright, T. L. (2007). Maximizing the effectiviteness of reading aloud. *The Reading Theacher*, 60(7), 668-675. <http://doi.org/10.1598/RT.60.7.7>
- Mai, L. H., Ngoc, L. T. B., & Thao, V. T. (2014). Enhancing listening performance through schema construction activities. *Journal of Language Teaching And Research*, 5(5), 1042-1051. <http://doi.org/10.4304/jltr.5.5.1042-1051>
- McGee, L. M., & Schickedanz, J. A. (2007). Repeated interactive read-alouds in preschool and kindergarten. *The Reading Theacher*, 60(8), 742-751. <http://doi.org/10.10.1598/RT.06.8.4>
- Mikul, L. L. (2015). How do interactive read-alouds promote engagement and oral language development in kindergarten.
- Moore, M. R., & Hall, S. (2012). Listening and reading comprehension at story time: How to build habits of the mind. *Dimension of Early Childhood*, 40(2), 24-32. <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&profile=ehost&scope=site&authpte=crawler&jrnl=10686177&AN=78303872&h=F/r0Co5cBJuJKvJGqL6NkSLOGpvDj6JQcTxErOjw/06E61CB7RQBnDqOHTskd/09gsMmFeo4iXDjMW0rfVxA==&crl=c>
- Morrison, V.,& Wlodarczy, L. (2009). Revisiting read-aloud: Instructional strategies that encourage students' engagement with text. *The Reading Teacher*, 63(2), 110-118. <http://doi.org/10.1598/RT.63.2.2>
- Oduolowu, E., & Oluwakemi, E. (2014). Effect of storytelling on listening skills of primary one pupil in Ibadan North Local Government Area of Oyo State, Nigeria. *International Journey of Humanities and Social Science*, 4(9), 100-107. http://www.ijhssnet.com/journal/vol_4_No_9_jul_2014/10.pdf

-
- Oueini, H., Bahous, R., & Nabhani, M. (2008). Impact of read-aloud in the classroom: a Case Study. *The Reading Matrix*, 8(1), 19.
- Ranukadevi, D. (2014). The role of listening in language acquisition; the challenges & strategies in teaching listening. *International Journal of Education and Information Studies*, 4(1), 59-63.
- Shoureshjani, K. H., & Etemadi, N. (2012). Listening comprehension success among EFL preschool children using internet-based materials. *Journal of Social Sciences and Humanities*, 7(1), 243-251.
- Strachan, S. L. (2015). Kindergarten students' social studies and content literacy learning from interactive read-alouds. *Journal of Social Studies Research*, 39(4), 207-223.
<http://doi.org/10.1016/j.jssr.2015.08.003>
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Penelitian Tindak Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara. _____.(2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tarigan, Henr Guntur. 1994. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Weaver, Constance. (1990). *Understanding Whole Language*. Toronoto: Irwin Publishing.
- Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama. (2011). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Wina Sanjaya. (2011). *Penelitian Tindak Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

PERAN LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DARING PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)

**Lukman Junaedi¹, Muchamad Arif², Andini Dwi Arumsari³, Natalia Damastuti⁴, Varia
Virdania Virdaus⁵**

Universitas Narotama^{1,2,4,5}

Universitas Muhammadiyah Surabaya³

lukman.junaedi@narotama.ac.id¹, muchamad.arif@narotama.ac.id², andinidwiarumsari@um-
surabaya.ac.id³, natalia.damastuti@narotama.ac.id⁴, varia.virdaus@narotama.ac.id⁵

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai tingkat kemampuan literasi digital orang tua siswa PAUD di Kabupaten Ngawi. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan metode campuran dan mengacu pada studi sebelumnya yang serupa tentang literasi digital orang tua dan pembelajaran daring di tingkat PAUD di era new normal. Temuan penelitian meliputi data dari 30 PAUD yang berpartisipasi sebagai responden dan mewakili 30 kecamatan di Kabupaten Ngawi. Berdasarkan temuan survei diketahui bahwa sebagian besar proses pembelajaran daring tingkat PAUD masih menggunakan komunikasi berbasis pesan melalui media SMS atau Whatsapp sebagai pengganti platform pembelajaran digital. Banyak sekolah PAUD telah mencoba untuk mengajar menggunakan platform digital seperti Zoom, Google Meet, Microsoft Team, tetapi upaya mereka dibatasi oleh tingkat kemampuan komputer siswa yang rendah dan ketersediaan orang tua yang terbatas. Hal ini menunjukkan bahwa walaupun hampir semua orang tua sudah terbiasa menggunakan perangkat mobile dan alat komunikasi digital lainnya untuk berkomunikasi, namun mereka tidak mengetahui bagaimana cara memanfaatkannya untuk pembelajaran. Berdasarkan temuan kajian tersebut, untuk mendukung keberhasilan program dan kegiatan pembelajaran, khususnya yang dilaksanakan secara daring akibat pandemi COVID-19 yang masih berlangsung, kebijakan dan pedoman literasi digital harus berkonsentrasi pada peningkatan pengetahuan dan kapasitas orang tua untuk mengakses sistem pembelajaran digital.

Kata Kunci: Literasi Digital; PAUD; Pembelajaran Daring; Covid-19

ABSTRACT

The goal of this study was to assess the level of digital literacy proficiency among parents of PAUD students in the Ngawi Regency. The research was conducted using a mixed-methods approach and benchmarked against prior studies of a similar nature on parental digital literacy and online learning at the PAUD level under the new normal. The study's findings included data from 30 PAUD who participated as respondents and represented 30 subdistricts in the Ngawi Regency. Based on the survey's findings, it is known that the majority of PAUD-level online learning processes still use message-based communication via SMS or Whatsapp media instead of digital learning platforms. Numerous PAUD schools have attempted to teach using digital platforms like Zoom, Google Meet, Microsoft Team, but their efforts have been limited by students' low levels of computer proficiency and parents' limited availability. This demonstrates that despite the fact that practically all parents are accustomed to utilizing mobile devices and other digital communication tools for communication, they do not know how to utilize them for learning. According to the study's findings, in order to support the success of learning programs and activities, particularly those conducted online due to the ongoing COVID-19 pandemic, policies and guidelines for digital literacy must concentrate on improving parents' knowledge of and capacity for access to digital learning systems.

Keywords: Digital Literacy; Online Learning; PAUD; Covid-19

PENDAHULUAN

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah (BDR) Selama Masa Darurat Penyebaran Covid-19 (Permendikbud Nomor 719 Tahun 2020 Tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Pada Satuan Pendidikan Dalam Kondisi Khusus, 2020) untuk menghentikan penyebaran virus Covid-19. Strategi belajar di rumah telah diterapkan di 112 negara, termasuk di kawasan tertentu di Indonesia (UNESCO, 2020). Sekitar 28,6 juta siswa dari jenjang PAUD hingga SMA/SMK di berbagai provinsi telah mengadopsi kebijakan belajar dari rumah. (Arifah, 2020).

Menurut pedoman BDR, ada beberapa ketentuan yang menyerukan tingkat literasi digital yang wajar (Kemendikbud, 2020), seperti: memutuskan metode komunikasi dengan sekolah, membicarakan rencana pembelajaran inklusif dengan guru berdasarkan siswa. kebutuhan, menyiapkan perangkat pembelajaran, memastikan siswa siap mengikuti pembelajaran, menyisihkan waktu untuk mendukung proses pembelajaran daring, mendorong anak untuk aktif selama proses pembelajaran, dan memastikan lingkungan dan peralatan belajar yang nyaman, serta penggunaan perangkat seluler dan komputer dengan beberapa portal pembelajaran online.

Sekitar 90% penduduk Kabupaten Ngawi yang berjumlah 1.579.018 jiwa pada tahun 2019 bertempat tinggal di perdesaan yang banyak di antaranya masih kekurangan akses media digital dan literasi komunikasi (BPS Ngawi, 2020). budaya dan pendidikan Sebanyak 307.732 siswa, atau hampir 20% dari populasi, terdaftar di 1.289 Unit Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di 30 kabupaten, menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada 2019. Tentu saja, jika ada upaya tidak dilakukannya perluasan kepesertaan BDR di Kabupaten Ngawi yang berbasis pembelajaran daring dan harus dilaksanakan sesuai dengan peraturan Kemendikbud, bisa jadi tidak optimal atau malah kurang efektif.

Tujuan penelitian ini untuk mengevaluasi tingkat kemampuan literasi digital orang tua siswa PAUD di Kabupaten Ngawi. Semua pihak yang terlibat dalam pendidikan, terutama sekolah dan dinas pendidikan, akan menemukan temuan pengukuran ini sebagai informasi yang berguna untuk menghidupkan kembali pembelajaran daring di tingkat PAUD. Temuan penelitian ini juga dapat membantu mencegah efek negatif dari dunia online yang disebabkan oleh kurangnya literasi digital orang tua, termasuk konten yang tidak pantas (kekerasan, pornografi, konsumerisme), potensi penyalahgunaan terhadap anak (predator/radikalisme anak), dan gangguan. kemampuan anak untuk berkembang secara mandiri, menempa identitasnya sendiri, dan mencari pekerjaan (UNICEF, 2017).

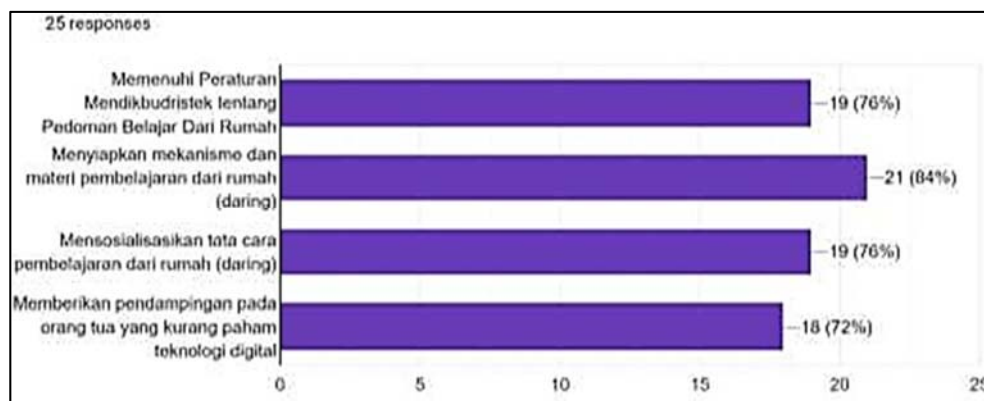
METODE

Teknik pelaksanaan penelitian ini menggunakan survei dan wawancara serta benchmarking dengan penelitian sebelumnya yang melihat tingkat pembelajaran daring dan literasi digital orang tua di tingkat PAUD pada masa new normal. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan metode campuran dan akan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang telah meneliti literasi digital orang tua dan pembelajaran online di tingkat PAUD selama periode normal baru. Langkah-langkah berikut diambil dari rencana survei hingga pemrosesan data:

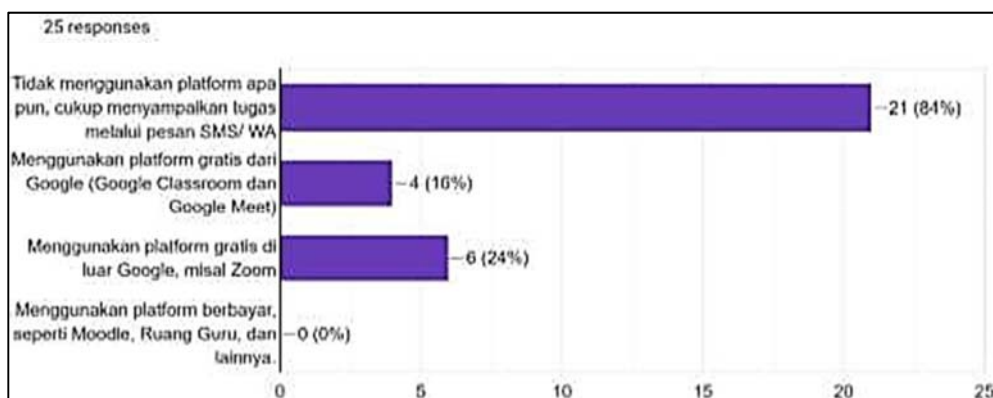
- a. Rincian statistik prevalensi dan varietas PAUD di Kabupaten Ngawi.
- b. Pengumpulan data lapangan, wawancara secara komprehensif dengan pemangku kepentingan terkait, pengolahan, dan analisis membahas kontribusi literasi digital orang tua terhadap adopsi pembelajaran daring di tingkat PAUD.
- c. Menyusun anjuran bagaimana meningkatkan partisipasi orang tua dalam pembelajaran daring di tingkat PAUD selama pandemi COVID-19 di Kabupaten Ngawi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

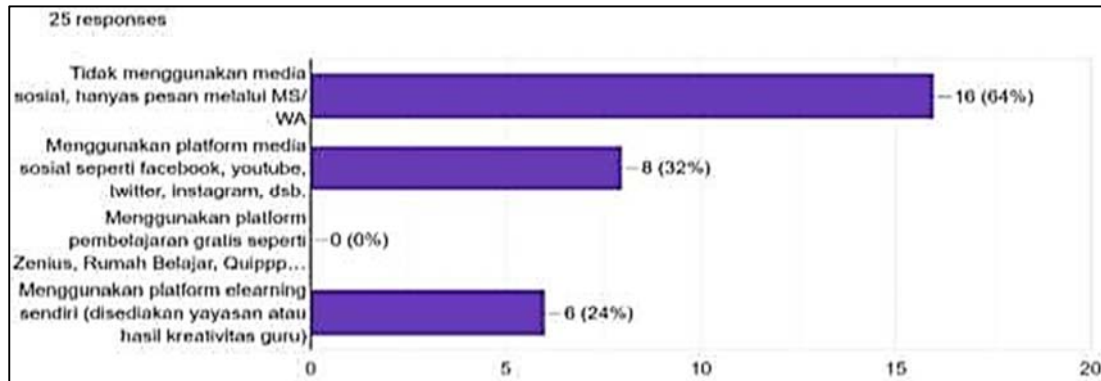
Berdasarkan temuan survei lapangan, diperoleh informasi tentang tingkat literasi digital orang tua siswa PAUD berdasarkan evaluasi guru dan kepala sekolah PAUD, antara lain informasi bahwa proses pembelajaran daring tingkat PAUD di Kabupaten Ngawi telah memenuhi persyaratan. dan menerapkan protokol kesehatan.



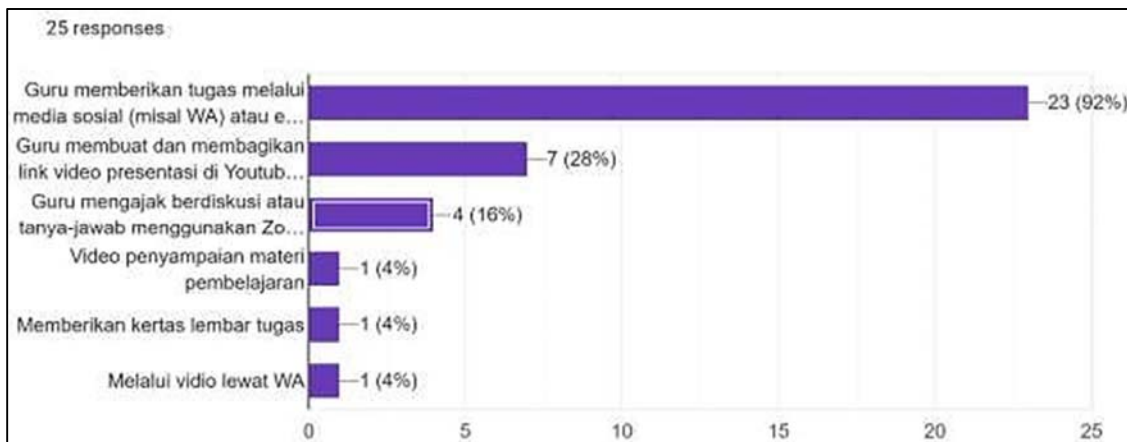
Sebagian besar kegiatan pembelajaran online di tingkat PAUD di Kabupaten Ngawi lebih mengandalkan SMS atau Whatsapp untuk berkomunikasi dibandingkan dengan platform pembelajaran digital atau e-learning.



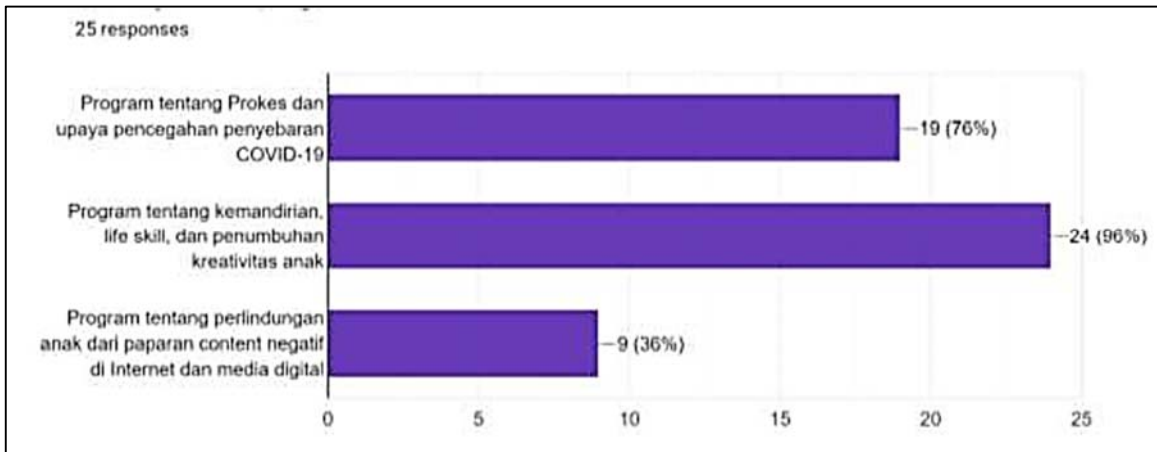
Mayoritas siswa peserta program pembelajaran daring tingkat PAUD di Kabupaten Ngawi tidak menggunakan media sosial; sebaliknya, mereka hanya perlu berinteraksi melalui SMS atau Whatsapp.



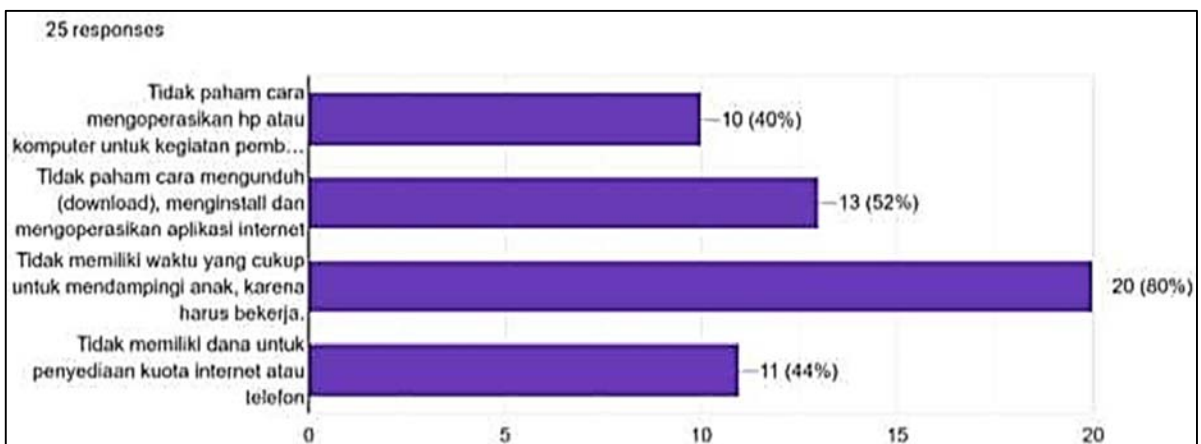
Proses pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran daring tingkat PAUD di Kabupaten Ngawi mayoritas berupa pesan Whatsapp penugasan guru.



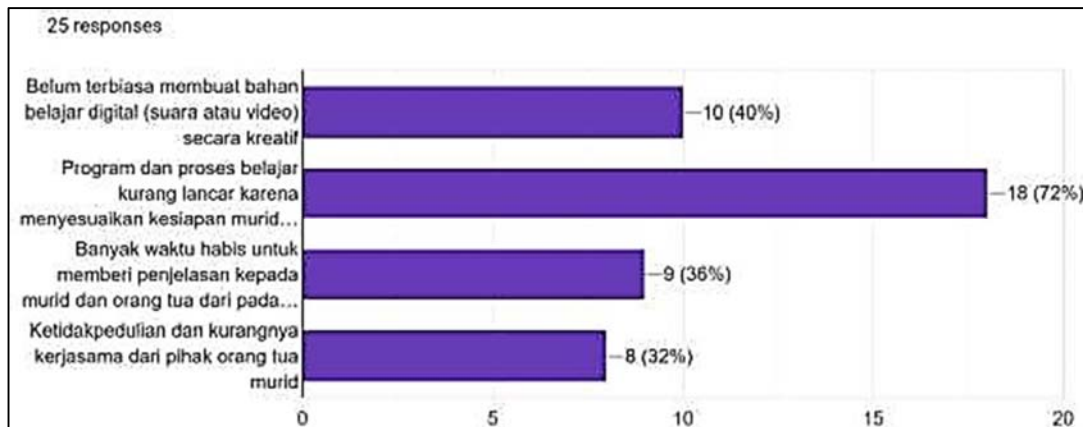
Sebagian besar guru berkonsentrasi pada program dan konten pembelajaran mengenai kemandirian, kecakapan hidup, dan pengembangan kreativitas anak di lingkungan pembelajaran daring tingkat PAUD di Kabupaten Ngawi. Terlepas dari kenyataan bahwa ada inisiatif yang sedang berlangsung untuk menghindari COVID-19,



Sebagian besar orang tua mengakui bahwa salah satu kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran daring tingkat PAUD di Kabupaten Ngawi adalah kurangnya waktu untuk mendampingi anaknya karena harus bekerja.



Kendala yang dihadapi sebagian besar guru dalam proses pembelajaran daring tingkat PAUD di Kabupaten Ngawi adalah program dan kegiatan pembelajaran belum berjalan dengan baik karena menyesuaikan dengan kesiapan siswa.



Pembelajaran online, juga dikenal sebagai e-learning, adalah gaya belajar mengajar yang memungkinkan transmisi bahan ajar kepada siswa melalui internet atau media jaringan komputer lainnya, menurut Hartley (2001). Hal ini sesuai dengan pernyataan Horton (2003) bahwa e-learning adalah instruksi berbasis web yang dapat diakses melalui internet. E-learning, di sisi lain, didefinisikan oleh Kamarga (2000) sebagai kegiatan pendidikan yang disediakan oleh peralatan komputer elektronik yang memperoleh materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya (Sagita & Khairunnisa, 2020).

Ada dua metode komunikasi dalam pembelajaran jarak jauh. Pertama, *synchronously*, yaitu keterlibatan guru dan siswa secara bersamaan (online dan tatap muka) dalam kerangka waktu yang telah ditentukan. Zoom, Weebex, Google Meet, dan banyak teknologi komunikasi lainnya adalah contoh yang dapat digunakan (Handarini & Wulandarai, 2020). Guru dan siswa juga dapat berinteraksi secara *asinkron* atau tidak pada saat yang sama, tergantung pada keadaan dan kecepatan belajar masing-masing siswa (Mustakim, 2020). Ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi kapan pun mereka mau dan berkomunikasi dengan guru. Internet, blog, Google Classroom, Moodle, dan platform lainnya adalah beberapa contoh alat komunikasi yang dapat digunakan (Virananda, 2019).

Isman mendefinisikan pembelajaran online sebagai pemanfaatan jaringan komputer untuk memfasilitasi pembelajaran sehingga siswa dapat memilih kapan dan di mana akan belajar. Beberapa tools seperti Google Classroom, video conference, telepon, live chat, Zoom, atau Wa dapat digunakan untuk komunikasi dalam sistem pembelajaran daring (Dewi, 2020).

Penelitian di Kabupaten Ngawi memiliki temuan yang paralel dengan penelitian Satrianingrum dan Prasetyo (2020) tentang pemanfaatan pembelajaran daring pada satuan pendidikan setingkat PAUD di wilayah berikut:

- Ada sebagian dari orang tua murid tidak menggunakan perangkat-perangkat yang memadai.
- Dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring yang dilakukan di rumah, salah satu keterbatasan dalam pelaksanaan ini ialah sarana dan prasarana yang mendukung, seperti laptop, komputer, handphone, kouta internet dan lain sebagainya.
- Proses pembelajaran lebih difokuskan dalam bentuk penugasan kepada murid yang

mengandalkan bimbingan orang tua apabila murid menghadapi kendala atau kesulitan.

Perbedaan dari pembelajaran untuk anak usia dini di era pandemi Covid-19 di Kabupaten Ngawi, adalah orang tua murid PAUD mengakui masih sulit untuk bisa hadir mendampingi dan membimbing anak-anaknya selama proses pembelajaran daring karena mereka harus bekerja. Padahal hal tersebut sangat penting, guna mencegah anak tidak menjadi korban efek negatif era digital (Dyna Herlina et al., 2018). Oleh karena itu, WHO sangat menekankan kerjasama antara pemerintah, sekolah (guru) dan orang tua, guna menghindari beban yang berlebihan ke pundak orang tua yang dapat menjadi sumber stress (Indahningrum, 2020). Misal meningkatkan kemungkinan anak untuk berinteraksi dengan guru mereka tentang hal-hal di luar konteks pembelajaran, sehingga orang tua masih memiliki waktu untuk mengelola pekerjaan rumahan dan pengasuhan anak (Spinelli et al., 2020). Selain itu juga program dan proses belajar kurang lancar karena menyesuaikan dengan kesiapan siswa.

Berdasarkan pembahasan di atas, masih banyak hal-hal yang masih perlu diperbaiki dan ditingkatkan, guna lebih mengefektifkan literasi digital orang tua murid tingkat PAUD di Kabupaten Ngawi pada pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan :

- a. Pada proses pembelajaran daring tingkat PAUD di Kabupaten Ngawi mayoritas tidak menggunakan platform pembelajaran digital atau e-learning tapi berdasarkan komunikasi melalui sms/ WA.
- b. Pada proses pembelajaran daring tingkat PAUD di Kabupaten Ngawi mayoritas tidak memanfaatkan media sosial, cukup berkomunikasi melalui sms/ WA.
- c. Pada proses pembelajaran daring tingkat PAUD di Kabupaten Ngawi, mayoritas metode pembelajaran berupa pemberian tugas oleh guru melalui pesan WA.
- d. Pada proses pembelajaran daring tingkat PAUD di Kabupaten Ngawi, sebagian besar guru menitikberatkan program dan isi pembelajaran tentang kemandirian, life skill, dan penumbuhan kreativitas anak. Meskipun tetap ada juga program tentang prokes dan pencegahan COVID-19.
- e. Pada proses pembelajaran daring tingkat PAUD di Kabupaten Ngawi, sebagian besar orang tua mengakui kesulitan yang dihadapi adalah tidak memiliki waktu yang cukup untuk mendampingi anak, karena harus bekerja.

SARAN

- a. Guru memberikan sosialisasi dan edukasi terlebih dahulu sebelum melakukan pembelajaran kepada orang tua siswa agar memahami maksud dan tujuannya.
- b. Jika menggunakan platform pembelajaran digital atau e-learning maka guru harus memberikan informasi mengenai tutorial penggunaan platform terlebih dahulu kepada orang tua siswa.
- c. Pemberian tugas melalui platform di batasi dan batas waktu pengumpulan tugasnya tidak terlalu pendek sehingga orang tua memiliki luang waktu pada saat mendampingi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifa, F. N. (2020). Tantangan Pelaksanaan Kebijakan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Covid-19. *Info Singkat;Kajian Singkat Terhadap Isu Aktual Dan Strategis*, XII(7/I), 6. http://berkas.dpr.go.id/puslit/files/info_singkat/Info_Singkat-XII-7-I-P3DI-April-2020-1953.pdf
- BPS Ngawi. (2020). *Kabupaten Ngawi dalam Angka 2020*.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Dyna Herlina, Setiawan, B., & Adikara, G. J. (2018). *Digital Parenting Mendidik Anak di Era Digital* (N. Kurnia (ed.); 1st ed.). Samudra Biru.
- Handarini, O. I., & Wulandarai, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496–503. <https://doi.org/10.1093/fampra/cmy005>
- Indahningrum, R. putri. (2020). *PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH MASA PANDEMI COVID-19: STUDI KASUS DI RA NURUL HUDA 01 SUMBEREJO KECAMATAN PABELAN TAHUN 2020*. IAIN Salatiga.
- Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 719 Tahun 2020 Tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus*, (2020) (testimony of Kemendikbud).
- Kemendikbud. (2020). Pedoman Pelaksanaan Belajar Dari Rumah Selama Darurat Bencana COVID-19 di Indonesia. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan* (Issue 15). <https://www.kemdikbud.go.id/main/files/download/5b9eda821425005>
- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika the Effectiveness of E-Learning Using Online Media During the Covid-19 Pandemic in Mathematics. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1–12.
- Sagita, M., & Khairunnisa, K. (2020). E-Learning for Educators in Digital Era 4.0. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 3(2), 1297–1302. <https://doi.org/10.33258/birci.v3i2.974>
- Satrianingrum, A. P., & Prasetyo, I. (2020). Persepsi Guru Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring di PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 633. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.574>
- Spinelli, M., Lionetti, F., Pastore, M., & Fasolo, M. (2020). Parents' Stress and Children's Psychological Problems in Families Facing the COVID-19 Outbreak in Italy. *Frontiers in Psychology*, 11(January), 1–7. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01713>
- UNESCO. (2020). *Responding to COVID-19 and beyond The Global Education Coalition in action Education Sector United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (1st ed., Issue September). United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. <https://unsplash.com/photos/gP7gD25vz-M>
- UNICEF. (2017). State of the Worlds Children 2017 - Children in a Digital World. In *Unicef* (1st

ed.). United Nations Children's Fund (UNICEF).
https://www.unicef.org/publications/index_101992.html
Virananda, I. G. S. (2019). *DESPRO: Strategi Pengembangan Kluster Industri Desa Berbasis Pemasaran E-Commerce di Indonesia* (pp. 1–40).

STRATEGI PENGUATAN POSITIF DALAM MENINGKATKAN PERILAKU DISIPLIN ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK FLAMBOYAN PLATUK

Mira Handayani
Universitas Narotama
mirahanni@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berupaya mengungkap cara meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 Tahun, beberapa strategi yang digunakan guru TK Flamboyan Platuk Surabaya dalam meningkatkan perilaku disiplin siswa adalah dengan penerapan penguatan positif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan tentang strategi pemberian penguatan positif dalam meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 Tahun di TK Flamboyan Platuk Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, mengambil lokasi di TK Flamboyan Platuk Surabaya. Subyek pada penelitian ini adalah kepala TK Flamboyan Platuk, guru kelompok A2 dan murid kelompok A2. Obyek pada penelitian ini adalah strategi pemberian penguatan positif dalam meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 Tahun di TK Flamboyan Platuk Surabaya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi non partisipan, wawancara tidak terstruktur, dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan cara mengumpulkan data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pemberian penguatan positif dalam meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 Tahun di TK Flamboyan Platuk, yaitu : pertama, memilih *reinforcer* yang efektif. Kedua, menjadikan *reinforcer* kontingen dan tepat waktu. Ketiga, menggunakan perjanjian.

Kata Kunci: *Penguatan Positif, Perilaku Disiplin, Anak Usia Dini*

ABSTRACT

This research seeks to reveal how to improve the disciplinary behavior of children aged 4-5 years, some of strategies used by Flamboyan Platuk Surabaya Kindergarten teachers in improving student discipline behavior is by applying positive reinforcement. This study aims to identify and describe strategies for giving positive reinforcement in improving the discipline behavior of children aged 4-5 years at Kindergarten Flamboyan Platuk Surabaya. This study uses a qualitative descriptive approach, taking place in Kindergarten Flamboyan Platuk Surabaya. The subjects in this study were the head of Kindergarten Flamboyan Platuk, group A2 teachers and group A2 students. The object of this study is a strategy of providing positive reinforcement in improving the discipline behavior of children aged 4-5 years at Kindergarten Flamboyan Platuk Surabaya. Data collection techniques were carried out through non-participant observation, unstructured interviews, and documentation. Data analysis techniques by collecting data, presenting data, and drawing conclusions. The results of this study indicate that the strategy of providing positive reinforcement in improving the discipline behavior of children aged 4-5 years in Kindergarten Flamboyan Platuk, namely: first, choosing an effective reinforcer. Second, make the reinforcer contingent and timely. Third, use the agreement.

Keywords: *Positive Reinforcement, Disciplined Behavior, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mendorong berkembangnya potensi anak agar memiliki kesiapan untuk menempuh pendidikan selanjutnya. Kesiapan yang dimaksud terdiri atas kemampuan sikap, kemampuan pengetahuan, dan kemampuan keterampilan. Kemampuan sikap meliputi sikap spiritual dan sikap sosial. Pengembangan kemampuan sikap dilaksanakan melalui pembiasaan yang dilakukan secara terus menerus sehingga muncul sikap dari menerima, merespons, memahami, menerapkan, hingga akhirnya menjadi perilaku yang membentuk karakter tangguh sebagai penentu masa depan". Pembentukan perilaku sejak dini harus dilakukan secara terus menerus sehingga perilaku tersebut menjadi sebuah karakter yang membentuk anak-anak hingga di kemudian hari.

Penanaman karakter adalah sebuah upaya untuk pembentukan sikap, sifat, perilaku tertentu melalui pembiasaan yang ditanamkan, dimunculkan, dilakukan, dan diperlihatkan. Sedangkan disiplin adalah tata tertib atau peraturan yang harus dilakukan dalam kehidupan sehari-hari untuk melatih dan mengajarkan anak berperilaku moral sehingga anak dapat diterima di masyarakat.

Reinforcement atau penguatan yang positif kepada anak dapat berpengaruh sangat besar pada kehidupan anak. Fungsi dari penguatan positif ini memiliki peran yang besar pada pembentukan karakter seorang anak. Penguatan positif yang diberikan kepada seorang anak mempunyai tujuan kebaikan dalam jangka panjang. Penguatan ini akan menciptakan sebuah perilaku tertentu yang memang diinginkan agar terbentuk sejak awal.

TK Flamboyan Platuk merupakan lembaga prasekolah yang salah satu visi dan misinya adalah mengoptimalkan enam aspek perkembangan anak yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk mempersiapkan siswa agar lebih siap menuju jenjang Sekolah Dasar. Salah satu upaya untuk dapat mengoptimalkan perkembangan afektif anak sejak dini yaitu dengan membentuk perilaku disiplin anak sejak dini.

Penelitian dilakukan di TK Flamboyan Platuk Surabaya, dimana perilaku disiplin di sekolah ini menjadi salah satu prioritas untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif dan nyaman bagi anak. Setelah melakukan pra penelitian melalui wawancara bersama kepala TK, bahwasanya TK Flamboyan Platuk menggunakan strategi penguatan positif dalam meningkatkan perilaku disiplin pada anak, baik berbentuk pengukuhan (*reinforcement*) verbal maupun nonverbal.

LANDASAN TEORI

Penguatan (*reinforcement*) merupakan semua bentuk respon positif yang diberikan oleh guru kepada perilaku murid. Pemberian penguatan positif guru tersebut dapat disebut sebagai suatu bentuk *reward* atau penghargaan. *Reward* atau penghargaan yang diberikan oleh guru sebagai penguatan positif ini tidak harus diwujudkan dalam bentuk materi, tetapi dapat juga berbentuk senyuman, pujian, anggukan, dan juga sentuhan. Dengan penguatan positif yang diberikan guru sebagai respon atas perilaku yang sudah dimunculkan atau ditunjukkan maka

murid akan merasa senang dan meningkatkan keaktifannya dalam menunjukkan perilaku yang diinginkan pada proses pembelajaran.

Penulis akan memberikan beberapa penelitian sebelumnya mengenai penerapan penguatan untuk meningkatkan perilaku disiplin anak. Pertama, (Sholihah, 2021) yang mengatakan bahwa proses penggunaan negative reinforcement melalui tahapan sesuai teori, dengan menggunakan jenis pengkondisian operan penghindaran dan pelolosan, memberikan stimulus negatif kepada anak-anak usia dini sehingga menimbulkan respon terhadap perilaku anak serta menghasilkan sebuah konsekuensi yang mempunyai efek jangka panjang yakni kedisiplinan dan hasil dari penggunaan negative reinforcement yakni anak-anak mulai terbiasa dengan perilaku disiplin memiliki pribadi yang tertib dan terarah pada anak usia dini di TPQ Daarul Qur'an Wonosari Boalem Gorontalo. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Data penelitian kualitatif diperoleh melalui teknik wawancara, observasi partisipan, serta dokumentasi. Kedua, (Nada, 2019) yang mengatakan bahwa MTs. Zainul Hasan 1 Genggong mempunyai tiga program sebagai upaya untuk membentuk disiplin santri, antara lain Pelopor Kedisiplinan, Petasan (Penegak Tata Tertib Santri), dan Profatan Program Menghafal dan Mengkhatamkan Alquran). Dari ketiga program tersebut, Pelopor Kedisiplinan adalah program yang memiliki intensitas lebih dibanding yang lain. Sehingga program yang dilaksanakan hampir 24 jam selama sehari tersebut lebih berperan dalam membentuk disiplin santri. Selain itu sebagian besar dari teknik modifikasi perilaku juga diimplementasikan didalam beberapa program MTs. Zainul Hasan 1 Genggong untuk membentuk perilaku disiplin santri, yakni modelling, positive reinforcement, token economy, dan time-out. Sedangkan hanya ada dua teknik yang tidak diimplementasikan, yaitu shaping dan pembuatan kontrak. Adapun metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif deskriptif (quasi kualitatif), yaitu dengan mendeskripsikan semua data sesuai apa yang ditemui di lapangan. Pengumpulan data diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Ketiga, (Chotimah, 2022) yang mengatakan bahwa terjadi perubahan pada diri konseli setelah diberikan perlakuan dengan teknik modifikasi perilaku. Perubahan ini adalah berkurangnya perilaku membanting barang dan meraung, serta hilangnya tindakan berbicara keras ketika sedang mengalami emosi negatif pada Anak di Desa Rejosari Kebonsari Madiun. Fokus penelitian ini adalah bagaimana proses penerapan teori behavior dengan teknik modifikasi perilaku dalam mengelola emosi anak di Desa Rejosari Kebonsari Madiun dan bagaimana hasil penerapan teori behavior dengan teknik modifikasi perilaku dalam mengelola emosi anak di Desa Rejosari Kebonsari Madiun. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif dan jenis penelitian studi kasus. Data diperoleh dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan dokumentasi dari sumber data subyek atau konseli, orangtua, serta orang terdekatnya. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif komparatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Flamboyan Platuk Surabaya. Taman Kanak-kanak ini terletak di Jl. Platuk Donomulyo 1C/43 Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan selama 3x yaitu pada hari Senin, 14 Nopember 2022, 21 Nopember 2022 dan 28 Nopember 2022 pukul 07.00-09.30 WIB. Subyek penelitian ini adalah murid kelompok A2 yang berjumlah 24 anak yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 13 anak perempuan. Jenis penelitian ini menggunakan metod deskriptif kualitatif karena penelitian ini dibuat sealami mungkin sesuai dengan kondisi yang ditemui peneliti di lapangan bagaimana guru menggunakan strategi penguatan positif untuk meningkatkan perilaku disiplin anak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan selama 3x pertemuan. Dalam penggunaan strategi penguatan positif ini guru melakukan beberapa tahap perencanaan dan pelaksanaannya di kelas.

Pada tahap perencanaan, guru merancang persiapan-persiapan yang dilakukan oleh guru dalam menggunakan penguatan positif antara lain : (1) Persiapan dalam Penguatan Verbal, yaitu ketika anak menunjukkan perilaku disiplin seperti membereskan mainan yang sudah digunakan, maka guru memuji anak tersebut dengan mengatakan, seperti kata-kata: “Bagus”, “Anak hebat”, “Anak pintar”, dan lain sebagainya. Pada persiapan dalam penguatan verbal ini Ibu Juni Sustriana memilih beberapa pujian seperti “Anak pintar”, “Anak hebat” dan “Bagus”. Guru dapat melakukannya segera ketika mengetahui anak menunjukkan perilaku demikian. Sesuai dengan hasil wawancara dengan Ibu Juni Sustriana yang mengatakan, “Ketika dalam proses pembelajaran anak menunjukkan perilaku disiplin maka guru memberikan penguatan sebagai umpan balik atau respon terhadap perilaku anak”. (2) Persiapan dalam Penguatan Nonverbal, yaitu guru memberikan sebuah respon seperti anggukan kepala tanda setuju, senyuman, sorot mata yang sejuk dan sebagainya. Hal tersebut dilakukan guru secara spontanitas dan segera sehingga dengan adanya rangsangan tersebut memancing anak untuk menunjukkan perilaku disiplin di kelas. Ibu Juni Sustrina dalam perencanaannya menggunakan penguatan nonverbal berupa senyuman, mengacungkan jempol dua dan anggukan. (3) Persiapan dalam penguatan mendekati anak, yaitu guru harus memiliki sikap mengayomi yaitu harus dapat memahami apa yang dibutuhkan anak didik melalui pendekatan secara langsung, misalnya ikut berdiri atau duduk di samping siswa yang sedang merapikan mainan atau antri saat mencuci tangan. Dalam perencanaan penguatan mendekati anak ini Ibu Juni Sustriana ikut mendampingi anak atau berdiri di samping anak yang menunjukkan perilaku disiplin tersebut sebagai bentuk pemberian penghargaan atas perilaku disiplin yang sudah ditunjukkan anak, sehingga anak menjadi merasa diperhatikan dan dihargai usaha mereka dalam berperilaku disiplin. (4) Persiapan dalam penguatan dengan sentuhan, yaitu penguatan yang berarti respon umpan balik yang diberikan guru pada anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran, misal anak membuang bungkus makanan di tempat sampah setelah makan bekalnya saat istirahat atau datang ke sekolah tidak terlambat serta menjabat tangan guru dengan mengucapkan salam. Pada perencanaan ini Ibu Juni Sustriana memberikan

pengatan sentuhan berupa mengusap rambut kepala anak sembari tersenyum. Senyuman merupakan penguatan nonverbal dapat digunakan bersama-sama dengan penguatan sentuhan. Jadi dalam memberikan penguatan, guru dapat melakukan dua sekaligus penguatan untuk mendukung satu penguatan yang diberikan kepada anak. (5) Penguatan berupa tanda bintang, yaitu guru memberikan tanda bintang empat yang diberikan jika anak bisa menyelesaikan dengan baik dan tanpa bantuan guru pada tugas atau kegiatan main yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran. Ibu Juni Sustriana membuat perencanaan memberikan stempel berupa tanda bintang empat pada hasil karya atau portofolio anak yang dapat menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai dengan waktu yang telah disepakati.

Disamping perencanaan tahapan pemberian penguatan positif di atas guru membuat perencanaan penggunaan strategi penguatan positif antara lain : (1) Perencanaan Memilih Penguatan atau *Reinforcer* yang Efektif, yaitu memilih penguatan yang efektif pada penguatan verbal misalnya, ketika anak menunjukkan perilaku disiplin seperti membuang bungkus makanan di tempat sampah atau merapikan kembali mainan yang telah digunakan, maka guru memuji anak tersebut dengan mengatakan, seperti kata-kata: “Bagus”, “Anak hebat”, “Anak pintar”, dan lain sebagainya. Sedangkan untuk pemberian penguatan nonverbal, seorang guru dapat memberikan sebuah respon seperti anggukan kepala tanda setuju, senyuman, sorot mata yang sejuk, tepuk tangan, mendekati anak dan memberi tanda bintang dapat diberikan guru apabila ada yang anak bisa menunjukkan perilaku disiplin. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Juni Sustriana guru kelompok A2 diperoleh hasil bahwa *reinforcer* yang efektif yang digunakan guru di kelompok A2 sebagai strategi penguatan positif dalam meningkatkan perilaku disiplin di kelas adalah senyuman, mengacungkan jempol dua, tepuk tangan, memberikan kata-kata “Anak hebat”, “Anak pintar”, dan memberi tanda bintang empat. Pemilihan *reinforcer* yang efektif tersebut dipilih Ibu Juni Sustriana dengan mempertimbangkan kondisi kelas dan murid kelompok A2. Beberapa *reinforcer* tersebut dipilih sebagai *reinforcer* yang efektif tersebut karena anak-anak sangat senang apabila mereka mendapat pujian atau perlakuan baik tersebut sehingga anak menjadi merasa dihargai dan diperhatikan. (2) Perencanaan Menjadikan Penguatan atau *Reinforcer* Kontingen Dan Tepat Waktu, yaitu penguatan positif yang diberikan guru akan bisa mengena pada anak-anak apabila pemberian penguatan positif tersebut diberikan pada anak yang dapat menunjukkan perilaku disiplin selama kegiatan pembelajaran di sekolah. Jadi anak akan mendapatkan penguatan positif berupa acungan jempol, kata “Anak hebat”, tanda bintang empat hanya apabila anak bisa menunjukkan perilaku disiplin seperti datang ke sekolah tepat waktu atau tidak terlambat, menyelesaikan dengan baik tugas bermain yang diberikan guru. Apabila anak tidak menunjukkan perilaku disiplin maka anak tidak mendapatkan penguatan positif. Selain itu penguatan positif yang diberikan guru haruslah sesegera mungkin diberikan kepada anak tersebut sehingga anak merasa mendapat perhatian dan penghargaan atas perilaku disiplin yang sudah ditunjukkan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada Ibu Juni Sustriana selaku guru kelompok A2 terkait strategi penguatan positif menjadikan penguatan/ *reinforcer* kontingen yaitu guru akan memberikan respon atau umpan balik tersebut kepada anak yang sudah menunjukkan perilaku disiplin terhadap peraturan-peraturan yang berlaku di sekolah atau di kelas atau peraturan-peraturan yang telah didiskusikan bersama dengan anak di kelas.

Guru tidak akan memberikan respon atau umpan balik sebagai *reinforcer* kepada anak yang belum atau tidak menunjukkan perilaku disiplin di sekolah atau di kelas. Sedangkan untuk *reinforcer* atau penguatan tepat waktu guru akan memberikan respon atau umpan balik kepada anak yang sudah menunjukkan perilaku disiplin seketika itu juga ketika anak sudah menunjukkan perilaku tersebut tanpa harus menunda supaya anak merasa perilaku disiplin yang sudah ditunjukkan diperhatikan dan dihargai oleh guru. Guru tidak boleh menunda dalam memberikan respon atau umpan balik karena pemberian umpan balik atau respon ketika anak menunjukkan perilaku disiplin akan lebih mengena kepada anak daripada pemberian respon yang ditunda atau tidak langsung. Dengan pemberian umpan balik atau respon secara langsung ini membuat anak merasa senang untuk dapat menunjukkan perilaku disiplin yang demikian berulang-ulang. (3) Perencanaan Menggunakan Perjanjian, yaitu dalam menggunakan perjanjian guru menyiapkan peraturan-peraturan sekolah yang berlaku maupun peraturan kelas yang akan didiskusikan dan disepakati bersama anak-anak dan akan dijadikan kontrak dengan anak-anak. Kontrak kelas atau perjanjian yang akan disepakati oleh guru dan anak mengandung pernyataan jika-maka, misalkan jika anak bisa menyelesaikan tugas bermain yang diberikan guru dengan baik dan tepat waktu maka anak tersebut akan mendapatkan tanda bintang empat. Begitu pula sebaliknya, jika anak tidak bisa menyelesaikan tugas bermain yang diberikan guru tepat pada waktunya maka anak tidak mendapatkan tanda bintang empat dan lain sebagainya. Inilah yang akan dijadikan perjanjian atau kontrak antara guru dan anak-anak di kelas nantinya. Kesepakatan ini akan disampaikan guru dengan cara diskusi bersama anak-anak atau diungkapkan berulang-ulang sehingga anak mengingatnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelompok A2 diperoleh hasil bahwa guru membuat perjanjian dengan anak-anak berisi kesepakatan yang mengandung jika-maka yaitu jika anak menunjukkan perilaku disiplin seperti dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru sesuai kesepakatan maka anak akan mendapatkan respon atau umpan balik berupa tanda bintang empat. Sehingga anak yang belum bisa menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang disepakati maka anak tersebut tidak bisa mendapatkan tanda bintang empat. Guru menggunakan pernyataan singkat dalam membuat perjanjian supaya anak mudah memahami dan perjanjian dilakukan secara verbal yang diulang-ulang sehingga anak mengerti dan mudah mengingat. Perjanjian merupakan salah satu kegiatan diskusi antara guru dan anak-anak yang dilakukan sehari-hari dalam proses pembelajaran sebagai proses sosialisai peraturan atau tata tertib yang berlaku di sekolah atau di kelas sehingga anak mengenal dan mengerti bahkan hafal dengan peraturan atau tata tertib yang telah disepakati tersebut dan juga konsekuensi atau hasil yang mereka dapatkan ketika mereka menunjukkan perilaku disiplin tersebut.

Setelah menyusun perencanaan tahapan berikutnya adalah guru melakukan tahap pelaksanaan. Dalam tahap pelaksanaan ini guru melaksanakan penggunaan strategi penguatan positif yang telah yang telah dibuat di perencanaan antara lain : (1) Pelaksanaan Memilih Penguatan atau *Reinforcer* yang Efektif, yaitu berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di lapangan oleh peneliti pada pertemuan kesatu hingga ketiga diketahui bahwa guru kelompok A2 yaitu Ibu Juni Sustriana menggunakan *reinforcer* atau penguat berupa senyuman dan sentuhan mengusap rambut kepala anak ketika anak memasuki gerbang sekolah sebelum bel masuk dan memberi salam serta menjabat tangan guru yang menunggu kedatangan anak ke

sekolah. Sebelum kegiatan berdoa dimulai dan guru memastikan kondisi kelas sudah siap untuk memulai pembelajaran, guru mengecek setiap meja kelompok anak dan guru memberikan tepuk tangan dan mengajak anak-anak memberikan *applause* untuk kelompok yang kesemua anggotanya sudah lengkap datang ke sekolah tidak terlambat. Selain itu guru memberikan acungan jempol untuk anak-anak yang mau mendengarkan penjelasan guru saat guru menjelaskan kegiatan bermain yang akan dilakukan anak pada hari ini. Ibu Juni Sustriana juga memberikan tanda bintang empat untuk anak yang dapat menyelesaikan tugas bermain dengan baik dan sesuai dengan waktu yang telah disepakati. Pada saat anak mengembalikan mainan yang telah digunakan pada tempat asalnya, guru seketika itu juga memberikan acungan jempol dua dan kata “Anak pintar”. Pada saat istirahat dan anak membuang bungkus makanannya ke dalam tempat sampah, guru memberikan penguatan atau *reinforcer* berupa senyuman dan mengacungkan jempol dua. Peneliti menyimpulkan bahwa Ibu Juni Sustriana sudah menggunakan strategi penguatan positif berupa memilih *reinforcer* yang efektif sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. (2) Pelaksanaan Menjadikan Penguatan atau *Reinforcer* Kontingen dan Tepat Waktu, yaitu berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di TK Flamboyan Platuk pada ketiga pertemuan ditemukan hasil bahwa Ibu Juni Sustriana sebagai guru kelompok A2 memberikan respon atau umpan balik dengan segera kepada anak yang sudah menunjukkan perilaku disiplin. Selain itu guru juga memberikan tanda bintang empat untuk anak yang dapat menyelesaikan tugas bermain yang diberikan guru pada hasil karya anak segera mungkin setelah anak menunjukkan hasil kegiatan yang telah diselesaikan. Dan ketika ada seorang anak yang merapikan kembali alat mainnya setelah digunakan, Ibu Juni Sustriana memberikan respon atau umpan balik berupa mengacungkan jempol dua sambil berkata “Wah, Adiba hebat, sudah merapikan mainannya sendiri”. Guru juga memberikan respon atau umpan balik sesegera mungkin pada anak yang mendengarkan guru memberikan penjelasan kegiatan bermain yang akan dilakukan anak pada hari itu berupa senyuman dan mengacungkan dua. Dan dari pengamatan yang dilakukan peneliti bahwa Ibu Juni Sustriana tidak memberikan umpan balik pada anak yang tidak menunjukkan perilaku disiplin di kelas atau di sekolah selama proses pembelajaran. Peneliti menyimpulkan bahwa Ibu Juni Sustriana sudah menggunakan strategi penguatan positif berupa kontingen dan tepat waktu. (3) Pelaksanaan Menggunakan Perjanjian, yaitu berdasarkan hasil pengamatan peneliti di lapangan diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran di kelas berlangsung Ibu Juni Sustriana mengajak anak-anak untuk berdiskusi tentang apa saja peraturan atau tata tertib yang berlaku di sekolah dan di kelas selama pembelajaran berlangsung. Kegiatan diskusi ini dilakukan Ibu Juni Sustriana berulang-ulang dengan bahasa yang mudah dipahami anak sehingga anak-anak mudah mengingat peraturan-peraturan yang berlaku dan telah disepakati bersama. Kesepakatan yang dibuat guru berupa kesepakatan jika-maka dengan anak-anak yaitu jika mereka mengikuti aturan yang berlaku dan disepakati maka mereka akan mendapatkan respon atau umpan balik dari guru baik secara verbal maupun nonverbal. Kesepakatan yang dibuat guru dan anak-anak berupa kesepakatan sederhana yang bisa dimengerti anak-anak. Dalam salah satu diskusi Ibu Juni Sustriana menyampaikan salah satu kesepakatan yaitu jika anak dapat menyelesaikan tugas bermain yang diberikan guru sesuai dengan waktu yang disepakati maka anak akan mendapatkan bintang empat. Sehingga anak yang tidak bisa menyelesaikan tugas yang

diberikan guru sesuai waktu yang disepakati maka anak tidak bisa mendapatkan bintang empat. Dari hasil pengamatan peneliti di lapangan didapatkan ada beberapa anak yang bisa menyelesaikan tugas yang diberikan guru sesuai waktu yang disepakati lalu Ibu Juni Sustriana memberikan beberapa anak tersebut stempel bintang empat pada hasil karya anak sesuai dengan kesepakatan yang sudah didiskusikan guru dengan anak-anak. Sedangkan beberapa anak yang lain yang belum bisa menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai waktu yang telah disepakati, guru memberikan stempel bintang tiga dan dua pada hasil karya anak. Dari hasil observasi yang dilakukan tersebut peneliti mendapat kesimpulan bahwa Ibu Juni Sustriana menggunakan strategi penguatan positif berupa penggunaan perjanjian sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya.

Pada setiap kegiatan proses pembelajaran guru selalu memberikan respon atau umpan balik untuk anak yang sudah menunjukkan perilaku disiplin datang ke sekolah tepat waktu atau tidak terlambat berupa senyuman dan usapan rambut kepala. Sesuai dengan peraturan yang ditetapkan di sekolah bahwa kegiatan dimulai tepat pukul 07.00 WIB, sehingga anak-anak yang datang tidak terlambat mendapatkan respon atau umpan balik tersebut sebagai penguat atau *reinforcer*. Di sini guru menggunakan strategi yang pertama yaitu memilih *reinforcer* yang efektif sebagai respon atau umpan balik terhadap perilaku disiplin yang sudah ditunjukkan anak. Guru memberikan *reinforcer* berupa senyuman dan mengusap rambut kepala sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat dengan bervariasi antara penguatan verbal dan nonverbal. Dalam pemberian respon atau umpan balik tersebut guru melakukannya secara tepat waktu atau sesegera mungkin setelah anak menunjukkan perilaku disiplin, jadi guru tidak pernah menunda dalam pemberian respon atau umpan balik. Ini merupakan strategi kedua yang direncanakan guru yaitu pemberian penguatan tepat waktu. Selain itu guru juga memberikan respon atau umpan balik ketika anak menunjukkan perilaku disiplin pada kegiatan inti yaitu dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Anak yang sudah menyelesaikan tugas yang diberikan guru mendapat tanda bintang empat berupa stempel pada hasil karya atau portofolio anak segera setelah anak menyelesaikan tugas bermainnya tersebut. Pemilihan *reinforcer* yang efektif dengan mempertimbangan kesesuaian dengan perilaku disiplin yang ditunjukkan anak dan guru hanya memberikan tanda bintang empat tersebut pada anak yang telah menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan baik. Anak-anak tersebut sudah menunjukkan perilaku disiplin dalam kegiatan main yang telah disepakati. Guru juga memberikan ucapan anak hebat, anak pintar pada anak-anak yang sudah merapikan mainan yang telah digunakan. Dan guru juga memberikan tepuk tangan pada anak yang memperhatikan guru pada saat guru bertanya atau pada saat guru berbicara. Ini merupakan salah satu strategi penguatan positif kontingen dimana guru memberikan respon atau umpan balik kepada anak yang menunjukkan perilaku disiplin. Pada pertemuan pertama di kelompok A2 dari empat kelompok ada tiga kelompok yang sudah datang tepat waktu dan satu kelompok ada yang belum datang. Ketiga kelompok tersebut sudah menunjukkan perilaku disiplin yaitu datang ke sekolah tidak terlambat. Disini guru kelompok A2 memberikan respon atau umpan balik tepuk tangan dan senyuman serta pemberian kata-kata “Anak hebat” untuk kelompok yang tidak terlambat datang ke sekolah. Pada saat melakukan kegiatan inti anak-anak sudah menunjukkan perilaku disiplin seperti menyelesaikan tugas yang diberikan guru sesuai dengan waktu yang telah disepakati. Anak-

anak tersebut mendapatkan stempel bintang empat sebagai penguatan positif yang diberikan guru. Selain itu anak-anak juga merapikan kembali alat-alat main yang telah digunakan, mereka mengembalikan lagi alat-alat permainan yang telah mereka gunakan di tempat semula. Saat melakukan kegiatan mencuci tangan, anak-anak sudah dapat menunjukkan perilaku berbaris, antri dan mencuci tangan sebagaimana aturan yang sudah ditetapkan. Dan saat anak bermain, anak-anak bisa menggunakan mainan secara bergantian. Saat pulang sekolah, anak-anak bisa menunjukkan perilaku menyalam guru dan keluar gerbang satu persatu tanpa berdesakan. Pada pertemuan kedua, keempat kelompok sudah menunjukkan perilaku datang tepat waktu. Pada saat melakukan kegiatan inti anak-anak sudah dapat menunjukkan perilaku disiplin yaitu menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai dengan aturan yang sudah didiskusikan bersama guru. Pada saat kegiatan mencuci tangan, anak-anak dapat menunjukkan perilaku berbaris dengan rapi, sabar menunggu giliran dan mencuci tangan dengan sabun sesuai peraturan yang ditentukan sekolah. Pada saat selesai bermain, anak-anak merapikan lagi alat-alat bermain yang sudah digunakan. Pada saat pulang anak-anak juga sudah menunjukkan perilaku disiplin seperti menyalam guru, keluar pintu gerbang satu persatu secara bergantian. Pada pertemuan ketiga juga demikian, anak-anak sudah menunjukkan perilaku disiplin datang ke sekolah tepat pada waktunya. Anak-anak juga sudah menunjukkan perilaku disiplin pada saat kegiatan diskusi seperti memperhatikan dan mendengarkan guru saat guru berbicara atau bertanya. Selain itu pada kegiatan inti, anak-anak juga dapat menunjukkan perilaku disiplin seperti menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai dengan aturan yang telah disepakati. Anak-anak juga sudah menunjukkan perilaku disiplin pada saat kegiatan istirahat, anak-anak menggunakan mainan secara bergantian tanpa berebut.

Pada pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga, guru selalu mendiskusikan peraturan-peraturan yang harus dilakukan anak-anak dan membuat perjanjian atau kontrak dengan anak-anak selama proses belajar di kelas yaitu jika anak-anak dapat menunjukkan perilaku disiplin terhadap peraturan yang telah ditetapkan dan didiskusikan bersama di dalam kelas maka anak akan mendapatkan respon atau umpan balik atau penghargaan dari guru. Strategi penguatan positif yang dilakukan guru di kelas A2 di atas dapat meningkatkan intensitas perilaku disiplin karena anak-anak merasa perilaku disiplin yang mereka dapatkan mendapat penghargaan dan perhatian dari guru berupa penguatan positif tersebut, sehingga mereka selalu berusaha dapat menunjukkan dan melakukan perilaku disiplin dalam aktifitasnya sehari-hari di kelas. Dengan adanya pembiasaan perilaku disiplin yang dilakukan dan ditunjukkan anak-anak dalam kehidupannya sehari-hari maka perilaku tersebut diharapkan dapat terus dilakukan dan menjadi kebiasaan anak-anak untuk fase-fase selanjutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti selama 3x pertemuan di TK Flamboyan Platuk dapat disimpulkan bahwa strategi pemberian penguatan positif dalam meningkatkan perilaku disiplin anak usia 4-5 tahun di TK Flamboyan Platuk yaitu : Pertama, memilih *reinforcer* atau penguat yang efektif, guru terlebih dahulu mempertimbangkan keefektifan

reinforcer yang digunakan. *Reinforcer* yang dinilai paling efektif untuk meningkatkan perilaku disiplin anak adalah pemberian acungan jempol, tepuk tangan atau *applause*, kata-kata anak hebat, anak pintar, tersenyum dan tanda bintang. *Reinforcer* tersebut digunakan guru sebagai respon atau umpan balik ketika anak menunjukkan perilaku disiplin seperti merapikan mainan yang sudah digunakan, antri ketika mencuci tangan, mendengarkan saat guru berbicara di depan kelas, membuang bungkus makanan atau minuman di tempat sampah, datang ke sekolah tidak terlambat, dan sebagainya. Kedua, strategi yang digunakan guru yaitu menjadikan *reinforcement* kontingen dan tepat waktu. Pada pelaksanaan strategi penguatan positif ini guru selalu memberikan respon atau umpan balik sesegera mungkin saat anak menunjukkan perilaku disiplin di sekolah atau di kelas. Guru tidak menunda pemberian respon atau umpan balik kepada anak yang sudah menunjukkan perilaku disiplin supaya anak mengerti dan merasa dihargai atas perilaku disiplin yang telah dilakukan, sehingga anak senang dan termotivasi untuk selalu menunjukkan perilaku disiplin di sekolah atau di kelas. Selain itu guru memberikan respon atau umpan balik hanya kepada anak yang sudah menunjukkan perilaku disiplin seperti merapikan mainan yang sudah digunakan, antri ketika mencuci tangan, dan sebagainya. Sedangkan anak yang tidak atau belum menunjukkan perilaku disiplin, tidak diberikan respon atau umpan balik oleh guru. Ketiga, guru menggunakan strategi penguatan positif berupa membuat perjanjian, perjanjian yang digunakan adalah perjanjian secara verbal yang diulang-ulang. Perjanjian yang sepakati mengandung pernyataan jika-maka misalnya jika anak menyelesaikan tugas bermain yang diberikan guru dengan baik dan sesuai dengan waktu yang ditentukan maka anak akan mendapatkan tanda bintang empat dan sebagainya. Guru menggunakan pernyataan singkat dalam membuat perjanjian dan pernyataan atau perjanjian tersebut diulang-ulang sehingga anak mengingat dengan perjanjian yang telah disepakati.

DAFTAR PUSTAKA

- Ridanti, Jihan Faninda., dkk. 2022. Pengaruh Reinforcement Terhadap Kedisiplinan Anak di RA Ar-Ridho Palembang, *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(2): 13594-13604.
- Calista S, Viona., dkk. 2019. Hubungan Reinforcement Terhadap Disiplin Anak Usia Dini Di PAUD Pembina 1 Kota Bengkulu, *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(1): 13-17.
- Masruroh, Siti., dkk. 2020. Penerapan Reinforcement Dalam Mendisiplinkan Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Islam Kinasih Kecamatan Pinang Tangerang, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2): ISSN 2301-9905.
- Larasati, Mutia Dwi., dkk. 2018. Penerapan Intervensi Modifikasi Perilaku Untuk Meningkatkan Perilaku Kepatuhan dan Penyelesaian Tugas pada Anak Usia Sekolah dengan Masalah Impulsif dan Atensi, *Humanis*, 2(1).
- Chotimah Ni'matul. 2022. *Skripsi* : Penerapan Teori Behavior Dengan Teknik Modifikasi Perilaku Dalam Mengelola Emosi Anak Di Desa Rejosari Kebonsari Madiun, UIN Sunan Ampel Surabaya.

Sholihah, Mar Atus. 2021. *Skripsi : Penggunaan Negatif Reinforcement Sebagai Model Pola Asuh Dalam Meningkatkan Perilaku Disiplin Anak Usia Dini di TPQ Daarul Qur'an Wonosari Boalemo Gorontalo*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Nada, Najwan, 2019. *Skripsi : Pola Modifikasi Perilaku Disiplin Santri Di Madrasah Tsanawiyah Zainul Hasan 1 Genggong Probolinggo*, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Gunarti, Winda., dkk. 2019. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, Universitas Terbuka Press.

Nugraha, Ali., dkk. 2009. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, Universitas Terbuka Press.

Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Alfabeta, Bandung.

Hildayani, Rini, dkk. 2019. *Psikologi Perkembangan Anak*, Universitas Terbuka Press.

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI KELOMPOK B1 DI TK HANG TUAH - 3 SURABAYA

Harjunawati

Universitas Narotama Surabaya

harjunawatiht3@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kosa kata Bahasa Inggris anak dengan menggunakan media *Flash Card*. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa tingkat B1 TK Hang Tuang 3 Surabaya pada tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus yakni siklus satu dan siklus dua. Data yang dikumpulkan berupa data observasi aktivitas guru, data observasi aktivitas siswa, data observasi kegiatan pembelajaran menggunakan *flash cards*. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada siklus pertama dan siklus kedua menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Flash Cards* mampu meningkatkan kemampuan mulai berkembang sampai sangat berkembang sebesar 73%.

Kata Kunci : *Tindakan kelas, Flash Cards, Kosa kata Bahasa Inggris*

ABSTRACT

This study aims to improve children's English vocabulary skills by using Flash Card media. This research was conducted on B1 level students of Hang Pour 3 Kindergarten Surabaya in the 2022/2023 academic year. This study used classroom action research which consisted of two cycles, namely cycle one and cycle two. The data collected was in the form of observation data on teacher activities, observation data on student activities, observation data on learning activities using flash cards. Based on the results of classroom action research in the first cycle and the second cycle, it was shown that learning using Flash Cards was able to increase abilities from developing to highly developed by 73%.

Key words: *Class action, Flash Cards, English Vocabulary.*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan pada anak usia dini di Indonesia pada intinya adalah merupakan dunia bermain pada anak - anak, yang diharapkan dari kegiatan tersebut banyak aspek perkembangan anak yang dapat ditumbuhkan kembangkan (Adriana, 2011:45) bisa dikatakan bahwa kemampuan aspek kebahasaan, terutama pengenalan bahasa kedua anak semisal Bahasa Inggris yang dapat diberikan kepada anak dengan mengembangkan bahasa reseptif anak dengan cara pengembangan pembelajaran anak melalui bermain dan permainan edukatif. Penulisan penelitian yang singkat ini difokuskan pada alat permainan yaitu berupa kartu bergambar (*Flash Card*). Berdasarkan dari hasil observasi penelitian yang dilaksanakan di TK Hang Tuah 3 Surabaya kemampuan dan pemahaman penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak masih rendah. Untuk itu peneliti menyarankan dengan penggunaan media yang baru seperti media *flash card* sebagai bentuk dari upaya untuk meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa Inggris anak pada tingkat pendidikan anak usia dini.

LANDASAN TEORI

Media dalam proses pembelajaran mampu menjadikan proses belajar siswa menjadi lebih baik dan dengan media pembelajaran yang baik serta menarik pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar siswa yang dicapainya. Salah satu bentuk media pembelajaran anak usia dini (AUD) adalah kartu bergambar (*flash card*). *Flash card* adalah merupakan kartu permainan cara memainkannya dengan cara menunjukkan gambar untuk memicu otak kanan anak agar dapat menerima informasi yang di berikan untuk membantu anak dalam belajar mengenal huruf dan membaca dengan cara mengingat gambar dan bentuk.

Kosa kata (*vocabulary*) adalah menjadi salah satu hal terpenting untuk belajar suatu bahasa, baik kemampuan berbicara (*speaking*), mendengarkan (*listening*), maupun *writing* (menulis). Seperti yang diungkapkan Komachali (2012:2) "*Vocabulary is an separable part of any*

language learning process. It would be impossible to learn language without vocabulary. Bahasa Inggris adalah merupakan bahasa Internasional dan menjadi bahasa kedua. Terdapat 7 hal yang berpengaruh dalam pembelajaran bahasa kedua, yaitu *intelligence, aptitude, personality, motivation and attitudes, learners preferences, learner beliefs, dan age of acquisition*. Lightbown dan Spada (2000:52-61).

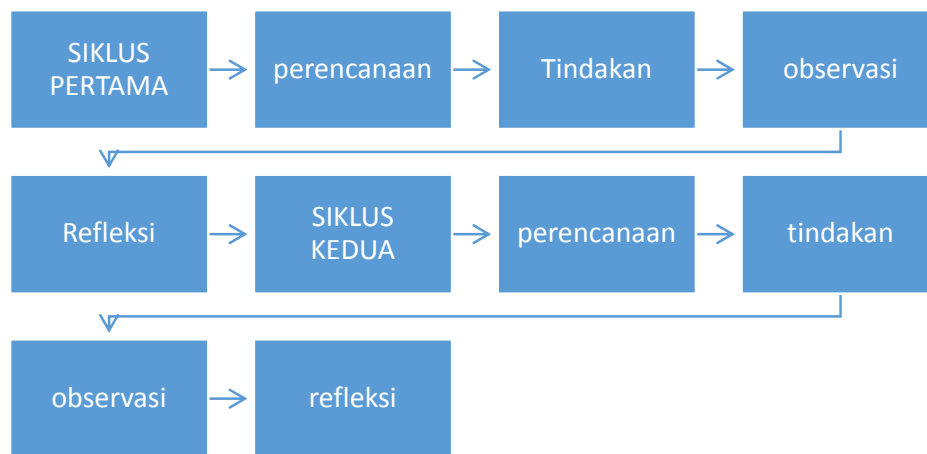


METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang berjudul Penggunaan Media Pembelajaran Flash cards untuk meningkatkan kosa kata bahasa Inggris Anak Usia Dini Kelompok B1 di TK Hangtuh 3 Surabaya merupakan jenis penelitian yang dilakukan di dalam kelas saat proses belajar berlangsung selama empat kali pertemuan yang dilaksanakan pada bulan Desember 2022 sampai Januari 2023. Hal yang dijadikan Obyek Penelitian yakni 15 siswa kelas B1 di TK Hangtuh 3 Surabaya. Variabel terdiri dari variabel bebas, variabel terikat, dan variabel kontrol. Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan *flash cards*. Variabel terikat pada penelitian ini adalah pemerolehan kosa kata bahasa Inggris pada anak. dengan Variabel Kontrol yang bisa diteliti. Pada penelitian ini adalah Guru TK, Anak Paud, Lingkungan sekolah yang sama.

Laporan pengembangan tentang peningkatan kemampuan kosa kata bahasa Inggris anak usia paud diperoleh melalui 4 fase tindakan yang akan dilakukan pada penelitian ini. Setelah mendapatkan seluruh data yang diperlukan pada siklus pertama kemudian melakukan kegiatan yang sama seperti siklus pertama pada siklus kedua. Laporan pengembangan tentang peningkatan kemampuan kosa kata bahasa Inggris anak usia paud diperoleh melalui 4 fase

tindakan yang akan dilakukan pada penelitian ini. Setelah mendapatkan seluruh data yang diperlukan pada siklus pertama kemudian melakukan kegiatan yang sama seperti siklus pertama pada siklus kedua.



Gambar 3.1 Alur Kegiatan Penelitian

HASIL PENELITIAN

Pada penelitian tindakan kelas yang saya laksanakan ini terdiri dari 2 siklus, dimana satu siklus terdiri dari 4 tahapan yakni perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi dilaksanakan pada pekan kedua januari 2023. Pada pekan pertama ini masih dilaksanakan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran sebelum menggunakan *flash cards*. Tema yang digunakan pada penelitian ini adalah anggota tubuh manusia (*Human Body*).

Pada saat penelitian sebelum menggunakan *flash cards* diperoleh data sebagai berikut

Tabel 1. Observasi Aktifitas Guru

No	Langkah Kegiatan	Kategori		
		Kurang Baik (skor 1)	Cukup Baik (skor 2)	Sangat Baik (skor 3)
1	Guru menyiapkan kelas sebelum memulai pembelajaran	√		
2	Guru membuka kegiatan pembelajaran sesuai tema yang akan diajarkan			√
3	Guru memberikan stimulus pada kemampuan anak tentang beberapa kosa kata		√	
4	Guru memberikan umpan balik kepada anak untuk mengulangi kosa kata yang telah diajarkan		√	
5	Guru melakukan evaluasi pembelajaran	√		

No	Langkah Kegiatan	Kategori		
		Kurang Baik (skor 1)	Cukup Baik (skor 2)	Sangat Baik (skor 3)
JUMLAH		2	4	3
Prosentase		40%	40%	20%

Pada Tabel 1 menunjukkan hasil penelitian pada saat observasi aktifitas guru selama kegiatan pembelajaran sebelum diberikan perlakuan penggunaan flash cards. Hasil Prosentase diperoleh dengan menjumlahkan semua skor yang didapat pada masing-masing kriteria kemudian hasilnya dibagi dengan nilai total semua skor dan dikalikan dengan 100%.

Tabel 2 Observasi Aktifitas 15 Siswa

No	Jenis Kegiatan	Jumlah siswa dengan Kategori		
		Mulai Skor 1	Cukup skor 2	Baik Skor 3
1.	Memperhatikan guru	4	4	7
2.	Merespon perintah guru	-	6	9
3.	Mengulangi Materi tema yang diajarkan	5	6	4
4.	Aktif selama kegiatan tema	5	5	5
5.	Menyebutkan kosa kata dengan benar	11	0	4
Jumlah skor		25	42	87
Prosentase		33,33%	28%	38,67%

Pada Tabel 2 menunjukkan hasil penelitian pada saat observasi aktifitas 15 siswa selama

kegiatan pembelajaran sebelum diberikan perlakuan penggunaan flash cards. Hasil Prosentase diperoleh dengan menjumlahkan semua skor yang didapat pada masing-masing kriteria kemudian hasilnya dibagi dengan nilai total semua skor dan dikalikan dengan 100%.

Setelah dilaksanakan kegiatan penelitian awal yakni kegiatan pembelajaran sebelum menggunakan *flash cards*, peneliti merencanakan kegiatan yang dilakukan saat pembelajaran menggunakan *flash cards*. Perencanaan berupa pembuatan RPPH dan persiapan *flash cards* yang mampu menarik minat siswa dalam kategori mulai berkembang dan cukup berkembang agar lebih fokus dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah dilaksanakan kegiatan perencanaan selanjutnya dilaksanakan kegiatan tindakan. Pada kegiatan ini merupakan kegiatan dengan diterapkan pembelajaran menggunakan *flash cards*. Hasil dari tindakan diterapkannya pembelajaran *flash cards* dapat terlihat pada hasil observasi kegiatan pembelajaran.

Setelah dilaksanakan siklus pertama yang telah menunjukkan hasil kemudian dilakukan kegiatan refleksi sebagai bentuk analisis hasil kemampuan kosa kata bahasa Inggris beberapa siswa yang masih kurang maksimal sehingga dilakukan tahapan siklus kedua dengan perencanaan, tindakan yang sama namun dikembangkan *games flash cards* yang lebih interaktif lagi dengan harapan memperoleh hasil yang lebih baik lagi. Pada siklus kedua diperoleh hasil menunjukkan aktifitas siswa dalam pembelajaran *flash cards* menunjukkan bahwa kategori anak cukup berkembang 13 persen dan kategori anak sangat berkembang sebesar 87 persen. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kosa kata bahasa Inggris tema anggota tubuh pada 15 anak telah terdistribusi merata artinya hampir semua anak telah menguasai materi tersebut sehingga tidak diperlukan lagi siklus ketiga.

Peningkatan penguasaan pemerolehan kosa kata bahasa Inggris anak pada pembelajaran bahasa Inggris dengan media *Flash cards* menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan bahasa Inggris dari kategori mulai berkembang sampai pada sangat berkembang yang di peroleh

dari 11 anak dengan prosentase sebesar 73,33%.Upaya ini ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran bahasa Inggris dengan media *flash cards* lebih efektif dilakukan untuk meningkatkan pemerolehan bahasa anak dengan peningkatan kemampuan kosa kata bahasa Inggris siswa TK B Hang Tuan 3 Surabaya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada siklus pertama dan siklus kedua menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Flash Cards* mampu menambah pemerolehan kosa kata bahasa Inggris tema Anggota Tubuh siswa TK B Hang Tuah 3 Surabaya dengan prosentase peningkatan dari siswa dengan kemampuan mulai berkembang sampai sangat berkembang sebesar 73%.

DAFTAR PUSTAKA

- Dina Indriana. (2011). Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Yogyakarta: Diva Press
- Khadijah,Khadijah, Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Medan : Perdana Publishing, 2015.
- Lwin,May, et, al. 2008. Cara Mengembangkan Berbagai KomponenKecerdasan, Yogyakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Mustolih, A. 2010. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak TK Melalui Metode Simulation Game Dengan Media Flashcard Kelompok B Tk Kartika 5 Siliwangi Cianjur. Skripsi. Bandung: UPI
- Prasetyaningsih, R. 2013. Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Melalui MediaGambar Pada Kelompok B Paud Kuncup Mekar Wiro Bayat Klaten. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yamin, Martinis dan Sanan, Jamilah Sabri. 2013. Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini. Ciputat: Gaung Persada Press Group.
- Zaman, B. 2008. Media dan Sumber Belajar TK. Jakarta: Universitas Terbuka.

PENGGUNAAN MEDIA PLASTISIN UNTUK MENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL ANGKA PADA ANAK KELOMPOK KELAS A DI TK ADINDA SURABAYA

Yayuk Setiyawati

Universitas Narotama

Syayuk722@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan media plastisi untuk meningkatkan hafalan angka dan tulisan 1-10 anak TK A di TK Adinda Surabaya Rumusan Masalah 1. Untuk mendeskripsikan penggunaan media plastisi untuk meningkatkan hafalan angka 1-10 anak TK A di TK Adinda Surabaya 2. Untuk mendeskripsikan penggunaan media plastisi untuk meningkatkan tulisan angka 1-10 anak TK A di TK Adinda Surabaya. Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Hasilnya adalah Pembelajaran pengenalan konsep angka 1-10 melalui permainan plastisin, hafalan dan tulisan kelompok A materi pembelajaran disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak pada setiap kelompok belajar, menciptakan hubungan yang harmonis antara guru dengan peserta didik dengan memberikan pujian, tepuk tangan, dan ucapan terima kasih apabila anak mengikuti pembelajaran dengan baik. Penggunaan media plastisin tidak mengalami hambatan. Rspn pengenalan konsep angka 1-10 melalui permainan plastisin adalah anak mudah mengingat bentuk konsep angka, anak mampu mengurutkan angka dari 1-10 dan sebaliknya.

Kata kunci : *plastisin, kognitif, angka*

ABSTRACT

The aim of the study was to describe the use of plastic media to improve the memorization of numbers and writing of 1-10 Kindergarten A children in Adinda Kindergarten Surabaya. Plastic media to improve writing numbers 1-10 Kindergarten A children at Kindergarten Adinda Surabaya. The research used is qualitative research. The result is Learning to introduce the concept of numbers 1-10 through plasticine games, memorization and writing for group A, learning materials adapted to the level of ability of children in each study group, creating a harmonious relationship between the teacher and students by giving praise, applause and thanks. if the child follows the lesson well. The use of plasticine media does not experience obstacles. The response to the introduction of the concept of numbers 1-10 through plasticine games is that children easily remember the shape of the number concept, children are able to sort numbers from 1-10 and vice versa.

Keywords: *plasticine, cognitive, numbers*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama yang paling memberikan anak kesempatan, pengalaman dan harapan baru untuk mewujudkan cita-citanya.

Untuk mendapatkan peluang yang lebih baik dan berhasil di masa depan tergantung pada kualitas pendidikan yang diterima. Pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan

perkembangan anak, terhadap enam aspek yang meliputi nilai agama dan moral, fisik motorik, sosial-emosional, kognitif, bahasa, dan seni.

Masa keemasan anak usia dini disebut sebagai *the golden ages* oleh para ahli pendidikan. Banyak konsep dan fakta yang menggambarkan masa keemasan anak usia dini. Anak usia dini adalah masa eksplorasi, identifikasi, kepekaan dan bermain. Menurut para ahli pendidikan, hanya ada satu periode keemasan pada anak usia 0-6 tahun. Betapa ruginya keluarga, masyarakat, dan bangsa untuk mengabaikan periode yang penting masa kanak-kanak ini.

Kemampuan setiap anak berbeda-beda dan tidak ada aturan yang wajib bahwa setiap anak harus menguasai suatu bidang perkembangan. Anak perlu melalui semua tahap perkembangan tanpa terkecuali. Anak-anak belajar dengan mudah dan menyerap semua pengalaman yang mereka miliki di usia dini, sehingga perlu diketahui pentingnya PAUD bagi perkembangan segala aspek dalam bidang tumbuh kembang anak. Pada saat *golden ages*, otak anak tidak tercemar oleh berbagai masalah, dan perkembangan otak berkembang pesat. Rangsangan dan instruksi yang diberikan diterima dengan baik oleh anak dan mereka mengingat semua pengalaman hidupnya (Nugraha, 2013).

Aspek kognitif merupakan salah satu area perkembangan terpenting bagi kelangsungan hidup seorang anak dan perlu dirangsang dan dikembangkan secara optimal. Salah satu hasil perkembangan adalah kemampuan berpikir simbolik, termasuk kemampuan mengenali simbol angka. Simbol angka anak usia dini diperlukan untuk mempersiapkan anak belajar matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya. Pemahaman simbol angka pada anak usia dini biasanya dimulai dengan mengeksplorasi benda-benda nyata yang dapat dihitung dan diurutkan. Kemampuan anak mengenal tanda bilangan ditandai dengan kemampuan anak dalam menyebutkan tanda bilangan, kemampuan anak menunjuk tanda bilangan, dan kemampuan anak membedakan tanda bilangan. Anak-anak dapat mengatur ulang simbol angka dalam angka dan anak-anak dapat mencocokkan simbol angka.

Permasalahan lain yang terdapat di kelompok kelas A di TK Adinda adalah metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan praktik paper pencil test. Pada pengembangan aspek kognitif khususnya pengenalan konsep angka yaitu menunjukkan lambang bilangan, guru memberikan perintah kepada anak agar mengambil majalah dan pensil masing-masing. Selanjutnya guru memberikan contoh lambang bilangan yang ditulis pada papan tulis hasil dari penghitungan benda yang ada di majalah, sehingga anak hanya meniru apa yang dicontohkan guru.

Pada kenyataannya di lapangan setelah dilakukan pengamatan pada kelompok kelas A di TK Adinda Sidosermo, Kecamatan Wonocolo Kota Surabaya ditemukan masalah terkait pemahaman konsep angka atau lambang bilangan. Anak hanya bisa menghafal berhitung tapi belum mampu menyebutkan konsep angka atau lambang bilangan. Hal tersebut terjadi karena dijumpai di sekolah TK Adinda Sidosermo, Kecamatan Wonocolo Kota Surabaya pembelajaran masih berpusat pada guru, guru sebagai pemberi pengetahuan bagi siswa dan cara penyampaian

pengetahuannya cenderung masih didominasi dengan metode pembelajaran ceramah. Penggunaan metode yang dominan tersebut menyebabkan partisipasi siswa rendah, sehingga kemajuan belajar dan aktivitas siswa tidak dapat dipantau guru.

Pada sekolah TK Adinda Sidosermo Kecamatan Wonocolo Kota Surabaya pernah melakukan proses pembelajaran melalui permainan plastisin, misalnya anak disuruh membuat ular-ularan, bentuk geometri seperti bentuk lingkaran, segitiga, segiempat dan anak juga pernah diminta untuk membentuk suatu benda sesuai dengan keinginannya, tetapi belum pernah membentuk angka.

Menurut permasalahan tersebut, terlihat bahwa pembelajaran pengenalan konsep angka pada anak kelompok kelas A di TK Adinda Sidosermo Kecamatan Wonocolo Kota Surabaya masih mengalami kesulitan sehingga hasil belajar siswa kurang baik. TK Adinda pengenalan konsep angka pada anak hanya melalui mencontoh tulisan yang ditulis guru pada papan tulis tanpa memahaminya, anak disuruh berhitung hafalan secara bergantian tanpa menunjuk angkanya, anak disuruh menghitung benda-benda yang ada di dalam kelas, sebelum masuk kelas anak disuruh baris dan berhitung sambil bersalaman dengan guru, anak berhitung secara bergantian ketika guru menanyakan kehadiran siswa pada hari itu. Salah satu cara agar pembelajaran menyenangkan, mudah dipahami dan melibatkan siswa secara aktif adalah pembelajaran melalui permainan dengan harapan agar hasil belajar siswa lebih meningkat sehingga pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

LANDASAN TEORI

Playdough berasal dari kata bahasa Inggris yakni play yang berarti bermain sedang dough artinya adonan. (Sigit Daryanto dan Widiastutik) Plastisin merupakan bahan yang digunakan untuk bermain o *Plastisin* merupakan suatu media yang terbuat dari tepung, minyak, garam, pewarna makanan dan air sehingga sangat mudah digunakan karena plastisin ialah benda lunak yang dapat diremas-remas, dipipihkan, ditarik-tarik, ditekan-tekan, gulung-gulung dan bisa dibentuk sesuai dengan imajinasi dan keinginan anak. Sehingga dapat dipahami bahwa bermain plastisin dapat mengembangkan aspek perkembangan anak, salah satu yaitu aspek kreativitas. (Mirna Sari, dkk, 2016).

Ahmad Susanto,2017, Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Gardner mengajukan konsep pluralistik dari intelegensi dan membedakannya dengan delapan jenis intelegensi. Dalam kehidupan sehari-hari intelegensi itu tidak berfungsi dalam bentuk murni, tetapi setiap individu memiliki campuran (blend) yang unik dari sejumlah intelegensi linguistik, logis, spasial, musik, kinestetik, intrapribadi, dan antra pribadi, dan naturalistik. Teori Piaget menjelaskan cara orang berpikir memahami, dan belajar. Piaget meyakini bahwa kecerdasan adalah proses kognitif atau mental yang digunakan anak untuk memperoleh pengetahuan. Kecerdasan adalah “mengetahui” dan melibatkan penggunaan operasi mental dan fisik di

lingkungan sekitar. Keterlibatan aktif adalah dasar teori Piaget yang menyatakan bahwa anak mengembangkan kecerdasan lewat pengalaman / praktik langsung di lingkungan fisik.

Pengalaman praktik ini menjadi dasar bagi kemampuan otak untuk berpikir dan belajar. Piaget juga berpikir bahwa kecerdasan memiliki dasar biologis. Seluruh organisme termasuk manusia, beradaptasi terhadap lingkungannya. Piaget menerapkan konsep adaptasi hingga tingkat pikiran, dan menggunakannya untuk menjelaskan cara anak merubah pikirannya dan berkembang secara kognitif sebagai hasil dari pergaulan dengan orang tua, guru, kerabat, teman, dan lingkungan. (Goerge S. Morrison, 2012). Bilangan memberikan keterangan mengenai banyaknya Bilangan dan angka merupakan dua hal yang berbeda. Bilangan mewakili banyaknya suatu benda. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai lambang bilangan atau angka. Angka adalah suatu lambang tertulis sebagai anggota dari suatu sistem penghitungan dan pengukuran. (Negoro dan Harahap, 2014)

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bilangan dan angka adalah dua hal yang berbeda. Bilangan adalah konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran yang dapat dioperasionalkan secara matematik. Angka adalah lambang dari bilangan tersebut dan merupakan konsep matematika yang digunakan dalam penghitungan dan pengukuran.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan fokus dan tujuan penelitian, maka penelitian ini merupakan kajian yang mendalam guna memperoleh data yang lengkap dan terperinci. Untuk itu peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian kualitatif sifatnya deskriptif – analitis. Data yang diperoleh seperti hasil pengamatan, hasil pemotretan, analisis dokumen, catatan lapangan, disusun peneliti di lokasi penelitian, tidak dituangkan dalam bentuk dan angka ke angka. (Jamal Ma'mur Asmani, 2011). Penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natarul setting). Dalam metode kualitatif yang berpandangan bahwa realitas dipandang, suatu holistik, kompleks, dinamis, penuh makna dan pola fisis induktif, sehingga permasalahan belum jelas, maka proposal penelitian yang kualitatif yang dibuat masih bersifat sementara, dan akan berkembang setelah peneliti memasuki objek penelitian / situasisosial. Hal ini berarti proposal penelitian kualitatif berisi garis-garis besar rencana yang mungkin akan dilakukan. (Sugiyono, 2016). Seluruh rangkaian dan proses pengumpulan data dilaksanakan oleh peneliti sendiri sebagai instrument utama dalam penelitian ini. Penelitian ini berlangsung pada latar alamiah, yang menuntut kehadiran peneliti di lapangan, maka peneliti mengadakan pengamatan mendatangi subyek penelitian dalam hal ini anak kelompok kelas A di TK Adinda Surabaya.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil lokasi atau tempat penelitian di TK Adinda Surabaya. Peneliti melaksanakan penelitiannya di TK Adinda Surabaya. Sekolahnya terletak di Jalan Sidosermo Indah gg Puskesmas no 1, Sekolah tersebut adalah sekolah swasta dan

mempunyai akreditasi A. Sekolahnya mempunyai 2 ruang kelas; 1 kelas untuk TK A dan 1 kelas untuk TK B. Proses belajar mengajar diadakan pukul 07.00-10.00 WIB.

Pengumpulan data dilakukan pada natural setting (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participant observation*), wawancara mendalam (*in depth interview*), dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.

HASIL PEMBAHASAN

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, diperoleh informasi sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media plastisi untuk meningkatkan hafalan angka 1-10 anak TK A di TK Adinda Surabaya?

a) Persiapan proses pembelajaran

Sudah menjadi kewajiban setiap guru untuk meningkatkan proses pendidikan semaksimal mungkin, agar peserta didik mencapai hasil pendidikan yang maksimal sesuai dengan tujuan yang dicapai dalam proses pendidikan. Pencapaian hasil belajar merupakan indikator dan ukuran penting keberhasilan atau kegagalan pembelajaran.

Salah satu indikator pencapaian hasil pendidikan adalah kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif anak merupakan salah satu aspek bidang perkembangan yang sangat penting untuk perkembangan selanjutnya, melatih kemauan anak untuk melanjutkan pendidikan. Hal yang sama terjadi pada anak kelompok kelas A di TK Adinda Sidosermo Kecamatan Wonocolo Kota Surabaya. Ada beberapa anak yang masih belum paham atau belum bisa menyebutkan bilangan antara 1-10, mengurutkan bilangan 1-10, dan mencocokkan bilangan dengan benda 1-10. Oleh karena itu, dalam memperkenalkan konsep kepala kelas perlu dilakukan upaya peningkatan kemampuan kognitif. Upaya tersebut antara lain faktor pendukung guru kelas dalam meningkatkan kemampuan kognitif adalah tersedianya kondisi kelas yang sesuai. Dalam pendidikan sehari-hari terkadang pembelajaran dilakukan oleh dua orang guru kelas didampingi oleh kepala sekolah.

b) Materi di sesuaikan dengan kemampuan peserta didik

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 22 November 2022, pada pukul 09.00 peneliti menanyakan kepada Ibu Erni Islakha, S.Pd selaku Kepala TK Adinda Sidosermo Kecamatan Wonocolo Kota Surabaya tentang kematangan anak kelompok kelas A dalam kemampuan kognitif mengenal konsep angka. Beliau mengatakan:

“Kelompok A ada satu kelas. Meskipun kelompok A satu kelas tetapi penanganannya sama dikarenakan ada beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam kemampuan pengenalan konsep angka”. (Ibu Erni Islakha, S.Pd, 22 November 2022, pada pukul 09.00)

c) Penerapan Media Plastisin

Penerapan media pastisin penelitian 1, dilaksanakan di TK Adinda Surabaya terletak di Jalan Sidosermo Indah gg Puskesmas, no 1. Peneliti memilih kelas Tk A terdiri dari 5 siswa yaitu 3 laki-laki dan 2 perempuan. Pada hari senin, tanggal 5 Desember 2022, waktu pelaksanaannya setiap hari senin jam 08.00-09.00 wib. Dilakukan selama satu jam di sesuaikan dengan RPPH yang ada di TK Adinda Surabaya.

d) Menciptakan hubungan yang harmonis antara guru dengan peserta didik

Proses kegiatan pembelajaran dimulai dengan penyambutan anak di mulai jam 7.30 wib didepan kelas, kemudian berbaris sebelum masuk di kelas. Berbaris secara tertib dan membaca doa masuk kelas di bimbing oleh Ibu guru kelas dan pendamping. Kegiatan selanjutnya di laksanakan di dalam kelas di mulai dengan Ibu guru memberi salam "assalamualaikum selamat pagi anak – anakku semuanya" selanjutnya anak- anak menjawab dengan secara bersama- sama, " waalaikum salam pagi bu guru ".

Sebelum pembelajaran di mulai anak - anak berdoa membaca alfateha dan doa sebelum belajar di pimpin salah satu murid maju kedepan oleh Abibah dengan bimbingan Ibu guru, dan murid yang lain bersama sama menirukan, setelah membaca doa dilanjutkan membaca pancasila dan rukun islam, dan setelah itu baru pembelajaran inti. Anak-anak bersemangat sekali hari ini,"Ibu Iffa berkata". Kegiatan selanjutnya anak menyebutkan secara angka 1-10, ibu guru membagikan sebuah plastisin pada semua peserta didik. Ibu guru memberikan arahan bagaimana menggunakan plastisin dan membentuk plastisin.

Tabel 4.2.1 Rangkuman hasil tugas hafalan angka siswa pertemuan 1,2 dan 3

Nama siswa	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
	Senin, 5 Desember 2022	Senin, 12 Desember 2022	Senin, 19 Desember 2022
	Hafalan angka 1 – 10	Hafalan angka 1 – 10	Hafalan angka 1 – 10
1. Navis	BB	MB	MB
2. Raisa	MB	BSH	BSB
3. Ahibiba	MB	BSH	BSH
4. Aufar	BB	MB	BSH
5. Lubna	-	-	BSH

2. Bagaimana pengaruh penggunaan media plastisi untuk meningkatkan tulisan angka 1-10 kelas A di TK Adinda Surabaya?

4.2.1 Penggunaan media plastisin untuk meningkatkan tulisan angka 1-1

Pengenalan angka melalui permainan plastisin ini, guru mengajak praktik secara langsung membuat bentuk angka dan bentuk suatu benda, yang selanjutnya untuk diamati bersama-sama. Sebagaimana hasil observasi peneliti pada tanggal 05 Desember 2022, pertama guru memberikan contoh dan langkah-langkah cara membentuk angka, dimulai dari angka 1. Dengan memilih plastisin menjadi bentuk ular- ularan panjang, lalu dibentuk angka 1. Kemudian giliran anak-anak yang mempraktikkannya, begitu seterusnya sampai angka 10.

Hal tersebut menunjukkan bahwa pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin mampu membuat anak semakin tertarik, ceria, senang, tidak bosan dan bersemangat belajar.

Tabel 3.1 Tabel penilaian pencapaian Anak Usia Dini

Penilaian	Tingkat kemampuan
BSB :	
Berkembang sangat baik	Bila anak sudah dapat melakukan secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang di harapkan
BSH :	
Berkembang sesuai harapan:	Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau di contohkan oleh guru
MB :	
Mulai berkembang	Bila anak melakukannya masih harus di ingatkan atau dibantu oleh guru
BB	
Belum berkembang :	Bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 20

4.2.2 Hasil dari Penggunaan permainan media plastisin untuk meningkatkan tulisan

Tabel 4.8 Rangkuman hasil tugas siswa menebali angka pertemuan 1, tugas menulis angka pertemuan 2 dan tugas menarik garis mengurutkan angka pertemuan 3

Nama siswa	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3

	Senin, 5 Desember 2022	Senin, 12 Desember 2022	Senin, 19 Desember 2022
	Menebali angka	Menulis angka	Menarik garis mengurutkan angka
1. Navis	BB	BB	MB
2. Raisa	BSH	BSH	BSH
3. Ahbiba	MB	BSH	BSH
4. Aufar	BB	MB	BSB
5. Lubna	-	-	BSH

Tabel 4.3 Rangkuman hasil tugas membentuk plastisin siswa pertemuan 1,2 dan 3

Nama siswa	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
	Senin, 5 Desember 2022	Senin,12 Desember 2022	Senin,19 Desember 2022
	Membentuk plastisin	Membentuk plastisin	Membentuk plastisin
1. Navis	BB	MB	MB
2. Raisa	MB	BSH	BSB
3. Ahbiba	MB	BSH	BSH
4. Aufar	BB	MB	BSH
5. Lubna	-	-	MB

Berdasarkan paparan dan analisis data di atas maka diperoleh temuan penelitian sebagai berikut:

- 1) Media plastisin untuk meningkatkan hafalan angka pada anak dalam memecahkan masalah-masalah
- 2) Dengan media plastsin anak dapat bermain sambil belajar

- 3) Media plastisin meningkatkan minat anak untuk belajar mengenal angka dan bakat akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya yang memiliki bakat tertentu, akan semakin muda dan cepat mempelajari
- 4) Media plastisin kemampuan anak menghafal angka lebih cepat pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya
- 5) Media plastisin dapat menumbuhkan anak untuk belajar menulis
- 6) Media plastisin anak mempermudah mengingat angka
- 7) Dengan membentuk angka dengan menggunakan media plastisin anak bisa bersosialisasi dengan teman.

Oleh karena itu proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahap perkembangan anak. Guru harus menggunakan berbagai strategi pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal, hal ini sejalan dengan penelitian Dwi Astuti Wahyu Nurhayati (2019). Telah disebutkan juga dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bahwa tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam lingkup perkembangan kognitif beberapa diantaranya yaitu, a. mengenal konsep ukuran; b. mengurutkan berdasarkan ukuran benda; c. mengenal angka 1-10; d. menggunakan angka untuk menghitung; e. mencocokkan jumlah benda dengan lambang angka atau angka yang sesuai.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil yang penulis lakukan mengenai pembelajaran pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin pada anak kelompok kelas A di TK Adinda Sidosermo Kecamatan Wonocolo Kota Surabaya dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Pembelajaran pengenalan konsep angka 1-10 melalui permainan plastisin, hafalan dan tulisan kelompok A materi pembelajaran disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak, menciptakan hubungan yang harmonis antara guru dengan peserta didik dengan memberikan pujian, tepuk tangan, dan ucapan terima kasih apabila anak mengikuti pembelajaran dengan baik. Penggunaan media plastisin tidak mengalami hambatan. Rspn pengenalan konsep angka 1-10 melalui permainan plastisin adalah anak mudah mengingat bentuk konsep angka, anak mampu mengurutkan angka dari 1-10 dan sebaliknya.

Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan pembelajaran permainan plastisin dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep angka pada anak kelompok kelas A di TK Adinda Sidosermo Kecamatan Wonocolo Kota Surabaya, dan demi tujuan atau tercapainya mutu yang lebih baik, peneliti perlu memberikan saran-saran sebagai berikut: a. Bagi kepala sekolah :1) Ketersediaan ruang kelas yang memadai, maka proses pembelajaran pada kelompok A proses pembelajaran dengan Ibu Iffa selaku guru kelas.2)Di dalam kelas kemampuan kognitifnya terdapat beberapa anak yang masih kurang. 3) Materi pembelajaran disesuaikan dengan tingkat

kemampuan anak 4) Menciptakan hubungan yang harmonis antara guru dengan peserta didik dengan memberikan pujian, tepuk tangan, dan ucapan terima kasih apabila anak mengikuti pembelajaran dengan baik. Mendampingi anak-anak dengan rasa sabar dan perhatian 5) Pembelajaran Pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin merupakan pembelajaran yang baru bagi anak. Anak terlibat secara langsung, aktif dan kreatif saat bermain angka dengan plastisin, sehingga anak sangat tertarik, senang, ceria dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran 6) Menambah minat anak untuk belajar. 7) Memberi kebebasan berkreasi dengan di damping dan diberikan bimbingan 8) Semua anak antusias dan ingin bermain plastisin terlihat saat ditanya Bu Iffa

b. Kepala sekolah hendaknya dapat menyediakan sarana dan prasarana dalam menunjang proses pembelajaran yang memadai seperti buku, media pembelajaran, dan alat-alat pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

c. Sebaiknya sering mengadakan studi banding di lembaga lain agar mutu pembelajaran di kelompok kelas A di TK Adinda Sidosermo Kecamatan Wonocolo Kota Surabaya semakin berkualitas. Untuk itu disarankan agar guru anak usia dini harus lebih kreatif, menarik, menyenangkan dan memvariasi dalam menggunakan media pembelajaran agar dapat membuat anak berminat dan antusias terhadap proses pembelajaran. Hasil penelitian dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan pengenalan konsep angka di rumah

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto, Perkembangan Anak Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspek, (Jakarta: Depdiknas,

Departemen Pendidikan Nasional, Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, 2007), hal. 3

Goerge S. Morrison, Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: PT. Indeks, 2012), hal.69.

Jamal Ma'mur Asmani. Tuntunan Lengkap Metodologi Praktis Penelitian Pendidikan (Jogjakarta: Diva Press, 2011) hal. 75.

Jamal. Tuntunan Lengkap Metodologi Praktis Penelitian Pendidikan. (Jogyakarta:Divya Press, 2011), hal. 123

Jamal. Tuntunan Lengkap Metodologi Praktis Penelitian Pendidikan. (Jogyakarta:Divya Press, 2011), hal. 122

-
- Mirna Sari, dkk., Peningkatan Kreativitas Anak melalui Bermain Plastisin di TK SATU ATAP SDN LAMLHEU Kabupaten Aceh Besar Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini, 1 (1):131-135 Agustus 2016, Hal.132-133.
- Nugraha, Ali. 2013. Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini. JILSI Foundation, Bandung
- Negoro dan Harahap, Ensiklopedia Matematika, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hal. 32
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Rochaeni Esa Ganesa, Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar. (Bandung: PT. Sandiarta Sukses), hal . 22
- Suyadi dan Maulidya Ulfah, Konsep Dasar PAUD, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), hal. 31-43
- Sugiyono, Metodologi Penelitian Kuantatif, Kualitatif, dan R dan D. (Bandung: ALVABETA, 2016), hal. 222
- Sugiyono, Metodologi Penelitian Kuantatif, Kualitatif, dan R dan D. (Bandung: CV. ALVABETA, 2016), hal. 223-224
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan R & D*, Bandung, hal 15.