



JURNAL
MOTORIC
media of teaching-oriented and children

Vol 7 No.2 Desember 2023

ISSN: 25805851



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

DAFTAR ISI

Qonita Tillah Masytah dan Sugito Muzaqi Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Dengan Metode Bercerita Di Tk Al – Iman	509
Shofri Qurrotul ‘Aini dan Anisa Yunitasari Upaya Meningkatkan Perkembangan Bahasa Ekspresif Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran “Kids Traditional Market” Di Tk Aisyiyah 57 Surabaya	519
Agustina dan Muchamad Arif Penggunaan Permainan Balok Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun	529
Maria Christantya dan Fitri Rofiyarti Hubungan Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini	538
Nurul Fajar Istiqomah dan Varia Virдания Virdaus Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Kertas Origami (Kertas Lipat) Kelompok B Di Tk Istiqbal	547
Muchamad Arif Pengaruh Penerapan Roleplay Untuk Meningkatkan Kemampuan Bicara Bahasa Inggris	557
Ita Andi Kusumawati dan Varia Virдания Virdaus Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Metode Bermain Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B2 Di Tk Assalam Tahun Pelajaran 2022-2023 Kota Surabaya	565
Nova Novrijani dan Fitri Rofiyarti Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Permai Surabaya	573
Ade Irmawati Hasan, Muchamad Arif, dan Sugito Muzaqi Antusiasme Anak Usia Dini Terhadap Permainan Tradisional Engklek Pada Era Teknologi Kelas B Di Tk Bina Insani Surabaya	583
Nurul Chotimah, Muchamad Arif, dan Anisa yunita Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Di Tk Permata Hati Tahun Ajaran 2022-2023	593
Wahyu Susilowati dan Sugito Muzaqi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Permainan Ular Tangga Di Tk Permata Hati Tahun Ajaran 2022-2023	602
Savira Aulia Putri Ardini dan Anisa Yunita Sari Implementasi Film Animasi Nussa Dan Rara Untuk Meningkatkan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini 5-6 Tahun Tk Aisyiyah 57 Surabaya	613
Dzulkifli dan Andini Dwi Arumsari Efektivitas Permainan Arrange Alpha Terhadap Kemampuan Konsep Mengenal Huruf Dan Merangkai Kata Dalam Bahasa Inggris Pada Siswa Tk Al-Hidayah Kebonsari Tengah	622

-
- Ummi Masrufah Maulidiyah, Dzulkifli, dan Andini Dwi Arumsari** 629
Box Game And Display Banner Untuk Melatih Konsentrasi, Motorik, Dan Melatih Bahasa
Dan Wawasan
- Dedi Setyawan dan Andini Dwi Armsari** 635
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT Pada Guru Di Tingkat Sekolah Dasar

MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR ANAK DENGAN METODE BERCEKITA DI TK AL – IMAN

Qonita Tillah Masytah dan Sugito Muzaqi
Universitas Narotama Surabaya
qonitasytah123@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini dengan menerapkan metode bercerita. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan teknik pengumpulan data observasi dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan untuk mengamati tingkat konsentrasi belajar anak dengan penerapan metode bercerita yang dilakukan baik menggunakan media buku cerita bergambar maupun menggunakan boneka tangan. Hasil penelitian observasi yang dilakukan adalah pada kegiatan pra – siklus nilai persentase yang didapat adalah 50 % (kategori cukup), dalam penerapan metode bercerita pada siklus I menggunakan media buku bergambar hasil persentase observasi mengalami peningkatan sebesar 72 % (kategori baik), penelitian dilanjutkan pada siklus II dikarenakan hasil persentase observasi belum mencapai target yakni 75 %, pada siklus II dilakukan penerapan metode bercerita menggunakan media boneka tangan, dalam tindakan siklus II ini angka persentase mengalami kenaikan yang cukup signifikan yakni sebesar 95 % (kategori sangat baik). Dari hasil siklus II penelitian ini dinyatakan telah berhasil karena angka prosentase telah melampaui 75 %.

Kata Kunci : Kesulitan Konsentrasi, Metode Bercerita, Media

ABSTRACT

This study aims to improve early childhood learning concentration by applying the storytelling method. The method used in this research is classroom action research with observation and documentation data collection techniques. Observations were made to observe the level of children's learning concentration with the application of storytelling methods carried out both using picture storybook media and using hand puppets. The results of the observation research carried out were in the pre-cycle activities the percentage value obtained was 50% (sufficient category), in the application of the storytelling method in cycle I using picture book media the percentage observation results increased by 72% (good category), the research was continued in cycle II due to the percentage observation results had not reached the target of 75%, in cycle II the application of the storytelling method using hand puppet media was carried out, in this cycle II action the percentage figure experienced a significant increase of 95% (very good category). From the results of cycle II this research was declared successful because the percentage figure had exceeded 75%.

Keywords: Concentration Difficulty, Storytelling Method, Media.

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah masa emas bagi anak untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Untuk itu pendidikan anak usia dini memberikan wadah pembekalan diri anak untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang sekolah dasar. Dalam pembelajaran PAUD anak dilatih kemandirian, konsentrasi, kepercayaan diri. Pada masa ini sistem pembelajaran disatuan PAUD lebih mengutamakan pembelajaran calistung (membaca, menulis, berhitung) salah satunya pada TK AL – IMAN khususnya dikelompok B lebih menerapkan pembelajaran calistung ini, hal ini terjadi karena tuntutan para orang tua yang ingin anaknya pandai dalam bidang calistung.

Permasalahan ini tentunya membuat anak *stress* dan anak akan mengalami kesulitan dalam belajar yakni sulit untuk berkonsentrasi dalam menyerap dan memahami materi pembelajaran dan alasan lain anak sulit berkonsentrasi adalah karena ia tidak tertarik atau tidak suka dengan materi yang dipelajari saat itu. (Siswanto, 2007). Pada kesempatan ini peneliti ingin meneliti bagaimana pengaruh metode bercerita untuk mengatasi kesulitan belajar dengan meningkatkan konsentrasi anak. Peneliti memilih metode bercerita karena dengan bercerita sangat efektif untuk melatih fokus anak.

Fokus penelitian terpusat pada peningkatan konsentrasi belajar anak dengan penerapan metode bercerita di TK AL – IMAN khususnya kelompok B.

LANDASAN TEORI

1. Pendidikan Anak Usia Dini

PAUD adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, yang dilakukan secara menyeluruh, mencakup semua aspek perkembangan dengan memberikan stimulus terhadap perkembangan jasmani dan rohani agar anak dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal. Pembelajaran anak usia dini harus menarik, dengan mengedepankan konsep bermain secara menyenangkan dan bermakna (Lestaningrum, 2017).

2. Kesulitan Belajar

Secara harfiah kesulitan belajar merupakan ketidakmampuan dalam belajar, istilah kesulitan belajar (*learning disability*) diberikan kepada anak yang mengalami kegagalan dalam situasi pembelajaran tertentu. Terkadang kesulitan belajar ini tidak disadari oleh orang tua dan guru, akibatnya anak yang mengalami kesulitan belajar sering diidentifikasi

sebagai anak *underachiever*, pemalas, atau aneh. Banyak pendapat yang mengatakan bahwa kesulitan belajar disebabkan oleh rendahnya tingkat inteligensi anak, ternyata pendapat itu salah, karena kenyataannya banyak anak yang inteligensinya tinggi justru hasil belajarnya rendah begitupun sebaliknya (Djamarah, 2022).

3. Konentrasi Belajar

Konsentrasi belajar adalah fokus perhatian dan kesadaran penuh dari siswa terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari (Erwiza, 2019). Konsentrasi belajar sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar. Jika seorang siswa tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar, maka ia tidak menikmati proses belajar yang dilakukannya (Erwiza, 2019).

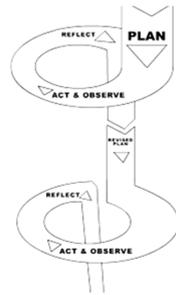
4. Metode Bercerita

Metode bercerita adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini. Metode bercerita sangat penting dilakukan dalam menopang pertumbuhan dan perkembangan anak. Karena dengan metode bercerita guru dapat membentuk pribadi dan moral anak. Manyalurkan kebutuhan imajinasi atau fantasi kepada anak, memacu kemampuan verbal anak, marangsang minat membaca dan menulis anak serta membuka cakrawala pengetahuan baru kepada anak.

Bercerita atau mendongeng dapat dilakukan dengan cara penyampaian lisan saja ataupun juga dapat menggunakan media pendukung yakni dengan menggunakan buku cerita bergambar agar cerita lebih menarik (Angelis, 2003). Gambar pada buku cerita bergambar ini bertujuan untuk memberikan imajinasi atau gambaran visual kepada anak. Selain itu bercerita juga dapat menggunakan media boneka tangan. Menurut (Prihanjani, 2016) mengungkapkan bahwa boneka tangan dapat dimanfaatkan pendidik dalam rangka menunjang aktivitas pembelajaran di kelas, dengan memanfaatkan media ini diharapkan pesan yang akan ditujukan kepada anak lebih mudah dicerna, diterima dan diserap dengan baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK AL – IMAN (kelompok B) pada tanggal 17 dan 18 Januari 2023, dengan menggunakan metode kuantitatif dan teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan dengan sistem PTK (penelitian tindakan kelas) yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang berpendapat bahwa alur dari penelitian harus melalui empat tahap yakni rencana, tindakan, observasi, dan refleksi.



Gambar 1. Siklus PTK Model Stephen Kemmis dan Mc Taggart

Analisis data kuantitatif yang digunakan untuk menganalisis hasil observasi dan tes pemahaman anak. Berwujud skor angka untuk memberi penilaian dalam lembar tes yang dibuat dengan rentang nilai 1, 2, 3 dan 4. Selanjutnya menurut Sudijono dalam buku karya (Jakni, 2017) skor dari hasil observasi dan tes pemahaman dirubah kedalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus sederhana sebagai berikut :

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

Keterangan : P : Persentase (%) tingkat pemahaman

F : Skor total yang diperoleh

N : Skor Maksimal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini dilakukan 2 siklus, namun sebelumnya peneliti telah melakukan pra observasi terlebih dahulu pada bulan oktober 2022, adapun data yang diperoleh dalam kegiatan pra observasi atau pra siklus adalah sbagai berikut.

Tabel 1. Lembar Penilaian Observasi Pra Siklus

No	Item	Penilaian			
		4	3	2	1

1	Mampu mengikuti dengan baik dan terarah saat kegiatan belajar mengajar berlangsung				✓
2	Mampu menangkap materi yang telah disampaikan guru			✓	
3	Mampu merespon dengan menjawab pertanyaan dari guru			✓	
4	Mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik				✓
5	Mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif atau tidak gaduh				✓
6	Mampu menceritakan kembali materi atau sebuah cerita yang telah disampaikan guru didepan kelas				✓
7	Anak mampu menunjukkan peningkatan daya konsentrasi belajarnya dengan penerapan metode bercerita				✓
Jumlah Nilai		11 (p = 50 %)			

Dari data di atas menunjukkan tingkat konsentrasi dalam kategori cukup, terlihat dari persentasi hasil belajar anak sebanyak 50 %, hal tersebut belum memenuhi target pencapaian dengan minimal 75 %.

Siklus I

Setelah melakukan kegiatan observasi pra siklus, pada tanggal 17 januari 2023 peneliti melakukan tindakan siklus I, dalam siklus I peneliti mencoba untuk menerapkan metode bercerita dengan bantuan media buku cerita bergambar, karena dengan menggunakan media buku cerita bergambar anak anak akan tertarik dengan cerita yang akan dibawakan peneliti, Adapun hasil observasi siklus I sebagai berikut,

Tabel 2. Lembar Penilaian Observasi Siklus I

No	Item	Penilaian			
		4	3	2	1
1	Mampu mengikuti dengan baik dan terarah saat kegiatan belajar mengajar berlangsung			✓	
2	Mampu menangkap materi yang telah disampaikan guru			✓	
3	Mampu merespon dengan menjawab pertanyaan dari guru		✓		
4	Mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik		✓		
5	Mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif atau tidak gaduh			✓	
6	Mampu menceritakan kembali materi atau sebuah cerita yang telah disampaikan guru didepan kelas			✓	
7	Anak mampu menunjukkan peningkatan daya konsentrasi belajarnya dengan penerapan metode bercerita			✓	
Jumlah Nilai		16 (p = 72 %)			

Dari hasil penelitian pada tahap siklus I ini dapat kita lihat terdapat peningkatan konsentrasi sebesar 72 % yang sebelumnya hanya 50 %. Hasil tindakan juga dapat dilihat dalam hasil dokumentasi saat peneliti menerapkan metode bercerita dalam pembelajaran, terlihat anak anak sangat menikmati cerita yang disampaikan peneliti, dan terbentuklah konsentrasi belajar pada anak, namun selang beberapa waktu anak – anak mulai bosan dan akhirnya konsentrasi akan pecah kembali dan melakukan kegiatan lainnya seperti berlarian dan tidur di kelas.



Gambar 2. Hasil Tindakan Siklus I

Dari gambar diatas dapat kita lihat kondisi saat tindakan berlangsung, beberapa anak tetap fokus dengan pembelajaran namun ada juga anak yang sedang tidur – tiduran dikelas, hasil tindakan I dinilai kurang maksimal karena tingkat konsentrasi anak belum mencapai standart yang ada yakni sebesar 75 %, maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Siklus II

Penelitian siklus II dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2023, peneliti mencoba untuk bercerita dengan media yang berbeda pada tindakan sebelumnya, peneliti memilih boneka tangan sebagai alat peraga peneliti saat melakukan tindakan, boneka dinilai efektif dan memberi kesan unik, lucu dan menyenangkan bagi anak. Adapaun hasil observasi siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini,

Tabel 3. Lembar Penilaian Observasi Siklus II

No	Item	Penilaian			
		4	3	2	1
1	Mampu mengikuti dengan baik dan terarah saat kegiatan belajar mengajar berlangsung		✓		
2	Mampu menangkap materi yang telah disampaikan guru		✓		
3	Mampu merespon dengan menjawab pertanyaan dari guru		✓		
4	Mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik		✓		

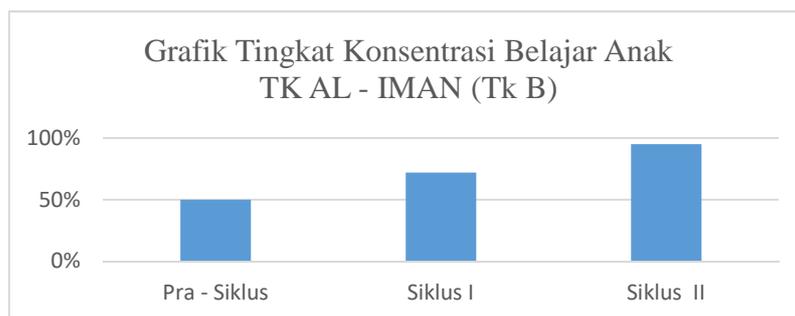
5	Mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif atau tidak gaduh		✓		
6	Mampu menceritakan kembali materi atau sebuah cerita yang telah disampaikan guru didepan kelas		✓		
7	Anak mampu menunjukkan peningkatan daya konsentrasi belajarnya dengan penerapan metode bercerita		✓		
Jumlah Nilai		21 (p = 95 %)			

Hasil tindakan siklus mencapai 95 % dan termasuk kategori sangat baik. Dalam siklus II peneliti ini dinyatakan berhasil karena persentase telah melewati batas minimal yakni 75 %. Seluruh subjek penelitian mengalami peningkatan konsentrasi dalam hasil belajarnya Dalam tindakan siklus II ini anak anak lebih tertarik dengan cerita yang disampaikan oleh peneliti karena bagi anak media boneka tangan memberikan kesan lucu dan menarik sehingga cerita lebih hidup dan menyenangkan, dari hasil dokumentasi juga terlihat seluruh subjek penelitian tampak berkonsentrasi penuh terhadap cerita yang sedang berlangsung, hal tersebut dapat terlihat dalam gambar berikut,



Gambar 3. Hasil Tindakan Siklus II

Adanya peningkatan konsentrasi belajar pada anak dapat kita lihat pada gambar grafik persentase hasil tindakan observasi sebagai berikut,



Gambar 4. Grafik Persentase Tingkat Konsentrasi Belajar Anak

Dengan demikian penelitian ini dinyatakan telah berhasil karena tingkat pencapaian hasil belajar anak telah melampaui *standart* dan media boneka tangan dinilai sangat efektif sebagai alat peraga dalam menyampaikan sebuah cerita kepada anak-anak usia dini. Dengan bercerita akan menambah pengetahuan anak dan yang terpenting dengan pemilihan metode yang tepat dalam pembelajaran seperti bercerita dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak sehingga segala permasalahan dalam belajar dapat teratasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan metode bercerita pada proses belajar mengajar dapat meningkatkan konsentrasi belajar pada anak. Dalam penerapan metode bercerita ini adanya peningkatan konsentrasi di setiap siklusnya, hal ini dapat dilihat dari peningkatan angka persentase, pada pra – siklus tingkat konsentrasi anak hanya 50 % (kategori cukup), siklus I konsentrasi anak meningkatkan menjadi 72 % (kategori baik), namun belum mencapai target pencapaian yakni 75 %. Penelitian dilanjutkan pada siklus II dan hasilnya tingkat konsentrasi anak meningkat mencapai 95 % (sangat baik). Jadi, pada siklus II penelitian ini dinyatakan berhasil karena tingkat persentase melebihi target pencapaian. Metode bercerita dipilih karena peneliti ingin menguji dan memberikan solusi bagi pembaca bahwa dengan mendengarkan cerita anak dapat berkonsentrasi penuh dan menambah wawasan pengetahuan bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Angelis, T. (2003). *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*. Jakarta: PT. Indeks.
- Aryati, N. (2010). Efektivitas Brain Gym Dalam Meningkatkan Kosentrasi Belajar Pada Anak. *Inigenous, Ilmiah Berkala Psikologi*, 12.
- Djamarah, S. (2022). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erwiza, G. S. (2019). Factors Affecting The Concentration of Learning and Critical Thinking on Student Learning Achievement in Economic Subject. *Journal of Educational Sciences*.
- Febriani Syafdaningsih, R. S. (2019). Pengembangan Permainan Pesan Berantai Untuk Konsentrasi Anak Di TK Kartika II-I. *Jurnal Tumbuh Kembang*.
- Hardy, P. H. (2011). Tell Me a Story a Conceptual Exploration of Stroytelling in Healthcare Education. *Nurse Education*.
- Jakni. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Joan M, H. (2000). *Information & Materials for LD*. New York: The Center of Applied Research in Education.
- Latifah, K. Z. (2014). Hubungan Persepsi Terhadap Keterampilan Guru Mengajar Dengan Konentrasi Belajar Siswa Di Darul Karomah Randuagung Singosari Malang. *Psikoislamika : Jurnal Psikologi*.
- Lestaningrum, A. (2017). Strategi Pengembangan Nilai - Nilai Karakter Anak Usia Dini. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Kewarganegaraan*.
- Lloyd, J.W., H. K. (1985). *Introducyion to Learning Disabilitis*. New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Musfiroh, T. (2008). *Memilih, Menyusun dan Menyajikan Cerita Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiga Wacana.
- Prihanjani, d. (2016). Penerapan Metode Becerita Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5 - 6. *e - Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.
- Rusydie, S. (2012). *Kebiasaan - Kebiasaan Ingat Anak Semakin Cemerlang*. Yogyakarta: Laksana.
- Siswanto. (2007). *Kesehatan Mental* . Yogyakarta: Ar - Ruzz Media.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor - Faktor Mempengaruhinya*. jakarta: Rineka Cipta.
- Sudarna. (2014). *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter*. Yogyakarta: Genius Publizer.
- Suryani, Y. E. (2010). Kesulitan Belajar. *Magistra*, 33.

UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA EKSPRESIF ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN “KIDS TRADITIONAL MARKET” DI TK AISYIYAH 57 SURABAYA

Shofri Qurrotul ‘Aini dan Anisa Yunitasari

Universitas Narotama

sofriqurrotul@gmail.com¹. anisa.yunita@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan perkembangan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran kids traditional market di tk aisyiyah 57 surabaya. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data berupa observasi, dan dokumentasi. Observasi dilakukan di tk aisyiyah 57 surabaya untuk mendapatkan data – data dalam perkembangan bahasa ekspresif anak, dokumentasi berupa foto kegiatan anak pada saat pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan bahasa ekspresif anak dalam kegiatan bermain peran *kids traditional market* di tk aisyiyah 57 dapat meningkatkan bahasa ekspresif anak, yang termasuk dalam bahasa lisan yang di mana ekspresi wajah, intonasi, dan gerakan tubuh dapat dicampur untuk mendukung komunikasi yang dilakukan. Hasil yang diperoleh dari penelitian berdasarkan data observasi prasiklus diperoleh ketuntasan belajar rata-rata 35% atau sebanyak 20 anak. Pada siklus I pemahaman anak meningkat dengan mencapai rata-rata menjadi 65% atau sebanyak 20 anak. Pada siklus II meningkat 75% atau sebanyak 20 anak. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran dengan tema *Kids Traditional Market* dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak kelompok B di Tk Aisyiyah 57 Surabaya.

Kata kunci : *bahasa Ekspresif, Bermain Peran, Kids Traditional Market*

ABSTRACT

This research was carried out with the aim of increasing the development of children's expressive language through role playing activities for kids traditional market at TK Aisyiyah 57 Surabaya. This research method uses classroom action research. Data collection techniques in the form of observation and documentation. Observations were made at TK Aisyiyah 57 Surabaya to obtain data on the development of children's expressive language, documentation in the form of photos of children's activities during learning. The results showed that the development of children's expressive language in children's traditional market role-play activities at TK Aisyiyah 57 can improve children's expressive language, which is included in spoken language where facial expressions, intonation, and body movements can be mixed to support communication. The results obtained from research based on pre-cycle observation data obtained an average learning mastery of 35% or as many as 20 children. In cycle I, children's understanding increased by reaching an average of 65% or as many as 20 children. In cycle II it increased by 75% or as many as 20 children. So it can be concluded that the use of the role playing method with the theme Kids Traditional Market can improve the language development of group B children at Kindergarten Aisyiyah 57 Surabaya.

Keywords : *Expressive language, Role Playing, Kids Traditional Market*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang berusia 0-8 tahun, yang mengalami proses pertumbuhan secara pesat. Usia tersebut bisa juga disebut dengan *golden age*. Pada usia tersebut anak memiliki karakteristik yang unik dan khas dari segi fisik, psikis, sosial, dan moral. Pendidikan anak usia dini lebih difokuskan pada seluruh perkembangan. Aspek perkembangan yang dikembangkan diantaranya: aspek bahasa, sosial emosional, seni, nilai agama dan moral, kognitif, dan fisik motorik. salah satu aspek yang paling penting adalah aspek perkembangan bahasa.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nasional menetapkan Standart Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) yang lebih sesuai digunakan sebagai acuan di lembaga PAUD melalui peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nasional. Berdasarkan peraturan tersebut, capaian perkembangan anak usia 5-6 tahun pada dimensi pengungkapan bahasa ekspresif yaitu: (a) menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, (b) berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung, (c) memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain. Capaian perkembangan anak tersebut dalam proses pembelajaran yang diturunkan dalam kompetensi dasar. Berdasarkan Kurikulum 2013 PAUD, standar capaian perkembangan bahasa anak pada usia 5-6 tahun, khususnya pada kemampuan bahasa ekspresif atau pengungkapan bahasa secara verbal maupun non verbal

Bahasa adalah alat komunikasi, baik lisan, tulisan, maupun dengan menggunakan tanda dan simbol (Santrock, 2007). Kemampuan bahasa anak prasekolah tumbuh dan berkembang pesat dengan cara yang beragam dan padat (Morrison, 2012), oleh karena itu tawaran stimulus linguistik anak harus dikembangkan secara optimal untuk menjadi tawaran masa depan anak. Di sekolah, sudah menjadi tugas guru untuk mendorong perkembangan dan kemampuan berbahasa anak. Kemampuan berkomunikasi dibagi menjadi dua bagian, yaitu: bahasa reseptif dan ekspresif. (Otto, 2005). Bahasa reseptif mengacu pada simbol atau pengertian kata, sedangkan bahasa ekspresif lebih mengacu pada pengolahan bunyi ujaran (Otto, 2015).

LANDASAN TEORI

Bahasa Ekspresif

Menurut Badudu (1989), bahasa adalah sarana kontak atau komunikasi antara anggota masyarakat, yang terdiri dari individu-individu yang mengekspresikan pikiran, perasaan, dan keinginan mereka. Di sisi lain, menurut Bromley (1992), bahasa didefinisikan sebagai sistem simbol yang terorganisir yang menyampaikan berbagai ide dan informasi dan terdiri dari simbol visual dan verbal. Menurut pendapat di atas, keterampilan komunikasi (bahasa) membantu anak belajar berbicara dengan anak lain dan orang dewasa (George S. Morrison, 2012:235).

Aspek perkembangan bahasa diarahkan agar anak mampu menggunakan dan mengekspresikan pemikirannya dengan menggunakan kata-kata. Dengan kata lain pengembangan bahasa lebih diarahkan agar anak dapat :

1. Mengolah kata secara komprehensif.
2. Mengekspresikan kata-kata tersebut dalam bahasa tubuh yang dapat dipahami oleh orang lain.
3. Mengerti setiap kata, mengartikan dan menyampaikan secara utuh kepada orang lain.
4. Berargumentasi, menyakinkan orang melalui kata-kata yang diucapkan.

Bermain Peran

Menurut Erik Erikson (1977), bermain peran disebut juga permainan simbolik, permainan peran, permainan pura-pura, permainan pura-pura, fantasi, imajinasi atau permainan. Ada dua peran dalam permainan, yaitu roleplay besar (makro) dan roleplay kecil (mikro). Menurut Erik Erikson, bermain peran anak merupakan salah satu cara untuk mengembangkan pengendalian diri atas keinginan.

Menurut Jean Piaget (1962), seorang profesor psikologi dan biologi, mencatat bahwa role play terjadi pada anak-anak sekitar usia satu tahun. Menurut Piaget, bermain peran dimulai dengan anak melakukan tindakan yang tidak dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Manfaat bermain peran bagi perkembangan anak adalah: (a). Kemampuan berbicara dengan baik dan benar, (b). Kemampuan berpikir yang tinggi, (c). Keterampilan sosial dan emosional yang tinggi, (d). Mereka memiliki kreativitas dan imajinasi yang tinggi, (e). Ini memiliki rentang fokus yang panjang.

Kewirausahaan

Menurut Z. Helin Frinces (Heflin, 2011), kewirausahaan adalah orang dengan insting bisnis yang mengambil resiko (risk reward, berani berinvestasi, berani merugi, dan berani melakukan perubahan dengan cepat dan besar). Kemajuan pada permintaan setiap saat.

Menurut Hendro 2011, kewirausahaan memiliki beberapa ciri khusus, yaitu: dia memiliki mimpi dan kenyataan yang tinggi dan dapat mengubahnya menjadi cita-cita yang layak untuk dicapai, dia memiliki tantangan dan tidak puas dengan apa yang telah dia capai, dia memiliki ambisi dan motivasi untuk menjual dan memasarkan produknya. Menurut Abidin (Abidin, 2007), karakter wirausaha adalah: 1. Percaya diri dan optimis, 2. Kebutuhan Orientasi Tugas dan Outcome Achievement, Kerja Keras, 3. Pengambilan Risiko, 4. Kepemimpinan, 5. Kreatif dan Inovatif.

Kids Market

Kids Market adalah sebuah learning enterprise yang mengajarkan anak-anak untuk memasarkan produk kepada teman, guru atau pihak luar. Kegiatan ini biasanya berupa bazaar atau pasar yang diadakan di pusat peran atau bisa juga dilakukan pada mata pelajaran yang dilaksanakan di lingkungan sekolah dengan menghadirkan para pengasuh siswa untuk menghidupkannya. pasar anak-anak Dalam kegiatan yang indah untuk anakanak ini, penggunaan benda-benda otentik dan juga suasananya menjadi senang dan gembira.

Pasar anak ini juga bertujuan untuk membangun jiwa wirausaha, memahami dunia bisnis, membentuk kreativitas, berinovasi dan meningkatkan kemampuan ekspresif anak. Untuk siswa. Pasar anak tradisional juga dapat meningkatkan kepercayaan diri anak, meningkatkan keterampilan interaksi anak dan melatih kecerdasan bisnis anak. (Indra, 2020:2) Keuntungan dari operasi pemasaran tradisional untuk anak-anak ini juga bahwa anak-anak harus dilatih dengan baik dalam bisnis sejak awal. Nanti anak-anak diajarkan sikap jujur, seperti. menimbang, mengukur mana produk yang baik dan mana yang tidak (Indra, 2020:2)

Pasar Tradisional

Nuraini dan Merdekawati (2013:65) menyatakan bahwa pasar tradisional menekankan pentingnya pasar fisik, oleh karena itu pasar tradisional sering juga disebut dengan pasar fisik. Asribestari dan Setyono (2013:541) menjelaskan bahwa pasar tradisional adalah pasar tempat penjual dan pembeli berdagang secara langsung sehingga terjadi kesepakatan harga

antara para pihak. Rahayu dan Bahri (2014:158) berpendapat bahwa pasar tradisional adalah pasar yang dikelola oleh manajemen tradisional dan lebih sederhana dari pasar modern. Pasar tradisional dimiliki oleh perorangan. Keberadaan pasar tradisional merupakan salah satu indikator terpenting kegiatan ekonomi (Suksi dan Sugiyanto, 2009:156).

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Suharsimi Arikunto, dalam penelitian tindakan yang dilakukan adalah meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak melalui bermain peran kids market. Bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini tindakan kelas dilakukan antara peneliti dan guru kelas. Peneliti bertindak sebagai observasi dan guru kelas bertindak sebagai pelaksana tindakan. Tujuan utama Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangannya.

Model Kemmis & Mc. Taggart hakikatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Untaian tersebut dipandang sebagai suatu siklus, oleh karena itu pengertian siklus disini adalah putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Indikator pencapaian bahasa ekspresif anak pada usia 5-6 tahun adalah :

1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
2. Mengenal symbol – symbol untuk persiapan membaca, menulis, dan berhitung
3. Memiliki lebih banyak kata – kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain
4. Memahami aturan dalam sebuah permainan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus I menunjukkan bahwa indikator keberhasilan tindakan belum mencapai hasil yang diinginkan, sehingga perlu adanya pelaksanaan siklus selanjutnya dengan dilakukannya beberapa perubahan, meliputi *setting* penataan kelas.

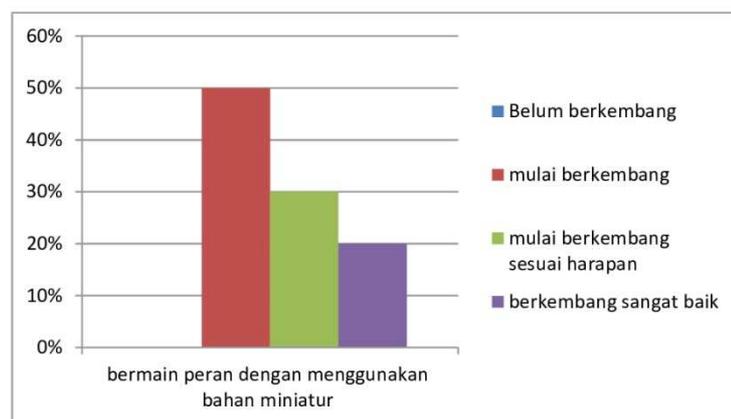
Dari refleksi tindakan siklus I ini diharapkan memberikan pengetahuan lebih bagi anak dalam kegiatan bermain peran penjual dan pembeli serta ciri-ciri buah, yang dimana dalam kegiatan ini anak diajarkan mengemukakan Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, mengenal symbol – symbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung, Memiliki lebih banyak kata – kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain, dan Memahami aturan dalam sebuah permainan.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I kriteria kemampuan bahasa ekspresif anak termasuk pada kriteria berkembang sesuai harapan dengan nilai rata-rata kemampuan bahasa ekspresif yang diperoleh 64,0% ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan tindakan siklus I belum mencapai hasil indikator yang ditetapkan pada kemampuan bahasa ekspresif anak, sehingga perlu adanya pelaksanaan untuk siklus selanjutnya yaitu siklus II dengan dilakukan beberapa perubahan untuk kegiatan bermain peran yaitu dengan menggunakan media bahan sungguhan dan menyebutkan bahan-bahan apa saja yang dijual pada pedagang dan menuliskan bahan makanan yang dibeli

Hasil observasi yang penulis lakukan di Kelompok B3 pada anak usia 5-6 tahun TK Aisyiyah 57 Surabaya pada tahap Siklus I adalah sebagai berikut:

b. Siklus II

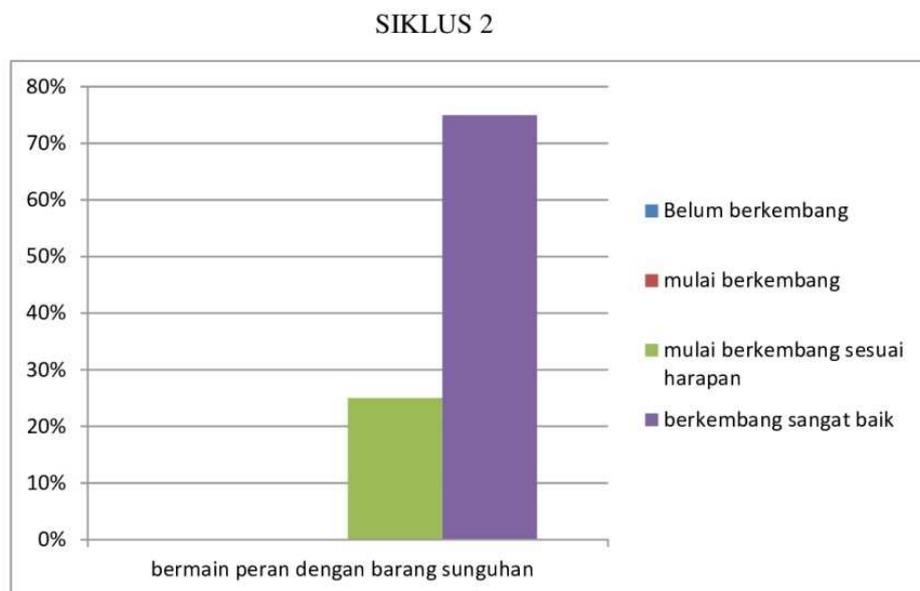
SIKLUS I



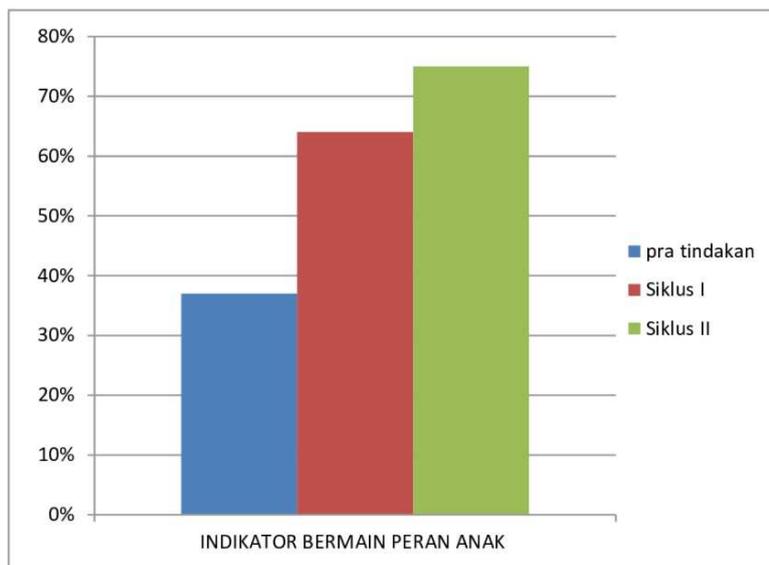
Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran dengan menggunakan barang sungguhan dan menuliskan dan menyebutkan bahan – bahan yang dijual dan di beli membuat anak – anak lebih bersemangat dan mampu percaya diri dalam memainkannya. Peneliti mengamati perkembangan kemampuan bahasa ekspresif anak pada siklus II dan

mencatat hasil observasi menggunakan instrument penilaian yang sudah disiapkan. Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak dapat dilihat pada setiap pertemuan.

Hasil tindakan pada siklus II meningkat menjadi kriteria berkembang sesuai harapan 25% , dan berkembang sangat baik 75%. jadi pada siklus II kemampuan bahasa ekspresif anak meningkat sehingga kemampuan bahasa ekspresif anak berkembang dengan sangat baik. Dari hasil observasi yang penulis lakukan di Kelompok B2 pada anak usia 5-6 tahun TK Aisyiyah 57 Surabaya pada tahap Siklus II adalah sebagai berikut:



Berdasarkan pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa indicator keberhasilan tindakan sudah mencapai hasil yang diinginkan sehingga tidak perlu adanya pelaksanaan siklus selanjutnya. Adapun hasil peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada saat pra tindakan, siklus I dan Siklus II dapat diperjelas melalui tabel rekapitulasi data observasi tindakan si bawah ini:



Dari data diatas diketahui pada saat melaksanakan pra tindakan terdapat 8 anak yang belum berkembang dengan presentase 40%. 9 anak mulai berkembang dengan presentase 45% dan terdapat 4 anak yang berkembang sesuai harapan dengan presentase 20%.

Pada pelaksanaan tindakan siklus I terdapat 6 anak yang mulai berkembang dengan presentase 30%, terdapat 10 anak yang berkembang sesuai harapan dengan presentase 50%, dan juga terdapat 4 anak yang berkembang sangat baik dengan presentase 20%

Dari hasil siklus II telah menunjukkan keberhasilan indicator pencapaian kemampuan bahasa ekspresif anak dengan rata- rata presentase 75% maka dari itu penelitian siklus II dihentikan. Berdasarkan hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa metode bermain peran dengan tema *kids traditional market* dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak sesuai aspek bahasa anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pemaparan dan pembahasan, kemampuan bahasa ekspresif anak kelompok B TK Aisyiyah 57 Surabaya dapat ditingkatkan melalui permainan peran yang bertemakan pasar tradisional anak. Dimana kegiatan ini dapat mendorong anak untuk belajar memainkan perannya, membangun keberanian dan kepercayaan diri anak untuk menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, belajar tentang simbol, mempersiapkan diri untuk membaca, menulis dan berhitung, dapat memperoleh lebih banyak kata untuk mengekspresikan pemikirannya kepada orang lain dan memahami aturan permainan.

Dari hasil observasi yang dilakukan pada setiap tahap pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada tahap pra tindakan, Siklus I dan Siklus II, terlihat bahwa hasil kegiatan bermain peran dengan tema *Kids Traditional Market* dapat mendukung pengajaran. Dan proses pembelajaran aspek linguistik anak yaitu pengetahuan bahasa, ekspresifitas anak, sehingga mereka mengalami peningkatan bahasa ekspresif berdasarkan faktor linguistik.

Peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran kids tradisional market kelompok B di Tk Aisyiyah 57 Surabaya harus lebih ditingkatkan lagi dengan penggunaan yang menarik bagi anak, yang dimana metode ini sangat cocok di terapkan di taman kanak – kanak untuk menambah ketrampilan serta memberikan pengalaman baru bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia Husna, 2. E. (2021). Strategi Perkembangan dan Indikator Pencapaian Bahasa Reseptif dan Bahasa Ekspresif pada Anak Usia Dini. *Volume: 01 No.4*.

Amalia, I. A. (2016). Aspek Perkembangan Motorik Dan Hubungannya Dengan Aspek Fisik. *Jurnal Pendidikan Anak* .

Ambarwati, P. (2021). Pengaruh Film Animasi terhadap Perkembangan Bahasa Anak pada Usia 5-6 Tahun di TK AISYIYAH 57 SURABAYA. *PENGARUH FILM ANIMASI TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD TAROTO JAYA DUSUN BANTU DESA BANTULANTEH SUMBAWA* .

Anggraini, W. &. (2019). Teknik Ceklist Sebagai Asesmen Perkembangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* .

- Ardiansyah1, A. (2021). MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN DI PAUD AZZAHRA.
- Berti Setya N, F. M. (2005). Pelaksanaan Stimulasi Motorik Halus Pada Latihan. *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini* .
- Dr. Enny Zubaidah, M. P. *PENGEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI*.
- DR. Mualimin, M. R. (2014). *penelitian tindakan kelas teori dan praktik* . pasuruan .
gambar. 1.1 .
- Hantoro, S. (2005). Kiat Sukses Berwirausaha.
- Jahja, Y. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara Kelompok A TKNurul Huda Demak Tahun Pelajaran 2016/2017.PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini. *Psikologi Perkembangan*.
- Kiromi♣, I. H. (2019). PENGARUH METODE ROLE PLAYING / BERMAIN PERAN TERHADAP ASPEK PERKEMBANGAN BAHASA PADA ANAK.
- Neni Arriyani, S. W. *SENTRA MAIN PERAN* . JAKARTA TIMUR.
- Prasetyaningsih, A. (2016). MEMBENTUK JIWA KEWIRAUSAHAAN PADA ANAK. *Volume 2 Nomor 2* .
- Press, D. (2009). Maimunah Hasan, PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini).
- Putra, E. A. (2015). ANAK BERKESULITAN BELAJAR DI SEKOLAH DASAR SE-KELURAHAN KALUMBUK PADANG (Penelitian Deskriptif Kuantitatif). *Volume 4 Nomor 3* .
- Rani Puspa Juwita1, H. F. (2022). Application of Market Day Activities for Social-Emotional Abilities of Children Ages 5-6 Years in TK IT Mina Aceh Besar.
- SIWIYANTI, L. (2017). Menanamkan Nilai Kewirausahaan Melalui Kegiatan Market Day. *Vol. 1, No. 1* .
- Sri Yuniati1, P. S. (2020). Bermain Peran: Sebuah Metode untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak. *Volume 5 Issue 1 (2020) Pages 60-69* .
- Sriami a, 1. S. (2021). Implementasi Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif pada Anak Taman Kanak-Kanak. *Vol. 1 No. 1* .
- sugiyono. (2015). bandung . *metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)* .
- tuner, r. w. (207). *pengantar teori komunikasi analisis dan aplikasi* . jakarta:salembahumanika.
- Umi Sri Ayu Slamet. (2012). Strategi Guru dalam Menumbuhkan Semangat Jiwa Wirausaha.
- Utomo2, M. M. (2017). ANALISIS DAMPAK KEBERADAAN PASAR MODERN TERHADAP PASAR TRADISIONAL SLEKO DI KOTA MADIUN. *Vol. 6 No. 1* .
- Wiresti, R. D. (2020). Analisis Aspek Perkembangan Sosial-Emosional dan Bahasa dalam Program Market Day di TK Khalifah Condongcatur Yogyakarta.
- zulkarnain, w. (2013). *dinamika kelompok latihan kepemimpinan pendidikan* . jakarta:bumi aksara .

PENGGUNAAN PERMAINAN BALOK UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Agustina¹ dan Muchamad Arif²

Universitas Narotama, Surabaya, Indonesia

tinatone78@gmail.com¹, muchamad.arif@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui keberhasilan dari penggunaan permainan balok untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak pada usia 4-5 tahun. Pada penelitian ini, Peneliti fokus pada penggunaan permainan balok untuk meningkatkan hapalan bentuk geometri dan hapalan warna. Jenis penelitiannya adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa TK A KB TK Kristus Raja II Surabaya yang berjumlah 24 siswa. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media balok dapat meningkatkan hapalan bentuk geometri dan warna pada anak usiadini. Perkembangan kognitif anak melalui bermain balok di KB-TKK Kristus Raja II Surabaya telah berkembang sangat baik. Anak juga mampu dengan lancar menghafal bentuk geometri dan menghafal warna dengan cepat.

Kata kunci: *Penggunaan Permainan Balok, Kognitif, bentuk geomteri, warna*

ABSTRACT

This research aims to determine the success of using block games to improve the cognitive development of children aged 4-5 years. In this study, researchers focused on using block games to improve memorization of geometric shapes and memorization of colors. The type of research is descriptive qualitative. The subjects of this research were 24 students from Kindergarten A KB Kindergarten Christ Raja II Surabaya. The results of this research are that the use of block media can improve memorization of geometric shapes and colors in young children. Children's cognitive development through playing with blocks at KB-TKK Christ Raja II Surabaya has developed very well. Children are also able to fluently memorize geometric shapes and memorize colors quickly.

Keywords: *Use of Block Games, Cognitive, geometric shapes, colors*

PENDAHULUAN

Di era perkembangan jaman modern saat ini dituntut pada sumber daya manusia yang berkualitas. Sebagai syarat utama untuk tercapainya tujuan pembangunan mengarah pada sumber daya manusianya. Salah satu media untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah pendidikan. Pendidikan merupakan program sebuah komponen tujuan, yaitu pada proses belajar mengajar antara murid dengan guru sehingga dapat meningkatkan sumber daya manusia yang lebih baik. Maka dari itu sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan harus dilakukan secara terus menerus. Sebagai upaya dalam pengembangan sumber daya manusia tersebut yang harus dimulai sejak dini.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan rohani dan jasmani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah lembaga yang mendasar dalam memberikan layanan pendidikan anak usia antara 4-6 tahun, serta untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh agar dapat berkembang secara optimal. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan non formal yang bertujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak yang meliputi aspek perkembangan kognitif, fisik motorik, agama, sosial emosional dan perkembangan bahasa. Untuk mengoptimalkan potensi anak usia dini dengan berbagai macam rangsangan yang diberikan oleh orang tua, guru serta lingkungan melalui kegiatan pembelajaran yang menarik minat anak usia dini.

Kognitif dapat diartikan sebagai kecerdasan maupun cara berpikir, menurut Patmodewo dalam Gunarti, 2008;137. Kognitif adalah dalam arti yang luas mengenai cara berpikir dan mengamati, kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan atau menggunakan pengetahuan yang diperolehnya. Kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang harus distimulasi sejak dini. Perkembangan kognitif berkaitan erat dengan perkembangan intelektual serta pertumbuhan mental.

Kemampuan kognitif bagi anak merupakan hal terpenting agar anak dapat mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang mereka lihat, mereka dengar, dan rasakan, sehingga anak memiliki pemahaman yang utuh agar anak mampu melatih daya ingatannya terhadap suatu kejadian atau peristiwa yang telah ia alami, anak mampu memahami simbol-simbol yang ada, anak juga mampu melakukan penalaran, baik terjadi secara ilmiah maupun alami. Anak juga mampu memecahkan persoalan hidup yang ia hadapi sehingga pada akhirnya ia dapat menjadi individu yang mampu menolong dirinya, jika seorang anak memiliki kemampuan kognitif yang tidak berkembang sesuai dengan tahapan usianya, maka kemampuan kognitif anak terhambat kemungkinan anak tidak

dapat untuk berpikir lebih kompleks serta tidak mampu melakukan kemampuan penalaran dan pemecahan masalah serta tugas kognitif yang lain.

Kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun yaitu dapat memahami jumlah dan ukuran setelah itu huruf dan angka bahkan ada yang sudah mampu menulis serta menyalin dan menghitung, selain itu sudah mengenal sebagian besar warna, bentuk geometri, ada juga yang sudah mengerti waktu, kapan harus pergi kesekolah serta pulang sekolah. Mengetahui nama-nama hari dalam satu minggu. Begitu pentingnya kognitif bagi anak maka perlu dikembangkan kemampuan kognitif dalam pembelajaran. Perkembangan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak mengembangkan kemampuan logika matematika, pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan dan mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir secara logis.

Perkembangan kognitif sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan pembelajaran yang diterimanya. Untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dibutuhkan sebuah proses pembelajaran secara efektif, menarik, dan menyenangkan bagi anak. Pada proses pembelajaran anak usia dini, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi anak, salah satunya adalah permainan balok.

Dari pengamatan yang dilakukan peneliti pada kelompok TK A KB TKK Kristus Raja II, bahwa belum semua anak mempunyai kemampuan kognitif seperti apa yang diharapkan oleh guru. Dalam satu kelas TK A tersebut masih banyak anak yang kemampuan kognitifnya tergolong rendah, kurang begitu memahami dalam mengenal bentuk serta warna pada bentuk-bentuk geometri apalagi dalam menghafalkan bentuk dan warna juga masih kurang maksimal. Pada rendahnya kemampuan kognitif anak tersebut dapat diamati pada penilaian harian dan rangkuman penilaian yang menunjukkan sekitar 30 persen anak berkemampuan kognitif pada bidang pengembangan kognitif.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi anak didik di KB TKK Kristus Raja II Surabaya terutama pada kelompok anak TK A yakni adanya kemampuan anak yang belum memahami, mengenali konsep bentuk geometri, dan menghafal warna. Ada beberapa anak yang masih bingung dalam membedakan bentuk-bentuk geometri dan warna dikarenakan rendahnya kemampuan anak dalam berpikir. Sehingga apabila dalam permasalahan ini belum ada tindak lanjut sebagai solusi, maka akan sulit untuk mendapatkan hasil belajar anak didik yang diharapkan.

Dalam hal ini terjadi karena pada waktu bermain dengan menggunakan media blok sebagai media bermain dan belajar belum sepenuhnya diterapkan dan kurang menarik bagi anak, dikarenakan kurangnya kreatifitas guru dalam mengarahkan penggunaan media balok untuk bermain karena terbatasnya media balok sebagai bahan ajar, sehingga anak kurang berminat pada saat bermain maupun pada saat pembelajaran berlangsung dan anak tidak memperhatikan dengan antusias apa yang

disampaikan oleh guru. Sebagai solusi dalam permasalahan terhadap anak kelompok TK A di KB TKK Kristus Raja II Surabaya dengan menggunakan media balok.

Pada permasalahan yang terjadi dalam penelitian yang dilakukan peneliti terhadap anak kelompok TK A di KB TKK Kristus Raja II Surabaya. Salah satu kendala dalam pemahaman kognitif anak untuk mengenal serta memahami bentuk geometri dan hapalan yang terjadi pada kelompok anak TK A di KB TKK Kristus Raja II Surabaya. Masih banyak anak yang belum memahami dan mengenal bentuk geometri atau sejenisnya, serta untuk menghafal bentuk geometri dan warna.

Dalam mengatasi hal tersebut, peneliti berusaha memberikan pembelajaran yang menggunakan media balok sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Penggunaan media balok yang diterapkan pada saat bermain diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak secara bertahap. Peningkatan tersebut dapat terlihat pada indikator kemampuan mengetahui, memahami, serta menerapkan bentuk geometri di dalam bermain. Sehingga anak mampu membilang atau menyebut, menghafal bentuk geometri dan warna.

Dengan menggunakan media balok dapat mendorong anak untuk mengasah otak serta menuangkan ide kreatifitas yang dimiliki, sehingga anak menjadi lebih aktif dalam belajar. Selain itu, pada saat anak bermain menggunakan media balok secara langsung maupun tidak, anak akan mempelajari berbagai bentuk geometris, menghafal warna, dan belajar untuk berkonsentrasi.

LANDASAN TEORI

Kognitif berhubungan dengan intelegensi. (Sujiono, 2013) Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku. Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan berpikir. Kognitif dalam arti yang luas tentang berpikir dan mengamati merupakan tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan (Sumiati, 2003).

Nilawati (2014), kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikolog untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah dan merencanakan masa depan.

Kemampuan kognitif merupakan suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai serta mempertimbangkan suatu peristiwa atau kejadian. Dalam proses kognitif yang berhubungan dengan tingkat kecerdasan (Intelegensi) yang memadai seseorang dengan berbagai minat terutama telah ditunjukkan dengan ide-ide dan belajar. Kemampuan perkembangan kognitif antara lain dengan mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk dan

ukuran mencocokkan lingkaran, segitiga dan segi empat serta mengenali dan berhitung angka 1 sampai 20.

Perkembangan kognitif identik dengan perkembangan kecerdasan. Perkembangan kognitif merupakan hal yang mendasar bagi perkembangan intelegensi anak. Anak usia dini memiliki tingkat pengetahuan yang masih bersifat subyektif dan akan berkembang menjadi objektif jika telah mencapai perkembangan remaja maupun dewasa. Menurut ahli biologi dan psikologi yang berasal dari Swiss, Piaget mengemukakan bahwa anak mampu mendemonstrasikan berbagai pengaruh mengenai retalivitas dunia sejak lahir hingga dewasa.

Beberapa ahli dalam bidang pendidikan mendefinisikan kognitif atau intelektual dengan beberapa pendapat: Gardner dan Munandar (2011:47) mengemukakan bahwa inteligensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Gardner (2000:47) mengajukan konsep pluralistis dari inteligensi dan membedakan kepada delapan jenis inteligensi. Didalam kehidupan sehari-hari inteligensi tidak berfungsi dalam bentuk murni tetapi setiap individu memiliki campuran (blend) yang unik dari sejumlah inteligensi yaitu inteligensi inguistic, logis, music, kinestetik, intrapribadi, antarpribadi, dan pribadi.

Kemampuan kognitif seseorang berkaitan dengan bagaimana individu dapat mempelajari, mengamati, membayangkan, memperhatikan, menilai, memperkirakan serta memikirkan lingkungannya. Perkembangann kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.

Perkembangan kognitif muncul dari konteks kerjasama atau kolaborasi atau dialog antar orang yang lebih ahli dengan mencontohkan kegiatan dan menyampaikan pelajaran secara verbal. Pembelajaran diterapkan dengan partisipasi terbimbing dari guru maupun orang yang lebih ahli.

METODE PENELITIAN

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan manfaat tertentu. Karena fokus penelitian yang digunakan untuk memperoleh gambaran tentang penggunaan permainan balok untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui bermain balok di KB TK Kristus Raja II Surabaya, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif.

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post-positivisme, yang memandang realitas sosial sebagai sesuatu yang utuh, kompleks, dinamis, penuh makna, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah instrumen kunci dalam pengumpulan data guna menemukan jawaban atas permasalahan yang dihadapi (Sugiono, 2013). Bog dan Tylor yang dikutip oleh Margono, penelitian kualitatif adalah

prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Margono, 2010).

Jenis Penelitiannya adalah deskriptif Kualitatif. (sumbernya) penelitian ini bersifat deskriptif karena dalam penyajian data penelitian, penulis berusaha dengan mengambil gambar (dokumentasi) peristiwa dan kejadian tentang tindakan guru dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif anak melalui permainan balok di KB TK Kristus Raja II Surabaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembahasan penelitian terhadap anak usia 4-5 tahun yang terdapat pada rumusan masalah satu dan dua tentang perkembangan kognitif anak dalam menghafal bentuk geometri dan warna dengan menggunakan permainan media balok kayu. Sebelum dimulai pembelajaran guru harus mempersiapkan suatu perencanaan pembelajaran secara tertulis kemudian menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan pada saat pembelajaran pada saat itu. Perencanaan tertulis yang telah disebutkan dibuat dalam bentuk Rencana Kegiatan Harian (RKH). Dalam hal ini perencanaan sebagai program pembelajaran memiliki beberapa pengertian dan makna yang sama sebagai proses mengelola, mengatur serta merumuskan unsur-unsur pembelajaran dan merumuskan tujuan, materi maupun isi, metode pembelajaran serta merumuskan evaluasi pembelajaran.

Hal tersebut sama dengan teori yang telah dikemukakan oleh Moeschlihatun, menjelaskan bahwa permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan dan bersifat mendidik. Permainan edukatif juga dapat berarti sebuah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain. Permainan memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya. Berdasarkan hasil wawancara yang diteliti dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak kelompok A KB-TK Kristus Raja 2 Surabaya, telah berkembang dengan baik akan tetapi masih ada beberapa anak masih memerlukan bimbingan guru.

Pelaksanaan permainan edukatif balok, berdasarkan hasil observasi dan hasil penelitian pada pelaksanaannya adalah berjalannya suatu proses pembelajaran yang telah dipersiapkan, kemudian dilakukan secara langsung pada peserta didik seperti yang telah diketahui bahwa pelaksanaan yang telah dilakukan guru pada KB-TK Kristus Raja 2 Surabaya berdasarkan indikator pelaksanaan permainan balok, diantaranya; 1. Mengurutkan balok, dari yang paling kecil, agak besar, hingga yang paling besar atau sebaliknya, 2. Mengelompokkan balok dengan berbagai macam cara yang diketahui anak, misalnya; menurut warna, bentuk, ukuran 3. Dapat menyebutkan konsep depan, belakang, tengah, atas, bawah, kiri kanan, luar, dalam, pertama, terakhir, diantara, keluar, masuk, naik, turun, maju, mundur. Setelah itu dievaluasi, dalam pelaksanaan permainan balok telah dilaksanakan dengan baik sesuai dengan prosedur yang telah dibuat dan dilaksanakan sesuai kurikulum paud.

Dalam penjelasan tersebut sama dengan apa yang telah dikemukakan oleh Bruner bahwa permainan edukatif (APE) yang dibuat ataupun yang dimanfaatkan seharusnya mempunyai fungsi dalam mendukung proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi anak untuk tercapai tujuan yang ingin dicapai. Anak usia dini dikatakan anak yang unik karena dalam belajar mereka dengan cara belajar sembari bermain. Kemampuan mengenal dan menghafal bentuk geometri dan warna dalam permainan yang menggunakan media balok merupakan salah satu aspek terpenting bagi perkembangan kognitif anak. Dalam mengenal dan menghafal bentuk geometri dan warna dapat menjadikan bekal bagi anak untuk mengenal lingkungan sekitarnya. Pada penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskrip Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di KB TTK KRISTUS RAJA II Surabaya, kemampuan mengenal warna merupakan salah satu lingkup perkembangan kognitif yang harus dikuasai oleh anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data penelitian yang tercatat pada beberapa bab sebelumnya, maka penelitian yang berjudul Penggunaan Permainan Balok untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut:

- Penggunaan permainan balok dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.
- Tema yang dicapai dalam memberikan kesempatan terhadap anak untuk pengalaman anak secara langsung yang menggunakan media balok.
- Dengan membagi anak menjadi beberapa kelompok sesuai panduan guru. Guru mengajak anak melakukan tanya jawab untuk melatih anak agar anak dapat menghafal bentuk geometri dan warna.
- Menunjukkan benda-benda yang telah dikreasikan oleh imajinasi anak, serta secara tidak langsung memberikan kesempatan kepada anak memperoleh pengalaman langsung dengan berbagai efektifitas, melakukan evaluasi kepada anak dengan berdiskusi untuk mengulang kembali kegiatan yang telah dilakukan.

Perkembangan kognitif anak melalui bermain balok di KB-TKK Kristus Raja II Surabaya telah berkembang sangat baik. Peran dan bimbingan guru yang memberikan kebebasan dalam berkreasi sesuai imajinasi anak untuk menyusun balok yang rumit, unik, dan kreatif dalam menunjukkan kreasinya membentuk suatu bangunan yang terbuat dari balok. Anak juga mampu dengan lancar menghafal lebih banyak menyebutkan bentuk geometri dan menghafal warna dengan cepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, L. (2011). Jakarta. Materi Pokok Pengelolaan Kegiatan Pengembangan PUAD, h. 2.
- Cambell, d. (1997). Yogyakarta: Kanisius. Mengembangkan Kreativitas, h 31.
- Hartati, S. (2007). Jakarta. Manfaat bermain, h. 37.
- Hurlock, E. B. (1997). Jakarta: Gramedia. Pola Perkembangan Kognitif.
- K. Eileen Allen, & L. (2010). Penerjemah: Valentino. Jakarta: PT. Indeks. Profil Perkembangan Anak (Prakelahiran Hingga Usia 12, h 29-30.
- Komang Srianis, N. K. (2014). Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak dalam Mengenal Bentuk. e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 2 No 1 (, h 3.
- Ma'rat. (2015). Jakarta. Permainan Anak Usia Dini, h 141.
- Margono. (2010). Jakarta: Rineka Cipta. Metodologi Penelitian Pendidikan, h 36.
- masruroh. (2019). mengenal bentuk geometri.
- Mukhtar Latif, D. (n.d.). (On-line), tersedia di: [http://melyloelhbox.blogspot/2013/05. Hakikat permainan balok anak htm](http://melyloelhbox.blogspot/2013/05/Hakikat%20permainan%20balok%20anak%20htm) (4 April 2017).
- Munandar, G. d. (2011). Kognitif atau Intelektual, 47.
- Musfiroh., T. (2008). Jakarta: Grasindo,. Cerdas melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple Intelligence pada Anak Sejak Usia Dini), h. 1-4.
- Patmonodewo, S. (2003). Jakarta: Renika Cipta h. 27. Pendidikan Anak Prasekolah, h. 27.
- Patmonodewo, S. (2003). Jakarta: Rineka Cipta. Pendidikan Anak Prasekolah, h. 95.
- Piaget, J. (2007). Tahap Perkembangan Kognitif.
- R, M. (2004). Jakarta, PT Rineka Cipta. Metode Pengajaran , 34.
- Rineka, J. (2004). Moeslihatun. Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak, 9.
- Sanrock, J. W. (2007). Jakarta Erlangga. Perkembangan Anak, edisi 7 Jilid 2 h 246.
- Sugianto. (1995). Jakarta. Permainan Anak, h. 10.
- sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan R & D, Bandung, 15.
- Surachman, W. (1979). Metodologi Pengajaran Nasional. Bandung: Jemmars, h 136.

Suryadi. (2012). Psikologi Belajar PAUD, Pedagogia, (Jakarta: 2012), h.285.

tadjuddin, n. (2014). pengertian kognitif.

wulandari, a. (2021). perkembangan kognitif. perkembangan kognitif.

HUBUNGAN PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI

Maria Christantya¹ dan Fitri Rofiyarti²

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

merryourz@gmail.com¹, fitri.rofiyarti@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Desain penelitian ini menggunakan desain berdasarkan karakteristik masalah pokok penelitian adalah strategi asosiatif. Penelitian asosiatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dua variabel atau lebih dimana hasil ini didapatkan dengan menganalisis hubungan penggunaan *Smartphone* dengan perkembangan *social emosional* pada anak usia dini di Surabaya. Desain penelitian cross sectional merupakan pengukuran atau pengamatan dari variabel independen dan variabel dependen hanya satu kali pada satu saat. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil uji korelasi dilihat bahwa Correlation Coefficient sebesar 1,632 dan nilai signifikan 0,006 ($p < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa Hipotesis diterima atau terdapat Hubungan Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional sebesar 26%. Sedangkan 74% Perkembangan Sosial Emosional Anak dipengaruhi oleh variabel lain.

Kata Kunci: *Smartphone, Sosial Emosional, Bermain*

ABSTRACT

The design of this study uses a design based on the characteristics of the main research problem, namely the associative strategy. Associative research is research that aims to determine the effect of two or more variables where these results are obtained by analyzing the relationship between smartphone use and social emotional development in early childhood in Surabaya. The cross-sectional research design is a measurement or observation of the independent variables and the dependent variable only once at a time. The results of this study show that the results of the correlation test show that the correlation coefficient is 1.632 and a significant value is 0.006 ($p < 0.05$). These results indicate that the hypothesis is accepted or there is a relationship between smartphone use and early childhood social emotional development. The Effect of Using a Smartphone on Social Emotional Development is 26%. Meanwhile, 74% of Children's Social Emotional Development is influenced by other variables.

Keywords: *Smartphone, Social Emotional, Play*

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman dibidang ilmu teknologi semakin maju dan canggih. Saat ini teknologi yang sangat populer pada Era Revolusi Industri 4.0 adalah Smartphone atau *Smartphone*. Smartphone adalah revolusi dari handphone. Handphone dahulu hanya digunakan oleh kalangan menengah keatas, namun saat ini hampir semua kalangan menggunakan Smartphone. Smartphone sudah menjadi kebutuhan pokok bagi sebagian manusia. Penggunaan smartphone saat ini sudah merambat ke dunia anak – anak, sehingga menjadi tantangan baru bagi pendidik maupun orang tua dalam menghadapi perkembangan anak. Memberi smartphone kepada anak itu adalah hal yang biasa dilakukan saat ini. Terbukti pada saat anak naik kelas, mendapatkan juara atau ulang tahun mereka cenderung lebih meminta smartphone sebagai hadiah ulang tahunnya (Hartono, 2022) Kita lebih cenderung memberi anak – anak smartphone agar mereka dapat tenang tidak mengganggu aktivitas orang tua. Smartphone adalah telepon genggam yang memiliki sistem operasi untuk masyarakat luas, fungsinya tidak hanya untuk SMS dan telepon saja tetapi pengguna dapat mengambil gambar atau video dan dengan bebas menambahkan aplikasi, menambah fungsi - fungsi atau mengubah sesuai keinginan pengguna. Dengan kata lain, telepon cerdas merupakan komputer mini yang mempunyai kapabilitas sebuah telepon yang dapat digunakan dimana dan kapan saja. Pengguna smartphone memerlukan internet untuk dapat menggunakan smartphone dengan maksimal. Jika dulu kita hanya memerlukan pulsa saat ini kita juga memerlukan koneksi internet. Yang bahkan jaringan internet pun juga mengalami perkembangan yang sangat amat pesat dari Edge ke 5G.

Smartphone sebagai media dari informasi dan teknologi bisa mempengaruhi anak berperilaku malas dan lebih senang duduk diam sambil menikmati dunianya sendiri dengan *Smartphone* tersebut. Lama kelamaan akan berdampak kesenangan bermain diluar bersama sekeluarga ataupun lingkungan sekitarnya (Mutiarra et al., 2020). Kita juga dapat bersosialisasi dengan orang – orang yang jauh dari kita dengan beberapa aplikasi seperti facebook, dan Instagram. Bahkan dengan smartphone kita dapat melakukan video call tanpa batasan waktu dengan aplikasi – aplikasi yang telah disediakan seperti *whatsapp*, *google meet* dan *zoom*. Kita juga dapat menonton, bermain, belajar, membaca berita dan belanja melalui *smartphone* kita.

Anak – anak cenderung gelisah bila tidak diijinkan menggunakan handphone. Ada yang tantrum dan bahkan kecanduan menggunakan smartphone. Gangguan jiwa yang berupa emosional, mental dan perilaku dapat terjadi akibat berlebihan dalam penggunaan *Smartphone* yang sangat berbahaya yang harus dijaga ketat oleh orang tua apalagi dalam masa pra-sekolah. Sebaiknya orang tua memeriksakan emosional dan mental yang dimiliki anak dengan rentang usia 3 – 6 tahun agar bisa mencegah terjadinya hal tersebut. (Swatika, 2018).

Penggunaan smartphone tentunya boleh saja asalkan dengan pengawasan orang tua. Seperti memantau apa yang ada di smartphone anak, menggunakan fitur – fitur yang memang hanya untuk anak – anak dan membatasi penggunaan smartphone. Banyak pro dan kontra dalam pemberian smartphone terhadap anak usia dini. Orang tua yang bijak pun juga harus selalu siaga dalam mengawasi anak bila menggunakan smartphone. Ada beberapa kasus anak usia dini yang dapat dengan sendirinya membeli voucher game dan membeli barang melalui online. Tak hanya itu, anak usia dini yang membawa smartphone dengan sendirinya sering menjadi incaran beberapa oknum.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, mayoritas anak usia dini cenderung menggunakan *smartphone*. Mereka tidak bisa terlepas dari *smartphone*, karena canggihnya *smartphone* saat ini. Dengan *smartphone* seluruh dunia ada dalam genggaman. Apalagi setelah pandemi. Ketika pandemi covid anak – anak memerlukan *smartphone* untuk mereka dapat berinteraksi. Baik itu dalam proses pembelajaran maupun dalam bersosialisasi. Para orang tua juga tidak ingin anak – anak mereka mengganggu aktivitas mereka, sehingga mereka memilih untuk memberikan *smartphone*.

Smartphone tidak hanya memiliki sisi negatif adapula sisi positif. Peneliti ingin meneliti lebih dalam mengenai hubungan penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini yang ada di Kota Surabaya. Penelitian ini difokuskan kepada anak usia dini yang berusia 5 – 6 tahun. Anak usia dini di Kota Surabaya jauh lebih canggih menggunakan *smartphone*. Kemampuan mereka dalam menggunakan *smartphone* tidak jauh beda dengan orang dewasa. Mereka dapat mengoperasikan *smartphone* dengan sangat baik. Anak usia dini saat ini tidak ada yang *gaptek*. Mereka bahkan mendapatkan banyak pengetahuan dari sosial media. Oleh karena itu judul penelitian ini adalah : “Hubungan Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini”.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah : Bagaimana gambaran penggunaan *smartphone* pada anak usia dini rentang usia 5-6 tahun, Bagaimana perkembangan sosial emosional anak usia dini pada rentang usia 5 - 6 tahun, Bagaimanakah hubungan antara penggunaan *smartphone* dan perkembangan sosial emosional anak usia dini pada rentang usia 5 - 6 tahun. Tujuan penelitian ini adalah : Untuk mengetahui gambaran perkembangan penggunaan anak usia dini pada rentang usia 5 - 6 tahun. Untuk mengetahui perkembangan sosial emosional anak usia dini pada rentang usia 5 - 6 tahun. Untuk mengetahui hubungan antara penggunaan *smartphone* dan perkembangan sosial emosional anak usia dini pada rentang usia 5 - 6 tahun.

LANDASAN TEORI

Penelitian (Lawles, 2019) dalam *Journal Technology And Early Childhood Education*, “ A technology interaction professional development model for practicing teachers”, menyatakan bahwa teknologi akan terus menjadi bagian integral dan ruangan kelas dan kehidupan sehari – hari. Menggunakan teknologi membantu anak usia dini untuk berkomunikasi, praktek ketrampilan hidup dan lebih memahami konsep. Salah satu produk teknologi yang dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran adalah *Smartphone* atau *smartphone*.

Rekomendasi yang dihasilkan dari studi yang dilakukan oleh Kominfo dan UNICEF tentang mengenai perilaku anak dalam menggunakan *Smartphone*. Pertama, karena internet telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari – hari anak – anak di Indonesia, diperlukan upaya – upaya untuk meningkatkan kesadaran, pengetahuan dan ketrampilan mereka dalam kaitannya dengan keamanan berinternet. Hal ini dapat dicapai melalui sosialisasi, pendidikan literasi maupun pelatihan. Pemahaman terhadap penggunaan dan keamanan media digital sangat penting dari perspektif anak – anak. Sebelum membuat program – program informasi tentang keamanan digital. Dalam memahami tentang cara mereka mengartikan dan menggunakan teknologi digital, komunikasi secara online dan perilaku beresiko tidak aman juga harus diperhatikan. Dalam setiap kampanye atau program yang dirancang

untuk memenuhi setiap kebutuhan tersebut harus didasarkan pada bukti – bukti empiris dan melibatkan anak – anak itu sendiri sehingga program atau kampanye tersebut tepat sasaran. Selain itu, pihak orang tua, guru atau pendamping harus mengawasi dan mendampingi anak – anak dalam aktivitas digitalnya dan mau terlibat didalamnya. Salah satu contohnya adalah orang tua dapat menjadi “teman” di dunia maya. Disini orang tua dapat bergabung dan berkomunikasi secara intensif dengan anak – anak untuk menciptakan lingkungan yang aman dan positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak – anak di dunia maya. Selanjutnya, pihak – pihak yang bertanggung jawab terhadap keamanan isi internet – ISP dan pemerintah perlu meningkatkan keamanan konten atau proteksi sehingga dapat menjadikan dunia maya sebagai ruang yang aman dan positif bagi anak – anak untuk hidup, tumbuh dan berkembang. Studi ini menemukan bahwa banyak anak – anak yang tidak terlindungi dari konten negatif yang ada di internet, sebagian besar sampai kepada mereka tanpa sengaja melalui pesan pop – up atau link yang menjerumuskan atau menyesatkan. Anak-anak dan remaja harus terus dimotivasi untuk memandang dan menjadikan internet sebagai sumber informasi yang berharga dan memanfaatkan teknologi digital secara maksimal untuk membantu pendidikan, meningkatkan pengetahuan, memperluas kesempatan dan keberdayaan mereka dalam meraih kualitas kehidupan yang lebih baik.

METODE PENELITIAN

Strategi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan karakteristik masalah pokok penelitian adalah strategi asosiatif. Penelitian asosiatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dua variabel atau lebih. Dimana dalam penelitian ingin mengetahui penggunaan Smartphone (X). Tujuan dari pemakaian asosiatif adalah agar dapat memberikan penjelasan mengenai hubungan penggunaan Smartphone dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey.

Dimana penelitian ini memilih pada analisis kuantitatif. Sugiyono (2018) menyatakan metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data. Metode survey dipilih untuk mengetahui hubungan penggunaan Smartphone dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.

Menurut Sugiyono (2018) metode survey adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mendapatkan data yang terjadi pada masa lampau atau saat ini, tentang keyakinan, pendapat, karakteristik, perilaku hubungan variabel dan untuk menguji beberapa hipotesis tentang variabel sosiologi dan psikologis dari sampel yang diambil dari populasi tertentu, teknik pengumpulan data dengan pengamatan (wawancara atau kuesioner) yang tidak mendalam, dan hasil penelitian cenderung untuk di generalisasikan. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 23 Desember 2022 – 25 Januari 2023 di Kota Surabaya dengan 101 responden yang memiliki anak dengan rentang usia 5 – 6 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data umum hasil penelitian merupakan gambaran tentang karakteristik responden yang meliputi usia anak dari 101 responden adalah anak yang berusia 5 tahun sebanyak 56 orang (55,45%), 6 tahun sebanyak 45 orang (44,55%). Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dari 101 responden adalah anak laki laki sebanyak 47 orang (46,53%), Perempuan sebanyak 54 orang (53,47%). karakteristik responden berdasarkan usia ibu dari 101 responden adalah usia 26 tahun sebanyak 22 orang (21,78%), 27 tahun sebanyak 20 orang (19,80%), 28 tahun sebanyak 13 orang (12,87%), 29 tahun sebanyak 27 orang (26,78%), dan 30 tahun sebanyak 19 orang (18,81%). karakteristik responden berdasarkan usia ayah dari 101 responden adalah usia 25 tahun sebanyak 3 orang (2,97%), 26 tahun sebanyak 3 orang (2,97%), 27 tahun sebanyak 9 orang (8,91%), 28 tahun sebanyak 15 orang (14,85%), 29 tahun sebanyak 14 orang (13,86%), 30 tahun sebanyak 18 orang (17,82%), 31 tahun sebanyak 10 orang (9,90%), 32 tahun sebanyak 17 orang (16,83%), 33 tahun sebanyak 10 orang (9,90%), dan 34 tahun sebanyak 2 orang (1,98%). karakteristik responden berdasarkan usia anak pertama kali menggunakan *smartphone* dari 101 responden adalah usia 2 tahun sebanyak 20 orang (19,80%), 3 tahun sebanyak 30 orang (29,70%), 4 tahun sebanyak 22 orang (21,78%), dan 5 tahun sebanyak 29 orang (28,71%). karakteristik responden berdasarkan frekuensi menggunakan *smartphone* dari 101 responden adalah 1 hari/minggu sebanyak 10 orang (19,80%), 2 hari/minggu sebanyak 10 orang (19,80%), 3 hari/minggu sebanyak 13 orang (12,87%), 4 hari/minggu sebanyak 13 orang (12,87%), 5 hari/minggu sebanyak 17 orang (16,83%), 6 hari/minggu sebanyak 15 orang (14,85%), dan 7 hari/minggu sebanyak 23 orang (22,77%). penggunaan *smartphone* pada anak usia dini dari 101 responden pada kategori baik sebanyak 6 orang (5,94%), kategori sedang sebanyak 84 orang (83,17%), buruk sebanyak 11 orang (10,89%).

Berdasarkan tabel uji korelasi menggunakan metode non-parametrik (*Spearman*) di atas, dapat dilihat bahwa korelasi *Correlation Coefficient* sebesar 1,632 dan nilai signifikan 0,006 ($p < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa Hipotesis diterima atau terdapat Hubungan Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.

Berdasarkan Uji Koefisien Determinasi (R^2) yang didapat, maka dapat dilihat pada R Square. R Square ini dapat melihat sejauh mana suatu variabel berpengaruh terhadap variabel lain. Diketahui R Square pada tabel diatas adalah 0,26, sehingga dapat dikatakan bahwa Hubungan Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini adalah sebesar 26%. Sedangkan 74% Perkembangan Sosial Emosional Anak dipengaruhi oleh variabel lain.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak yang mengalami perkembangan sosial emosional adalah anak dengan menggunakan *smartphone* lebih dari 1 jam. Hal ini dikarenakan pemakaian *smartphone* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak karena anak belum dapat memahami perbedaan perspektif pikiran orang lain (Suyanto, 2005). Selain itu, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya, anak yang terlalu asik menggunakan *smartphone* mengakibatkan susah berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Pada tahapan ini anak mementingkan dirinya sendiri dan belum mampu bersosialisasi secara baik dengan orang lain (Suyanto, 2005).

Interaksi pada anak sangat dipengaruhi oleh proses pengasuhan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial terhadap orang lain (Nurmalitasari, 2015). Berdasarkan hasil penelitian didapatkan Hubungan Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini adalah sebesar 26%. Sedangkan 74% Perkembangan Sosial Emosional Anak dipengaruhi oleh variabel lain. Peneliti berasumsi bahwa perkembangan sosial emosional pada anak dipengaruhi oleh faktor tidak hanya stimulasi bermain *smartphone*. penelitian yang dilakukan oleh (Mayar, 2013) mengemukakan bahwa perkembangan social emosional anak sangat tergantung pada individu anak, peran orang tua, serta lingkungan yang ada di sekitar anak. Masing-masing orang tua memiliki cara tersendiri dalam mendidik dan membimbing anak. Salah satu faktor yang mempengaruhi cara mendidik adalah Pendidikan orang tua.

Pendidikan terakhir orang tua terutama pada ibu akan mempengaruhi bagaimana cara seseorang dalam memberikan bimbingan dan pengajaran pada anak (Riyanto, 2002). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kharmina, 2011) mengatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara tingkat pendidikan orang tua terhadap pola asuh. Menurut (Cheol Park & Ye Rang Park, 2014) bahwa ketika orang tua dengan berpendidikan rendah memiliki pengetahuan yang lebih rendah terhadap masalah penggunaan *smartphone* sehingga anak ketika rewel orang tua dengan mudah memberikan smartphonanya. Penelitian yang dilakukan oleh (Imron, 2017) terdapat 46,9% orang tua dari siswa di PAUD Tunas Ceria memiliki tingkat pendidikan tinggi dengan hal ini semakin tinggi pendidikan orang tua terutama ibu semakin tinggi pengetahuan tentang tumbuh kembang anak terutama perkembangan sosial dan emosional anak. Peneliti berpendapat bahwa semakin tinggi pendidikan orang tua terutama pada ibu memiliki pengetahuan tentang dampak penggunaan *smartphone* dengan perkembangan emosional pada anak dengan pola pengasuhan ibu yang diberikan pada anak. Pada tahap anak usia dini (3-6 tahun) merupakan fase penting dalam tumbuh kembang sebagai penentu tumbuh kembang anak dalam tahap selanjutnya.

Perkembangan sosial ialah potensi seseorang untuk melakukan sesuatu hal yang sejalan dengan tuntutan kehidupan. Perkembangan sosial anak ialah potensi anak dalam berinteraksi dan mengenal serta mengetahui aturan-aturan yang ada disekitar tempat tinggalnya. Perkembangan sosial adalah cara berhubungan, dilakukan apabila melihat kelompok atau perorangan saling berinteraksi dan bertemu serta membentuk sistem dan bentuk-bentuk hubungan, ataupun sesuatu terjadi apabila adanya berbagai perubahan yang menjadikan goyahnya pola kehidupan (Susanto 2011).

Pada masa ini anak sudah mulai bisa berinteraksi dengan orang lain, bergaul, mampu bekerja sama, menunjukkan sikap simpati atau kepedulian kepada orang lain, mau berbagi dan bersikap jujur dalam menjalani kehidupannya sehari-hari. Menurut Gunawan (2017), tingkat pencapaian perkembangan sosial anak usia dini, dimulai pada usia 2-3 anak sudah mulai melihat sikap senang suka dan tidak suka kepada orang-orang di sekitarnya. Kemudian pada usia 3-6 tahun barulah anak mulai bisa melakukan interaksi dengan keluarga, teman dan orang lain. Anak pada fase ini sudah mampu menunjukkan sikap peduli, mau berbagi dan mau untuk bekerjasama dengan orang lain.

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Kriterianya:

1. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka pernyataan tersebut valid

2. Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka pernyataan tersebut tidak valid

Dimana untuk $df = n - 2 = 101 - 2 = 99$ dan $\alpha = 5\%$ diperoleh $r_{tabel} = 0,195$

a. Validitas Penggunaan Smartphone

Dengan melihat nilai korelasi (*Pearson Correlation*) pada kolom r_{hitung} diperoleh untuk setiap pernyataan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga semua pernyataan untuk variabel penggunaan smartphone (X_1) adalah **valid**.

b. Validitas Emosional Anak

Dengan melihat nilai korelasi (*Pearson Correlation*) pada kolom r_{hitung} diperoleh untuk setiap pernyataan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga semua pernyataan untuk variabel emosional anak (y) adalah **valid**.

c. Reabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Suatu instrument dikatakan reliabel apabila memiliki nilai *Alpha Cronbach* $> 0,60$.

a. Reliabilitas Pelatihan (X)

Hasil perhitungan realibilitas instrumen menggunakan program SPSS 21.0 for Windows diperoleh:

Tabel 4.4
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,728	15

Dengan melihat hasil perhitungan di atas diperoleh nilai $r_{11} > 0,60$ atau $0,728 > 0,6$ sehingga variabel penggunaan smartphone (X) adalah **reliabel**.

b. Reliabilitas Emosional anak (Y)

Hasil perhitungan realibilitas instrumen menggunakan program SPSS 21.0 for Windows diperoleh:

Tabel 4.
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,732	25

Dengan melihat hasil perhitungan di atas diperoleh nilai $r_{11} > 0,60$ atau $0,732 > 0,6$ sehingga variabel emosional anak (Y) adalah **reliabel**.

d. Uji Normalitas Data

Metode yang digunakan dalam uji normalitas penelitian ini adalah teknik *Kolmogorov-Smirnov Test*, dengan menggunakan program SPSS Data dikatakan terdistribusi normal, apabila *Asymp.sig (p)* lebih besar dari 0,05. Berikut adalah tabel hasil uji normalitas data:

3. *Tabel 1 Uji Normalitas Data*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		101
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.30656904

Most Differences	Extreme Absolute Positive	.071
	Negative	.055
Test Statistic		-.071
Asymp. Sig. (2-tailed)		.071
		.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.
 d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil uji Normalitas Data pada tabel 8 diatas diketahui bahwa Asymp. Sig = 0,200 ($p > 0.05$) artinya normal dan variabel maka selanjutnya dapat dilakukan untuk pengujian selanjutnya.

e. Analisis Regresi Data Panel

Penelitian ini menggunakan analisis regresi data panel, dimana data panel merupakan gabungan dari data runtut waktu (*time series*) dan data silang (*cross section*). Data time series merupakan data yang menggunakan satu objek, akan tetapi dalam beberapa periode waktu. Sedangkan data *cross section* atau data silang, yaitu data yang terdiri dari beberapa objek pada suatu periode waktu tertentu.

Tabel 2 Analisis Regresi Data Panel

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	22.665	1.840		12.315	.000
Smartphone	.196	.120	.162	1.632	.006

a. Dependent Variable: Sosial Emosional

Berdasarkan tabel uji korelasi menggunakan metode non-parametrik (*Spearman*) di atas, dapat dilihat bahwa korelasi *Correlation Coefficient* sebesar 1,632 dan nilai signifikan 0,006 ($p < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa Hipotesis diterima atau terdapat Hubungan Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.

f. Koefisien Determinasi (R^2)

Uji Koefisien Determinasi (R^2) dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variable yang diteliti. Berikut hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.162 ^a	.026	.016	4.328

- a. Predictors: (Constant), Smartphone
 b. Dependent Variable: Sosial Emosional

Berdasarkan Uji Koefisien Determinasi (R^2) yang didapat, maka dapat dilihat pada R Square. R Square ini dapat melihat sejauh mana suatu variabel berpengaruh terhadap variabel lain. Diketahui R Square pada tabel diatas adalah 0,26, sehingga dapat dikatakan bahwa Hubungan Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Sosial Emosional

Anak Usia Dini adalah sebesar 26%. Sedangkan 74% Perkembangan Sosial Emosional Anak dipengaruhi oleh variabel lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil penelitian yang berjudul Hubungan Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini maka peneliti menyimpulkan:

1. Berdasarkan hasil uji korelasi dilihat bahwa *Correlation Coefficient* sebesar 1,632 dan nilai signifikan 0,006 ($p < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa Hipotesis diterima atau terdapat Hubungan Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.
2. Berdasarkan Uji Koefisien Determinasi (R^2) yang didapat, diketahui R Square pada tabel diatas adalah 0,26, sehingga dapat dikatakan bahwa Hubungan Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini adalah sebesar 26%. Sedangkan 74% Perkembangan Sosial Emosional Anak dipengaruhi oleh variabel lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M., Sholeh, M., Hafiz, A., Agustin, R., & Wardana, M. (2021). *Developing Interactive Mobile Mathematics Inquiry to Enhance Students' Problem-solving Skill*.
- Ashshidiq, J. F. A., Subositi, D., Daryono, B. S., & Purnomo. (2020). Genetic diversity of Johar (*Senna siamea* (Lam.) HS Irwin & Barneby) in five Islands in Indonesia based on ISSR molecular characters. *AIP Conference Proceedings*, 2260(1), 20012.
- Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 1(1).
- Fakhrana, A. (2022). Faktor Dan Kondisi Yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Aud Di Masa Covid 19. *Edukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1).
- Gunawan, M. A. A. (2017). Hubungan durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, banyumanik. *Universitas Diponegoro*.
- Herman, H. (2020). Model Pembelajaran Berbasis Literasi di Madrasah. *At-Tafkir*, 13(2), 203–212.
- Iswidharmanjaya, D. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi orang tua untuk memahami factor-faktor penyebab anak kecanduan gadget* (Vol. 1). Bisakimia.
- Janah, M. M. (2019). *HUBUNGAN INTENSITAS MENONTON YOUTUBE DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6*
- Prabhawani, S. W. (2016). Pelibatan orang tua dalam program sekolah di TK Khalifah Wirobrajan Yogyakarta. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 5(2), 205–218.
- Preti, E., Di Mattei, V., Perego, G., Ferrari, F., Mazzetti, M., Taranto, P., Di Pierro, R., Madeddu, F., & Calati, R. (2020). The Psychological Impact of Epidemic and Pandemic Outbreaks on Healthcare Workers: Rapid Review of the Evidence. *Current Psychiatry Reports*, 22(8). <https://doi.org/10.1007/s11920-020-01166-z>

MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI MELALUI KOLASE KERTAS ORIGAMI (KERTAS LIPAT) KELOMPOK B DI TK ISTIQBAL

Nurul Fajar Istiqommah¹ dan Varia Virдания Virdaus²

Universitas Narotama, Surabaya, Indonesia ^{1,2,3}

nfajar65@gmail.com¹ , varia.virdaus@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Meningkatkan perkembangan motorik halus Anak Usia Dini melalui media kolase kertas Origami (kertas lipat) kelompok B di TK Istiqbal ajaran 2022-2023. Skripsi keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Narotama 2023. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak melalui kegiatan kolase kertas lipat kelompok B di TK Istiqbal tahun ajaran 2022-2023. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelompok B yang berjumlah 17 peserta didik di TK Istiqbal. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti, guru dan kepala sekolah, teknik pengumpulan data menggunakan hasil observasi dan dokumentasi penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan dalam 2 siklus masing-masing siklus di laksanakan 3 kali pertemuan.

Kata kunci: *Kemampuan motorik halus anak, kolase kertas Origami*

ABSTRACT

Improving the fine motor development of Early Childhood through the media of group B Origami paper folding paper collage in Istiqbal Kindergarten teaching 2022-2023 Teacher thesis and educational sciences at the University of Narotama 2023. This study aims to improve children's fine motor development through group B folding paper collage activities at Istiqbal Kindergarten for the 2022-2023 school year. This type of research is classroom action research (CAR). Istiqbal Kindergarten. This research is collaborative between researchers, teachers and school principals, data collection techniques using observations and documentation of classroom action research (CAR) were carried out in 2 cycles, each cycle was carried out in 3 meetings.

Keywords: *Children's fine motor skills, Origami paper collage*

PENDAHULUAN

Perkembangan motorik merupakan salah satu aspek perkembangan terpenting dalam kehidupan seorang anak. Anak dengan keterampilan motorik halus yang baik akan mudah mempelajari hal-hal baru dengan mudah, yang sangat bermanfaat bagi pembelajaran mereka. Motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari dan tangan yang seringkali membutuhkan ketelitian dan koordinasi dengan tangan.

Perkembangan motorik halus anak meliputi kemampuan anak dalam memperlihatkan dan mengontrol gerakan-gerakan otot-otot halus dalam bentuk koordinasi, ketangkasan dan kecekatan dalam penggunaan tangan dan jari-jemari. Beaty dalam Wahyudin dan Agusti (2012:35). Hal yang sama dikemukakan oleh Sumantri (2005:143) yang berpendapat bahwa kemampuan motorik halus adalah mampu mengorganisasikan antara sekelompok otot-otot kecil, seperti jari-jemari dan tangan yang sering kali membutuhkan ketelitian dan koordinasi mata dan tangan.

Kolase adalah seni menempelkan bahan yang berbeda, seperti kertas dan kain, ditempelkan ke latar belakang gambar atau pola. Sedangkan kolase menurut Nichholson adalah potongan kertas atau bahan lain yang ditempelkan. Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kolase adalah proses menggabungkan beberapa potong bahan dalam bentuk kertas atau bahan lain yang menempel pada permukaan kertas untuk membentuk gambar.

Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi awal pada sebuah sekolah yakni TK Istiqbal yang terletak di jalan Ngagel Rejo I/27 kelurahan Ngagel Rejo. Tahap awal yang dilakukan oleh peneliti adalah melihat langsung proses belajar mengajar serta hasil penilaian harian dan mingguan perkembangan anak kelompok B DI TK Istiqbal yang dilakukan selama 2 pekan 19-26 Oktober 2022 . Berdasarkan hasil observasi tersebut data-data yang peneliti peroleh yaitu pada kelompok B terdapat 17 siswa diantaranya 8 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki, namun diantara 17 anak tersebut, ada 9 siswa yang mengalami perkembangan motorik yang lambat hal ini peneliti lihat melalui penilaian harian serta mingguan yang guru lakukan.

Kemudian peneliti membantu proses pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak kelompok B ternyata metode yang digunakan oleh guru masih monoton, maksudnya adalah guru hanya memberikan kegiatan kepada anak kelompok B berupa mewarnai gambar

dan menulis tanpa ingin mencoba melakukan hal-hal yang baru, yang lebih menarik dan efektif untuk anak, khususnya pada anak kelompok B di TK Isiqbal. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti akan menerapkan teknik kolase pada anak kelompok B dimana teknik ini merupakan teknik yang jarang digunakan oleh guru sebab menurutnya ini adalah teknik yang rumit untuk diterapkan.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul, “ Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Kertas Origami (kertas lipat) Kelompok B di TK Istiqbal”.

LANDASAN TEORI

Motorik dalam pengertian umum mempunyai arti bentuk dari segala kegiatan yang dilakukan seseorang. Motorik berasal dari kata motor yang mempunyai arti penggerak atau (move) keadaan perilaku seseorang yang menghasilkan rangsangan atau stimulus dengan melibatkan otot-otot tubuhnya. Adapun menurut pendapat sumantri menyatakan bahwa perkembangan motorik adalah suatu perubahan gerak yang dihasilkan oleh anak yang menghubungkan antara perilaku dan kemampuan gerak anak. Konsep yang sama yang dijelaskan oleh Hurlock, bahwa perkembangan motorik adalah perkembangan gerakan jasmani melalui kegiatan jasmani melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkordinasi. Jadi perkembangan motorik merupakan kegiatan yang terkordinir Antara susunan syaraf, otot, otak dan spinal colrd. Perkembangan motorik adalah proses yang sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan, dimana gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisir, dan tidak terampil kearah penguasaan keterampilan motoric yang kompleks dan terorganisasi dengan baik. Lismadina (2017:15)

Elizabeth B.Hurlock (1978:57) menyatakan bahwa “perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak-gerak ini secara jelas dibedakan menjadi gerak kasar dan halus”. Menurut Zukifli (didalam buku Samsudin, 2008:11) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan motorik adalah “segala sesuatu yang ada hubungan dengan gerakan-gerakan tubuh yang di dalamnya terdapat 3 unsur yang menentukan yaitu otot, saraf dan otak”.

Menurut Jojoh & Cici, (2016:122) motorik halus adalah “ gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil serta melakukan kordinasi yang cermat” Sedangkan menurut Bambang (2012:1.14) “menyatakan gerakan motorik

halus adalah gerakan haya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil seperti keterampilan menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan yang tepat”. Menurut Santroc (2007:127) mengatakan “ pada usia 4 tahun koordinasi motorik halus anak lebih tepat. Saat umur 5 tahun koordinasi motorik halus ini semakin meningkat. Tangan, lengan, dan jari semua bergerak bersama di bawah perintah mata”.

METODE PENELITIAN

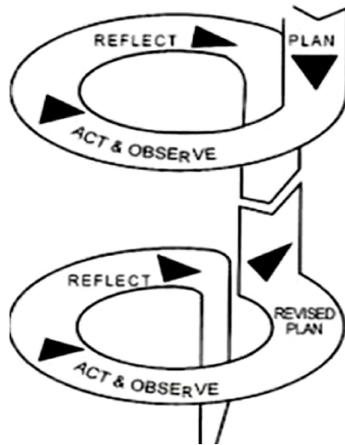
Peneliti ini menggunakan jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan proses investigasi terkendali untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi dikelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesinya.

Menurut Carr dan Kemmis istilah penelitian tindakan kelas adalah bentuk refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan (Guru, siswa, atau kepala sekolah) dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran praktik-praktik sosial atau pendidikan yang dilakukan sendiri, pengertian mengenai praktik-praktik ini dan situasi (lembaga-lembaga) tempat praktik dilaksanakan.

Dari definisi tersebut di atas, dalam konteks kependidikan, PTK mengandung pengertian bahwa PTK adalah sebuah bentuk kegiatan refleksi diri oleh para pelaku pendidikan dalam suatu situasi pendidikan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan tentang praktik-praktik kependidikan, pemahaman mereka tentang praktik-praktik tersebut dan situasi dimana praktik-praktik tersebut dilaksanakan.

Dalam penelitian tindakan kelas dikemas dalam bentuk penelitian kolaboratif dengan bekerjasama guru kelas berperan sebagai kolaborator di kelompok B di TK Istiqbal. Penelitian dilakukan oleh peneliti yang bekerjasama dengan guru (dilakukan oleh guru sendiri yang juga bertindak sebagai peneliti) disekolah ia mengajar. Peneliti dan guru bersama-sama melakukan proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa melalui kolase kertas Origami.

Desain penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 3 siklus dengan mengadopsi model siklus dari kemmis dan MC Taggart. Setiap siklus terdiri dari 3 tahapan, yaitu planning, action and observe dan reflect. Untuk lebih jelasnya berikut adalah bagan tahapan siklus:



HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Prasiklus

Pada penelitian prasiklus ini peneliti melakukan penelitian terhadap motorik halus anak melalui kegiatan kolase dengan menggunakan bahan kertas Origami dengan menggunakan teknik pengumpulan data pada lembar observasi stimulasi yang di berikan untuk mengetahui peningkatan motorik halus peserta didik melalui kegiatan kolase dengan menggunakan bahan kertas Origami, lem dan gambar pola pada anak kelompok B sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Hasil penelitian yang telah dilakukan sebelum diberikan pembelajaran tentang permainan kolase dilihat dari kemampuan motorik halus anak yang belum berkembang dengan baik. Hasil yang telah dilakukan oleh peneliti melalui pengamatan atau observasi yang dilakukan secara langsung pada saat anak sedang beraktivitas baik ketika anak bermain maupun belajar. Untuk mengetahui kemampuan motorik halus pada anak dapat dilihat dari hasil observasi menggunakan instrument penilaian kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

Untuk mengetahui kondisi awal peningkatan motorik halus peserta didik melalui kegiatan kolase. Peneliti melakukan observasi terlebih dahulu pada anak kelompok B, meningkatkan motorik halus peserta didik melalui kegiatan kolase yang di amati terdiri dari 3 kemampua yakni anak mampu mengoles lem pada bahan sebelum ditempelkan pada gambar/ anak mampu menempel dengan rapi sesuai dengan pola gambar/ anak mampu menggerakkan jari-jari tangan utuk menempelkan bahan kolase/ anak mampu melakukan gerakan mata dan tangan secara terkordinasi.

2. Deskripsi Penelitian Siklus I

Perencanaan tindakan Siklus I dengan perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang disusun secara bersama dengan guru kelas yang merangkap sebagai kolaborator, kemudian dikonsultasikan untuk mendapat persetujuan dari kepala sekolah.

Pelaksanaan Siklus I terdiri atas tiga kali pertemuan, dimulai dari pukul 07.30-10.00 WIB. Pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin, 28 November 2022 pertemuan II dilaksanakan pada hari Rabu, 30 November 2022 dan pertemuan III dilaksanakan pada hari Jum'at, 2 Desember 2022 dengan Tema Binatang dan Sub Tema Macam Binatang. Hasil penelitian dalam siklus ini diperoleh melalui tahap observasi dan pengisian lembar observasi.

Hasil observasi perkembangan motorik halus pada Siklus I dari pertemuan kesatu, kedua dan ketiga disetiap pertemuannya mengalami peningkatan hasil persentase. Perolehan rata-rata persentase anak yang terampil pada Siklus I yaitu sebesar 59,2%. Perolehan persentase tersebut belum dapat dikatakan berhasil karena hasil belum mencapai pada angka persentase keberhasilan yaitu sebanyak 75%. Untuk itu peneliti perlu melakukan penelitian kembali pada siklus II.

Berdasarkan hasil siklus 1 tentang peningkatan motorik halus peserta didik melalui kegiatan kolase di TK Istiqbal berdasarkan ketuntasan BSB dan BSH adalah:

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Siklus 1

No	indikator					
	Melakukan gerakan mata dan tangan secara terkordinasi		Melakukan kegiatan menunjukkan anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas		Melakukan eksplorasi dengan bahan Origami	
	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB
	4	5	5	5	6	5
%	23,5	29,4	29,4	29,4	35,3	29,4
Rata-rata	59,2 %					

Dari hasil peningkatan motorik halus anak melalui kegiatan kolase di TK Istiqbal dapat diperoleh rata-rata adalah (59,2%) Hal ini menunjukkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan kolase telah terjadi peningkatan. Namun peneliti masih perlu untuk melanjutkan penelitian agar dapat mencapai keberhasilan yang diharapkan.

3. Deskripsi Penelitian Siklus II

Merevisi perencanaan, dengan melihat hasil pada refleksi Siklus I, peneliti memperbaiki rencana pembelajaran yang akan dilakukan, diharapkan pada Siklus II dapat lebih baik dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak Kelompok B1.

Pelaksanaan siklus II terdiri atas 3 kali pertemuan, pembelajaran dimulai dari pukul 07.30-10.00 WIB. Pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin, 5 Desember 2022. Pertemuan II dilaksanakan hari Rabu, 7 Desember 2022. Pertemuan III dilaksanakan hari Jum'at, 9 Desember 2022. Tema pembelajaran yang dipakai pada Siklus II ini adalah Tema Binatang. Hasil penelitian dalam siklus II ini diperoleh melalui tahap observasi dan pengisian Observasi.

Setelah dilakukan observasi, maka memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 76,8%. Perolehan persentase tersebut menunjukkan bahwa keterampilan motorik halus pada Kelompok B1 telah mencapai hasil yang optimal, yaitu telah mencapai indikator keberhasilan sebesar $\geq 75\%$ anak mampu kolase kertas Origami

Berdasarkan hasil siklus II tentang peningkatan motorik halus peserta didik melalui kegiatan kolase di TK Istiqbal berdasarkan ketuntasan BSB dan BSH adalah:

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Siklus II

No	indikator					
	Melakukan gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi	Melakukan kegiatan menunjukkan anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas			Melakukan eksplorasi dengan bahan Origami	
	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB

	6	6	6	7	7	7
%	35,3	35,3	35,3	41,2	41,2	41,2
Rata-rata	76,8 %					

Dari hasil peningkatan motorik halus anak melalui kegiatan kolase di TK Istiqbal, pada siklus II dapat diperoleh nilai rata-rata adalah 76,8% Hal ini menunjukkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan kolase sudah ada peningkatan indikator yang ingin dicapai.

Hasil penelitian pada Siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan perkembangan motorik halus anak Kelompok B1 yang mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Berikut adalah hasil penelitian Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus pada Kelompok B1 di TK Istiqbal disajikan dalam bentuk tabel:

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

no		Indikator			Rata-rata
		Melakukan gerakan mata dan tangan secara terkordinasi	Melakukan kegiatan menunjukkan anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas	Melakukan eksplorasi dengan bahan Origami	
1	Pra siklus	29,5 %	35,3 %	41,2 %	35 %
2	Siklus I	52,9 %	58,8 %	64,7%	59,2 %
3	Siklus II	70,6 %	76,5 %	82,4 %	76,8 %

Berdasarkan data yang disajikan melalui tabel, diketahui bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada siklus II yaitu keterampilan motorik halus pada kelompok B1 di TK Istiqbal yaitu mencapai $\geq 75\%$, dimana kriteria terampil mencapai persentase sebesar 76.8%. Penelitian ini dikatakan berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu sebesar 75%.

Perkembangan motorik halus anak Kelompok B1 mengalami peningkatan karena diberikan stimulus berupa kegiatan kolase kertas dimana anak langsung

mempraktekkan merobek kertas menjadi kecil-kecil sehingga menjadi sebuah bentuk sesuai dengan pola gambar. Peserta didik akan cepat mengalami peningkatan kemampuannya jika dalam proses pembelajaran anak terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik kolase ini berpengaruh terhadap perkembangan fisik motorik halus anak di TK Istiqbal. setelah diberi perlakuan dengan teknik kolase kemampuan motorik halus anak meningkat. Terlihat pada saat anak melaksanakan kegiatan teknik kolase anak sudah dapat dengan baik mengkoordinasikan gerakan mata dan tangannya, dan anak sudah dapat dengan baik menggerakkan jari-jemari tangannya saat menempel dan mengoleskan lem. Permainan kolase membantu dalam perkembangan motorik halus anak karena memiliki kegiatan - kegiatan yang mampu yang menstimulus motorik halus anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus pada kelompok B1 sebelum tindakan yang dilakukan melalui observasi memperoleh data rata – rata presentase pada siklus I mencapai 59,2 % dengan kategori berkembang ssesuai harapan, pada siklus II mencapai 76,8 % dengan kategori berkembang sangat baik. Perolehan persentase pada siklus II membuktikan bahwa penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 75\%$ keterampilan motorik halus anak kelompok B1 mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan kolase kertas Origami dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada Kelompok B1 di TK Istiqbal

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- C. Asri Budiningsih. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Decaprio, Richard. *Panduan Mengembangkan Kecerdasan Motorik Siswa*. Yogyakarta: DIVA Pres, 2017.

- Depdikbud. (2013). Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013 tentang Standar Penilaian. In Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Depdiknas. 2007. *Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak Dan Raudlotul Athfal*. Jakarta: Depdiknas.
- HenyPratiwi. (2009). Eksperensial Learning. Diakses dari <http://henypratiwi.wordpress.com/2009/07/24/eksperiensial-learning/> pada tanggal 8 mei 2013, jam 10.45 WIB.
- Hurlock, B Elizabet. 1998. *Perkembangan Anak*. Jakarta.
- Indraswari, L. (2012). *Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mozaik Di Taman Kanak-Kanak Pembina Agam*.
- Ramdhania, A. & T. (2012). *Asik Bermsin Dan Berkreasi*. Yogyakarta: Pusaka Grahatama.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sumantri. (2005). Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan NasionalDirektorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Tenaga Perguruan Tinggi.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD*, Pedagogia.
- Syakir Muharrar dan Sri Verayanti. (2013). *Kolase, Montase dan Mozaik*. In Jakarta: Erlangga.

PENGARUH PENERAPAN ROLEPLAY UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BICARA BAHASA INGGRIS

Muchamad Arif
Universitas Narotama
muchamad.arif@narotama.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui keberhasilan dari penerapan roleplay untuk meningkatkan kemampuan bicara bahasa inggris mahasiswa. Penerapan ini mempunyai topik yang berbeda-beda setiap pertemuannya. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Observasi di lakukan sebanyak 3x pertemuan. Subjek penelitian berjumlah 42 siswa, yang terdiri dari 29 mahasiswi dan 13 mahasiswa. Media pembelajaran yang dibutuhkan adalah youtube dan speaker. Hasil penelitian menunjukkan bahwa salah satu cara untuk bisa meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris mahasiswa adalah dengan metode role play. Role play adalah metode yang dinamis dan efektif untuk belajar berbicara bahasa Inggris. Penerapan ini menawarkan berbagai manfaat, mulai dari penerapan bahasa praktis hingga pengembangan soft skill seperti peningkatan keterampilan komunikasi, perluasan kosakata, dan peningkatan motivasi.

Kata Kunci: *roleplay, kemampuan bicara bahasa inggris, youtube, motivasi*

ABSTRACT

This research aims to determine the success of implementing roleplay to improve students' English speaking skills. This application has different topics at each meeting. The method used is descriptive qualitative. Observations were carried out in 3 meetings. The research subjects were 42 students, consisting of 29 female students and 13 university students. The learning media needed are YouTube and speakers. The research results show that one way to improve students' English speaking skills is by using the role play method. Role play is a dynamic and effective method for learning to speak English. This application offers various benefits, ranging from practical language application to developing soft skills such as improving communication skills, expanding vocabulary, and increasing motivation.

Keywords: *roleplay, skill of speaking English, youtube, motivation*

PENDAHULUAN

Menguasai bahasa Inggris telah menjadi keterampilan yang sangat diperlukan bagi siswa di dunia yang saling terhubung dan mengglobal saat ini. Kemampuan berbahasa Inggris dengan lancar membuka segudang peluang dan memberikan banyak keuntungan, menjadikannya aset penting bagi siswa yang berupaya meraih kesuksesan dalam perjalanan akademis dan profesionalnya.

Pertama dan terpenting, kemahiran dalam bahasa Inggris lisan meningkatkan komunikasi yang efektif. Bahasa Inggris berfungsi sebagai *lingua franca* di berbagai lingkungan internasional, memfasilitasi komunikasi antar individu dari latar belakang bahasa yang berbeda. Siswa yang dapat mengartikulasikan pemikiran, ide, dan pendapatnya dalam bahasa Inggris lebih siap untuk berkolaborasi dengan teman sebayanya, terlibat dalam diskusi yang bermakna, dan membangun koneksi lintas batas. Hal ini tidak hanya memperkaya pengalaman akademis mereka tetapi juga mempersiapkan mereka menghadapi tempat kerja multikultural dan multibahasa yang mungkin mereka temui dalam karir masa depan mereka.

Selain itu, kemahiran bahasa Inggris merupakan pintu gerbang menuju gudang pengetahuan dan sumber daya yang luas. Sebagian besar literatur akademis, penelitian ilmiah, dan kemajuan teknologi disebarluaskan dalam bahasa Inggris. Dengan menguasai bahasa tersebut, siswa mendapatkan akses terhadap banyak informasi, memungkinkan mereka untuk tetap mengikuti perkembangan terkini di bidang studi mereka. Hal ini tidak hanya memperluas wawasan intelektual mereka tetapi juga memberdayakan mereka untuk memberikan kontribusi yang berarti terhadap wacana akademis global.

Dalam dunia profesional, kemampuan berbahasa Inggris seringkali menjadi prasyarat dalam banyak karier. Di era di mana bisnis beroperasi dalam skala global, pemberi kerja mencari individu yang dapat berkomunikasi secara efektif dengan klien, kolega, dan pemangku kepentingan internasional. Oleh karena itu, kemahiran berbahasa Inggris lisan akan meningkatkan kemampuan kerja siswa dan membuka pintu terhadap berbagai peluang kerja, baik lokal maupun internasional.

Selain itu, belajar berbicara bahasa Inggris mendorong pengembangan *soft skill* yang penting. Komunikasi yang efektif, kepercayaan diri, dan artikulasi adalah atribut yang melampaui batas-batas linguistik dan sangat dihargai dalam lingkungan profesional mana pun. Siswa yang menginvestasikan waktu dan tenaga dalam mengasah keterampilan bahasa Inggris lisan mereka tidak hanya meningkatkan kinerja akademis mereka tetapi juga mengembangkan kualitas penting yang membedakan mereka dalam lanskap kompetitif pasar kerja modern.

Namun, pada kenyataannya, penulis menemukan banyak mahasiswa yang enggan belajar Bahasa Inggris atau bahkan memiliki kemampuan bhs Inggris yang kurang memadai. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membuat penelitian tentang bagaimana meningkatkan kemampuan berbicara bhs Inggris untuk mahasiswa sanitasi di poltekkes kemenkes Surabaya.

LANDASAN TEORI

Meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris dengan melakukan roleplay telah banyak digunakan oleh para peneliti dan pengajar. Peneliti mengambil beberapa referensi yang akan dijelaskan di bawah ini.

Pertama, (Ria Rezeki et al., 2022) mengatakan bahwa ada dua masalah berbicara siswa yang dominan, yaitu siswa tidak berpikir apa pun dalam berbicara bahasa Inggris dan gugup dalam berbicara bahasa Inggris. penerapan role play dapat mengatasi masalah berbicara siswa.

Kedua, (Daru Susanti et al., 2022) mengatakan bahwa penggunaan teknik Role Playing berhasil meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Penerapan role play ini dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan berbicara secara efektif.

Ketiga, (Pinatih, 2021) mengatakan bahwa Penerapan role-play sebagai teknik pengajaran yang tepat di abad ke-21 yang dapat merangsang siswa dalam belajar khususnya di kelas berbicara dapat menjadi salah satu alternatif. Role play mempunyai banyak manfaat, salah satunya adalah mendorong siswa dalam berbicara.

Selanjutnya, (Agus Adib Lutfi et al., 2018) Lutfi dkk (2018) mengatakan bahwa penerapan role play dapat meningkatkan kemampuan bicara bahasa Inggris. Siswa secara tidak langsung termotivasi untuk berbicara bahasa Inggris dan lambat laun mereka melupakan perasaan negatif seperti rasa malu dan kurang percaya diri.

Kemudian, (Krebt, 2017) mengatakan bahwa penerapan roleplay terhadap ketrampilan berbicara untuk mahasiswa meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris secara signifikan. Selanjutnya, (Liu, 2010) mengatakan bahwa menggunakan aktivitas role-play lebih efektif dalam membangkitkan motivasi mahasiswa dalam berbicara bahasa Inggris dibandingkan menggunakan tes bahasa Inggris lisan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Poltekkes Kemenkes Surabaya. Kampus ini terletak di Jl. Pucang Jajar Tengah No. 56. Penelitian ini dilaksanakan selama 3x yaitu pada hari Rabu 2 Agustus 2023, 9 Agustus 2023 dan 16 Agustus 2023 pukul 07.30-10.50 WIB. Topik untuk pertemuan pertama adalah *family* Pertemuan kedua adalah *travelling* dan pertemuan ketiga

adalah *Indonesia movies*. Subjek penelitiannya adalah mahasiswa D3 Sanitasi semester 1 kelas 1B yang berjumlah 42 Mahasiswa yang terdiri dari 13 mahasiswa dan 29 mahasiswi. Jenis penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif karena penelitian ini dibuat sealam mungkin dan tidak ada paksaan kemampuan anak harus meningkat secara signifikan (Arif, 2020). Media yang digunakan adalah youtube dan speaker. Sedangkan data yang diambil adalah hasil belajar siswa dengan menggunakan media tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan selama 3x pertemuan secara luring. Salah satu media yang digunakan adalah youtube. Setiap pertemuan, semua siswa akan mendengarkan latihan listening di youtube. Kemudian, mereka akan mendiskusikan jawaban atau isi dari latihan listening tersebut. Selanjutnya, mereka akan mempraktekkan latihan speaking sesuai dengan topic yang didengarkan. Untuk kegiatan dan hasil penelitian akan dijelaskan lebih detail seperti di bawah ini.

Pada kegiatan awal, dosen memulai perkuliahan dengan mengucapkan salam terlebih dahulu. Kemudian, memeriksa kehadiran mahasiswa. Selanjutnya, mahasiswa diminta untuk mempersiapkan diri dengan menyiapkan buku dan pena serta menenangkan diri karena kegiatan awal adalah mendengarkan latihan Bahasa Inggris. Apabila mereka belum tenang maka latihan listening tidak akan dimulai. Hal ini dikhawatirkan akan mengganggu latihan mendengarkan bhs Inggris terutama dalam hal pemahaman.

Setelah itu, mahasiswa akan mendengarkan latihan listening selama 5x. Ketika mendengarkan tentunya mereka diharapkan bisa menjawab pertanyaan yang telah disediakan pada latihan listening tersebut. Ketika mereka sudah mendengarkannya 5x maka dosen akan menghentikan latihannya dan akan memberikan waktu sedikit untuk melengkapi jawaban jika masih ada jawaban yang kosong atau belum lengkap.

Selanjutnya, dosen akan membahas jawaban dari latihan listening ini. Tentunya, dosen akan mengacak siapakah yang akan menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut. Hal ini dikarenakan supaya mahasiswa benar-benar mengerjakan latihan tersebut. Mereka tidak akan bisa menduga siapa yang akan terpilih untuk menjawab pertanyaan tersebut.

Untuk menentukan siapakah yang akan menjawab pertanyaan tersebut secara acak, maka dosen menggunakan salah satu aplikasi pengacak yakni, wheelofnames.com. Setelah

dosen memasukan nama-nama mahasiswa ke dalam web tersebut, maka roda akan berputar dengan sendirinya serta dosen akan mengklik shuffle supaya nama-namanya juga akan teracak. Kemudian, dosen akan mengklik click to spin dan roda akan berputar.

Selanjutnya, akan keluar sebuah nama ketika roda tersebut berhenti. Nama tersebutlah yang harus menjawab latihan tersebut. Apabila dia mempunyai jawaban yang salah atau kurang tepat, maka dosen akan mengacak lagi siapa yang akan bisa menjawab jawaban yang benar. Hal ini akan dilakukan secara berulang sampai semua pertanyaan terjawab dengan benar semua.

Setelah semuanya terjawab dengan benar, maka dosen akan meriview kembali tentang percakapan pada latihan listening tadi. Kemudian, beliau akan menugaskan mahasiswa untuk mempraktekkan percakapan sesuai dengan topic yang didengarkan tadi secara berpasangan. Mereka bisa meniru percakapan tersebut atau juga bisa memodifikasi percakapan tersebut atau bahkan mereka bisa membuat percakapan mereka sendiri.

Selanjutnya, dosen akan memberikan waktu untuk mempersiapkan diri menghafalkan percakapan yang mereka buat. Mahasiswa dilarang membawa catatan baik itu berupa catatan di kertas ataupun coretan tangan. Jadi ketika waktu roleplay telah tiba, mereka harus sudah siap dan hapal dengan percakapan mereka.

Mengenai urutan siapa yang maju terlebih dahulu, dosen menggunakan teknik yang sama yaitu menggunakan wheelofnames.com. Mahasiswa akan terpilih secara acak siapa yang akan maju melakukan roleplay terlebih dahulu sampai urutan terakhir. Hal ini dimaksudkan agar mahasiswa benar-benar melakukan persiapan dengan efektif ketika diberikan waktu persiapan. Berikut ini adalah salah satu gambar ketika mahasiswa sedang melakukan role play



Gambar 3.1 Mahasiswa sedang melakukan roleplay

Berdasarkan deskripsi penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar bahasa Inggris melalui role play menawarkan berbagai manfaat yang berkontribusi terhadap penguasaan bahasa yang efektif. Berikut adalah beberapa keuntungan menggunakan role play dalam pembelajaran bahasa, khususnya untuk berbicara bahasa Inggris:

1. Konteks Kehidupan Nyata:

Role play memungkinkan pembelajar berlatih bahasa Inggris dalam simulasi situasi kehidupan nyata. Dengan terlibat dalam skenario seperti wawancara kerja, situasi perjalanan, atau interaksi sosial, pelajar memperoleh pengalaman praktis dalam menggunakan bahasa dalam konteks.

2. Peningkatan Keterampilan Komunikasi:

Role play berfokus pada komunikasi, membantu pelajar mengembangkan dan menyempurnakan keterampilan berbicara dan mendengarkan mereka. Ini mendorong partisipasi aktif, mendorong siswa untuk mengekspresikan diri mereka dengan lebih percaya diri dan lancar.

3. Perluasan Kosakata:

Role play memperkenalkan peserta didik pada beragam kosakata yang berkaitan dengan konteks tertentu. Baik itu bahasa Inggris kesehatan, bisnis, percakapan sehari-hari, atau lingkungan profesional, siswa memperoleh kosakata yang relevan dan kontekstual yang dapat langsung diterapkan.

4. Kesadaran Budaya:

Role play sering kali melibatkan skenario yang mencakup nuansa budaya dan konvensi sosial. Hal ini membantu pelajar tidak hanya meningkatkan keterampilan berbahasa tetapi juga memperoleh wawasan tentang aspek budaya, menumbuhkan kompetensi dan kesadaran antar budaya.

5. Peningkatan Motivasi:

Role play dapat membuat pembelajaran bahasa lebih menyenangkan dan menarik. Hal ini menambah unsur kesenangan dan kreativitas dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi dan membuat siswa lebih bersedia berpartisipasi aktif dalam kegiatan berbicara.

6. Membangun Kepercayaan Diri:

Berlatih bahasa Inggris melalui role play memberikan lingkungan yang aman dan mendukung bagi pelajar untuk membangun kepercayaan diri. Ketika mereka mengambil peran berbeda dan bereksperimen dengan penggunaan bahasa, mereka menjadi lebih nyaman mengekspresikan diri dalam berbagai situasi.

7. Kemampuan beradaptasi dan Fleksibilitas:

Role play mendorong pelajar untuk beradaptasi dengan peran, skenario, dan pola bahasa yang berbeda. Fleksibilitas dalam penggunaan bahasa ini mempersiapkan mereka untuk berbagai situasi komunikasi, menjadikan kemampuan bahasa Inggris mereka lebih fleksibel.

8. Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah:

Role play sering kali melibatkan pengambilan keputusan dan pemecahan masalah dalam konteks skenario. Hal ini menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan mendorong pelajar untuk berpikir mandiri, sehingga meningkatkan kemampuan mereka untuk berkomunikasi secara efektif dalam waktu nyata.

9. Interaksi dan Kolaborasi Sejawat:

Terlibat dalam kegiatan role play melibatkan interaksi dengan teman sebaya, menciptakan lingkungan belajar kolaboratif. Pembelajar dapat memberikan umpan balik satu sama lain, berbagi ide, dan secara kolektif bekerja untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris lisan mereka.

10. Pengalaman Belajar yang Berkesan:

Karena bermain peran bersifat interaktif dan melibatkan keterlibatan kognitif dan emosional, maka hal ini cenderung menciptakan pengalaman belajar yang berkesan. Pelajar lebih mungkin untuk mempertahankan keterampilan dan konsep bahasa ketika mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Kemampuan berbicara Bahasa Inggris sangatlah penting pada saat ini. Namun, seringkali mahasiswa masih belum sadar tentang hal itu maka pengajar diharapkan mampu dapat meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris mereka. Salah satu cara untuk bias meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris mereka adalah dengan metode role play. Role play adalah metode yang dinamis dan efektif untuk belajar berbicara bahasa Inggris. Ini menawarkan berbagai manfaat, mulai dari penerapan bahasa praktis hingga pengembangan soft skill seperti peningkatan keterampilan komunikasi, perluasan kosakata, dan peningkatan motivasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Adib Lutfi, Djoko Sutopo, & Dwi Rukmin. (2018). English Education Journal The Effectiveness of Simulation and Role-Play in Teaching Speaking for Students with Different Levels of Motivation. *English Education Journal*, 8(4), 489–498. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eej>
- Arif, M. (2020). *5 Jurus Jitu Menulis Skripsi Deskriptif Kualitatif*. Narotama University Press.
- Daru Susanti, Edri, Arman Syah Putra, Nurhayati, Zikriah, & Nurul Aisyah. (2022). IMPROVING STUDENTS' SPEAKING SKILLS MOTIVATION USING YOUTUBE VIDEO AND ROLE PLAY. *Journal of Educational and Language Research*, 1(8.5.2017), 1303–1310.
- Krebt, D. M. (2017). The effectiveness of role play techniques in teaching speaking for efl college students. *Journal of Language Teaching and Research*, 8(5), 863–870. <https://doi.org/10.17507/jltr.0805.04>
- Liu, X. (2010). Arousing the College Students' Motivation in Speaking English through Role-Play. *International Education Studies*, 3(1), 136–144. <https://doi.org/10.5539/ies.v3n1p136>
- Nugroho, A., & Harunasari, S. Y. (2019). *Penerapan Pembelajaran Bauran Menggunakan Edmodo Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa*. 1–7.
- Pinatih, I. G. A. D. P. (2021). Improving Students' Speaking Skill through Role-Play Technique in 21st Century. *Journal of Educational Study*, 1(1), 103–108. <https://doi.org/10.36663/joes.v1i1.159>
- Ria Rezeki, Sujarwo, & Muliaty Ibrahim. (2022). The Teacher's Strategies in Overcoming Students' Speaking Problems at SMAN 1 Selayar. *Edulec : Education, Language and Culture Journal*, 2(1), 67–79. <https://doi.org/10.56314/edulec.v2i1.33>

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA MELALUI METODE BERMAIN KARTU KATA BERGAMBAR PADA ANAK KELOMPOK B2 DI TK ASSALAM TAHUN PELAJARAN 2022-2023 KOTA SURABAYA

Ita Andi Kusumawati¹ dan Varia Virdania Virdaus²

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

itaandikusumawati@gmail.com¹, varia.virdaus@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak kelompok B2 Tk Assalam tahun pelajaran 2022-2023 melalui metode bermain kartu kata bergambar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian tindakan ini adalah anak kelompok B2 Tk Assalam yang berjumlah 15 anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan membaca anak kelompok B2 Tk Assalam tahun pelajaran 2022-2023 sebelum dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas yaitu anak yang mampu membaca hanya sebesar 63,96 %. Setelah dilakukan tindakan yang disepakati dengan menggunakan permainan kartu bergambar pada proses pembelajaran membaca anak diperoleh hasil yaitu prasiklus 63,96 %, siklus I mencapai 67,98 %, siklus II peningkatan mencapai 85,28 %. Hasil penelitian ini sudah mencapai indikator pencapaian.

Kata Kunci: *Kemampuan Membaca, kartu bergambar, Anak kelompok B2*

ABSTRACT

This study aims to improve the reading skills of group B2 Kindergarten Assalam children for the 2022-2023 school year through the picture word card playing method. This research is classroom action research. The subjects of this action research were the children of group B2 Tk Assalam, totaling 15 children. The results of this study indicate the level of reading ability of the children in group B2 Kindergarten Assalam for the 2022-2023 school year before the Classroom Action Research was carried out, namely that only 63,96 % of children were able to read. After the agreed action was taken using a picture card game in the process of learning to read children, the results were 63,96 % pre-cycle, 67,98 % for the first cycle, 85,28 % for the second cycle. The results of this study have reached achievement indicators.

Keywords : *Reading Ability, Picture card, Group B2 children*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Pendidikan Anak Usia Dini memiliki peranan sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Meskipun demikian PAUD sebenarnya lebih berorientasi pada pengoptimalan fungsi perkembangan anak melalui kegiatan permainan.

Secara teoritis berdasarkan aspek perkembangannya, seorang anak dapat belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fisiknya dipenuhi dan mereka merasa aman dan nyaman secara psikologis. Selain itu, hal lain yang perlu diperhatikan adalah bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri, anak belajar melalui interaksi social dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya, anak belajar melalui bermain, minat anak dan rasa keingintahuannya, memotivasinya untuk belajar sambil bermain serta terdapat variasi individual dalam perkembangan dan belajar. Kegemaran membaca permulaan harus dikembangkan sejak usia dini, pada usia 5-6 tahun anak sudah bisa diajarkan membaca dan menulis, bahwa anak yang sudah memiliki kesiapan membaca di Taman Kanak-kanak lebih percaya diri dan penuh kegembiraan.

Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan proses belajar mengajar di kelompok B2 Tk Assalam kecamatan Kenjeran kota Surabaya, ditemukan rendahnya kemampuan membaca permulaan karena metode bermain kartu yang digunakan kurang menarik perhatian dan terkesan membosankan karena cara menyampaikan materi yang masih terpusat pada satu anak dan tidak dapat menyeluruh sehingga anak-anak merasa tidak diperhatikan oleh guru. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi awal yaitu sekitar 63,96 % anak kurang lancar membacanya. Dalam hal ini sebagian besar anak belum menghafal huruf dan membaca permulaan.

Bagaimana cara meningkatkan kemampuan membaca melalui metode bermain kartu kata bergambar pada anak kelompok B2 di Tk Assalam kecamatan Kenjeran kota Surabaya tahun pelajaran 2022-2023?

Secara umum, penelitian ini mempunyai tujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak kelompok B2 Tk Assalam kecamatan Kenjeran kota Surabaya Tahun Pelajaran 2022-2023.

Secara khusus, penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca dengan permainan kartu bergambar di Tk Assalam kecamatan Kenjeran kota Surabaya.

LANDASAN TEORI

Kemampuan membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan. Jadi, kegiatan membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Membaca merupakan bagian dari perkembangan bahasa yang dapat diartikan menterjemahkan simbol atau gambar ke dalam suara yang dikombinasikan dengan kata-kata. Anak yang menyukai gambar, huruf dan buku cerita dari sejak awal akan mempengaruhi keinginan membaca yang lebih besar.

Membaca merupakan kegiatan menterjemahkan simbol dan memahami arti atau maknanya melalui indera penglihatan. Membaca tidak sekedar membaca tetapi aktivitas ini mempunyai tujuan yaitu untuk mendapatkan informasi baru yang terkandung di dalam bahan bacaan.

Tujuan membaca dapat ditegaskan bahwa membaca di Taman Kanak-kanak adalah untuk memperoleh kesenangan, meningkatkan pengetahuan serta mempersiapkan kemampuan anak dalam membaca ke tahap selanjutnya. Standar kompetensi dispesifikasikan dalam bentuk kemampuan membaca permulaan.

Proses belajar membaca anak usia dini ada tiga proses yakni dengan melihat orang dewasa membaca, kolaborasi menjalin kerja sama dengan individu yang memberikan motivasi dan bantuan, dalam hal ini adalah kolaborasi dengan guru atau orang tua, proses yang terakhir yakni anak mencoba sendiri apa yang sudah dipelajari dan mencari pengakuan dari orang dewasa.

Dalam mengajarkan kemampuan membaca di Taman Kanak-kanak lebih efektif jika guru memberikan dorongan atau motivasi. Motivasi dapat berasal dari dalam maupun dari luar, dalam penelitian ini pemberian motivasi melalui penggunaan media kartu kata bergambar untuk menstimulus kemampuan membaca permulaan.

Dalam belajar membaca anak usia dini terdiri dari beberapa proses adopsi yang merupakan proses penerimaan buku untuk dibaca dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi bagian dari aktivitasnya. Proses adopsi yang dilakukan oleh anak melalui beberapa tahap.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas atau PTK (Classroom Action Research) merupakan jenis penelitian yang dilaksanakan guru dalam bentuk tindakan tertentu untuk memperbaiki proses dan hasil belajar anak. Model PTK Kemmis dan Mc. Taggart merupakan pengembangan dari model PTK Kurt Lewin. Pada model PTK yang dikembangkan Kemmis dan Mc. Taggart, kegiatan Tindakan (acting) dengan pengamatan (observing) disatukan dengan alasan kedua kegiatan itu tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena kedua kegiatan tersebut harus dilakukan secara simultan.

Hasil dari penelitian ini disajikan dengan persentase tentang Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Metode Bermain Kartu Kata Bergambar Pada anak Kelompok B2 Di Tk Assalam Tahun Palajaran 2022-2023 Kota Surabaya.

Tempat penelitian adalah Tk Assalam yang beralamatkan Jl. Dukuh Bulak banteng Suropati 2 No. 23. Waktu pelaksanaan penelitian selama 2 bulan yaitu bulan Januari-Februari 2023.

Metode dokumentasi yang digunakan dalam penelitian adalah dengan mengambil gambar pada saat anak melakukan kegiatan proses pembelajaran. Gambar ini berupa foto yang dapat menggambarkan secara nyata ketika anak beraktivitas pada pembelajaran membaca permulaan. Dengan dokumentasi maka akan diperoleh suatu bukti otentik terhadap penelitian yang dilakukan. Selain itu, foto-foto yang diperoleh dapat menjadi pelengkap data untuk menyempurnakan penelitian yang dilakukan.

Metode observasi merupakan metode yang efektif digunakan dalam penelitian tindakan kelas. Metode observasi digunakan untuk mengamati tingkat kemampuan membaca

permulaan anak. Dalam observasi ini menggunakan sebuah panduan yang telah dipersiapkan dalam lembar observasi. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui dokumentasi dan observasi secara langsung pada proses pembelajaran membaca permulaan di Tk Assalam Surabaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pelaksanaan tindakan pertama pada siklus I, guru mengalami kesulitan karena anak-anak masih belum menghafal huruf jadi media yang digunakan adalah kartu kata bergambar dengan ukuran 10x8 cm sebanyak 26 kartu, guru memberikan pertanyaan mengenai huruf apa yang terdapat pada kartu tersebut dengan metode tanya jawab, namun mereka masih ada yang belum menghafal simbol-simbol huruf yang dikenal maka guru mengajak anak-anak menuliskan huruf yang mereka hafal di papan tulis secara bergantian untuk mengingat kembali dengan metode demonstrasi.

Pada pelaksanaan yang selanjutnya guru memberikan permainan dengan menggunakan media balok dan anak-anak mencari huruf yang sama pada kartu kata bergambar kemudian mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya dengan balok secara bergantian dengan metode unjuk kerja.

Pada kegiatan selanjutnya guru mencampur kartu kata bergambar dengan kartu huruf terpisah agar lebih mudah memahami huruf dengan baik. Mereka menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama dan memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf dengan begitu anak-anak mulai terlatih dan mengerti akan huruf-huruf yang mereka kelompokkan sambil mengingat kembali. Anak diminta mengerjakan LKA bertema rekreasi yaitu melengkapi huruf yang hilang dengan metode penugasan.

Dalam kegiatan membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri selalu dilakukan secara rutin ketika anak-anak mengerjakan LKA dan membaca arti kata dalam cerita dilakukan dengan tujuan untuk memperkenalkan kepada anak-anak dengan membaca mereka dapat memperoleh informasi baru dan wawasan mereka luas, dan banyak ilmu pengetahuan yang dapat diperoleh dengan membaca maka guru menghibau agar anak-anak rajin membaca buku guna untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak, guru menunjuk salah satu anak untuk membaca buku lalu anak-anak yang lain menyimak cerita yang sedang dibaca

oleh temannya tersebut kemudian anak berikutnya diminta melanjutkan membacakan cerita, meskipun agak sulit guru terus memberikan motivasi pada anak yang kesulitan membaca agar mereka bersemangat dalam membaca walaupun dengan mengeja. Anak diminta menggunting dan menempel perlengkapan rekreasi dengan metode penugasan.

Pada pertemuan pertama pada siklus 2, kegiatan yang dilakukan adalah menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal sehingga anak-anak mampu memahami huruf-huruf yang terdapat di dalam kartu kata bergambar dengan baik. Anak juga diajak untuk menempelkan huruf yang terbuat dari kayu pada papan flannel yang sudah disediakan oleh guru dengan metode demonstrasi. Anak diminta mengerjakan LKA bertema kendaraan yaitu menulis tempat pemberhentian kendaraan laut, darat dan udara dengan metode penugasan.

Pada pertemuan kedua, kegiatan yang dilakukan adalah mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya dengan menggunakan balok dan menyusun huruf per huruf secara bergantian dengan metode demonstrasi. Anak diminta untuk mengerjakan LKA bertema rekreasi yaitu menggunting kata yang sama dengan tulisan pada gambar yang sudah tersedia di sebelah kirinya lalu kata tersebut ditempelkan dengan metode penugasan.

Pada pertemuan ketiga, kegiatan yang dilakukan adalah menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama dan memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf dengan menggunakan kartu huruf dan kartu kata bergambar sehingga tersusun dengan benar menggunakan metode unjuk kerja. Anak diminta untuk menggambar tempat rekreasi yang pernah mereka kunjungi bersama keluarganya menggunakan metode penugasan.

Pada pertemuan keempat, kegiatan yang dilakukan adalah membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri dan memahami arti kata dalam cerita dengan media buku cerita secara bergantian didampingi oleh guru dengan metode unjuk kerja. Anak diminta mengerjakan LKA yaitu menulis huruf akhiran dengan metode penugasan.

Dalam hal ini dinyatakan bahwa kemampuan membaca anak Taman Kanak-kanak berada pada tahap pengenalan bacaan, pada tahap ini anak dapat menggunakan tiga system yaitu fonem (bunyi huruf), semantik (arti kata) dan sintaksis (aturan kata). Anak sudah tertarik pada bahan bacaan dengan mengingat kembali bentuk huruf .

Anak mulai mengenal tanda-tanda pada benda di lingkungan sekitarnya. Kegiatan pembelajaran membaca dapat dilakukan dengan media kartu kata bergambar dan gambar-gambar yang digunakan sebagai media mudah dikenal di lingkungan sekitar agar anak mudah mengingat.

Kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi yang dilakukan oleh guru dan anak didik. Namun, penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru seringkali terjadi kesalahpahaman yang dapat membuat anak bingung. Anak bisa salah mengartikan apa yang disampaikan oleh guru.

Untuk menghindari hal tersebut perlu sarana yang dapat membantu proses pembelajaran, salah satunya yaitu dengan menggunakan media kartu kata bergambar sebagai perantara untuk menyampaikan pesan. Media kartu kata bergambar ini sangat bermacam-macam dan berwarna-warni, selain ada gambar juga ada tulisan untuk memudahkan anak-anak belajar membaca.

Cara penggunaan kartu kata bergambar disesuaikan dengan tema atau materi kegiatan pembelajaran sehingga gambarnya berganti-ganti dan menarik perhatian anak. Dengan kartu kata bergambar guru dapat mengajarkan anak-anak untuk mengenal huruf, gambar dan membaca kata.

Dengan lambang visual atau gambar dapat memperlancar tujuan memahami dan mengingat informasi dan pesan yang terkandung dalam gambar, media visual yang tepat digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Penggunaan media kartu kata bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak dirancang untuk memotivasi anak dalam belajar agar kemampuan membaca anak dapat meningkat.

Peningkatan yang terlihat yaitu suasana kelas menjadi kondusif anak tertarik dengan kegiatan membaca kartu kata bergambar. Dari segi guru terlihat adanya perubahan peran dari pemberi informasi menjadi fasilitator yang memfasilitasi seluruh anak dalam belajar, serta guru melakukan inovasi untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak melalui media kartu kata bergambar.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak kelompok B2 Tk Assalam tahun pelajaran 2022-2023 dapat ditingkatkan melalui media kartu kata bergambar. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan presentase dalam penelitian dari pra tindakan, siklus I dan siklus II. Sebelum tindakan kemampuan membaca permulaan hanya diperoleh 63,96 %, mengalami peningkatan pada siklus I diperoleh 67,98 %, kemudian mengalami perbaikan pada siklus II dengan persentase 85,28 %. Metode pembelajaran dari klasikal menjadi kelompok agar lebih memudahkan peneliti dalam memberi bimbingan pada setiap anak. Setelah pelaksanaan siklus II kemampuan membaca permulaan anak meningkat sebesar 85,28 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahid, 2018. Pentingnya media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan DDI Pinrang.
- Akhadiyah, Sabarti, dkk. 1993. Bahasa Indonesia I. Jakarta: Depdiknas.
- Alfreido Perestheo Parlindungan Exposto. 2022. Development of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional. Universitas Sebelas Maret.
- Dinas Pendidikan Kota Surabaya, 2018. Model Pembelajaran Paud. Pemerintah Kota Surabaya.
- Dhieni, Nurbiana. 2005. Materi Pokok Metode Pengembangan Bahasa. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Dirjen Pendidikan luar. 2010. Pedoman Teknis Penyelenggaraan Kelompok Bermain.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009 Tentang Standart Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Depdinas.

Riswari, Arhana. 2010. Belajar Membaca dan Menulis Permulaan. Klaten: PT. Intan Pariwara.

Rustiyarso, Tri Wijaya. 2020. Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: PT Huta Parhapuran.

Skripsi Ari Musodah, 2014. "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B2 RA Ma'arif Karang Tengah Kertanegara Purbalingga."

Skripsi Ismiyati, 2018. " Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Pemulaan Melalui Media Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok B Tk Dharma Wanita Sucen Gemawang Temanggung."

Yeti Mulyati, dkk. 2016. Materi Pokok Bahasa Indonesia. Tangerang Banten: Universitas Terbuka.

Yuli Pudji Lestari, 2019. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kartu Huruf di Tk Kusuma Putra Surabaya: UN Surabaya.

Yuliani Nurani, 2019. Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan anak Usia Dini. Jakarta: Campustaka.

MEDIA APRON HITUNG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK PERMAI SURABAYA

Nova Novrijani¹, dan Fitri Rofiyarti²
Universitas Narotama, Surabaya, Indonesia^{1,2}
novanovrijani65@gmail.com¹

ABSTRAK

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui media *apron hitung* di TK Permai Surabaya. Penelitian ini termasuk dalam penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian penggunaan media *apron hitung* untuk meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 tahun di TK Permai Surabaya ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang bersifat deskriptif kuantitatif. Dalam penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek penelitian kelas adalah peserta didik kelompok usia 4-5 tahun TK Permai Kota Surabaya tahun ajaran 2022/ 2023, dengan jumlah peserta didik 11 anak yang terdiri dari 5 laki-laki dan 6 perempuan. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah perkembangan Kemampuan pada anak melalui Media *apron hitung*. Berdasarkan pertemuan-pertemuan pada siklus II dapat di lihat hasil perkembangan kemampuan berhitung anak melalui Media *apron hitung* sudah dapat dikatakan berhasil, karena sudah mencapai indikator keberhasilan, yaitu BSB (Berkembang Sangat Baik) dan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) antara 76%-100%. Oleh karena itu, peneliti ini berakhir pada siklus II pertemuan ke enam dengan tingkat pencapaian BSH dengan persentase 81%.

Kata Kunci: Kemampuan berhitung, Media *apron hitung*, anak usia 4-5 tahun

ABSTRACT

The purpose of this study is to improve the numeracy skills of children aged 4-5 years through the media of calculating aprons at Permai Kindergarten Surabaya. This research is included in class action research (classroom action research). This research on the use of calculating apron media to improve the Numeracy Skills of Children Aged 4-5 years at Permai Kindergarten Surabaya uses classroom action research that is descriptive quantitative in nature. In this classroom action research, the subjects of class research were students in the 4-5 year old age group at Permai Kindergarten, Surabaya City for the 2022/2023 school year, with a total of 11 students consisting of 5 boys and 6 girls. The author chose the age group of 4-5 years because the ability to count, especially in children's ability to recognize the numbers achieved, is still low. While the object in this study is the development of abilities in children through the media of calculating aprons. Based on the meetings in cycle II, it can be seen that the results of the development of children's numeracy skills through the counting apron media can already be said to be successful, because they have achieved success indicators, namely BSB (Developing Very Well) and BSH (Developing According to Expectations) between 76% -100%. Therefore, this researcher ended in cycle II of the sixth meeting with a level of achievement of BSH with a percentage of 81%.

Keywords: Numeracy ability, Counting apron media, children aged 4-5 years

PENDAHULUAN

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di Kelompok A TK Permai Surabaya menunjukkan bahwa banyaknya peserta didik berjumlah 11 anak berada pada rentang usia 4 - 5 tahun, yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Hasil observasi minggu pertama menunjukkan bahwa kemampuan berhitung di kelas ini masih rendah. Hal tersebut dapat terlihat pada saat kegiatan pembelajaran diperoleh hasil bahwa anak-anak memahami tentang kegiatan berhitung yang diberikan oleh guru. Kegiatan pembelajaran berhitung yang berlangsung di TK Permai Surabaya adalah guru dengan menggunakan lembar kerja anak (LKA) anak disuruh mengerjakan dengan diberikan contoh terlebih dahulu oleh guru di papan tulis, sehingga proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas membosankan bagi anak. Hal ini menyebabkan anak menjadi tidak fokus karena anak kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang diberikan sehingga memilih untuk bercanda dengan temannya.

Sedangkan pada minggu kedua dalam pembelajaran berhitung masih sama guru memberikan contoh pada anak di papan tulis tetapi pada saat mengerjakan bedanya anak tidak menggunakan LKA melainkan anak maju ke depan mengerjakan di papan tulis, setiap anak yang mau maju mengerjakan diberi reward berupa bintang. Cara ini dianggap masih kurang efektif karena tidak semua anak mau maju mengerjakan yang mau maju mengerjakan anaknya sama yang lain sibuk bermain dan lari keluar kelas. Peneliti melakukan wawancara dengan guru Kelompok A, diketahui bahwa anak-anak sering mengeluh bosan dan lelah saat harus mengerjakan soal di lembar kerja. Namun, guru tidak mempunyai waktu yang cukup untuk memberikan variasi dalam mengajar atau membuat media pembelajaran sebagai penunjang. Hal tersebut dikarenakan adanya 2 anak yang aktif dan tidak adanya guru pembantu, dimana setelah ada guru pembantu maka guru utama dapat menanganinya 2 anak yang aktif dan guru pembantu yang merasa mengerti mengenai berbagai cara yang sesuai untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak.

Kemampuan berhitung dapat ditingkatkan apabila media pembelajaran yang digunakan menarik dan merupakan hal yang baru bagi anak sehingga tidak menimbulkan kebosanan. *Apron hitung* adalah mainan edukasi untuk melatih berhitung anak-anak melalui media Permainan edukatif. Media ini adalah alat permainan edukasi (APE). Media pembelajaran dalam bentuk apron bergambar dengan ukuran sebesar sekitar 30 cm x 30 cm. Media yang dibuat berupa apron dengan ukuran besar dibuat dengan menggunakan kain flanel, berwarna, bentuk macam macam buah-buahan yang dibuat dengan kain flanel dan dakron ditempelkan dengan perekat pada *apron hitung* tersebut. Kelebihan *apron hitung* ini adalah bersifat praktis dalam pembuatan dan penggunaannya, mudah diingat karena gambar yang ada berwarna sehingga menarik perhatiannya, dan menyenangkan.

Berdasarkan dari hasil observasi peneliti mencoba mengembangkan media yang bisa digunakan dalam pembelajaran berhitung, dengan mempertimbangkan berdasarkan kebutuhan anak dan sesuai dengan usia anak. Peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran berupa media *Apron hitung* dimana media *apron hitung* ini berisikan angka yang di tempelkan pada apron yang besar *apron hitung* ini dapat digunakan untuk mengenalkan angka 1 sampai 10 pada anak melalui proses mengenalkan angka-angka, benda dengan bentuk buah dan binatang. Pada mulanya anak diajak untuk melihat media *apron hitung* kemudian mencoba menyebutkan angka-angka, kemudian mengurutkan angka 1 sampai 10, setelah anak mampu mengajarkan anak penjumlahan dan pengurangan dengan media *apron hitung*. Hal ini dilakukan untuk menarik perhatian anak agar anak tidak bosan.

Kegiatan pembelajaran dengan media *apron hitung* yang menarik dapat memberikan stimulasi pada anak untuk mengembangkan kemampuan berhitung. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui media *apron hitung* di TK Permai Surabaya.

LANDASAN TEORI

Dalam pembelajaran permainan berhitung pemula di Taman Kanak-Kanak menurut Siti Aisyah (Departemen Pendidikan Nasional, 2000:1) di jelaskan bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan ketrampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Maka anak akan mampu menghitung tanpa akan merasa kesulitan.

Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang di pakai dalam setiap kehidupan manusia. Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung ini perlu di ajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat sehingga tidak dapat merusak pola perkembangan anak. Pembelajaran matematika pada anak usia dini haruslah melalui cara yang sederhana dan tepat serta di lakukan secara konsisten dan kontinu dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan, dengan demikian maka otak anak akan terlatih untuk terus berkembang sehingga anak dapat menguasai dan bahkan menyenangi matematika tersebut.

Menurut Sriningsih (2008:63) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini di sebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4-5 tahun anak dapat menyebutkan urutan bilangan sampai dengan sepuluh. Dari pengertian berhitung di atas, dapat di simpulkan bahwa berhitung merupakan kemampuan yang di miliki oleh setiap anak dalam hal matematika, seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenal jumlah untuk menumbuh kembangkan ketrampilan yang sngat di perlukan dalam kehidupan sehari-harinya, yang merupakan juga sebagai dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak nantinya. Tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak, yaitu untuk melatih anak untuk berpikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang akan lebih kompleks lagi.

Permainan dengan *apron hitung* yang dapat dilakukan dengan cara bermain melepas dan memasang benda yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga pada akhirnya anak mampu menyebutkan bilangan 1 – 10 secara urut dan benar, terampil dalam membilang dan mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan. *Apron hitung* adalah suatu alat mainan edukadsi untuk melatih berhitung anak-anak melalui msdia permainan edukatif, yang diman permainan edukasi bisa diberikan untuk kelompok anak usia dini seperti di TK serta Kelompok Aermain, yang digunakan sebagai alat untuk membantu memperjelas materi yang

di berikan kepada anak-anak dengan bentuk menyerupai celemek yang dipakai anak dengan cara menempel atau di gantung dalam bentuk buah,binatang mobil yang sydah di temple angka 1 – 10. Dengan *apron hitung* ini anak betul-betul akan memahani tentang konsep bilangan denagan lambang bilangan, sehingga anak-anak akan menghitung lambang bilangan di perintahkan oleh guru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam penelitian tindakan kelas (classroom action research). Penelitian tindakan kelas merupakan proses investigasi terkendali untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas, proses pemecahan masalah tersebut dilakukan secara bersiklus, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas tertentu. Penelitian ini termasuk penelitian secara kolaborasi apabila dilihat dari teknik pengumpulan data. Penelitian tentang penggunaan media *apron hitung* untuk meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 tahun di TK Permai Surabaya ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang bersifat deskriptif kuantitatif. Menurut Arikunto (2008:7) penelitian tindakan kelas merupakan suatu penceermatan belajar berun terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja di munculkan dan terjadi dalam sbuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut di berikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang di lakukan oleh anak

Dalam penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek penelitian kelas adalah peserta didik kelompok usia 4-5 tahun TK Permai Kota Surabaya tahun ajaran 2022/ 2023, dengan jumlah peserta didik 11 anak yang terdiri dari 5 laki-laki dan 6 perempuan. Penulis memilih kelompok usia 4-5 tahun karena Kemampuan berhitung khususnya pada kemampuan anak dalam mengenal angka yang dicapai masih rendah. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah perkembangan Kemampuan pada anak melalui Media *apron hitung*.

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi merupakan catatan tentang perkembangan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan secara langsung oleh peneliti sesuai dengan instrument dan dengan keterampilan yang diharapkan dicapai anak.

Tabel Lembar Observasi Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Apron Hitung pada anak

No.	Aspek Yang Diamati	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Membilang/ menyebut urutan bilangan 1-10	Anak dapat mengenal lambang bilangan 1-10				
2	Memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda dari 1-10	Anak dapat menghitung jumlah benda yang ada di <i>apron hitung</i>				
3	Menyebutkan jumlah	Anak dapat menyebutkan				

	benda yang ada dalam <i>apron hitung</i>	jumlah benda yang ada di <i>apron hitung</i>				
4	Menjumlah benda yang ada dalam <i>apron hitung</i>	Anak dapat menjumlah benda yang ada di <i>apron hitung</i>				
5	Menghitung benda yang ada dalam <i>apron hitung</i>	Anak dapat menghitung benda yang ada di <i>apron hitung</i>				

Keterangan :

- (1) BB : Belum Berkembang
- (2) MB : Mulai Berkembang
- (3) BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- (4) BSB : Berkembang Sangat Baik

Tabel Lembar Observasi Aktivitas Guru

No.	Aspek Yang Diobservasi	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Menyampaikan pendahuluan				
2	Menggunakan Media untuk menyampaikan materi				
3	Memancing anak didik dengan pertanyaan-pertanyaan dengan tujuan memberi rangsangan pada peserta didik				
4	Menyampaikan materi mengenai menghitung benda dan menjumlahkannya dengan menggunakan media <i>apron hitung</i> dengan benar dan jelas				
5	Mengamati aktivitas anak didik				
6	Memberi semangat anak didik				
7	Menenangkan anak didik yang ramai				
8	Menghampiri anak didik yang membutuhkan bantuan				
9	Membantu anak didik yang merasa kesulitan / tidak bisa menyelesaikan tugasnya				
10	Merefleksikan hasil pembelajaran pada hari itu				

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatnya perkembangan kemampuan berhitung anak melalui bermain yaitu pada Media *apron hitung* dari siklus ke siklus, yaitu meningkatnya perkembangan kemampuan berhitung anak. Adapun target yang ingin dicapai pada indikator keberhasilan ini adalah adanya peningkatan perkembangan kemampuan berhitung anak yang ditandai dengan tercapainya kriteria ketika presentase dari keseluruhan di-peroleh pada tingkatan presentase keterangan sangat baik.

Dalam menentukan kriteria keberhasilan berdasarkan hasil persentase. Keberhasilan penelitian tindakan kelas ditandai dengan adanya perubahan menuju arah perbaikan. Indikator keberhasilan dapat dikatakan berhasil apabila terjadi peningkatan persentase perkembangan Kemampuan berhitung anak melalui Media *apron hitung* pada kelompok usia 4-5 di TK Permai Kota Surabaya, yang mana anak didik minimal sebanyak 80% dari 11 anak berhasil mencapai kategori memiliki Kemampuan berhitung yang baik (Arikunto, 2014). Dari

hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan Media *apron hitung* dapat meningkatkan Kemampuan berhitung anak

HASIL DAN PEMBAHASAN

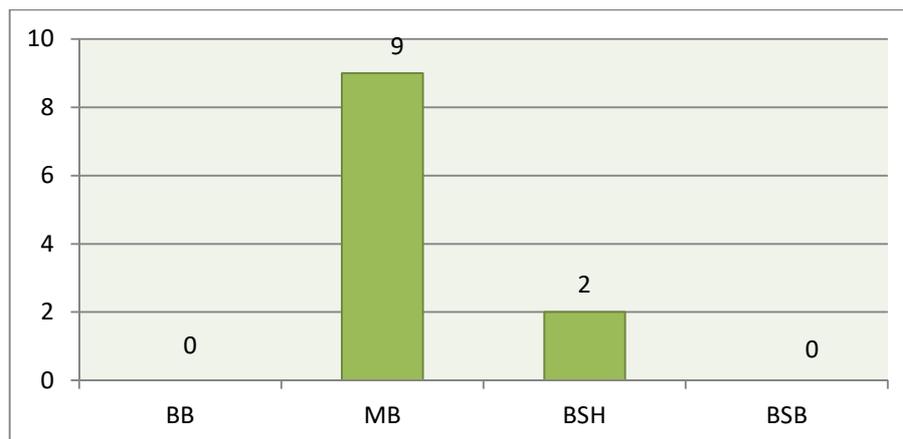
Penelitian siklus I di adakan dalam 3 kali pertemuan yang diikuti oleh 11 peserta didik. Penilaian yang dilakukan terhadap peserta didik yaitu penilaian aktivitas Media *apron hitung* untuk meningkatkan perkembangan kemampuan berhitung anak. Pada pertemuan pertama siklus I, persentase perkembangan kemampuan berhitung anak melalui Media *apron hitung* yang belum berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) masih terlihat tinggi yaitu 81%, sedangkan berkembang sesuai harapan (BSH) masih terlihat sangat rendah yaitu dengan persentase 18%. Dari hasil perkembangan siklus I dalam pertemuan pertama sampai dengan ketiga.

Tabel Hasil Data pengamatan Tingkat Capaian Perkembangan Kognitif anak Kelompok A melalui aktivitas berhitung menggunakan media *Apron hitung* pada Siklus ke I

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian					Jumlah	Rata-Rata/ Pencapaian
		1	2	3	4	5		
1	Zaky	MB	MB	BSH	MB	BB	10	2 (MB)
2	Calvin	BSH	MB	BSH	MB	MB	12	2,4 (MB)
3	Ervino	BB	BSH	MB	MB	MB	10	2 (MB)
4	F. Maxi	BSH	BB	BSH	MB	MB	11	2,2 (MB)
5	Farhan	MB	MB	MB	MB	BSH	11	2,2 (MB)
6	Edward	BSH	BB	MB	BSH	MB	11	2,2 (MB)
7	Alesia	MB	MB	BSH	MB	BSH	12	2,4 (MB)
8	Viky	MB	BSH	MB	MB	MB	11	2,2 (MB)
9	Britney	BSH	BSB	BSH	MB	BSH	15	3 (BSH)
10	Elaino	MB	BB	MB	MB	MB	9	1,8 (MB)
11	Joceline	MB	MB	BSH	BSB	BSH	14	2,8 (BSH)
Jumlah							126	

Tabel Hasil Observasi Siklus Ke-I

Aspek Penilaian	Jumlah Peserta Didik	Persentase
BB (Belum Berkembang)	-	0
MB (Mulai Berkembang)	9	81%
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	2	18%
BSB (Berkembang Sangat Baik)	-	0



Gambar Diagram Hasil Perkembangan Siklus I

Berdasarkan pertemuan-pertemuan pada siklus I dapat di lihat hasil perkembangan kemampuan berhitung anak melalui Media *apron hitung* belum dapat dikatakan berhasil, karena belum mencapai indikator keberhasilan BSB (Berkembang Sesuai Harapan) antara 51%-75% dan BSB (Berkembang Sangat Baik) antara 76%-100%. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II. Penelitian siklus II di adakan dalam 3 kali pertemuan yang dii-kuti oleh 11 peserta didik. Penilaian yang dilakukan terhadap peserta didik yaitu penilaian aktivitas Media *apron hitung* untuk meningkatkan perkembangan kemampuan berhitung anak. Hasil dari persentase perkembangan kemampuan berhitung anak melalui Media *apron hitung*, sebagai berikut:

Tabel Hasil Perkembangan Kognitif anak melalui aktivitas berhitung menggunakan media *Apron hitung* pada Siklus ke II

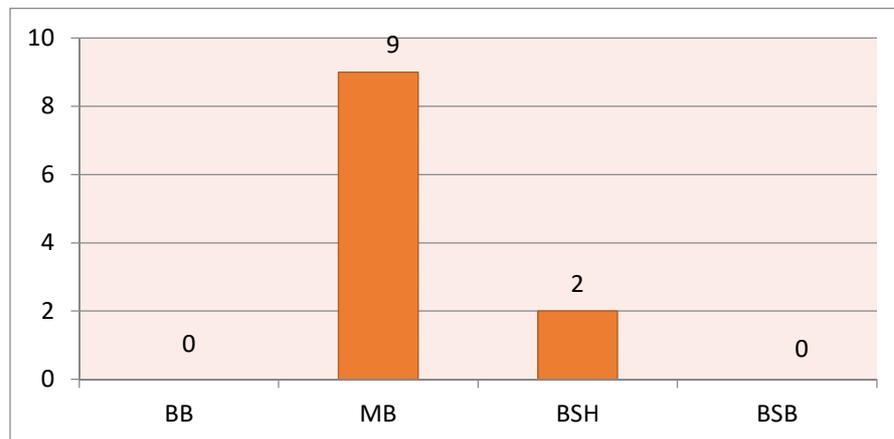
No	Nama Anak	Indikator Pencapaian					Jumlah	Rata-Rata/ Pencapaian
		1	2	3	4	5		
1	Zaky	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	16	3,2 (BSH)
2	Calvin	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH	17	3,4 (BSH)
3	Ervino	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	16	3,2 (BSH)
4	F. Maxi	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH	17	2,2 (BSH)
5	Farhan	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB	16	3,2 (BSH)
6	Edward	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH	17	2,2 (BSH)
7	Alesia	BSH	BSH	BSB	BSH	BSB	17	2,4 (BSH)
8	Viky	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	16	3,2 (BSH)
9	Britney	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	19	3,8 (BSB)
10	Elaino	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	15	3 (BSH)
11	Joceline	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	18	3,6 (BSB)
Jumlah							184	

Berdasarkan pertemuan pertama siklus II, persentase perkembangan kemampuan berhitung anak melalui Media *apron hitung* yang belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB) yaitu 0%, sedangkan dan berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 81%. Selanjutnya yang berkembang sangat baik (BSB) masih terlihat dengan persentase 18%. Dari hasil perkembangan siklus II dalam pertemuan pertama sampai dengan ketiga maka dapat dibuat grafik/ diagram sebagai berikut :

Tabel Hasil Pertemuan Ke-II

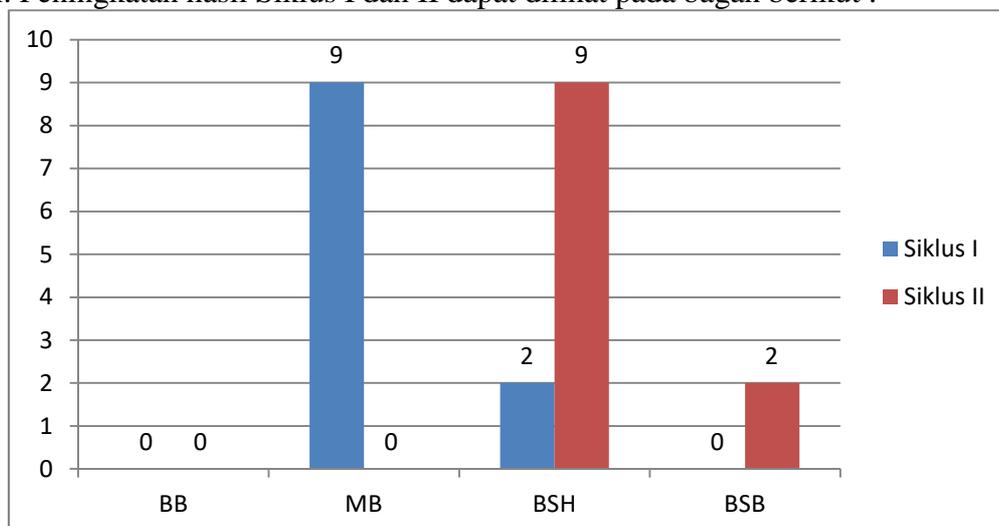
Aspek Penilaian	Jumlah Peserta Didik	Persentase
-----------------	----------------------	------------

BSH (Belum Berkembang)	0	-
BSH (Mulai Berkembang)	0	-
BSB (Berkembang Sesuai Harapan)	9	81%
BSB (Berkembang Sangat Baik)	2	18%



Gambar Diagram Hasil Perkembangan Siklus II

Berdasarkan pertemuan-pertemuan pada siklus II dapat di lihat hasil perkembangan kemampuan berhitung anak melalui Media *apron hitung* sudah dapat dikatakan berhasil, karena sudah mencapai indikator keberhasilan, yaitu BSB (Berkembang Sangat Baik) dan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) antara 76%-100%. Oleh karena itu, peneliti ini berakhir pada siklus II pertemuan ke enam dengan tingkat pencapaian BSH dengan persentase 81%. Berdasarkan persentase yang terlihat pada gambar grafik di atas, terdapat 2 anak dari 11 anak atau 18% masuk dalam kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil observasi sesuai instrumen yang ditentukan, maka dapat diketahui indikator keberhasilan mencapai target indikator keberhasilan. Data diperoleh dengan cara menganalisis data bersama guru kelas TK A untuk berkolaborasi yaitu mengambil keputusan Siklus II. Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan pada pelaksanaan Siklus II bahwa tindakan menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berhitung anak. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil yang ada dalam lembar observasi. Peningkatan hasil Siklus I dan II dapat dilihat pada bagan berikut :



Gambar Diagram Hasil Perkembangan Perbandingan Siklus I dan Siklus II

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan Pembahasan pada bab sebelumnya dapat peneliti simpulkan bahwa dengan menggunakan Media apron hitung sebagai metode Pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan Kemampuan berhitung anak usia dini Kelompok A Usia 4-5 Tahun di TK Permai Surabaya meningkat. Hal ini dapat dilihat dari adanya perkembangan peserta didik yang mana pada persentase perkembangan kemampuan berhitung anak melalui Media apron hitung yang belum berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) masih terlihat tinggi yaitu 81%, sedangkan berkembang sesuai harapan (BSH) masih terlihat sangat rendah yaitu dengan persentase 18%. Selanjutnya pada siklus II persentase perkembangan kemampuan berhitung anak melalui Media apron hitung yang belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB) yaitu 0%, sedangkan dan berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 81%. Selanjutnya yang berkembang sangat baik (BSB) masih terlihat dengan persentase 18%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2006. *Berhitung Pada Anak Usia Dini, Departemen Pendidikan Nasional (Permainan berhitung pemula di Taman Kanak – kanak.*
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Undang-undang SISDIKNAS (Sistem pendidikan Nasional) UU RI No. 20 tahun 2003*
- Hartati, Sofia. 2005. *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta
- Kusnaeni, Reni, 2005, *Pentingnya Kemampuan berhitung* Jakarta
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: IKAPI.
- Moeslichatoen, R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak – kanak*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Nuryani. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kartu Angka Modifikasi*. Purwakarta: UPI.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009.
- Prawastiningtyas, Devita Philia. 2015. *Pengembangan Media Apron hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun*, Yogyakarta: UNY.
- Rachmawati, Yeni, dkk. 2019. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

-
- Sari, Yulvia. 2011. *Strategi Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*, Semarang: IKIP Veteran Press.
- Setio, Wargo Catur. 2010. *Belajar Matematika Untuk Anak Usia Dini*.
- Simanjutak, Lisnawaty. 2011. *Metode Mengajar Matematika*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Siswanto. 2018. *Mendidik Anak Dengan Permainan Kreatif*. Yogyakarta: ANDI Offset.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana
- Sugiono, 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

ANTUSIASME ANAK USIA DINI TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK PADA ERA TEKNOLOGI KELAS B DI TK BINA INSANI SURABAYA

Ade Irmawati Hasan¹, Muchamad Arif², dan Sugito Muzaqi³

Universitas Narotama, Surabaya, Indonesia^{1,2,3}

adeirma.3090@gmail.com¹, muchamad.arif@narotama.ac.id²,

sugito.muzaqi@narotama.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian dilatarbelakangi oleh pengamatan peneliti terhadap antusiasme anak terhadap permainan tradisional pada era teknologi di zaman sekarang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana antusiasme anak usia dini terhadap permainan tradisional di kelas B TK Bina Insani Surabaya terhadap permainan Engklek. Penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan observasi partisipasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas B TK Bina Insani Surabaya. Objek penelitian ini adalah antusiasme siswa terhadap permainan tradisional engklek. Hasil penelitian menunjukkan antusiasme anak terhadap permainan tradisional beragam. Anak-anak antusias terhadap permainan tradisional engklek dan sebagian besar mengalami peningkatan antusiasme dari pertemuan pertama ke pertemuan keempat. Pada penelitian ini belum ditemukan anak yang sangat antusias terhadap permainan tradisional engklek dimana indikator Berkembang Sangat Baik (BSB) tercapai.

Kata Kunci: *Antusiasme, Permainan Tradisional, Engklek*

ABSTRACT

The research is motivated by researchers' observations of children's enthusiasm for traditional games in today's technological era. This study aimed to determine how enthusiastic kindergartners are toward Engklek, a traditional game, in class B of Bina Insani Surabaya Kindergarten. This research uses descriptive qualitative research methods. Data collection technique by participant observation, interviews, and documentation. The research subject is students of Class B in Bina Insani Surabaya Kindergarten. The research object is children's enthusiasm for the traditional game Engklek. The results of the study show that children's enthusiasm for traditional games varies. The children were enthusiastic about the traditional hopscotch game and most experienced an increase in enthusiasm from the first to the fourth. In this study, it was not found that children were very enthusiastic about the traditional game of cranks where the Berkembang Sangat Baik (BSB) indicator (very good development indicator) was achieved.

Keywords: *Enthusiasm, Traditional Game, Hopscotch*

PENDAHULUAN

Bermain merupakan tindakan atau kesibukan sukarela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara sukarela dengan tujuan yang ada dalam dirinya sendiri, disertai dengan perasaan tegang dan senang serta dengan pengertian bahwa bermain merupakan sesuatu yang lain daripada kehidupan biasa (Buizing dalam F. J.Monks, 2002). Selaras dengan yang dikemukakan oleh Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. (Hurlock, 1978).

Permainan Tradisional adalah sebuah permainan warisan budaya yang merupakan permainan asli dari nenek moyang. Alat-alat permainan tradisional adalah suatu alat permainan tradisional yang merupakan alat-alat permainan tradisional yang harus dijaga dan dilestarikan agar permainan tradisional ini tidak punah dan terlupakan akibat tergerus oleh zaman yang sudah modern seperti sekarang.

Pada era perkembangan teknologi seperti saat ini tidak hanya berdampak pada perkembangan teknologi yang memudahkan dunia kerja dan pekerjaan rumah tangga akan tetapi juga berdampak pada perkembangan dunia permainan anak dan alat-alat permainannya. Anak-anak zaman sekarang lebih memilih permainan modern daripada permainan tradisional. Menurut berdasarkan penelitian Nur dan Asdana (2020) salah satu alasan anak-anak memilih permainan modern adalah karena tampilan dan grafis yang ditawarkan sangat memukau serta memikat sehingga membuat anak lama betah di depan layar smartphone. Permasalahan tersebut terjadi di lingkungan murid kelompok B TK Bina Insani dengan alamat Keputih Tegal Gg. 3 Tembusan No. 5A, Kec. Sukolilo, Surabaya.

Pada saat observasi awal tentang bagaimana permainan tradisional dimainkan oleh murid kelompok B, semua murid kelompok B tampak sangat tertarik dan mau mencoba melakukan permainan tradisional engklek yang sedang saya perkenalkan tersebut dengan secara bergantian, meskipun di antara mereka juga terkadang masih ada yang merasa malu pada saat melakukan kegiatan permainan tradisional engklek dan beberapa dari mereka perhatiannya juga masih sangat mudah sekali teralihkan dengan adanya permainan modern meski hanya merasa penasaran akan permainan modern tersebut. Jadi permainan ini tidak terlalu dianggap menarik oleh semua murid kelompok B sebagai permainan tradisional yang mudah sekali untuk dimainkan dengan teman-teman sebayanya, karena mereka lebih tertarik ingin melakukan kegiatan-kegiatan yang lain selain melakukan kegiatan permainan tradisional; oleh sebab itulah saya tertarik untuk melakukan penelitian tentang permainan tradisional engklek tersebut.

LANDASAN TEORI

Kegiatan bermain adalah kegiatan yang “tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar” (Hurlock,1997:320). Sedangkan permainan Menurut Hurlock (1998:325) dengan bertambahnya jumlah hubungan sosial, kualitas permainan anak menjadi lebih sosial. Pada saat anak mencapai usia sekolah, kebanyakan permainan mereka adalah sosial, seperti yang terlihat dalam kegiatan bermain kerjasama, asal saja mereka telah diterima dalam gang dan bersama dengan itu timbul kesempatan untuk belajar bermain dengan cara sosial. Kegiatan bermain memiliki manfaat yaitu dapat mempengaruhi perkembangan enam aspek perkembangan anak, yakni aspek kesadaran diri (personal awareness), emosional, sosial, komunikasi, kognitif, dan keterampilan motorik (Catron & Allen, 1999). Contoh-contoh permainan tradisional Menurut (Yanika Sriyahani, Muhammad Syaffruddin Kuryanto, Wawan Shokib Rondil, 2022) yaitu dapat dibagi menjadi 5 contoh-contoh permainannya sebagai berikut: 1) Permainan tradisional petak umpet. 2) Permainan tradisional layang-layang. 3) Permainan tradisional bola bekel. 4) Permainan tradisional engklek. 5) Permainan tradisional kelereng.

Kelebihan permainan tradisional sudan manda Menurut Rae, permainan hopscotch atau engklek memiliki berbagai manfaat antara lain:

- 1) Untuk perkembangan kognitif, anak belajar mengenal angka, berhitung angka dan Menyusun angka;
- 2) Untuk perkembangan sosial emosional, anak belajar mengambil giliran, dan menyemangati teman;
- 3) Untuk perkembangan fisik, yaitu dengan melompat, berbelok, lemparan dengan ayunan rendah, meningkatkan keseimbangan dan meningkatkan kekuatan dan kelenturan rendah (Rahmawati, 2016).

Definisi Permainan engklek atau pacih (dalam bahasa aceh) Menurut Dr. Smpuck Hur Gronje dalam (Depdikbud, 2007 dalam Rozana, 2020) merupakan suatu permainan yang berasal dari Hindustan dan dibawa atau diperkenalkan oleh orang-orang keeling. Alat permainan ini bisa juga terbuat dari biji atau batu. Permainan ini juga bisa dilakukan secara perorangan. Sedangkan menurut A. Husna M (2009:46), alat atau bahan yang digunakan untuk permainan tersebut yaitu kapur tulis, pecahan genting atau keramik. Sebab menurutnya permainan ini dapat dilakukan oleh 2 orang atau lebih dan biasanya tempat yang digunakan untuk bermain engklek adalah lapangan atau halaman rumah atau taman bermain serta halaman sekolah.

Kemudian menurut Sukirman Dharmamulya (2005:46-47), berpendapat bahwa permainan ini dinamakan engklek, engklek atau ingkling karena permainan ini dilakukan dengan cara, melakukan engklek, yaitu berjalan melompat dengan menggunakan satu kaki. Dan engklek dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja. Lama permainan ini tidak

mengikat. Permainan ini juga sudah dilakukan sejak zaman jepang. Namun permainan ini minimal juga dimainkan oleh 2 orang anak. Sebab permainan ini terkadang bersifat individual dan bukan kelompok.

Selanjutnya untuk usia pemain engklek terkadang berkisar antara 7-14 tahun, jika usia pemain kurang dari 7 tahun maka masih diperbolehkan akan tetapi hanya diberi status sebagai pemain bawang kothong yaitu sebagai pemain yang tidak mempunyai hak dan kewajiban tetapi masih diizinkan untuk mengikuti permainan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian kualitatif yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang menggambarkan keadaan alamiah sebuah variabel, gejala maupun keadaan (Bungin, 2001:48). Pada penelitian ini, peneliti mencoba untuk mengetahui antusiasme anak usia dini terhadap permainan tradisional engklek. Penelitian ini dilakukan di TK Bina Insani Surabaya yang beralamat Keputih Tegal Gg. 3 Tembusan No. 5A, Kec. Sukolilo, Surabaya, Jawa Timur. Subjek penelitian adalah 16 siswa kelas/kelompok B: 8 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Objek penelitian yaitu mengenai antusiasme anak usia dini pada permainan tradisional engklek.

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode observasi yang digunakan adalah observasi dengan partisipasi sebab penelitian dilaksanakan oleh peneliti dengan mengamati secara langsung kegiatan anak kelas B di TK Bina Insani. Data observasi didukung dengan data hasil wawancara kepada para guru, wali siswa dan siswa. Dokumentasi dilakukan untuk menyimpan data penelitian selain berupa tulisan sebagai data penunjang tambahan pada laporan penelitian.

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 di ingatkan atau dibantu oleh guru
BB: Belum berkembang	Bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru

Kisi-kisi Instrumen antusiasme permainan tradisional:

Penilaian	Indikator penilaian
BSB: Berkembang sangat baik	Anak mampu dan mandiri melaksanakan perintah secara berurutan dengan aturan yang disampaikan untuk melakukan permainan engklek
BSH: Berkembang sesuai harapan:	Anak mampu melaksanakan perintah secara berurutan dengan aturan yang disampaikan untuk melakukan permainan engklek tanpa bantuan
MB: Mulai berkembang	Anak mampu melakukan perintah secara berurutan dengan aturan yang disampaikan untuk melakukan permainan engklek masih harus diingatkan dan memerlukan bantuan
BB: Belum berkembang	Anak mulai mampu melakukan melakukan perintah secara berurutan dengan aturan yang disampaikan untuk melakukan permainan engklek masih harus tetapi masih menirukan atau dicontohkan guru

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian di TK Bina Insani Surabaya terletak di Jalan Keputih Tegal gg 3 tembusan no.54 Surabaya. Peneliti memilih kelas Tk B terdiri dari 16 siswa yaitu 8 laki-laki dan 8 perempuan (Arjuna, Zakki, Syifa, Alyn, Gibran, Ika, Adzkia, Yudhi, Vita, Navisa, Fatma, Queen, Muzaki, Virya, Abli, dan Aidil). Penelitian dilakukan pada hari senin dan kamis, waktu pelaksanaannya pada jam 10.00-11.00 WIB. Dilakukan selama satu jam disesuaikan dengan RPPH yang ada di TK Bina Insani Surabaya.

Peneliti menggunakan engklek yang terbuat dari bahan kertas dan berwarna-warni. Pada pertemuan pertama hingga pertemuan keempat, peneliti meminta para siswa untuk memainkan permainan tersebut. Selama para siswa bermain, peneliti melakukan observasi penuh. Wawancara dan dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data penunjang. Wawancara dilaksanakan sebelum dan sesudah penelitian kepada guru dan wali murid. Dokumentasi dilaksanakan pada saat wawancara dan observasi.



Gambar 1. Penelitian Ke-1



Gambar 2. Penelitian Ke-2



Gambar 3. Penelitian ke-3



Gambar 4. Penelitian ke-4

Saat bermain permainan engklek, antusiasme anak terhadap permainan tradisional diukur dengan instrumen berikut:

Penilaian	Indikator penilaian
BSB: Berkembang sangat baik	Anak mampu dan mandiri melaksanakan perintah secara berurutan dengan aturan yang disampaikan untuk melakukan permainan engklek
BSH: Berkembang sesuai harapan:	Anak mampu melaksanakan perintah secara berurutan dengan aturan yang disampaikan untuk melakukan permainan engklek tanpa bantuan
MB: Mulai berkembang	Anak mampu melakukan perintah secara berurutan dengan aturan yang disampaikan untuk melakukan permainan engklek masih harus diingatkan dan memerlukan bantuan
BB: Belum berkembang	Anak mulai mampu melakukan melakukan perintah secara berurutan dengan aturan yang disampaikan untuk melakukan permainan engklek masih harus tetapi masih menirukan atau dicontohkan guru

Hasil Penilaian Antusiasme Permainan Tradisional Engklek Pertemuan ke-1, ke-2, ke-3, dan ke-4 sebagai berikut:

No	Nama siswa	Pertemuan 1 12 Juni 2023	Pertemuan 2 15 Juni 2023	Pertemuan 3 19 Juni 2023	Pertemuan 4 22 Juni 2023
1	Arjuna	MB	BSH	BSH	BSH
2	Zakki	BB	BB	BB	MB
3	Syifa	BB	MB	MB	BSH
4	Alyn	MB	BSH	BSH	BSH
5	Gibran	BB	MB	MB	MB
6	Ika	BB	BB	MB	BSH
7	Adzkia	BB	BB	MB	MB
8	Yudhi	MB	MB	MB	MB
9	Vita	MB	MB	MB	MB
10	Navisa	BB	BB	BB	MB
11	Fatma	BB	BB	BB	BB
12	Queen	BB	MB	BSH	BSH
13	Muzaki	BB	BB	MB	MB
14	Virya	BB	BB	BB	BB
15	Abli	BB	MB	MB	MB
16	Aidil	BB	MB	MB	MB

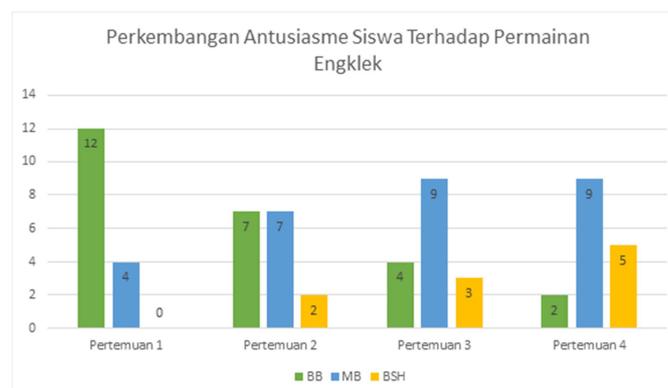
1. Pada pertemuan 1, dari hasil observasi terdapat 12 anak dalam kategori Belum Berkembang (BB) dan 4 anak dalam kategori Mulai Berkembang (MB).
2. Pada pertemuan 2, dari hasil observasi terdapat 7 anak dalam kategori Belum Berkembang (BB), 7 anak dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dan 2 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

3. Pada pertemuan 3, dari hasil observasi terdapat 4 anak dalam kategori Belum Berkembang (BB), 9 anak dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dan 3 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).
4. Pada pertemuan 4, dari hasil observasi terdapat 2 anak dalam kategori Belum Berkembang (BB), 9 anak dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dan 5 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Berdasarkan hasil temuan tersebut, tampak bahwa terdapat perkembangan antusiasme dari pertemuan pertama ke pertemuan keempat. Hasil wawancara dengan para guru dan wali siswa juga menyebutkan bahwa para siswa senang dan antusias dengan permainan engklek.

Beberapa siswa dengan kategori Belum Berkembang (BB) pada pertemuan 1 meningkat menjadi Mulai Berkembang (MB) pada pertemuan ke 2, ke 3, dan ke 4. Begitu pula dengan siswa pada kategori Mulai Berkembang (MB) pada pertemuan 1 mengalami perubahan kategori menjadi Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada pertemuan ke 2, ke 3, dan ke 4. Siswa dengan kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) pada pertemuan ke 2 mengalami peningkatan ke kategori Mulai Berkembang (MB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada pertemuan ke 3 dan 4. Terdapat pula siswa dengan kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) pada pertemuan ke 3 yang berubah naik ke kategori Mulai Berkembang (MB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada pertemuan ke 4.

Hanya ada dua siswa dengan kategori Belum Berkembang (BB) yang masih tetap sama dari pertemuan ke 1 hingga ke 4 dan ada dua siswa dengan kategori Mulai Berkembang (MB) yang juga masih tetap sama dari pertemuan ke 1 hingga ke 4. Selain itu semua siswa (16 orang) tersebut tidak ada yang mengalami peningkatan kategori ke Berkembang Sangat Baik (BSB) pada pertemuan ke 4. Grafik perkembangan antusiasme siswa terhadap permainan tradisional engklek sebagai berikut:



KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan mengenai hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa anak usia dini yang merupakan siswa Kelas B TK Bina Insani Surabaya memiliki antusiasme terhadap permainan tradisional engklek. Sebagian besar siswa menunjukkan perkembangan atau peningkatan antusiasme dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat. Hal tersebut telah sesuai dengan rumusan masalah serta tujuan penelitian meskipun 16 siswa Kelas B TK Bina Insani Surabaya belum ada yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Permainan tradisional dapat menjadi sarana bagi tumbuh kembang anak usia dini. Permainan tradisional engklek bermanfaat untuk pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini khususnya pada kemampuan motorik sebab permainan tradisional engklek melatih fisik anak usia dini. Saat siswa kelas B TK Bina Insani Surabaya antusias melakukan permainan tradisional engklek, secara tidak langsung tumbuh kembang motoriknya turut berkembang dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- A, M. Husna. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi.
- Bungin, Burhan. (2001). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Catron, C.E. & Allen, J. (1999). *Early childhood curriculum a creative-play model*. New Jersey: Merrill, Prentice-Hall
- Dharmamulya, Sukirman. (2005). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Feryando, D.A., Wibowo, A.P.E., Darmawan, A., Triwijaya, S., dan Sunardi, S. (2022). *Edukasi Dini Penggunaan Smartphone yang Baik Pada Anak-Anak*. Jurnal Masyarakat Mandiri, 6(2), 1102-1113
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak*; Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E.B. (1978). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E.B. (1998). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Monks, F.J. (2002). *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Cet. 14. Yogyakarta: Gajah Mada University Press

-
- Nur, H., & Asdana, M. F. (2020). *Pergeseran Permainan Tradisional Di Kota Makassar. Phinisi Integration Review*, 3(1), 17-29.
- P., Djaka. (2006). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surakarta: Pustaka Mandiri.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Rahmawati, K., & Fatmawati, L. (2016, August). *Penanaman karakter toleransi di sekolah dasar inklusi melalui pembelajaran berbasis multikultural*. In Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan.
- Rozana, S. (2020). *Pengaruh Inovasi Permainan Tradisional "Engklek" Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Tk Melati Jl Klambir V Psr II Desa Klambir V Kebon Kab. Deli Serdang*. *Jurnal Universitas Pancabudi*, 13(1), 42-58
- Sriyahani, Y., Kuryanto, M. S., & Rondli, W. S. (2022). *Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional di Desa Sitimulyo*. *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4416-4423.
- Sutini, A., & Sa'diyah, R. (2020). *Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Berbasis Literacy Gardens*. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 2(1), 99-108.

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI DI TK PERMATA HATI TAHUN AJARAN 2022-2023

Nurul Chotimah¹, Muchamad Arif², dan Anisa yunita³
Universitas Narotama, Surabaya, Indonesia^{1,2,3}
chotimahn23@gmail.com¹

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional lompat tali di TK Permata Hati Surabaya. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Berdasarkan hasil penelitian, permainan lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini Kelompok B Usia 5-6 Tahun di TK Permata Hati Surabaya. Hal ini dapat dilihat dari adanya perkembangan peserta didik yang mana pada pra siklus penelitian diketahui peserta didik yang mencapai standar penilaian berkembang sangat baik hanya mencapai 1 peserta didik atau 7% saja dari keseluruhan peserta didik yang berjumlah 15 peserta didik. Pada siklus II, pertemuan ke-1 anak yang memiliki kemampuan motorik kasar sangat baik mencapai 5 peserta didik atau 33%. Pada pertemuan ke-2 peserta didik yang mencapai BSB sebanyak 10 peserta didik atau 67%, dan pada pertemuan ke-3 peserta didik yang memiliki kemampuan motorik kasar sangat baik mencapai 12 peserta didik atau 80%. Jumlah tersebut telah mencapai standar penilaian yang telah ditentukan yaitu BSB sebanyak 80%.

Kata Kunci: *kemampuan motorik kasar, permainan tradisional, lompat tali*

ABSTRACT

The aim of this research is to improve the gross motor skills of children aged 5-6 years through the traditional game of jumping rope at Permata Hati Kindergarten Surabaya. This research uses classroom action research. Based on research results, the jump rope game can improve the gross motor skills of young children in Group B aged 5-6 years at Permata Hati Kindergarten Surabaya. This can be seen from the development of students, where in the pre-research cycle it was discovered that only 1 student or 7% of the total 15 students reached the assessment standard, who achieved very good development. In cycle II, the first meeting of children who had very good gross motor skills reached 5 students or 33%. At the second meeting, there were 10 students who achieved BSB or 67%, and at the third meeting, there were 12 students who had very good gross motor skills or 80%. This number has reached the predetermined assessment standard, namely BSB of 80%.

Keywords: *gross motor skills, traditional games, jump rope*

PENDAHULUAN

Motorik kasar adalah kemampuan gerakan yang dilakukan melibatkan sebagai besar bagian tubuh, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Gerak motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebageaian besar bagian tubuh anak. Gerak motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. Perkembangan motorik kasar anak lebih dulu dari pada motorik halusnya, anak akan belajar berjalan terlebih dahulu baru di tahun sekolah anak mulai belajar mengontrol gerak jari-jari tangannya seperti belajar mewarnai, menulis, dan lain-lain. Pada anak usia dini tulang dan otot semakin kuat dan memungkinkan anak untuk melakukan lari serta melompat lebih cepat. Anak usia 5-6 tahun banyak melakukan jenis gerakan sederhana seperti berjinjit-jingkrak, melompat dan berlari kesana kemari. Pada usia 5 tahun, anak-anak bahkan lebih berani dibandingkan Ketika mereka berusia 4 tahun. Menurut Sujiono Bambang dkk, (2008:1.3) Motorik adalah semua gerakan yang mungkin dapat dilakukan oleh seluruh tubuh. Sedangkan perkembangan motorik dapat disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh.

Motorik kasar adalah kemampuan gerakan yang dilakukan melibatkan sebagai besar bagian tubuh, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Gerak motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebageaian besar bagian tubuh anak. Gerak motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. Perkembangan motorik kasar anak lebih dulu dari pada motorik halusnya, anak akan belajar berjalan terlebih dahulu baru di tahun sekolah anak mulai belajar mengontrol gerak jari-jari tangannya seperti belajar mewarnai, menulis, dan lain-lain. Pada anak usia dini tulang dan otot semakin kuat dan memungkinkan anak untuk melakukan lari serta melompat lebih cepat. Anak usia 5-6 tahun banyak melakukan jenis gerakan sederhana seperti berjinjit-jingkrak, melompat dan berlari kesana kemari. Pada usia 5 tahun, anak-anak bahkan lebih berani dibandingkan Ketika mereka berusia 4 tahun. Menurut Sujiono Bambang dkk, (2008:1.3) Motorik adalah semua gerakan yang mungkin dapat dilakukan oleh seluruh tubuh. Sedangkan perkembangan motorik dapat disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional lompat tali di TK Permata Hati Surabaya.

LANDASAN TEORI

Kemampuan motorik kasar anak usia dini melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. Gerakan ini mengendalkan kematangan dalam koordinasi yang berguna untuk kehidupan anak selanjutnya. kemampuan motorik anak usia dini akan berkembang dengan baik apabila anak tidak memiliki gangguan atau masalah pada lingkungannya, baik lingkungan dalam (keluarga) dan lingkungan sekitar (masyarakat), serta tidak terganggu mental anak secara psikologis yang akan mempengaruhi kemampuan motorik anak. Selain itu, menurut Samsudin (2008:9), motorik kasar adalah kemampuan anak TK beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besar. Kamampuan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak TK tergolong pada kemampuan gerak dasar. Kemampuan ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas hidup anak TK kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga katagori, yaitu lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Menurut Beaty (dalam

Muhammad Fadillah dan lilif Mualifatun Khorida, (2013:59), kemampuan motorik kasar seorang anak dapat dilihat melalui empat aspek, yaitu 1) berjalan atau *walking*, dengan indikator turun-naik tangga dengan menggunakan kedua kaki, berjalan pada garis lurus dan berdiri dengan satu kaki ; 2) berlari atau *running*, dengan indikator menunjukkan kekuatan dan kecepatan berlari, berbelok ke kanan-kiri tanpa kesulitan, dan mampu berhenti dengan mudah; 3) melompat atau *jumping*, dengan indikator mampu melompat ke depan, ke belakang dan ke samping; dan 4) memanjat atau *climbing*, dengan indikator memanjat naik-turun tangga dan memanjat pepohonan. Jadi dapat disimpulkan hakikat perkembangan fisik motorik bagi anak usia dini terdapat dua jenis kemampuan motorik kasar yang melibatkan otot-otot besar anak dan kemampuan motorik halus yang melibatkan otot-otot kecil anak. kemampuan fisik – motorik anak berkembang secara bertahap sesuai dengan usia anak. Semakin banyak stimulasi yang diberikan kepada anak maka perkembangan motorik anak semakin baik.

**Tabel Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
Usia 5-6 Tahun Dalam Aspek Perkembangan Motorik.**

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan (STPPA) Anak Usia 5-6 Tahun
Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none">1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.2. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam.3. Melakukan permainan fisik dengan aturan.4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.5. Melakukan kegiatan kebersihan diri.

Permainan yang sesuai untuk anak usia dini adalah permainan yang memiliki karakteristik sesuai dengan anak untuk pertumbuhan dan perkembangannya. Permainan bagi anak usia dini sebaiknya yang aman tidak membahayakan anak secara fisik maupun motorik dan permainan dapat dilaksanakan dengan sendiri atau berkelompok. Lompat tali merupakan gerakan yang dapat dilakukan menggunakan satu kaki atau dua kaki. Gerakan melompat dapat divariasikan dengan menggunakan rintangan atau sesuai dengan kemampuan anak. Tahap melompat yaitu tahap persiapan, lepas landas dan pendaratan. Gerakan melompat dapat dilakukan dengan variasi ketinggian yang berbeda dan jarak variasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Peneliti menggunakan PTK karena penelitian ini untuk memperbaiki/ meningkatkan praktik pembelajaran di kelas, oleh karena itu peneliti menggunakan PTK. Selain itu, PTK yang bersifat kolaboratif memudahkan peneliti untuk melaksanakan penelitian di TK Permata Hati Kecamatan Kenjeran Kota Surabaya. Dalam penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek penelitian kelas adalah peserta didik kelompok usia 5-6 tahun TK Permata Hati Kecamatan Kenjeran Kota Surabaya tahun ajaran 2022/ 2023, dengan jumlah peserta didik 15 anak yang terdiri dari 7 laki-laki dan 8 perempuan. Penulis memilih kelompok usia 5-6 tahun karena kemampuan motorik kasar khususnya pada kemampuan anak dalam melompat tali yang dicapai masih rendah. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah perkembangan kemampuan motorik kasar (melompat) pada anak melalui permainan lompat tali.

Lembar observasi yang diberikan adalah pada setiap siklus. Lembar observasi ini dilakukan untuk mengetahui minat belajar peserta didik setelah diberi pembelajaran dengan menggunakan metode bermain yaitu pada permainan tradisional.

**Hasil Pengamatan Awal Kemampuan motorik Kasar Anak
 Kelompok B.2 TK Permata Hati Kecamatan Kenjeran Surabaya**

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian					Keterangan			
		1	2	3	4	5	BB	MB	BSH	BSB
1	Sultan	MB	BB	BB	MB	BB	BB			
2	Azka	MB	BB	MB	BSH	MB		MB		
3	Abi	BSH	BSH	BSH	BSB	MB			BSH	
4	Ahmad	MB	BB	MB	BSH	MB		MB		
5	Arsa	BB	MB	BB	MB	BB	BB			
6	Ari	BB	MB	MB	BB	BSH		MB		
7	Azril	BSB	BSB	BSB	BSH	MB				BSB
8	Aira	BB	MB	BB	MB	BB	BB			
9	Ancis	BSH	MB	BSH	BSH	BSB			BSH	
10	Fajar	MB	BSB	BSH	BSH	BSH			BSH	
11	Farul	BB	MB	BB	MB	BB	BB			
12	Ferrus	BSH	BSH	BSH	BSB	MB				BSB
13	Adit	BB	BB	MB	BB	MB	BB			
14	Yola	BB	MB	BB	MB	BB	BB			
15	Anggun	MB	BB	BB	MB	MB		MB		
Jumlah							40%	26%	20%	13%

Keterangan Indikator:

1. Melompat menggunakan dua kaki dengan seimbang.
2. Melompat menggunakan satu kaki tanpa jatuh.
3. Melompat ke berbagai arah dengan posisi badan menyamping.
4. Berlari sambil melompat menggunakan dua kaki.
5. Berlari sambil melompat menggunakan satu kaki.

Keterangan Nilai:

BB : Belum Berkembang

Apabila anak didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan indikator dengan baik/ memperlihatkan 3 perilaku dasar (BB).

MB : Mulai Berkembang

Apabila anak didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda konsisten/ memperlihatkan 3 perilaku dasar (MB) dan 1 perilaku BSH.

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Apabila anak didik sudah mulai memperhatikan berbagai tanda-tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten/ memperhatikan 3 perilaku dasar (BSH) dan perilaku BSB.

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila anak didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten/telah membudaya/ memperlihatkan 4 perilaku dasar (BSB) dan satu perilaku BSH.

Tabel Indikator Peningkatan Motorik Kasar Anak Kelompok B

TK Permata Hati Kecamatan Kenjeran Surabaya

Aspek Perkembangan	Standard Perkembangan	Perkembangan Dasar	Indikator
Fisik motorik	Anak mampu melakukan gerakan tubuh fisik secara terkoordinasi untuk kelenturan sebagai keseimbangan, kekuatan dan kelincihan.	Dapat melakukan gerak berpindah tempat sederhana (motorik kasar)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki 2. Meloncat dari ketinggian 30-40 cm 3. Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh

Tabel Lembar Keterangan Penilaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Permata Hati Surabaya

Indikator	Kriteria Penilaian			
	BB (1)	MB (2)	(BSH (3))	BSB (4)
Kekuatan	Anak tidak mampu melompat tali	Anak mampu melompat, tetapi dengan sedikit menyentuh tanah	Anak mampu melompat tanpa menyentuh tali dengan ketinggian lebih dari 20 cm	Anak mampu melompat tanpa menyentuh tali dengan ketinggian lebih dari 30 cm
Keseimbangan	Anak tidak mampu menyeimbangkan tubuh		Anak tidak dapat mempertahankan posisi tubuh setelah melakukan lompatan (badan bergoyang dan langsung berlari)	Anak mampu mempertahankan posisi badan dan tanpa terjatuh setelah melakukan lompatan

Keberhasilan penelitian tindakan kelas ditandai dengan adanya perubahan menuju arah perbaikan. Indikator keberhasilan dapat dikatakan berhasil apabila terjadi peningkatan persentase perkembangan kemampuan motorik kasar (melompat) anak melalui permainan lompat tali pada kelompok usia 5-6 di TK Permata Hati Kecamatan Kenjeran Kota Surabaya, yang mana anak didik minimal sebanyak 80% (15 anak) berhasil mencapai kategori memiliki kemampuan motorik kasar yang baik (BSB/ Berkembang Sangat Baik). Dari hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan permainan lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar (melompat) anak

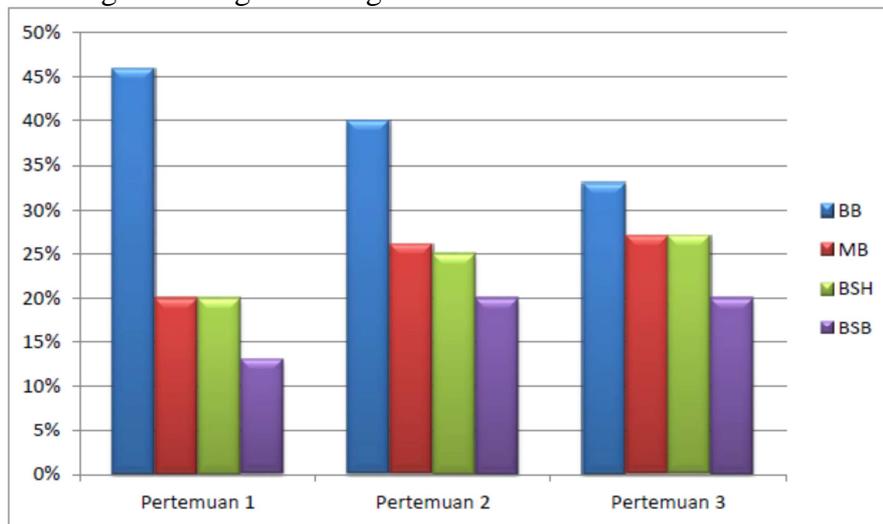
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I, dapat dilihat jumlah persentase pada pertemuan pertama sampai pertemuan ke-tiga, sebagai berikut:

Tabel Hasil Perkembangan Siklus I

Ket	Siklus I											
	Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan III			
Kriteria	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Jumlah Peserta Didik	7	3	3	2	6	4	2	3	5	4	4	3
Persentase (%)	46 %	20 %	20 %	13 %	40 %	26 %	25 %	20 %	33 %	27 %	27 %	20 %

Dari hasil perkembangan siklus I dalam pertemuan pertama sampai dengan ketiga maka dapat dibuat grafik/ diagram sebagai berikut :



Gambar Diagram Hasil Perkembangan Siklus I

Berdasarkan pertemuan-pertemuan pada siklus I dapat di lihat hasil perkembangan motorik kasar anak melalui permainan tradisional belum dapat dikatakan berhasil, karena belum mencapai indikator keberhasilan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) antara 51%-75% dan BSB (Berkembang Sangat Baik) antara 76%-100%. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II. Dari hasil penelitian tersebut maka dapat diuraikan tentang terjadinya peningkatan dari pra tindakan terhadap Siklus I, Pada gambar grafik di atas terlihat adanya peningkatan, kemampuan motorik kasar terutama komponen fisik motorik, kekuatan dan keseimbangan anak mengalami peningkatan. Adanya peningkatan dari pra tindakan ke Siklus I 9 anak dari 15 anak berada pada kriteria baik namun hal tersebut belum mencapai indikator yang ditentukan oleh peneliti yaitu 80% anak dari 15 anak berada pada kriteria baik, sehingga perlu adanya upaya peningkatan selanjutnya untuk meningkatkan unsur yang menunjang kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan lompat tali.

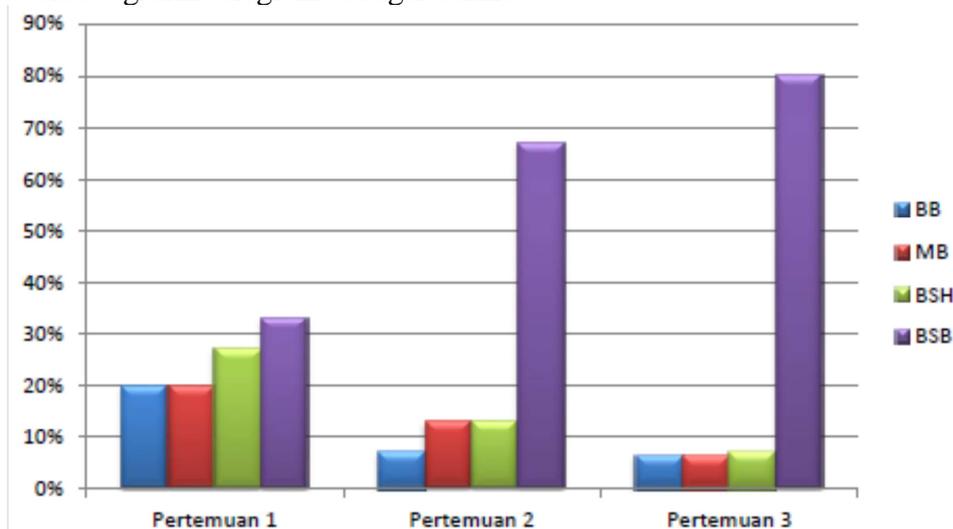
Setelah dilakukan refleksi pada Siklus I, dapat diperoleh informasi bahwa kegiatan lompat tali mampu menarik perhatian anak, walau kegiatan lompat tali merupakan kegiatan motorik kasar yang sederhana. Anak sangat antusias terhadap kegiatan lompat tali tersebut. Kegiatan lompat tali mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, selain itu anak juga belajar bagaimana bersikap sabar saat mengantri giliran. Dari kegiatan ini, anak-anak saling memberikan dukungan ke satu anak dan anak lain. Refleksi yang dilakukan pada

Siklus I dipergunakan untuk melakukan perbaikan dan sebagai pijakan untuk pelaksanaan Siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II, dapat dilihat jumlah persentase pada pertemuan keempat sampai pertemuan keenam, sebagai berikut:

Tabel Hasil Perkembangan Siklus II

Ket	Siklus II											
	Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan III			
Kriteria	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Jumlah Peserta Didik	3	3	4	5	1	2	2	10	1	1	1	12
Persentase (%)	20 %	20 %	27 %	33 %	7 %	13 %	13 %	57 %	6,5 %	6,5 %	7 %	80 %

Dari hasil perkembangan siklus II dalam pertemuan pertama sampai dengan ketiga maka dapat dibuat grafik/ diagram sebagai berikut :



Gambar Diagram Hasil Perkembangan Siklus II

Berdasarkan pertemuan-pertemuan pada siklus II dapat di lihat hasil perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali sudah dapat dikatakan berhasil, karena sudah mencapai indikator keberhasilan, yaitu BSH (Berkembang Sangat Baik) antara 51%-75% dan BSB (Berkembang Sangat Baik) antara 76%-100%. Oleh karena itu, peneliti ini berakhir pada siklus II pertemuan ke enam dengan tingkat pencapaian, yaitu BSB dengan persentase 80%. Berdasarkan persentase yang terlihat pada gambar grafik di atas, terdapat 12 anak dari 15 anak atau 80% masuk dalam kriteria sangat baik. Hal tersebut dikarenakan sebelum melakukan kegiatan lompat tali guru mengajak anak untuk melakukan pemanasan berupa gerak-gerak kecil yang bertujuan untuk membuat otot-otot kaki anak menjadi kuat dan membuat tubuh anak tidak kaku ketika melompat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain melalui permainan lompat tali sebagai metode pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini Kelompok B Usia 5-6 Tahun di TK Permata Hati Surabaya. Hal ini dapat dilihat dari adanya perkembangan

peserta didik yang mana pada pra siklus penelitian diketahui peserta didik yang mencapai standar penilaian berkembang sangat baik hanya mencapai 1 peserta didik atau 7% saja dari keseluruhan peserta didik yang berjumlah 15 peserta didik. Kemudian pada siklus I pertemuan ke-1 peserta didik yang memiliki kemampuan motorik kasar sangat baik bertambah menjadi 2 peserta didik atau 13%, dan pada pertemuan ke-2 peserta didik bertambah lagi menjadi 3 peserta didik atau 20%, dan pada pertemuan ke-3 tidak bertambah masih dengan hasil yang sama 20%. Selanjutnya pada siklus II pertemuan ke-1 anak yang memiliki kemampuan motorik kasar sangat baik mencapai 5 peserta didik atau 33%. Pada pertemuan ke-2 peserta didik yang mencapai BSB sebanyak 10 peserta didik atau 67%, dan pada pertemuan ke-3 peserta didik yang memiliki kemampuan motorik kasar sangat baik mencapai 12 peserta didik atau 80%. Jumlah tersebut telah mencapai standar penilaian yang telah ditentukan yaitu BSB sebanyak 80%.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.
- Andriani Tuti. 2012. *Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak dini*. *Jurnal Sosial budaya* vol .9 no.1.
- Aqib,Zainal.2017.*Penelitian Tindakan Kelas (PTK) TK/RA,SLB/SDLB*.Yogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bambang Sujiono. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20*. Jakarta:Mini Jaya Abadi.
- Erdiana Lita. 2016. *Pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar dan kooperatif anak TK kelompok B di kecamatan sidoarjo*. *Jurnal pedagogik Volume 2 Nomor 3, Agustus 2016, H.12*.
- Fadlillah, M. 2017. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Firdani Lara, dkk.. 2011..*Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*.Jakarta Timur: PT Luxima Metro Media.
- Hasanah Uswatun. 2016. *Pengembangan kemampuan Fisik motorik permainan tradisional bagi anak usia dini*. *Jurnal Pendidikan anak, Volume 5, Edisi 1, juni 2016*.
- Karmila Mila. 2017. *Upaya guru meningkatkan motorik kasar melalui permainan tradisional pada anak usia dini 5-6 tahun di kelompok bermain geger sunten*. *jurnal Empowerment Volume 6 Nomor 1 Februari 2017*.
- Kurniati Euis.2016. *Permainan Tradisional* Jakarta:Prenadamedia Group

-
- Rudiyanto. 2016. *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Lampung: Darussalam Pres Lampung.
- Rusli Lutan. 2007. *Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: Depdikbud.
- Samsudin. 2018. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabet.
- Tukiran Taniredja. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Pengembangan Profesi Guru: Praktis dan Mudah*. Bandung: Alfabeta.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Santrock, John. W. 2009. *Masa Perkembangan Anak -Children-, Edisi 11 Buku 1*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Slamet Suyanto. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PERMAINAN ULAR TANGGA DI TK PERMATA HATI TAHUN AJARAN 2022-2023

Wahyu Susilowati¹ dan Sugito Muzaqi²
Universitas Narotama, Surabaya, Indonesia^{1,2}.

wahyusuilowati12.ws@gmail.com¹, sugito.muzaqi@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini mengangkat data dan permasalahan meningkatkan kemampuan kognitif dengan menggunakan permainan ular tangga pada anak kelompok usia 5-6 tahun di TK Permata Hati. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil penelitian bahwa pada saat sebelum diterapkan permainan tradisional dari 20 orang anak di Kelompok B terdapat 5 orang anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang persentase 25%. Peningkatan kognitif anak pada siklus I terdapat 5 orang anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik 25 %, yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan terdapat 6 orang anak 30 %, sedangkan anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang 5 orang anak 25 %. pada Siklus II dari 20 orang anak terdapat 16 orang anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik 80 % dan yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan terdapat 2 orang anak 10 % pada siklus ini kemampuan kognitif anak sudah tercapai yaitu sebesar 80 % dan pada pelaksanaan permainan tradisional berjalan dengan baik dan dilakukan sesuai dengan indikator perkembangan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional pada Siklus 1 ke Siklus II memperoleh peningkatan, inilah yang menunjukkan bahwa peningkatan kognitif anak kelompok B menjadi meningkat setelah menggunakan permainan tradisional di TK Permata Hati Kota Surabaya Tahun Ajaran 2022/2023.

Kata Kunci: *kemampuan kognitif, permainan tradisional, ular tangga.*

ABSTRACT

This research raises data and problems of improving cognitive abilities using the snakes and ladders game in children aged 5-6 years at Permata Hati Kindergarten. This research uses classroom action research. Based on the research results, it was found that before the implementation of traditional games, of the 20 children in Group B, there were 5 children who achieved the criteria for starting to develop, a percentage of 25%. The cognitive improvement of children in cycle I, there were 5 children who obtained the criteria for developing very well, 25%. , 30% of the children who received the criteria for developing according to expectations were 6 children, while the number of children who received the criteria were starting to develop was 25%. In Cycle II, out of 20 children, there were 16 children who obtained the criteria for developing very well, 80% and those who obtained the criteria for developing according to expectations, there were 2 children. 10% in this cycle the children's cognitive abilities had been achieved, namely 80% and the implementation of traditional games was running well and carried out in accordance with development indicators. Based on the research results, it shows that traditional games in Cycle 1 to Cycle II have increased, this shows that the cognitive improvement of group B children has increased after using traditional games at Permata Hati Kindergarten, Surabaya City, Academic Year 2022/2023.

Keywords: *cognitive abilities, traditional games, snakes and ladder*

PENDAHULUAN

Observasi yang telah dilakukan di TK Permata Hati Kecamatan Kenjeran kota Surabaya terdapat 20 anak yang anak usia kelompok B usia 5-6 tahun. Berdasarkan observasi yang dilakukan adanya masalah tentang kemampuan kognitif khususnya komponen kekuatan dan keseimbangan pada anak. Masalah yang terjadi mengenai kemampuan anak dalam permainan ular tangga. Ketika dilakukan observasi pada anak TK Permata Hati yang sedang melakukan kegiatan permainan ular tangga kegiatan yang dilakukan yaitu permainan ular tangga dari ubin yang didepannya secara horizontal. Ketika anak melakukan kegiatan permainan ular tangga, anak kesulitan untuk permainan ular tangga dari ubin satu ke ubin satunya, anak dibantu oleh guru. Tumpuan kaki anak yang belum kuat dan anak belum mampu mempertahankan tubuh anak setelah permainan ular tangga. Kemampuan anak permainan ular tangga seharusnya sudah dikuasai sesuai dengan indikator dapat mengkoordinasikan tubuh untuk dilatih kekuatan dan keseimbangan. Peneliti menemukan kasus, bahwa beberapa anak dalam melakukan permainan masih kurang ketika melakukan kemampuan kognitifnya. Saat bermain pada waktu istirahat permainan yang digunakan kurang menarik untuk melatih perkembangan kognitif anak.

Secara keseluruhan pembelajaran di TK Permata Hati sudah baik, akan tetapi dalam mengembangkan perkembangan aspek kognitif anak masih perlu variasi dan inovasi metode yang lainnya. Berdasarkan kenyataan tersebut, perlu dilakukan upaya perbaikan melalui pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif ini berlanjut dari seluruh anggota tubuh. Karena itu, aktivitas-aktivitas yang melibatkan kepala dan berkembang sebelum aktivitas yang melibatkan tangan dan jari. Khususnya kognitif anak dapat melakukan sendirinya dengan baik, dapat melakukan gerakan-gerakan permainan seperti berlari, permainan ular tangga, dan dapat melakukan keterampilan berolahraga dan keterampilan yang diajarkan dalam pendidikan taman kanak-kanak. Dalam proses pembelajaran pendidikan anak usia dini, pendidik harus bisa lebih kreatif dan inovatif

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di TK Permata Hati Kota Surabaya, penulis terinspirasi untuk meneliti secara langsung permainan tradisional sebagai salah satu cara meningkatkan kemampuan kognitif anak TK dan dapat memperbaiki kondisi pengembangan yang terjadi di TK Permata Hati Kota Surabaya. Permainan tradisional ini dianggap mampu memecahkan masalah di atas karena dalam proses pengembangan, bermain tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi akan tetapi dapat merangsang siswa untuk merespon dengan baik segala pesan yang disampaikan. Selanjutnya untuk meneliti masalah di atas, Penulis menggunakan metode penelitian dengan judul "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Di TK Permata Hati Surabaya Tahun Ajaran 2022-2023".

Penelitian ini dibatasi pada masalah Bagaimanakah Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Permainan Ular Tangga Di TK Permata Hati

Surabaya tahun ajaran 2022-2023, Bagaimanakah hasil prestasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Permainan Ular Tangga Di TK Permata Hati Surabaya tahun ajaran 2022-2023?

LANDASAN TEORI

Karakteristik anak usia 0-8 tahun. Beberapa karakteristik untuk anak usia dini menurut Azizah muis (2010:1.4) sebagai berikut :

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
Anak usia dini sangat tertarik dengan dunia sekitarnya, dia ingin mengetahui segala sesuatu yang terjadi di sekelilingnya. Anak mulai gemar bertanya meskipun dengan bahasa yang sederhana.
2. Merupakan pribadi yang unik
Meskipun banyak terdapat kesamaan dalam pola umum perkembangan, setiap anak memiliki keunikan masing-masing, keunikan tersebut berasal dari faktor genetik dan lingkungan.
3. Suka berfantasi dan berimajinasi
Anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh melampaui kondisi nyata, anak dapat menceritakan berbagai hal dengan sangat meyakinkan seolah-olah dia melihat atau mengalaminya sendiri. Fantasi dan imajinasi itu perlu dikembangkan melalui kegiatan bercerita atau mendongeng.
4. Masa paling potensial untuk belajar
Anak usia ini sering disebut *golden age* atau usia emas karena pada rentang usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek.
5. Menunjukkan sikap egosentris
Anak usia dini pada umumnya hanya memahami sesuatu dari sudut pandangannya sendiri, bukan dari sudut orang lain. Anak yang egosentris lebih banyak berfikir dan berbicara tentang diri sendiri daripada orang lain.
6. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
Anak usia ini mempunyai rentang perhatian yang sangat pendek, Beg (1988) mengatakan bahwa rentang perhatian anak usia 5 tahun biasa dapat duduk tenang untuk memperhatikan sesuatu adalah sekitar 10 menit.
7. Sebagai bagian dari makhluk sosial
Anak usia ini mulai suka bergaul, bermain dengan teman sebayanya. Ia mulai belajar berbagi, mengalah, antri saat bermain. Melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya ini anak terbentuk konsep dirinya.

Teori “Triachic of Intelligence”

Teori ini dikemukakan oleh Robert Stenberg (1985-1990) Teori ini merupakan pendekatan proses kognitif untuk memahami kognitif. Stenberg mengartikannya sebagai suatu “deskripsi tiga bagian kemampuan mental” (proses berfikir, mengatasi pengalaman atau masalah baru, dan penyesuaian terhadap situasi yang dihadapi) yang menunjukkan tingkah laku kognitif. Dengan kata lain, tingkah laku kognitif itu merupakan produk (hasil) dari penerapan strategi berfikir, mengatasi masalah-masalah baru secara kreatif dan cepat, dan penyesuaian terhadap konteks dengan menyeleksi dan beradaptasi dengan lingkungan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas merupakan proses investigasi terkendali untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas, proses pemecahan masalah tersebut dilakukan secara bersiklus, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas tertentu. Penelitian ini termasuk penelitian secara kolaborasi apabila dilihat dari teknik pengumpulan data. Wina Sanjaya (2010) mengemukakan bahwa pola kolaboratif merupakan pola pelaksanaan tindakan kelas, inisiatif untuk melaksanakan tindak dari guru, akan tetapi dari pihak luar yang berkeinginan untuk memecahkan masalah pembelajaran.

Menurut Suyanto (2013:9) PTK adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan Tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Wina Sanjaya (2010) mendefinisikan PTK sebagai “proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam 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.

Menurut Kunandar (2012:45), Penelitian Tindakan Kelas merupakan gabungan dari tiga unsur atau konsep, yakni:

1. Penelitian adalah aktivitas mencermati suatu objek tertentu melalui metodologi ilmiah dengan mengumpulkan data-data dan dianalisis untuk menyelesaikan suatu masalah.
2. Tindakan adalah suatu aktivitas yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang berbentuk siklus kegiatan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu atau kualitas belajar mengajar.
3. Kelas adalah sekelompok peserta didik yang dalam waktu yang sama dan tempat yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Penelitian ini dilakukan di TK Permata Hati Surabaya yang berlokasi di Jl. Tambak Wedi Baru No.85 Kecamatan Kenjeran Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur pada kelompok usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2023 sampai bulan Mei 2023

dan dilaksanakan dengan dua siklus semester genap tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini berlangsung sesuai dengan kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas. menjadi subjek penelitian kelas adalah peserta didik kelompok usia 5-6 tahun TK Permata Hati Kecamatan Kenjeran Kota Surabaya tahun ajaran 2022/2023, dengan jumlah peserta didik 20 anak yang terdiri dari 5 laki-laki dan 15 perempuan.

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Metode observasi yang digunakan adalah observasi dengan partisipasi sebab penelitian dilaksanakan oleh peneliti dengan mengamati secara langsung kegiatan anak kelas B di TK Permata Hati. Data observasi digunakan untuk menjangkau informasi mengenai bagaimana anak didik bersikap dan berinteraksi satu sama lain di sekolah. Dokumentasi dilakukan untuk mencari, mengenal hal-hal atau variabel yang berupa catatan atau arsip yang berhubungan dengan yang diteliti dan sebagainya.

Instrumen Peningkatan Kognitif Anak Kelompok BTK Permata Hati Kecamatan Kenjeran Surabaya

Aspek Perkembangan	Standard Perkembangan	Indikator
Kognitif	Memahami angka	1. Dapat menghitung penjumlahan sederhana 2. Dapat menunjuk dan menuliskan lambang bilangan 1-10
	Memahami symbol	1. Dapat mengenal bilangan dengan dadu 2. Dapat memahami bentuk gambar
	Memahami identitas	1. Dapat memahami gambar ular atau tangga sebagai tanda naik atau turun
	Memahami sebab akibat	1. Dapat membedakan panjang dan pendek gambar ular atau tangga
	Mengklasifikasi warna, bentuk ukuran	1. Dapat menghitung jumlah warna kotak yang sama 2. Dapat memahami warna pada kotak permainan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian di TK Permata Hati Surabaya terletak di Jalan Tambak Wedi Baru No.85 Surabaya. Peneliti memilih kelas Tk B terdiri dari 20 siswa yaitu 5 laki-laki dan 15 perempuan . Hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan peneliti selama dua siklus diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada saat sebelum diterapkan permainan tradisional dari 20 orang anak di Kelompok B terdapat 5 orang anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang persentase 25%
2. Peningkatan kognitif anak pada siklus I terdapat 5 orang anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik 25 %, yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan terdapat 6 orang anak 30 %, sedangkan anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang 5 orang anak 25 %. pada Siklus II dari 20 orang anak terdapat 16 orang anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik 80 % dan yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan terdapat 2 orang anak 10% pada siklus ini kemampuan kognitif anak sudah tercapai yaitu sebesar 80 % dan pada pelaksanaan permainan tradisional berjalan dengan baik dan dilakukan sesuai dengan indikator perkembangan.
3. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional pada Siklus 1 ke Siklus II memperoleh peningkatan, inilah yang menunjukkan bahwa peningkatan kognitif anak kelompok B menjadi meningkat setelah menggunakan permainan tradisional di TK Permata Hati Kota Surabaya Tahun Ajaran 2022/2023



Gambar 1. Penelitian Ke-1



Gambar 2. Penelitian Ke-2



Gambar 3. Penelitian ke-3

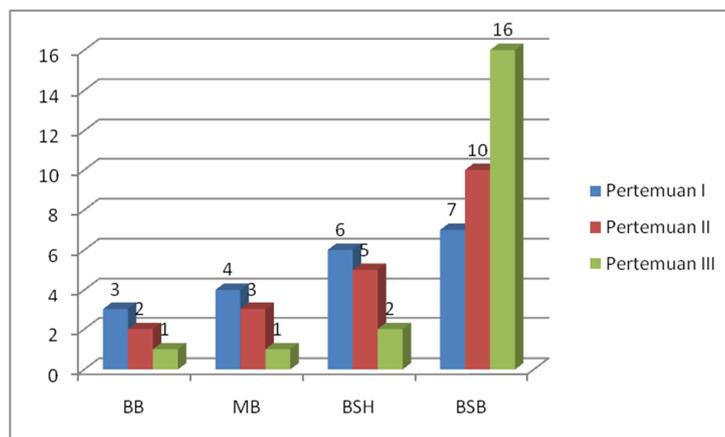
Hasil Rekapitulasi Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Siklus	Pertemuan	Nilai Perkembangan	Jumlah anak	Persentase
---------------	------------------	---------------------------	--------------------	-------------------

Pra Sikl us	I	BB	8	35%
		MB	5	25%
		BSH	5	25%
		BSB	2	10%
I	1	BB	8	35%
		MB	5	25%
		BSH	5	25%
		BSB	2	10%
	2	BB	6	30%
		MB	5	25%
		BSH	6	30%
		BSB	3	15%
	3	BB	4	20%
		MB	5	25%
		BSH	6	30%
		BSB	5	25%
II	1	BB	3	15%
		MB	4	20%
		BSH	6	30%
		BSB	7	35%
	2	BB	2	10%
		MB	3	15%
		BSH	5	25%

		BSB	10	50%
	3	BB	1	5%
		MB	1	5%
		BSH	2	10%
		BSB	16	80%

Berdasarkan hasil penelitian pada Siklus II menunjukkan bahwa sebanyak 11 anak atau 55% dari 20 anak sudah kuat dan seimbang berada pada kriteria baik. Dari hasil yang diperoleh tersebut dapat diketahui adanya peningkatan pada kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Permata Hati Surabaya. Pemberian *reward* pada Siklus II berupa stiker bergambar bintang sangat efektif untuk menunjang semangat dan rasa percaya diri anak untuk melakukan permainan ular tangga. Motivasi yang diberikan juga berupa lisan kepada setiap anak sebelum maju diberi motivasi oleh guru. Berdasarkan hasil observasi sebelum tindakan, Siklus I, dan Siklus II, maka diperoleh hasil peningkatan yang sedemikian rupa dari indikator yang sudah ditentukan.



KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan mengenai hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan peneliti selama dua siklus diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada saat sebelum diterapkan permainan tradisional dari 20 orang anak di Kelompok B terdapat 5 orang anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang persentase 25%

2. Peningkatan kognitif anak pada siklus I terdapat 5 orang anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik 25 %, yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan terdapat 6 orang anak 30 %, sedangkan anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang 5 orang anak 25 %. pada Siklus II dari 20 orang anak terdapat 16 orang anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik 80 % dan yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan terdapat 2 orang anak 10 % pada siklus ini kemampuan kognitif anak sudah tercapai yaitu sebesar 80 % dan pada pelaksanaan permainan tradisional berjalan dengan baik dan dilakukan sesuai dengan indikator perkembangan.
3. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional pada Siklus 1 ke Siklus II memperoleh peningkatan, inilah yang menunjukkan bahwa peningkatan kognitif anak kelompok B menjadi meningkat setelah menggunakan permainan tradisional di TK Permata Hati Kota Surabaya Tahun Ajaran 2022/2023

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.
- Andriani Tuti. 2012. *Permainan tradisonal dalam membentuk karakter anak dini*. *Jurnal Sosial budaya* vol .9 no.1.
- Aqib,Zainal.2017.*Penelitian Tindakan Kelas (PTK) TK/RA,SLB/SDLB*.Yogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmawati, Luluk, dkk. (2011). *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta:Universitas Terbuka.
- Bambang Sujiono. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: UniversitasTerbuka.
- Depdiknas.2003. *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20*. Jakarta:Mini Jaya Abadi.
- Dharmamulyo, Sukirman. *Permainan Tradisional Jawa*, Yogyakarta: Kepel Press 2008.
- Fadlillah, M. 2017. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Firdani Lara,dkk..2011..*Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*.Jakarta Timur: PT Luxima Metro Media.
- Gunarti, Winda, Lilis Suryani, Azizah Muis.(2010). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta:Universitas Terbuka.
- Hasanah Uswatun. 2016. Pengembangan kemampuan Fisik kognitif permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan anak, Volume 5, Edisi 1, juni 2016*.

- Indrijati, Herdiana. *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana 2017.
- Karmila Mila. 2017. Upaya guru meningkatkan kognitif melalui permainan tradisional pada anak usia dini 5-6 tahun di kelompok bermain geger sunten. *jurnal Empowerment Volume 6 Nomor 1 Februari 2017*.
- Khadijah. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing 2015.
- Kurniati Euis. 2016. *Permainan Tradisional* Jakarta: Prenadamedia Group
- Kurniati, Euis. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: Prenada Media Group 2016.
- Masitoh, dkk. (2009). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Montolalu, B.E.F, dkk.(2009). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyani, Novi. *Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta: Diva Press 2016.
- Rudiyanto, Ahmad. 2016. *Perkembangan Kognitif dan Kognitif Halus Anak Usia Dini*. Lampung: Darussalam Pres Lampung.
- Samsudin. 2018. *Pembelajaran Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Samsudin. *Pengembangan Motorik di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Prenada Media Group 2005.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabet.
- Sujiono, Yuliani Nuraini, dkk. (2007). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumatri. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Media Group 2005.
- Tukiran Taniredja, Irma Pujiati. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Pengembangan Profesi Guru: Praktis dan Mudah*. Bandung: Alfabeta

IMPLEMENTASI FILM ANIMASI NUSSA DAN RARA UNTUK MENINGKATKAN BAHASA EKSPRESIF ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN TK AISYIYAH 57 SURABAYA

Savira Aulia Putri Ardini¹ dan Anisa Yunita Sari²

Universitas Narotama

saviraulia1705@gmail.com¹, anisa.yunita@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbahasa ekspresif anak kelompok B2 TK Aisyiyah 57 Surabaya setelah menggunakan media film animasi Nussa dan Rara. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang terdiri dari dua siklus setiap siklus dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan kemampuan berbahasa anak ekspresif di kelompok B2 TK Aisyiyah 57 Surabaya meningkat melalui metode implementasi film animasi Nussa dan Rara. Meningkatnya kemampuan bahasa ekspresif dapat dilihat dari hasil rata-rata Pra Tindakan 37,86%, pada siklus I meningkat 63,71%, pada siklus II mencapai 85,25% telah mencapai target kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak kelompok B2 di TK Aisyiyah 57 Surabaya setelah menggunakan implementasi film animasi Nussa dan Rara.

Kata Kunci : *Anak Usia Dini, Bahasa Ekspresif, Media Film Animasi*

ABSTRACT

This research was conducted with the aim of knowing the increase in expressive language skills of group B2 children at TK Aisyiyah 57 Surabaya after using the media of the animated films Nussa and Rara. This type of research is Classroom Action Research which consists of two cycles, each cycle being held in two meetings. The results of this study can be concluded that expressive children's language skills in group B2 TK Aisyiyah 57 Surabaya increased through the implementation of the Nussa and Rara animated films. The increase in expressive language skills can be seen from the average Pre-Action results of 37.86%, in the first cycle it increased by 63.71%, in the second cycle it reached 85.25% having achieved the very well developed (BSB) target criteria. So it can be concluded that there is an increase in the expressive language skills of group B2 children at TK Aisyiyah 57 Surabaya after using the implementation of the animated films Nussa and Rara.

Keywords : *Early Childhood, Expressive Language, Animated Film Media*

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 menyatakan pendidikan anak usia dini adalah pelatihan yang ditujukan untuk anak-anak sejak lahir hingga usia enam tahun (Depdiknas, 2003). Pada rentang usia tersebut perkembangan anak begitu pesat, salah satu aspek perkembangan yang dimiliki Anak Usia Dini adalah perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa menjadi salah satu perhatian penting pada Anak Usia Dini.

Bentuk perkembangan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 146 Tahun 2014 yang meliputi empat keterampilan, yaitu : 1) Pengungkapan keinginan, perasaan, dan pendapat, dalam kalimat sederhana saat berkomunikasi dengan anak-anak atau orang dewasa. 2) Menunjukkan kebiasaan membaca buku-buku yang sudah dikenal 3) Mengungkapkan perasaan, pikiran, dengan kata-kata yang sesuai dalam komunikasi 4) Menceritakan isi cerita secara sederhana.

Menurut Fahrudin & Zulfakar (2018) lembaga pendidikan anak usia dini berusaha untuk mengembangkan potensi anak, dimana potensi tersebut beragam sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Kemampuan anak berbeda-beda, sehingga membutuhkan pembelajaran yang berbeda pula. Pembelajaran yang disampaikan harus mampu mengoptimalkan potensi yang ada sehingga dijadikan sebagai kecakapan hidup. jadi jelas bahwa pendidikan anak usia dini sangat penting. Anak usia dini adalah titik awal optimalisasi perkembangan anak, mengingat anak usia dini merupakan usia emas atau sering disebut dengan *golden age*. Maka saat ini adalah waktu yang tepat bagi anak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal untuk kehidupan selanjutnya.

LANDASAN TEORI

Kemampuan bahasa ekspresif anak dengan rentang usia 5-6 tahun cukup terorganisir dengan baik. Hal ini didukung oleh pendapat Steinberg dan Gleason (Lesmanawati, 2029, hlm 33), bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak hingga usia 4-6 tahun termasuk dalam perkembangan kombinatori, yaitu pembicaraannya mampu dipahami, teratur, dan terstruktur untuk berbicara, anak dapat merespon baik secara positif maupun negatif terhadap bahasa orang lain. Karena itu keterampilan bahasa ekspresif terkait erat dengan berbicara.

Bentuk perkembangan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 146 Tahun 2014 yang meliputi empat keterampilan, yaitu : 1) Pengungkapan keinginan, perasaan dan pendapat, dalam kalimat sederhana saat berkomunikasi dengan anak-anak atau orang dewasa. 2) menunjukkan kebiasaan membaca buku-buku yang sudah dikenal. 3) mengungkapkan perasaan, pikiran, dengan kata-kata yang sesuai dalam komunikasi. 4) menceritakan isi cerita secara sederhana.

Keterampilan berbicara sangat penting untuk perkembangan anak usia dini. Keterampilan berbicara dapat membantu anak berkomunikasi, mengungkapkan pendapat, menyampaikan perasaan dan pikiran. Keterampilan berbicara anak dapat dikembangkan dengan berbagai cara, misalnya dengan melatih anak meniru apa yang diucapkan. Berbicara adalah kemampuan anak untuk menyampaikan pikiran atau gagasan dengan menggunakan bahasa lisan dan gaya bahasa yang menarik. Kemampuan ini penting bagi siswa, karena siswa secara berulang-ulang melakukan fungsi komunikasi (percakapan) dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam kegiatan ilmiah, misalnya pada saat belajar.

Menurut Widyatmaka (2020), film adalah rangkaian gambar objek yang kemudian bergerak untuk menciptakan peristiwa. Film berfungsi sebagai sarana komunikasi, hiburan dan pendidikan. Dalam dunia pendidikan khususnya dunia pendidikan anak usia dini, film dapat membantu anak belajar dengan bantuan musik dan warna yang mempermudah proses belajar anak.

Menurut penelitian Baiq Icha Fitriana (2018), penggunaan film animasi yang baik mengganggu kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun. Film animasi adalah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan karakter. Film adalah alat komunikasi modern yang ampuh yang dapat menghibur dan menyampaikan pesan, mempengaruhi sikap dan cara berpikir serta membuka cara pandang bagi masyarakat (Widyatmoko, Edy, T., S, Sugeng N., 2019:74).

Fardani (2019:41) menyatakan bahwa film Nussa dan Rara adalah contoh anak-anak yang membuat orang tua tidak khawatir dengan apa yang ditonton anaknya hari ini. Saat ini sangat sedikit televisi pendidikan untuk anak-anak yang membuat khawatir para orang tua, ini menjadi solusi dari kekhawatiran para orang tua. Adapun manfaat media film animasi dalam pembelajaran adalah proses pembelajaran yang lebih menarik dan jelas. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, guru dapat

menentukan dan mengembangkan media yang tepat dan sesuai karakteristik dengan materi pembelajaran.

Damillah (2019:111) menyatakan pengembangan karakter yang menawan dan lucu dalam Nussa dan Rara menjadi salah satu kekuatan film ini. Dijelaskan pula nilai-nilai yang diajarkan dalam Islam tentang pakaian, sehingga cocok digunakan untuk melayani anak-anak. Film animasi Nussa dan Rara juga banyak menyampaikan informasi unik, lucu dan ramah anak melalui media online. Setiap episode film Nussa dan Rara mengandung pesan berupa nasihat, dan film ini juga menceritakan tentang kebiasaan dan aktivitas anak sehari-hari agar mudah dipahami.

Dari uraian di atas, maka diketahui bahwa media film animasi dapat memiliki banyak keuntungan dalam pengajaran materi pelajaran, dapat menyatu, pembelajaran lebih jelas, menarik perhatian anak, lebih interaktif dan penggunaan waktu dan tenaga yang efisien.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Kurt Lewin mengusulkan Penelitian Tindakan Kelas pada tahun 1946, yang kemudian dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Mc. Taggart dan John Elliott. Menurut Arikunto (2007:3) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah kajian tentang kegiatan pembelajaran berupa kegiatan yang disengaja dan terjadi secara kolektif di dalam kelas.

Menurut Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Sukardi, 2013:3) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah cara kelompok atau individu untuk menciptakan ruang di mana mereka dapat belajar dari pengalaman mereka dan membuat pengalaman mereka tersedia untuk orang lain.

Jenis Penelitian Tindakan Kelas sangat tepat untuk dipahami dan juga diaplikasikan dalam upaya mengatasi suatu permasalahan yang relevan bagi tenaga pendidik dan juga kependidikan, Penelitian Tindakan Kelas ini tidak terlepas dari masalah dikelas maupun pada proses pembelajaran, Sugiyono (2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

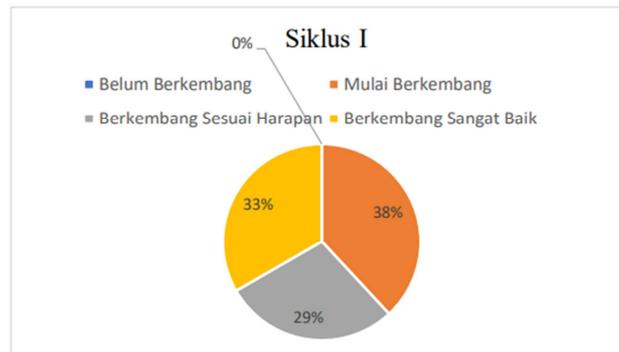
SIKLUS I

Observasi dilakukan pada saat tindakan menonton film animasi Nussa dan Rara. Peneliti menggunakan penilaian sesuai dengan panduan instrumen observasi pada kemampuan bahasa ekspresif yaitu: mengungkapkan keinginan dan perasaan, berkomunikasi dengan anak-anak dan orang dewasa dengan mengungkapkan pendapat dalam kalimat sederhana dan memilih kata yang tepat untuk mengungkapkan perasaan dan pikiran.

Berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus I menunjukkan bahwa indikator keberhasilan tindakan belum mencapai hasil yang diinginkan, sehingga perlu adanya pelaksanaan siklus selanjutnya dengan dilakukannya beberapa perubahan, meliputi *setting* penataan kelas. Hasil yang diperoleh dari pengamatan Siklus I menunjukkan bahwa beberapa anak masih belum dapat menceritakan kembali isi cerita dengan jelas, anak belum bisa fokus terhadap film animasi yang ditontonnya, sehingga terdapat beberapa anak merasa kurang nyaman. Selain itu, kelancaran dalam bercerita juga terhambat dikarenakan beberapa anak masih malu untuk mengungkapkan perasaannya, dan juga terdapat beberapa anak yang belum cukup lancar dalam bercerita.

Dari refleksi Siklus I ini diharapkan memberikan pengetahuan lebih bagi anak dalam kegiatan menonton film animasi, yang dimana dalam kegiatan ini anak diajarkan mengemukakan keinginan, perasaan, pendapat, serta idenya dalam berkomunikasi dengan temannya. Walaupun masih ada anak belum terlalu baik ketika berkomunikasi dengan temannya pada saat melakukan kegiatan dan terkadang masih dibantu oleh guru.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I kriteria kemampuan bahasa ekspresif termasuk pada kriteria berkembang sesuai harapan dengan nilai rata-rata kemampuan bahasa ekspresif yang diperoleh 63,71% ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan tindakan siklus I belum mencapai hasil indikator yang ditetapkan pada kemampuan bahasa ekspresif anak, sehingga perlu adanya pelaksanaan untuk siklus selanjutnya yaitu siklus II dengan dilakukannya beberapa perubahan untuk kegiatan menonton film animasi Nussa dan Rara.



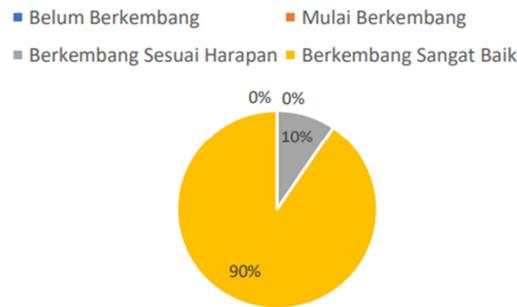
SIKLUS II

Berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus II peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan menonton film animasi Nussa dan Rara dapat membuat anak-anak lebih bersemangat dan mampu percaya diri dalam menceritakan makna dari film tersebut. Peneliti mengamati perkembangan kemampuan bahasa ekspresif anak pada siklus II dan mencatat hasil observasi menggunakan instrumen penelitian yang sudah disiapkan.

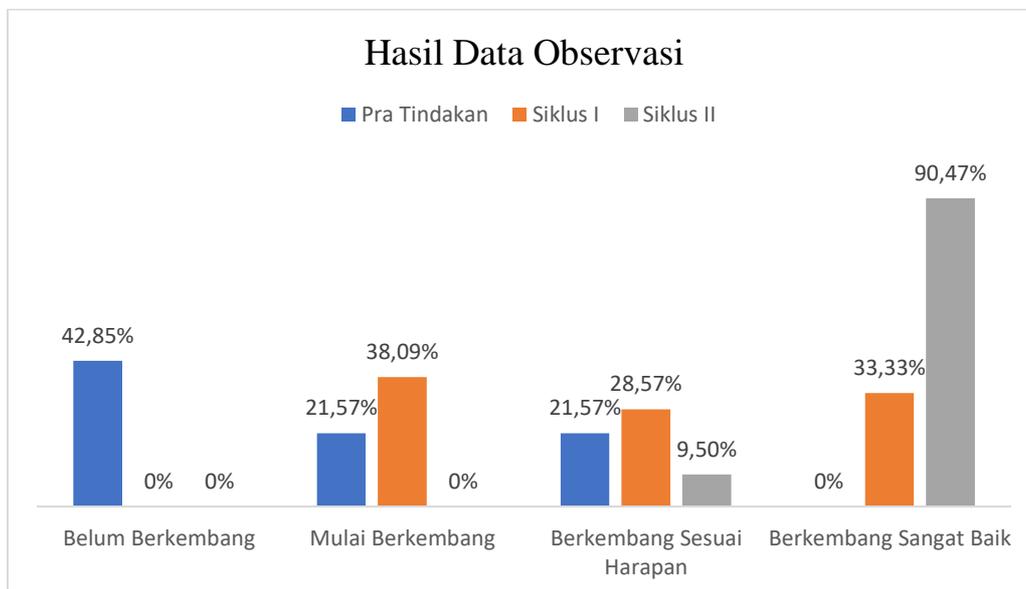
Pada pelaksanaan tindakan siklus I terdapat 8 anak yang termasuk pada kriteria mulai berkembang dengan presentase 38,09%, 6 anak yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan dengan presentase 28,57%, dan 7 anak memperoleh kriteria berkembang sangat baik dengan presentase 33,33%. Pada pelaksanaan tindakan siklus II anak yang termasuk kriteria berkembang sesuai harapan terdapat 2 anak dengan presentase yaitu 9,50%, dan 19 anak termasuk dalam kriteria berkembang sangat baik dengan presentase 90,47%.

Dalam pelaksanaan siklus II dapat diamati bahwa dengan kegiatan menonton film animasi Nussa dan Rara anak dapat berbahasa ekspresif dengan baik karena anak mampu mengungkapkan keinginan, perasaan, pendapat, serta idenya dalam berkomunikasi dengan temannya dan mampu percaya diri dalam mendeskripsikan cerita tersebut. Dari hasil pengamatan siklus II telah menunjukkan keberhasilan indikator pencapaian kemampuan bahasa ekspresif anak dengan rata-rata presentase yaitu 85,25%, maka dari itu penelitian pada siklus II dihentikan. Berdasarkan hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa metode menonton film animasi Nussa dan Rara dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak sesuai aspek bahasa anak. Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak dapat dilihat pada setiap pertemuan tabel di bawah ini.

Siklus II



Adapun hasil peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada saat Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II dapat diperjelas melalui tabel rekapitulasi data observasi tindakan di bawah ini:



Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Aisyiyah 57 Surabaya yang selama pelaksanaan Pra Tindakan menunjukkan bahwa kemampuan bahasa ekspresif termasuk pada kriteria Mulai Berkembang (MB) dengan presentasi yang diperoleh 37,86%, pada pelaksanaan Siklus I memperoleh presentase yaitu 63,71% yang menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif anak termasuk pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan pada Siklus II menunjukkan bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak mengalami peningkatan dengan presentase 85,25% yaitu termasuk kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini antara Siklus I dan Siklus II dilakukan selama 4 kali dalam satu siklus dilakukan 2 pertemuan yaitu Siklus I dan Siklus II.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah disampaikan bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak kelompok B TK Aisyiyah 57 Surabaya mampu ditingkatkan dengan menggunakan metode menonton film animasi Nussa dan Rara yang dimana metode ini dapat memotivasi anak untuk belajar menumbuhkan rasa percaya diri, mengungkapkan keinginan, perasaan, pendapat serta idenya dalam berkomunikasi dengan teman, dan memberikan pengalaman baru bagi anak dan khususnya meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak.

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan pada setiap tahap pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan yaitu tahap Pra Tindakan, tahap Siklus I, dan tahap Siklus II menunjukkan bahwa metode menonton film animasi Nussa dan Rara dapat menunjang proses belajar mengajar pada aspek bahasa anak yaitu kemampuan bahasa ekspresif anak sehingga mengalami peningkatan berdasarkan faktor-faktor kebahasaan dalam bahasa ekspresif yaitu: Anak mengungkapkan keinginan, perasaan dan pendapatnya dengan kalimat sederhana saat berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa, dan anak mengungkapkan perasaan, pikirannya dengan pilihan kata yang tepat saat berkomunikasi.

Melihat hasil Siklus II dapat melihat bahwa temuan menunjukkan bahwa bahasa ekspresif anak meningkat pada setiap siklus dan peningkatan pada siklus II ini mencapai kriteria indikator keberhasilan yang ditetapkan. Maka dari itu pelaksanaan tindakan siklus II dihentikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W. (t.thn.). *Education Research : Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. University of Nebraska-Lincoln.
- Ermawati, N., & Mahmudah, S. (t.thn.). Pengaruh Film Animasi Terhadap Perkembangan Berbicara Anak.
- Fadillah, N. N., Dewi, F., & Putri, S. U. (t.thn.). Analisis Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Membaca Nyaring.
- Fauziah, Z., Wahyuningsih, S., & Hafidah, R. (2020). Metode Sosiodrama Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara. *Kumara Cendikia*, 223-226.
- Husna, A., & Elizer, D. (2021). Strategi Perkembangan dan Indikator Pencapaian Bahasa Reseptif dan Bahasa Ekspresif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Family Education*.

- Hutasuhut, A. R., & Yaswinda. (2020). Analisis Pengaruh Film Nussa dan Rara Terhadap Empati Anak Usia Dini di Kota Padang.
- Hutasuhut, A. R., & Yaswinda. (2020). Analisis Pengaruh Film Nussa dan Rara Terhadap Empati Anak Usia Dini di Kota Padang. 1237-1246.
- Indonesia, R. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Isna, A. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *STAINU Purworejo: Jurnal Al-Athfal*.
- Istova, M., & Hartati, T. (2016). Pengaruh Media Film Animasi Fiksi Islami Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. 72-75.
- Otto, B. (2015). *Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini*. Prenadamedia Grup.
- Sayekti, O. M. (2019). Film Animasi "Nussa dan Rara Episode Baik Itu Mudah" Sebagai Sarana Penanaman Karakter pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 164-171.
- Sukmawati, S., Astawa, I. S., Astini, B. N., & Nurhasanah. (2021). Pengaruh Film Animasi Terhadap Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Taroto Jaya Dusun Bantu Desa Bantulanteh Sumbawa. *Indonesian Journal Of Elementaru and Childhood Education* , 320-325.
- Sukri, S., Gusnawaty, & Nurhayati. (2020). Pengaruh Film Kartun Terhadap Kemampuan Bercerita Anak Usia 4 Sampai 5 Tahun Pada PAUD NURHIDAYAH. *Jurnal Ilmu Budaya*.
- Wahono, Sa'ada, N., & Kurniawati, T. (2017). Pendekatan Metode Demonstrasi Untuk Menumbuhkan Ketrampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Yuniati, S., & Rohmadheny, P. S. (2020). Bermain Peran: Sebuah Metode Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak. *Jurnal Obsesi*, 60-69.

EFEKTIVITAS PERMAINAN *ARRANGE ALPHA* TERHADAP KEMAMPUAN KONSEP MENGENAL HURUF DAN MERANGKAI KATA DALAM BAHASA INGGRIS PADA SISWA TK AL-HIDAYAH KEBONSARI TENGAH

Dzulkifli¹ dan Andini Dwi Arumsari²

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surabaya

dzulkifli@um-surabaya.ac.id¹

ABSTRAK

Arrange Alpha Adalah alat permainan edukatif yang dirancang dan dibuat dengan tujuan mempermudah dan memperlancar proses pembelajaran dalam mengenal huruf dan susunan kata dalam Bahasa Inggris sehingga tidak hanya membuat siswa mengerti pengucapan dalam Bahasa Inggris namun juga agar siswa dapat mengerti ejaan dan penyusunan kata dalam Bahasa Inggrisnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Eksperimen. Dengan metode pembelajaran yang digunakan adalah metode experiential learning. Penelitian ini dilakukan di TK Al-Hidayah Kebonsari Tengah selama 2 kali pertemuan, dengan subjek siswa-siswi TK kelompok B dengan jumlah 17 Anak. Dengan hasil pada percobaan pertama yang dilakukan oleh peneliti kebanyakan semua anak yang maju mengalami kesulitan dalam menyusun kata dan tidak sesuai dengan ejaan. Setelah dilakukan pembelajaran dan pengenalan dalam percobaan kedua sudah lebih banyak siswa dan siswi yang berhasil dengan sempurna dalam menyusun kata yang diberikan.

Kata Kunci: *Alat permainan edukatif, mengenal huruf dan merangkai kata dalam Bahasa Inggris*

ABSTRACT

Arrange Alpha is an educational game tool designed and created with the aim of simplifying and streamlining the learning process in recognizing letters and word arrangements in English so that it not only makes students understand pronunciation in English but also so that students can understand spelling and wording in English. In this study, the research method used is a Experimental method. With the learning method used is the experiential learning method. This research was conducted at Al-Hidayah Kebonsari Tengah Kindergarten for 2 meetings, with the subjects of group B kindergarten students with a total of 17 children. With the results in the first experiment conducted by researchers most of the children who came forward had difficulty in composing words and did not conform to spelling. After the learning and recognition in the second experiment, more students and students have succeeded perfectly in compiling the given words.

Keywords: *An educational game tool, recognizing letters and stringing words in English.*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memegang peranan yang sangat penting dalam Undang-Undang PA (UU Pendidikan Anak) yang menyatakan bahwa anak mempunyai hak untuk tumbuh, berkembang, bermain, beristirahat, memulihkan diri dan belajar melalui pendidikan. Belajar adalah suatu hak, maka agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, pembelajaran harus menyenangkan dan informatif, sehingga mereka termotivasi, antusias dan terlibat. Belajar pada anak adalah melalui bermain. Dengan bermain anak mengalami proses pembelajaran tentang sesuatu hal. Bermain membantu melatih aspek perkembangan anak, meliputi bahasa, kognisi, fisik, motorik, sosial, emosional, moral, dan nilai-nilai agama. Namun dalam proses pengembangan aspek-aspek tersebut haruslah diperhatikan prinsip perkembangan anak. Prinsip tumbuh kembang anak antara lain: Anak-anak berkembang secara holistik. yaitu terdapat hubungan yang sangat erat antara aspek perkembangan estetis, afektif, kognitif, bahasa, fisik dan sosial emosi anak, perkembangan anak terjadi dalam urutan yang teratur yaitu dalam arah yang relatif dapat diprediksi, perkembangan anak terjadi pada tingkat yang berbeda-beda di dalam dan di antara anak-anak yaitu setiap anak berkembang sesuai dengan dirinya sendiri tidak ada anak yang sama persis sekalipun kembar identik, perkembangan baru didasarkan pada perkembangan yang sebelumnya yaitu perkembangan didasarkan pada masa lalu, sekarang dan masa yang akan datang, perkembangan mempunyai pengaruh yang bersifat kumulatif yaitu pengalaman yang dilalui seseorang akan mempunyai pengaruh positif maupun negative terhadap perkembangan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan dasar yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dasar, sikap, dan keterampilan anak. Keberhasilan proses pendidikan pada periode ini menjadi landasan bagi proses pendidikan berikutnya. Berdasarkan UU Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan merupakan usaha sadar, terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Depdiknas, 2003).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar dilaksanakan. Pendidikan anak usia dini merupakan intervensi pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang bertujuan untuk mendidik anak melalui jalur formal melalui nasehat-nasehat pendidikan guna mendorong pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani secara optimal, sehingga mempersiapkan diri untuk menempuh pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini

bertujuan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani (motorik halus dan kasar), kecerdasan (berpikir, kreatifitas, kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual), dan sosial emosional (sikap dan perilaku, agama).

Pendidikan pada anak usia dini dapat dilakukan dengan efektif dengan cara menyertakan proses bermain sebagai media untuk menuangkan proses pembelajaran. Friedrich Froebel (1782-1852) menjelaskan bahwa bagi anak usia dini, bermain merupakan suatu proses belajar. Anak-anak diajak berkebun, bermain bersama, bernyanyi, membuat karya seni dan kerajinan, bersosialisasi. Ini adalah proses belajar sambil bekerja. Mengingat pesatnya perkembangan yang terjadi pada periode awal tersebut, maka para ahli psikologi perkembangan menyebut masa usia dini sebagai “the golden age “ (usia emas). Pada masa usia dini merupakan periode terpenting untuk merangsang pertumbuhan otak anak dengan belajar melalui berbagai alat permainan. Alat bermain yang sangat efektif dalam pendidikan anak usia dini disebut alat bermain sambil belajar.

Suyadi (2009) Alat permainan edukatif (APE) adalah segala bentuk permainan yang dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada anak. Peralatan bermain edukatif merupakan alat untuk bermain anak. Peralatan bermain dikatakan edukatif apabila dapat mengembangkan aspek-aspek tertentu pada anak.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen yang dilakukan oleh Hermawan dkk. (2007) merupakan format ekspresi pembelajaran dimana siswa bereksperimen dengan mengalami sendiri dan membuktikan apa yang telah dipelajarinya. Roestiyah (2012) mengartikan “eksperimen” sebagai suatu kegiatan dimana siswa melakukan percobaan terhadap sesuatu, mengamati prosesnya, menuliskan hasil percobaannya, kemudian menyajikan pengamatannya di depan kelas dan dievaluasi oleh guru. itu berarti gaya mengajar guru. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Dengan kata lain siswa melakukan percobaan, dan peneliti mengamati apakah ada perubahan pada diri siswa sebelum dan sesudah percobaan.

Model pembelajaran yang digunakan adalah metode experiential learning. Menurut Kolb (1984), experiential learning sebagai sebuah model pembelajaran yang holistik, di mana seseorang belajar, berkembang, dan bertumbuh. Penggunaan istilah experiential learning sendiri dimaksudkan untuk menekankan bahwa pengalaman (experience) memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, dan hal ini menjadi pembeda antara experiential learning dengan model pembelajaran lainnya, seperti teori pembelajaran kognitif atau behaviorisme.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian di TK Al-Hidayah Kebonsari Tengah selama 2 kali pertemuan, dengan subjek siswa-siswi TK kelompok B dengan jumlah 17 Anak. Dalam penelitian ini kelompok peneliti menggunakan alat permainan dimana alat ini digunakan dalam proses mengajarkan huruf serta merangkai kata dalam Bahasa Inggris yang disambut antusias oleh para siswa dan siswi, berikut penjabaran uji coba alat permainan edukatif:

Nama Alat

Arrange Alpha

Kegunaan

Alat permainan ini dibuat untuk mempermudah para siswa dalam mengenal susunan dan tulisan kosa kata dalam Bahasa Inggris, sehingga siswa tidak hanya dapat mengetahui pengucapannya saja namun juga dapat mengerti tulisannya dalam Bahasa Inggris seperti apa. Selain mempermudah dalam mengenal susunan kata dalam Bahasa Inggris disini kegunaan lain dari alat permainan ini adalah untuk melatih kefokusannya serta perhatian siswa.

Alat Dan Bahan :

Alat : Gunting, Selotip, Staples

Bahan : Kertas, Plastik Es, Kardus kecil tempat snack

Prosedur Permainan:

- a. Anak-anak diberikan kotak yang berisikan huruf dari A-Z
- b. Anak diminta untuk menyusun kata sesuai dengan gambar yang diberikan.
- c. Kemudian anak-anak yang sudah bisa menyusun diminta untuk maju kedepan untuk menempelkan susunan huruf yang benar dan sesuai dengan gambar yang diberikan.
- d. Setelah selesai menempel dan susunannya benar anak akan diberikan reward.

Pelaksanaan Uji Coba:

Uji Coba I

Hari/Tanggal : Selasa, 10 Mei 2022

Tempat : TK AL-HIDAYAH

Waktu : 08.00 – 10.00 WIB

Subyek : Siswa kelompok B

Hasil :

- a. Anak-anak masih belum bisa menyusun dengan baik kata-kata dalam bahasa Inggris yang disajikan.
- b. Saat menyusun anak-anak banyak mengalami gagal

Uji Coba II

Hari/Tanggal : Selasa, 17 Mei 2022

Tempat : TK AL-HIDAYAH

Waktu : 08.00 – 10.00 WIB

Subyek : Siswa TK kelompok B

Hasil :

- a. Anak-anak sudah mulai terbiasa dan lebih mampu memahami susunan kata dalam bahasa Inggris.
- b. Anak-anak sudah lancar dalam praktek penyusunan kata bahasa Inggris tanpa dituntun
- c. Saat disuruh menyusun banyak anak yang sudah bisa dan tidak mengalami gagal lagi

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil observasi dan uji coba alat permainan edukatif, peneliti dapat menyimpulkan bahwa respon daripada siswa dan siswi sangat antusias di tandai dengan adanya semangat dan ketanggapan anak saat peneliti mulai menjelaskan terkait alat permainan edukatif yang ada.

Pada saat kegiatan berlangsung siswa-siswi sangat antusias saat disuruh untuk maju kedepan untuk merangkai huruf dalam Bahasa Inggris sesuai dengan gambar yang sudah sajikan, namun dalam percobaan pertama yang dilakukan oleh peneliti kebanyakan semua anak yang maju mengalami kesulitan dalam Menyusun kata dan tidak sesuai dengan ejaan yang sebenarnya dikarenakan susunan kata yang mereka jabarkan saat maju kedepan diambil sesuai dengan apa yang mereka dengar. Kemudian peneliti mengajarkan pada siswa dan siswi bagaimana cara mengeja dan melafalkan huruf dan kata yang benar dalam Bahasa Inggris agar tidak terjadi kesalahan dalam penulisan kata.

Media pembelajaran yang digunakan oleh TK Al-Hidayah Kebonsari Tengah Menggunakan media buku paket. Buku paket tersebut mempermudah guru karena di dalam isi buku tersebut sudah terdapat banyak tema yang bisa dikerjakan oleh siswa. Misalnya ada bagian menggambar, menulis, membaca, dan lain lain. Tenaga pendidik juga dipermudah dengan adanya buku paket pendidik terbantu siswa lebih mudah memahami apa yang disampaikan oleh pendidik. Selain itu pendidik juga terbantu seperti memilih materi yang akan disampaikan kepada siswa disetiap harinya dan juga mempermudah pendidik dalam memberikan pekerjaan rumah yang tidak sulit dipahami oleh siswa saat mengerjakan dirumahnya.

Setelah dilakukan pembelajaran dan pengenalan pada sesi selanjutnya siswa dan siswi di

coba lagi untuk maju kedepan untuk menyusun kata sesuai dengan gambar yang telah disajikan lagi dan dalam percobaan kedua sudah lebih banyak siswa dan siswi yang berhasil dengan sempurna dalam menyusun kata yang diberikan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian di TK Al-Hidayah Kebonsari Tengah dapat diajukan beberapa saran yang dapat bermanfaat untuk melatih anak dalam kemampuan berfikir logis dan melatih motorik halus anak melalui metode eksperimen, sebagai berikut:

A. Sekolah

Untuk sekolah lebih di tingkatkan lagi dalam prasarana yang dapat membantu pembelajaran anak dalam berbahasa Inggris, dan bisa juga diterapkan mulai dari guru untuk mengajak anak didik berbahasa Inggris.

B. Guru

Senantiasa untuk Guru lebih ditingkatkan lagi proses belajar yang meliputi pembelajaran dalam Bahasa Inggris sehingga untuk anak-anak juga dapat mengenal Bahasa Inggris sejak dini.

C. Mahasiswa

Lebih ditingkatkan lagi dalam pembuatan alat permainan edukatif yang bermacam-macam dalam Bahasa Inggris agar proses pembelajaran pada anak lebih bervariasi lagi dan menarik untuk anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussalam, A. (2015). Mengembangkan kreativitas anak. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar
- Aslindah, A., & Suryani, L. (2021). *Pembuatan Media Pembelajaran PAUD Berbasis Bahan Alam Di TK Alifia Samarinda. Jurnal Pengabdian Ahmad Yani, 1(1), 49-57.*
- Depdiknas, *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003*, Jakarta: CV Mini Jaya Abadi.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini.* Jakarta : Depdiknas
- Fitri, A., Sapharayuningsih, S., & Agustriana, N. (2017). *Perencanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal Ilmiah Potensia, 2(1), 1-13.*
- Hernawan, A.H. dkk. (2007). *Belajar dan pembelajaran SD.* Bandung: UPI Press
- Huliyah, Muhiyatul.(2017), *Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini. As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, [S.l.]*
- Ibrahim, H. (2017). *Media pembelajaran: Arti, fungsi, landasan penggunaan, klasifikasi, pemilihan, karakteristik oht, opaque, filmstrip, slide, film, video, Tv, dan penulisan naskah slide. Bahan sajian program pendidikan akta mengajar III-IV. FIP-IKIP Malang.*
- Idris, G. *Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Materi Ungkapan Pemaparan Jati Diri Di SMA. Jurnal Pembelajaran*

Prospektif, 3(2),134-148

- Munandar, U. (2017). Pengembangan kreativitas anak berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musbikin, Imam (2010). Buku Pintar Paud. Yogyakarta: Laksana.
- Musrid. (2015). *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Roestiyah, N.K. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rohani Ahmad, 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sadiman, A.S. (2014). *Media pendidikan: penerangan, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Cv. Rajawali
- Sudono, Anggani. (2014). Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini. Jakarta: Grasindo
- Suyadi. (2009). *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: Power Books.
- Ulum, Irfatul. (2015). Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Anak. **Jurnal Pendidikan Anak 3 (2),**
- Vanni Miza Oktari (2017) Penggunaan Media Bahan Alam dalam Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak Kartika I-63 Padang. PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol1, No 1 Oktober 2017

BOX GAME AND DISPLAY BANNER UNTUK MELATIH KONSENTRASI, MOTORIK, DAN MELATIH BAHASA DAN WAWASAN

**Ummi Masrufah Maulidiyah¹, Dzul kifli², dan Andini Dwi
Arumsari³**

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surabaya
ummimasrufah@um-surabaya.ac.id¹

ABSTRAK

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat merangsang pertumbuhan otak anak mengembangkan seluruh aspek kemampuan (potensi) anak. Tujuan Alat Permainan Edukatif dalam proses belajar anak usia dini adalah sebagai alat bantu orang tua dan guru atau pendidik. Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk melakukan berbagai kegiatan guna menemukan pengalaman baru, memperjelas materi pelajaran yang diberikan kepada anak, Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain (belajar). Observasi permainan ini juga dirancang untuk melatih konsentrasi, melatih kemampuan motorik, mengenal konsep sebab akibat, melatih bahasa dan wawasan, mengenal warna dan bentuk.

Kata Kunci: *Permainan Edukatif, Perkembangan anak, APE*

ABSTRACT

Educational games are games that have educational elements that are obtained from something that exists and is attached and becomes part of the game itself. Educational Game Tools (APE) are everything that can be used as a means or equipment to play that contains educational value and can stimulate the growth of the child's brain to develop all aspects of the child's ability (potential). The purpose of educational game tools in the learning process of early childhood is as a tool to help people parents and teachers or educators. Provide motivation and stimulate children to carry out various activities in order to find new experiences, Clarify the subject matter given to children, Provide fun for children in playing (learning). This game observation is also designed to train concentration , train motor skills, recognize the concept of cause and effect, train language and insight, recognize colors and shapes.

Keywords: *Educational games, child development, APE*

PENDAHULUAN

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan juga memberikan rangsangan atau respon positif terhadap indra pemainnya. Indra yang dimaksudkan antara lain pendengaran, pengelihatannya, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan dan ketangkasan), afeksi serta keterampilan, dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spiritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama dan sopan santun, persaingan sehat serta pengorbanan). Keseimbangan indra inilah yang direncanakan agar mempengaruhi jasmani, nalar, imajenasi, watak dan karakter, sampai tujuan pendewasaan diri. Sebab, watak seseorang menentukan arah perjalanan hidupnya. Satu unsur edukatif lainnya dalam permainan adalah keseimbangan. Keseimbangan permainan tergantung pada maksud dan tujuan dari pembuat atau penciptaan permainan itu sendiri. Permainan yang edukatif pun, apabila berada di tangan orang yang salah, bisa berakibat buruk bagi tumbuh kembangnya siswa. Bagaimanapun hebatnya unsur edukatif dalam permainan, tetapi bila tidak difungsikan dengan tepat atau disalah tempatkan, maka akan berakibat buruk terhadap psikis maupun fisik siswa.

Permainan edukatif merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat mengembangkan keterampilan, minat, pemikiran dan perasaannya. Melalui kegiatan bermain bersama anak-anak kan mengembangkan tubuh, otot dan koordinasi dari gerakan, komunikasi, konsesentrasi dan kreativitas. Nilai hidup seperti cinta kasih, penghargaan terhadap orang lain, kejujuran, kedisiplinan diri, jiwa berolah raga agar anantara lain akan diperoleh melalui kegiatan bermain dengan orang lain

Kunci pertama dalam suatu permainan bisa dikatakan edukatif apabila permainan tersebut memiliki nilai guna, efektivitas dan evisiensi yang mengarahkan proses mendidik secara positif. Hal ini akan berguna jika suatu permainan dapat dikontrol dan digunakan dengan tepat. Dampak dari permainan apabila memberikan pengaruh yang negatif dan tidak ada latar belakang “mendidik” atau mengajak, mengarahkan siswa kepada kehidupan yang lebih baik.

Disinilah konteks inti dari permainan yang sesungguhnya, yaitu sebagai media atau objek yang memberikan efek kesenangan dan mendukung terwujudnya motivasi positif pada siswa. Dengan kata lain, permainan sebagai upaya mempengaruhi psikologis siswa.

Alat permainan edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang bisa dipergunakan sebagai saran atau peralatan untuk bermain dimana didalamnya terdapat nilai pendidikan serta dapat merangsang pertumbuhan otak anak mengembangkan seluruh aspek kemampuan (potensi) anak. Sedangkan menurut shofyatun A. Rahman alat permainan edukatif adalah “alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan khususnya anak prasekolah dalam meningkatkan aspek-aspek perkembangan semua potensi anak”. 11 penggunaan alat permainan edukatif yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dapat membantu guru dalam mengembangkan seluruh kemampuan dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), salah satu manfaat alat permainan eedukatif

adalah membantu pertumbuhan fisik dan seluruh aspek perkembangan anak. 12 alat permainan edukatif (APE) untuk anak PAUD selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam tentang karakteristik anak dan disesuaikan dengan rentang usia anak PAUD. APE untuk tiap kelompok usia dirancang secara berbeda. Untuk anak pada rentang usia 2-4 tahun tentunya berbeda dengan APE untuk anak usia 4-6 tahun. Sebagai contoh dalam pembuatan puzzle. Puzzle merupakan salah satu jenis APE yang menarik untuk diperkenalkan kepada anak PAUD. Puzzle anak usia 2-4 tahun memiliki bentuk sederhana dengan potongan atau keping puzzle yang sederhana dengan potong atau keping puzzle yang sederhana pula dan jumlahnya pun tidak terlalu banyak. Hal tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa anak pada rentang usia 5-6 tahun telah memiliki kemampuan dan kematangan yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak pada rentang usia dibawahnya. Oleh karena itu sangatlah jelas bahwa APE dirancang dan ditujukan untuk anak dengan mempertimbangan karakteristik perkembangannya termasuk masalah perbedaan usia. Perbedaan rentang usia anak menjadi hal yang sangat fondasional untuk diperhatikan karena perbedaan usia berpengaruh terhadap tahap perkembangan dan kemampuannya yang dimiliki anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2012), metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap perlakuan lain dalam kondisi yang terkendali. Berdasarkan pandangan tersebut dapat dipahami bahwa penelitian eksperimen selalau dilakukan dengan memperlakukan subjek penelitian dan kemudian melihat efek dari perlakuan tersebut. Desain penelitian yang digunakan adalah preexperimental design dengan set model desain pre-test-post-test. Alasan perancangan ini adalah adanya pre-test sebelum perlakuan, yang dapat memberikan gambaran yang lebih akurat tentang hasil perlakuan karena dapat dibandingkan dengan sebelum perlakuan. Peneliti melakukan uji coba sebanyak 2 kali. Kemudian peneliti melakukan post-test untuk membandingkan hasil perlakuan dengan pretest yang sudah dilakukan di awal.

Penelitian dilakukan di TK Al Kamil Kota Surabaya, yang berlokasi di ... kota Surabaya. Subyek dalam penelitian ini adalah 19 siswa TK Al Kamil Kota Surabaya. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan metode Observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian di TK Al Kamil Kota Surabaya ini, peneliti melakukan sebuah percobaan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) yang sudah dibuat. Diketahui hasil sebagai berikut :

A. Uji Coba I

Hari/Tanggal : Kamis, 12 Agustus 2023

Waktu : 09.00 – 10.00

Subjek : 19 Murid kelas TK A Al Kamil Kota
Surabaya
Hasil :

Dari percobaan yang dilakukan oleh kelompok 1, beberapa anak masih terlihat bingung untuk melewati portal yang bergambar kaki dan tangan tersebut. Karena semangat dan ke antusiasnya mereka ingin segera sampai, membuat beberapa dari mereka salah meletakkan kaki dan tangannya. Untuk kelompok selanjutnya (kelompok 2), kelompok ini bisa dibilang berhasil karena mereka dapat melakukan dengan baik dalam proses permainan berlangsung. Mungkin karena mereka sudah memperhatikan teman-temannya dan mungkin juga mereka sudah mempelajari dari kesalahan temannya, jadi mereka bisa melakukan permainan dengan sempurna.

B. Uji coba 2

Hari/Tanggal : 12 September 2023
Waktu : 09.00 – 10.00
Subjek : Murid kelas TK A Al Kamil Kota
Surabaya
Hasil :

Uji coba selanjutnya adalah dengan memberikan kuis pada semua subyek, peneliti memberikan pernyataan tentang binatang- binatang (habitat, makanan, ciri-ciri, suara dll), kemudian subyek yang ingin menjawab harus mengangkat tangan dan jika bisa menjawab akan diberikan reward sebagai apresiasi. Pada saat proses berlangsung semua subyek sangat antusias menjawab, beberapa dari mereka menjawab dengan benar.

Berdasarkan dari hasil uji coba diatas peneliti menarik kesimpulan bahwasannya, Kondisi permmainan TK Al Kamil sudah cukup memadai, beberapa alat peragapermainan terlihat di beberapa tempat di dalam ruangan kelas. Permainan seperti puzzle sudah dimiliki sekolah, sekolah menginginkan alat permainan yang bisa membuat siswa peserta didik bergerak seperti melompat, jongkok, dan berdiri. Permainan seperti bernyanyi bersama dan berjalan-jalan ringan sudah diterapkan atau sudah dilakukan siswa pada hari-hari tertentu. Permainan ringan dilakukan seperti saat olahraga

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, APE dalam sekolah sudah bisa dikatakan cukup untuk melatih kognitif peserta didik maka diperlukan permainan yang bisa membangkitkan siswa untuk bergerak seperti jongkok dan berdiri. Konsep pemebrikan APE dibuat untuk melatih kognitif, kefokusn dan ketepatan dalam mengelompokkan habitat binatang. Sebelum peserta didik menempatkan binatang sesuai habitatnya siswa harus melewati tantangan yakni memeperagakan gambar telapak tangan dan telapak kaki yang sudah disediakan dengan demikian bisa dilihat apakah siswa masih tetap fokus bisa menempatkan menempatkan binatang sesuai habitatnya setelah aktif menjongkok dan berdiri sebagai tantangan.

Melatih daya kefokusn dan ketepatan sangat penting untuk dilatihkan pada peserta didik apalagi jika dilihat dari kondisi APE yang di miliki sekolah siswa sangat membutuhkan alat permaianan yang menumbuhkan gerak tangan maupun tubuh yang lain.

Cara menggunakan tiap-tiap permainan tidaklah terlalu sulit hanya membutuhkan kefokuskan dan pengetahuan, apabila ditambah dengan untuk melatih kecepatan siswa bisa diterapkan dalam permainan ini. Hasil observasi saat siswa melakukan permainan siswa masih bingung dan kurang tepat dalam memperagakan gambar telapak tangan dan kaki. Saat siswa memiliki konsentrasi yang tinggi bisa memperagakan dengan tepat maka alat permainan ini bisa digunakan untuk perlombaan

KESIMPULAN

Setelah dilakukannya permainan pada siswa TK Al Kamil terdapat 50% peserta yang dapat melalui portal dengan benar, sedangkan untuk permainan yang kedua memasukkan binatang pada habitat nya, hampir 90% peserta melakukan dengan baik. Dan permainan itu dilakukan peserta dengan senang dan semangat serta antusias dalam permainan berlangsung. Dengan demikian penerapan APE pada siswa sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik. Penerapan APE di sekolah TK Al Kamil sudah berhasil dilakukan. Apabila siswa sudah berada dalam konsentrasi yang tinggi maka alat permainan ini bisa digunakan untuk perlombaan, untuk melatih peserta didik dalam konsentrasi, melatih kecepatan dan ketepatan.

Berdasarkan data yang didapatkan pada saat uji coba A box game and display banner pada awalnya siswa masih merasa kebingungan dengan bagaimana cara pelaksanaan uji coba ini, kemudian setelah dijelaskan kembali dan diberi contoh siswa mulai memahami cara pelaksanaan uji coba tersebut. Uji coba a box game and display banner ini telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat perkembangan anak usia dini karena diperlukannya untuk meningkatkan pemahaman anak pada hewan... karena dengan a box game and display banner ini dapat mengenalkan makhluk hidup dan lingkungannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aurumajeda, T., Nurhidayat, M., & Muallimah, H. (2021). Pengenalan Board Game "Hootania" Dalam Meningkatkan Belajar Membaca Untuk Anak Taman Kanak-Kanak Di Igtk Kecamatan Ngamprah Kab Bandung Barat. *Dimastek (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Berbasis Teknologi)*, 1(2), 21-27.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.
- Hardianti, F. (2019). Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 17-29.
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20-40.
- Jazariyah, J., & Durtam, D. (2019). Pendampingan Pembuatan Alat Permainan Edukatif

- (APE) Pengenalan Literasi Untuk Anak Usia Dini. *Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2).
- Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1(2), 103-113.
- Nasirun, M., Suprpti, A., Daryati, M. E., & Indrawati, I. (2021). Kesesuaian Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 200-206.
- Sudarisman, S. (2011). Pembelajaran Sains Pada Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Hands on Activities Based on Daily Life untuk Anak. Prosiding Seminar Internasional ke-3 dan Workshop Pedagogik Praktis yang Berkualitas (p. 320-335. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Trimantara, H., & Mulya, N. (2019). Mengembangkan Bahasa anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan Edukatif puzzle. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 25-34.
- Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2020). Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 654-664.
- Widyantini, T. H., & Sigit, T. G. (2010). Pemanfaatan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika SMP. Yogyakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Yanthi, N., Yuliaratiningsih, M. S., Hidayah, N., & Sari, M. P. (2020). Pemanfaatan Limbah Bahan Tekstil Menjadi Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 26-35.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: Alfabet

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT PADA GURU DI TINGKAT SEKOLAH DASAR

Dedi Setyawan¹ dan Andini Dwi Armsari²
Universitas Dr. Soetomo¹, Universitas Muhammadiyah Surabaya²
dedi.setyawan@unitomo.ac.id¹

ABSTRAK

Proses pendidikan dilakukan salah satunya dengan menggunakan media sebagai sarana untuk mendukung dan mempermudah dalam proses belajar mengajar pada sekolah tingkat dasar sehingga bisa dilakukan secara optimal dan berkelanjutan. Dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran berbasis IT dapat membuat siswa termotivasi dalam belajarnya sehingga diharapkan dapat memberikan Materi mata pelajaran yang dirasa sulit dipahami oleh siswa bisa disederhanakan dengan menggunakan bantuan media, terutama media audiovisual. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis IT pada guru di tingkat sekolah dasar. Pengambilan data menggunakan pre test dan post test yang diberikan ke guru SD sebelum dan sesudah proses belajar mengajar menggunakan IT. Subyek dalam penelitian ini sebanyak 19 guru SD di Surabaya. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji t dengan hasil 0,00 yang artinya signifikan. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis IT efektif digunakan pada guru di tingkat SD.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, IT, guru SD*

ABSTRACT

One of the educational processes is carried out by using media as a means to support and facilitate the teaching and learning process at primary level schools so that it can be carried out optimally and sustainably. In teaching and learning activities using IT-based learning media can make students motivated in their learning so that they are expected to be able to provide subject material that students find difficult to understand can be simplified by using media assistance, especially audiovisual media. The aim of this research is to determine the effectiveness of IT-based learning media for teachers at the elementary school level. Data were collected using a pre-test and post-test given to elementary school teachers before and after the teaching and learning process using IT. The subjects in this research were 19 elementary school teachers in Surabaya. Data analysis was carried out using the t-test with a result of 0.00 which means it is significant. The conclusion in this research is that IT-based learning media is effectively used for students at elementary school level.

Keywords: *Learning Media, IT, elementary school teachers*

PENDAHULUAN

Dalam kegiatan pembelajaran dan proses belajar mengajar yang saat ini sudah mulai banyak perkembangan, terutama perkembangan pendidikan dengan menggunakan berbasis IT. Teknologi Informasi (IT) ini sendiri sangat luas dalam pengertiannya dan penggunaannya. Pada masa covid-19 sudah semakin banyak metode pembelajaran yang menggunakan IT, mulai dari munculnya aplikasi whatsapp hingga ke aplikasi zoom. Dan dari google juga tidak mau ketinggalan dengan meluncurkan berbagai fitur fitur yang dapat digunakan untuk pembelajaran dengan berbasis IT. Ada dua unsur yang erat kaitannya dalam pembelajaran yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan satu sama lain. Seorang guru harus mampu dalam menguasai kedua aspek tersebut. Pemilihan mengajar dapat mempengaruhi jenis media pembelajaran, karena metode yang dipilih akan menentukan media seperti apa yang ingin kita gunakan. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Menurut Hamalik (1994), pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat ini. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Maka dari itu peran seorang guru pada jaman era teknologi yang sudah berkembang saat ini harus mampu menguasai IT (teknologi informasi) sebagai penunjang kegiatan proses pembelajaran kepada murid atau siswa terutama pada tingkat sekolah dasar.

LANDASAN TEORI

Anak usia SD (6-12 tahun) disebut sebagai masa anak-anak (middle childhood). Pada masa inilah disebut sebagai usia matang bagi anak-anak untuk belajar. Hal ini dikarenakan anak-anak menginginkan untuk menguasai kecakapan-kecakapan baru yang diberikan oleh guru di sekolah, bahwa salah satu tanda permulaan periode bersekolah ini ialah sikap anak terhadap keluarga tidak lagi egosentris melainkan objektif dan empiris terhadap dunia luar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa telah ada sikap intelektualitas sehingga masa ini disebut periode intelektual. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa masa usia sekolah ini sering disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian sekolah (Lara Fridani, 2009 h. 26) Pada masa ini secara relative anak-anak mudah untuk dididik daripada masa sebelumnya dan sesudahnya.

Menurut (Surayya, 2012) mengartikan pengertian media pembelajaran yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. oleh karena itu media pembelajaran pada era ini selalu menggantungkan teknologi informasi (IT) dalam pembuatan materi dan bahan pengajaran yang akan di laksanakan didalam maupun di luar kelas.

Dengan perkembangan teknologi informasi pada masa era ini berkembang sangat pesat di dunia pendidikan, dan teknologi informasi dapat dimanfaatkan selain di dunia pendidikan, contoh pada bidang perdagangan, bidang pertanian dan bidang peternakan. Saat ini kurangnya penggunaan teknologi informasi yang secara tepat dan maksimal dibidang pendidikan masih banyak tenaga pengajar atau guru yang belum memaksimalkan teknologi informasi (IT).

Menurut Wijaya dan Rusyan (1994) Alat Peraga adalah Dukungan pendidikan berarti bahwa media pendidikan dapat berfungsi sebagai stimulus untuk belajar dan memotivasi siswa untuk belajar dan tidak bosan mencapai tujuan pembelajaran mereka. Media pembelajaran dan alat peraga saling berkaitan, dimana media kita gunakan akan mengacu pada alat peraga apa yang akan kita gunakan sesuai mata pelajaran yang kita ajarkan dalam pembelajarannya.

METODE PENELITIAN

Populasi didefinisikan sebagai kelompok subyek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian (Azwar, 2007:77). Selain itu, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2008:61).Subyek dalam penelitian ini adalah siswa SD X kota Surabaya.

Dalam penelitian ini peneliti membuat metode yaitu pengambilan data dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan tentang sampai dimana pemahaman guru – guru dalam

memahami dan mampu mengoperasikan perangkat computer atau laptop dan ditunjang dengan pengenalan teknologi informasi (IT). Setelah itu data yang didapat diolah menjadi grafik tentang kemampuan guru-guru dalam memahami perangkat computer yang berbasis IT di sekolah tingkat dasar (SD). Data yang didapat, kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya. Setelah itu, dilakukan pengolahan analisis data menggunakan SPSS.

Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauhmana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu instrumen pengukur dapat dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Tes yang menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran dikatakan sebagai tes yang memiliki validitas rendah (Azwar, 2004: 5-6).

Skala dalam penelitian ini, diuji dengan menggunakan validitas berikut ini:

a. Validitas isi (content validity)

Validitas isi merupakan validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap isi tes dengan analisis rasional atau melalui professional judgement (Azwar, 2004:45). Para rater ini menilai relevansi antara item dengan definisi operasional dan indikatornya. Kemudian rater melihat kesesuaian bentuk kalimat dengan kaidah penulisan skala yang benar. Saran atau masukan dari para rater dilampirkan. Penulis melakukan perbaikan-perbaikan terhadap skala yang ada setelah mendapatkan saran dari beberapa rater.

b. Validitas item

Sebagai kriteria pemilihan item berdasarkan korelasi item-total biasanya digunakan batasan $r \geq 0,30$, sehingga item yang memiliki harga r kurang dari 0,30 dapat diinterpretasikan sebagai item yang memiliki daya diskriminasi yang rendah (Azwar, 1999:65). Namun apabila jumlah item yang lolos masih tidak mencukupi jumlah yang diinginkan maka batas kriteria dapat diturunkan dari 0,30 menjadi 0,25 (Azwar, 1999:65). Dalam penelitian ini digunakan patokan nilai $r \geq 0,30$ untuk skala tingkat self efficacy, dan skala tingkat prokrastinasi akademik.

Setelah melihat r tabel, berikut adalah tabel hasil uji statistiknya :

No Soal	r hitung	r table	Ket
Q1	0,750	0,4438	Valid
Q2	0,822	0,4438	Valid
Q3	0,750	0,4438	Valid
Q4	0,822	0,4438	Valid
Q5	0,616	0,4438	Valid
Q6	0,477	0,4438	Valid
Q7	0,616	0,4438	Valid
Q8	0,822	0,4438	Valid
Q9	0,475	0,4438	Valid
Q10	0,822	0,4438	Valid

Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata *reliability*. Pengertian dari *reliability* (reliabilitas) adalah keajegan pengukuran (Walizer, 1987). Sugiharto dan Situnjak (2006) menyatakan bahwa reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang digunakan dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data dan mampu mengungkap informasi yang sebenarnya dilapangan. Ghazali (2009) menyatakan bahwa reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari peubah atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Reliabilitas suatu test merujuk pada derajat stabilitas, konsistensi, daya prediksi, dan akurasi. Pengukuran yang memiliki reliabilitas yang tinggi adalah pengukuran yang dapat menghasilkan data yang reliabel.

Menurut Masri Singarimbun, realibilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Bila suatu alat pengukur dipakai dua kali – untuk mengukur gejala yang sama dan hasil pengukuran yang diperoleh relative konsisten, maka alat pengukur tersebut reliable. Dengan kata lain, realibitas menunjukkan konsistensi suatu alat pengukur di dalam pengukur gejala yang sama.

Menurut Sumadi Suryabrata (2004: 28) reliabilitas menunjukkan sejauhmana hasil pengukuran dengan alat tersebut dapat dipercaya. Hasil pengukuran harus reliabel dalam artian harus memiliki tingkat konsistensi dan kemantapan. Reliabilitas, atau keandalan, adalah konsistensi dari serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur. Hal tersebut bisa berupa pengukuran dari alat ukur yang sama (tes dengan tes ulang) akan memberikan hasil yang sama, atau untuk pengukuran yang lebih subjektif, apakah dua orang penilai memberikan skor yang mirip (reliabilitas antar penilai). Reliabilitas tidak sama dengan

validitas. Artinya pengukuran yang dapat diandalkan akan mengukur secara konsisten, tapi belum tentu mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian, reliabilitas adalah sejauh mana pengukuran dari suatu tes tetap konsisten setelah dilakukan berulang-ulang terhadap subjek dan dalam kondisi yang sama. Penelitian dianggap dapat diandalkan bila memberikan hasil yang konsisten untuk pengukuran yang sama. Tidak bisa diandalkan bila pengukuran yang berulang itu memberikan hasil yang berbeda-beda.

Tinggi rendahnya reliabilitas, secara empirik ditunjukkan oleh suatu angka yang disebut nilai koefisien reliabilitas. Reliabilitas yang tinggi ditunjukkan dengan nilai r_{xx} mendekati angka 1. Kesepakatan secara umum reliabilitas yang dianggap sudah cukup memuaskan jika ≥ 0.700 . Pengujian reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach karena instrumen penelitian ini berbentuk angket dan skala bertingkat.

Jika nilai alpha > 0.7 artinya reliabilitas mencukupi (sufficient reliability) sementara jika alpha > 0.80 ini mensugestikan seluruh item reliabel dan seluruh tes secara konsisten memiliki reliabilitas yang kuat. Atau, ada pula yang memaknakannya sebagai berikut: Jika alpha > 0.90 maka reliabilitas sempurna. Jika alpha antara $0.70 - 0.90$ maka reliabilitas tinggi. Jika alpha $0.50 - 0.70$ maka reliabilitas moderat. Jika alpha < 0.50 maka reliabilitas rendah. Jika alpha rendah, kemungkinan satu atau beberapa item tidak reliabel.

Dari table berikut peneliti uji validitas reabilitas dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistic 22*, peneliti sudah mendapatkan hasil sebagai berikut;

Cronbach's Alpha	N of Items
.874	10

Dari hasil uji validitas reabilitas berikut menunjukkan bahwa Nilai Cronbach Alpha sebesar 0.874 yang menunjukkan bahwa ke-10 pernyataan cukup reliable dan ini mensugestikan seluruh item reliabel dan seluruh tes secara konsisten memiliki reliabilitas yang kuat.

Hasil pretest dan posttest yang didapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

No	Nama	Pre test	Postest
1	responden 1	38	41
2	responden 2	35	38
3	responden 3	34	38

4	responden 4	37	41
5	responden 5	31	32
6	responden 6	34	37
7	responden 7	37	40
8	responden 8	36	41
9	responden 9	32	37
10	responden 10	34	39
11	responden 11	39	44
12	responden 12	31	34
13	responden 13	32	39
14	responden 14	31	35
15	responden 15	31	32
16	responden 16	30	38
17	responden 17	30	45
18	responden 18	29	35
19	responden 19	31	43

Hasil Pretest dan pos test tersebut kemudian dilakukan analisa menggunakan SPSS, dan didapatkan hasil:

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PreTest - Pos Test	-5.105	3.478	.798	-6.782		-6.398	18	.000

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis, dapat dilihat bahwa hasil analisis menggunakan uji T mendapatkan hasil signifikansi sebesar 0,00. Hal tersebut berarti ada perbedaan yang signifikan pada skor posttest dan pre test dalam melihat efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis IT pada guru di tingkat sekolah dasar.

Pengembangan media pembelajaran berbasis IT bagi guru sekolah dasar sangat penting untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan berbagai aplikasi sebagai alat pembelajaran yang menarik (Afifulloh & Sulistiono, 2023). Hal ini sangat penting dalam mengatasi tantangan yang dihadapi dalam pengajaran sejarah lokal, dimana pengembangan e-modul telah diusulkan untuk memfasilitasi pembelajaran mandiri siswa (Chalimi, 2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis IT (Teknologi Informasi) pada guru di tingkat Sekolah Dasar (SD) adalah sebuah proses yang penting dan berdampak besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Beberapa langkah yang dapat diambil untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis IT pada guru di tingkat SD, yaitu pelatihan dan peningkatan kemampuan guru, integrasi kurikulum dengan teknologi, pengembangan sumber belajar digital, infrastruktur dan akses teknologi, memastikan konten digital mudah diakses dan menarik bagi siswa, kolaborasi dan dukungan komunitas, dan evaluasi dan penyesuaian berkala (Ardiansyah & Asfiyak, 2020).

Selain itu, kesiapan sekolah untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran digital bergantung pada ketersediaan fasilitas pembelajaran digital, kompetensi guru, dan pengalaman belajar siswa (Ismarmiaty et al., 2022). Terbukti pemanfaatan pembelajaran berbasis permainan masih terbatas di kalangan guru sehingga menghambat peningkatan motivasi siswa (Syamsijulianto dkk., 2021). Selain itu, tinjauan literatur menunjukkan adanya kelangkaan perangkat pembelajaran berbasis ESD untuk guru sekolah dasar (Fitria & Hamdu, 2021). Namun, upaya telah dilakukan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran seluler untuk meningkatkan pemahaman guru tentang pendidikan STEM melalui contoh video (Firdaus & Hamdu, 2020).

Penggunaan media pembelajaran inovatif, seperti Kahoot, terbukti menciptakan lingkungan kelas yang lebih menyenangkan dan meningkatkan keterampilan teknologi dan motorik siswa (Lutfi et al., 2020). Demikian pula pengembangan media berbasis komik diusulkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS (Rosyida, 2018).

Menonton video telah diakui sebagai alat yang berharga dalam pendidikan guru dan pengembangan profesional (Gaudin & Chaliès, 2015). Lebih lanjut, pengembangan media pop-up book telah diujicobakan untuk memudahkan pemecahan masalah dalam pembelajaran pecahan (Jasmaniah et al., 2022). Pandemi COVID-19 juga mendorong dilakukannya penelitian komunikasi pembelajaran daring antara guru dan siswa sekolah dasar (Kalesaran et al., 2022).

Kesimpulannya, pengembangan media pembelajaran berbasis IT untuk guru sekolah dasar merupakan upaya multifaset yang mencakup berbagai bentuk perangkat digital dan interaktif. Meskipun tantangan dalam penerapan teknologi tertentu dan kelangkaan alat pembelajaran tertentu masih ada, terdapat upaya bersama untuk meningkatkan kompetensi guru dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik bagi siswa.

KESIMPULAN

Dari hasil uji t, didapatkan hasil signifikan 0,00 yang artinya ada perbedaan yang signifikan pada skor posttest dan pre test dalam melihat efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis IT pada guru di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifulloh, M. and Sulistiono, M. (2023). Penguatan literasi digital melalui pembuatan media pembelajaran audio visual. *Wikrama Parahita Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 211-216.
- Agustin, K., Madani, M., Sriwinarti, N., & Supatmiwati, D. (2022). Penguatan kemampuan computational thinking pada pemberdayaan guru dan siswa sekolah dasar di pulau lombok. *Transformasi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 18(2), 253-267.
- Ardiansyah, A. and Asfiyak, K. (2020). Pelatihan merancang dan mengembangkan multimedia pembelajaran untuk guru di sd negeri bajangan kabupaten pasuruan. *Amalee Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 1(2), 125-137.
- Arsyad, Azhar. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Chalimi, I. (2023). Pengembangan bahan ajar sejarah lokal kalimantan barat berbasis e-modul. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(1), 251-258.
- Firdaus, S. and Hamdu, G. (2020). Pengembangan mobile learning video pembelajaran berbasis stem (science, technology, engineering and mathematics) di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 66-75.

-
- Fitria, A. and Hamdu, G. (2021). Pengembangan aplikasi mobile learning untuk perangkat pembelajaran berbasis education for sustainable development. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 8(2), 134-145.
- Gaudin, C. and Chaliès, S. (2015). Video viewing in teacher education and professional development: a literature review. *Educational Research Review*, 16, 41-67.
- Jasmaniah, J., Nurhayati, N., & Zuhra, F. (2022). Development of pop-up book media based on problem-solving on fraction material. *Aksioma Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 3214.
- Kalesaran, E., Marentek, E., & Tumiwa, J. (2022). Online learning communication during the covid-19 pandemic by teachers and elementary school students in minahasa regency. *International Journal Papier Public Review*, 3(3), 57-64.
- Lutfi, L., M.T., S., Imawati, S., & Misriandi, M. (2020). Evaluasi penggunaan aplikasi kahoot pada pembelajaran di sekolah dasar (sd) pada guru. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3).
- Rosyida, A. (2018). Pengembangan media komik berbasis ctl untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 4(3), 789.
- Sudjana, Nana. (2003). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. (2014). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Syamsijulianto, T., Hidayat, A., & Zainudin, M. (2021). Pengenalan indahny keragaman budaya negeriku melalui media pembelajaran mobuya. *Jurnal Pendidikan Teori Penelitian Dan Pengembangan*, 5(10), 1519.
- Z. Sharfina and H. B. Santoso, "An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS)," in International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, *ICACISIS 2016, 2017*, pp. 145–148.