



JURNAL
MOTORIC
media of teaching-oriented and children

Vol 8 No.1 Juni 2024

ISSN: 25805851



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

DAFTAR ISI

Iffah Istifadah Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berhitung Melalui Media Dakon Di Tk As-Sholihin Surabaya Tahun Ajaran 2022/2023	645
Ika Rila Mayasari Pemberian Perlakuan Sensomotorik Terhadap Anak Stunting Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Tingkat Pendidikan Anak Usia Dini	653
Ainur Fitriani dan Fitri Rofiyarti Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Bermedia Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B	662
Nur Diah dan Varia Virdania Virdaus Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Origami Di Ppt Mawar Iv Al-Amin Surabaya	671
Nur Zunita dan Muchamad Arif Penggunaan Media Tangram Dalam Mengenalkan Bentuk Geometri Pada Kelompok A Di Tk Islam Terpadu Wildani (Studi Kasus)	681
Sulis Widiyanti dan Varia virdania Virdaus Penerapan Media Jam Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Suku Kata Pada Kelompok B Di Tk Terpadu Alkhairiyah Surabaya Tahun Pelajaran 2022/ 2023	690
Pujiati dan Anisa Yunita Sari Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 3 - 4 Tahun Melalui Permainan Congklak Kreasi Di Ppt Dahlia I Surabaya	699
Henny Widianti dan Fitri Rofiyarti Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Finger Painting Dengan Media Totebag Di Pos Paud Maha Surabaya	706
Noviantinus Rafka dan Muchamad Arif Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Kelas Tk B Sekolah Kb-Tk Dapena Surabaya	716
Citra Nadhisa Arundhati dan Sugito Muzaqi Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet Untuk Perkembangan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 4 -5 Tahun	725
Umni Masrufah Maulidiyah, Andini Dwi Arumsari, dan Dzulkifli Analisis Praktek Sharenting Sebagai Upaya Memenuhi Kebutuhan Self Esteem Pada Ibu Muda	735
Utamiati dan Varia Virdania Virdaus Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-20 Pada Anak Tk B Melalui Media Piring Angka Di Tk Yasuka Iii Surabaya	743

- Siti Anisyah dan Anisa Yunita Sari** 751
Meningkatkan Literasi Membaca Anak Usia Dini Dengan Syllabic Method Pada Kelompok B Tk Riverside Surabaya
- Dzulkifli, Andini Dwi Arumsari, dan Ummi Masrufah Maulidiyah** 759
Alat Permainan Edukatif “Guess Our Galaxy” Untuk Melatih Kemampuan Motorik Halus, Daya Ingat, Dan Kognitif Pada Siswa Paud
- Luluk Masluchah dan Sugito Muzaqi** 766
Metode Pembiasaan Dalam Rangka Meningkatkan Kemandirian Anak Di Tk Ash Sholihin Surabaya Tahun Ajaran 2022/2023

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF BERHITUNG MELALUI MEDIA DAKON DI TK AS-SHOLIHIN SURABAYA TAHUN AJARAN 2022/2023

Iffah Istifadah
Universitas Narotama
Iffahistifadah191704@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dengan rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri siswa yang disebabkan karena metode yang digunakan kurang memotivasi dan menyemangati anak. Hal tersebut menyebabkan siswa bosan dalam pembelajaran, karena proses pembelajaran dikelas cenderung menunggu dan anak masih merasa malu-malu dalam berpendapat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media dakon sebagai alat untuk mempermudah berhitung pada anak TK B. Metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Pengamatan dilakukan tiga kali. Subyek penelitian ini adalah siswa PAUD As-Sholihin Kelurahan Keputih Kecamatan Sukolilo Kota Surabaya Tahun Pelajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa 20 anak. Hasil yang diperoleh dari penelitian berdasarkan data observasi prasiklus diperoleh ketuntasan belajar rata-rata 25% atau sebanyak 5 anak. Pada siklus I pemahaman belajar siswa meningkat dengan ketuntasan belajar mencapai rata-rata menjadi 45% atau sebanyak 9 anak. Mendapat prosentasi ketuntasan belajar pada siklus II meningkat 85% atau sebanyak 17 anak. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode demonstrasi melalui media dakon dapat meningkatkan kemampuan berhitung PAUD As-Sholihin Kelurahan Keputih Kecamatan Sukolilo Kota Surabaya tahun pelajaran 2022/2023. Akhirnya peneliti menyarankan bagi guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung hendaknya menggunakan metode demonstrasi melalui media dakon.

Kata Kunci: *Meningkatkan, berhitung, media dakon.*

ABSTRACT

The background of this research is the low ability to recognize students' geometric shapes because the method used does not motivate and encourage children. This causes students to get bored in learning because the learning process in class tends to wait and children still feel shy in expressing opinions. This study aims to determine dakon media as a tool to facilitate arithmetic in Kindergarten B children. The method used is quantitative descriptive. Observations were made three times. The subjects of this study were As-Sholihin PAUD students, Keputih Village, Sukolilo District, Surabaya City for the 2022/2023 academic year with a total of 20 students. The results obtained from research based on pre-cycle observation data obtained an average learning mastery of 25% or as many as 5 children. In the first cycle, students' understanding of learning increased with mastery learning reaching an average of 45% or as many as 9 children. Getting the percentage of learning completeness in cycle II increased by 85% or as many as 17 children. So it can be concluded that the use of the demonstration method through dakon media can improve numeracy skills in As-Sholihin PAUD Keputih Village, Sukolilo District, Surabaya City for the 2022/2023 school year. Finally, the researcher suggests that teachers to improve their numeracy skills should use the demonstration method through dakon media.

Keywords: *Improving, counting, dakon media.*

PENDAHULUAN

Berdasarkan pengamatan dilapangan bahwa pembelajaran ditingkat TK As-Sholihin seringkali kurang menarik bagi anak. Ada beberapa hal penyebab demikian, diantaranya adalah bahasa tubuh pendidik yang kaku, penyajian yang tidak menarik, dan alat peraga yang kurang baik. Sehingga dalam KBM, pendidik dan didik kurang begitu semangat, cenderung bosan dengan tugas yang diberikan. Akhirnya menyepelkan pelajaran, akibatnya proses pembelajaran tidak lancar dan tidak maksimal. Karena sedikitnya alat peraga di TK As-Sholihin kegiatan belajar berhitung 1-20 hanya menggunakan media papan tulis dan kartu angka. Hal ini sangat berpengaruh pada tingkat belajar, semangat belajar dan kemampuan anak dalam belajar berhitung 1-20. Hasil pekerjaan anak menjadi bukti tiap tengah semester. Seyogyanya pembelajaran kepada anak harus memakai alat peraga/media dan benda yang nyata (kongkrit), supaya pembelajaran anak merasa nyaman dan tidak bosan.

Berdasarkan permasalahan bahwa permainan adalah suatu alat atau kegiatan yang menyebabkan kegembiraan dan kesenangan yang dilakukan secara sukarela dan rasa tanggung jawab, serta tanpa menghiraukan hasil akhir yang dituju. Permainan tradisional juga mempunyai potensi besar untuk dipakai dalam pembelajaran, di TK As-Sholihin diharapkan tidak hanya bersifat teori tetapi juga dapat mengenalkan media pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional, sebab permainan tradisional sudah hampir hilang/punah atau tidak selalu digunakan jadi permainan tradisional juga, bisa dijadikan sarana pengetahuan bagi anak dalam memberikan pembelajaran bermakna, salah satunya permainan congklak atau dakon. Dalam penelitian ini, dakon merupakan salah satu media pembelajaran. permainan tradisional dakon merupakan permainan yang titik beratnya pada penguasaan berhitung. Permainan ini memiliki beberapa peran, diantaranya adalah untuk melatih keterampilan berhitung anak dan motorik halus.

Berdasarkan uraian yang ada maka penelitian yaitu untuk mengembangkan media permainan dakon serta efektifitasnya. Permainan dakon menjadi jalan keluar bagi pendidikan anak paud, karena media permainan dakon bukan hanya memberikan pemahaman satu aspek saja, namun semua aspek perkembangan anak dapat terlihat.

LANDASAN TEORI

Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan belajar sehingga dapat mendorong proses terjadinya belajar. Kata media berasal dari bahas latin yakni *Medius* yang secara harafiah berarti “tengah” perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhari,2015). Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan (Mahnut 2012). Media pembelajaran menurut (Surayya, 2012) 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.

Peran media pembelajaran yang bersifat alat bantu menurut (Jauhari 2018) adalah media yang hanya sebagai alat bantu untuk mempelancar proses pembelajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa kegiatan pembelajaran dengan bantuan media mempertinggi kualitas kegiatan belajar peserta didik dalam tenggang waktu yang cukup lama, dengan demikian kegiatan belajar peserta didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

Dakon atau congklak merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang populer pada zaman dahulu. Permainan ini menggunakan papan kayu yang memiliki 14 hingga 16 lubang dengan dua lubang diujung papan. Permainan ini dimainkan biji-bijian atau batu kecil yang dipindahkan dari satu lubang ke lubang lainnya memutar secara berurutan.

Permainan tradisional ini pun populer dan banyak dimainkan oleh masyarakat Jawa pada zaman dahulu. Biasanya permainan ini dimainkan oleh dua orang pemain. Meskipun begitu biasanya nak-anak lainnya yang tidak bermain ikut berkumpul dan menonton permainan ini. Tentu ini memberikan hiburan yang asyik dan menyenangkan pada masanya

Cara bermainnya adalah dengan mengambil biji-bijian yang ada dilubang bagian sisi milik kita kemudian mengisi biji-bijian tersebut satu-persatu ke lubang yang dilalui termasuk lubang induk milik kita (lubang induk sebelah kiri) kecuali lubang induk milik lawan, jika biji terakhir jatuh dilubang yang terdapat biji-bijian tersebut diambil lagi untuk diteruskan mengisi lubang-lubang selanjutnya. Begitu seterusnya sampai biji terakhir jatuh ke lubang yang kosong. Jika biji terakhir jatuh pada lubang yang kosong maka giliran pemain lawan yang melakukan permainan. Permainan ini berakhir jika biji-bijian yang terdapat pada lubang yang kecil telah habis dikumpulkan. Pemenangnya adalah anak yang paling banyak mengumpulkan biji-bijian ke lubang induk miliknya. Permainan ini merupakan sarana untuk mengatur strategi dan kecermatan.

Dengan adanya permainan congklak, anak didik akan mendapatkan lebih manfaatnya yaitu untuk memahami operasi hitung terutama penjumlahan dan pengurangan. Selain itu permainan dakon memiliki manfaat lain yaitu, 1) Strategi: dakon menuntut pemain memikirkan pilihan agar bisa memenangkan pemain. 2) Kesabaran: pemain yang sedang tidak giliran bermain harus bersabar menunggu lawannya melakukan kesalahan sehingga tiba gilirannya, pemain yang sedang bermain juga harus bersabar memasukkan satu persatu biji-bijian dalam lubang. 3) Ketelitian: pemain yang sedang bermain harus teliti memasukkan biji dakon satu persatu dalam lubang, sedangkan pemain yang tidak bermain atau melangkah juga harus teliti mengawasi atau memastikan biji-bijian yang dimasukkan satu-persatu dalam lubang jangan sampai lawan melakukan kecurangan. Dengan begitu congklak melatih motoric sekaligus sensorik.

Ada beberapa penelitian yang dipandang relevan dengan penelitian ini yaitu diantaranya penelitian yang dilakukan. Pertama, oleh Desi Mulyani, nika Cahyati, Aulia Rahma dengan judul tinjauan “Pengembangan media permainan dakon untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak”. Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki ujuan untuk mengembangkan alat permainan yang bisa mengembangkan kemampuan berhitung anak melalui teknik roudom sampling, serta dapat mengerti seberapa besar efektifitas dari alat tersebut. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Borg & Gall yang dibatasi dengan 6 tahap yaitu penelitian dan pengumpulan

data, perencanaan, pengembangan draf produk, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba, dan uji coba pelaksanaan lapangan.

Kedua, Renny lutfia Sari dalam sekripsi yang berjudul “peningkatan keterampilan berhitung mata pelajaran matematika materi pembagian bilangan tiga menggunakan media dakon pada siswa kelas 3 di SDI Sabilil Falah Sukodono”. Penelitian tersebut dikarenakan rendahnya keterampilan berhitung siswa mata pelajaran matematika di SDI Sabilil Falah Sukodono Sidoarjo. Proses belajar mengajar yang kurang menarik menjadikan siswa tidak antusias dan pasif dikelas. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan penugasan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut perlu adanya perbaikan pembelajaran yang mampu untuk meningkatkan keterampilan berhitung. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu melalui penerapan menggunakan media dakon dalam pelaksanaan pembelajaran Matematika.

Tujuan daripada penelitian ini untuk mengerti kegunaan media dakon pada pelajaran matematika pada siswa kelas III di SDI Sabilil Falah Sukodono Sidoarjo, serta mengetahui peningkatan keterampilan berhitung pelajaran matematika pada siswa kelas III di SDI Sabilil Falah Sukodono Sidoarjo setelah menggunakan media permainan dakon. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah PTK dengan menggunakan Kurt Lewin yang tiap siklus terdiri dari empat komponen pokok, yaitu perencanaan, pelaksanaan, oservasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan sebanya dua siklus. Tehnik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, tes tulis, dan dokumentasi.

Ketiga, lailatul Asmaul Chusna dalam jurnal “Pengembangan media dakon geometri untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun”. Pengenalan bentuk geometri merupakan salah satu cara dalam pembelajaran matematika. Maka perlunya pengenalan bentuk geometri untuk diajarkan kepada anak paud, karena menjadi salah satu bekal dalam pembelajaran matematika untuk pendidikan selanjutnya. Metode penelitian menggunakan Reseach and Development Brog and Gall. Penelitian dilakukan di TK Bina Tunas Bangsa sebagai uji layak tidaknya dengan jumlah 2 anak, 5 anak, dan TK Hidayatullah sebagai uji layak tidaknya dan efektifitas media dengan jumlah 10 anak. Hasil uji validasi ahli mdia dan ahli materi memperoleh nilai 100%. Hasil uji coba produk memperoleh 75% dan 76,87% dengan saran dari guru berupa cara penggunaan yang awalnya lubangnya kecil berisi biji model geometri beda-beda dengan saran menjadi lubang kecil berisi biji model geometri dikelompokkan sesuai dengan warna dan bentuk pemberian tanda panah serta start dimedia. Hasil uji coba kelompok besar menyatakan bahwa media dakon geometri sudah layak digunakan. Hasil uji keefektifan yang dilakukan di TK Hidayatullah pada kelas control dan eksperimen yaitu memperoleh hasil nilai rata-rata kenaikan selisih posttest-pretest pada data kelompok percobaan sebesar 4,6 sedangkan pada data kelompok control sebesar 3,4 sehingga bisa disimpulkan bahwa peraga dakon layak dan efektif dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran pengenalan bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun.

Dari beberapa uraian diatas bisa diketahui bahwa relevansi ketiga penelitian tersebut. Dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang “Berhitung melalui media dakon”. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini lebih menekankan pada metode penelitian menggunakan tindakan kelas dengan menggunakan Kurt Lewin dengan metode

penelitian kualitatif dan kuantitatif yang berjudul “ Meningkatkan kemampuan berhitung dengan media dakon di TK B As-Sholihin Surabaya

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Ash-Sholihin Surabaya. Sekolah ini terletak di Jl. Keputih III No. 52 Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 3 bulan yaitu mulai tanggal 6 Oktober sampai 25 Desember. Topik yang diambil adalah berhitung anak-anak dengan media dakon selama 3 siklus. Subjeknya adalah siswa TK B Ash-Sholihin yang berjumlah 20 anak, yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 12 anak laki-laki. Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif karena penelitian ini dibuat sealam mungkin dan tidak ada paksaan kemampuan anak harus meningkat secara signifikan (Iffah, 2022). Media yang digunakan adalah manik-manik sebagai biji dakon dan tempatnya. Sedangkan data yang diambil adalah hasil belajar berhitung siswa dengan menggunakan media dakon tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti guna mencapai hasil penelitian diperlukan persiapan-persiapan yang akurat supaya memperoleh hasil yang memadai. Adapun langkah-langkah yang ditempuh untuk mendapatkan hasil tersebut dalam bab ini adalah sebagai berikut: Deskripsi data Pra survey, Deskripsi dan Interpretasi hasil penelitian, Pembahasan hasil data.

Analisis data merupakan bagian yang sangat penting dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Hasil analisis data ini nantinya yang akan menentukan kebermaknaan hasil penelitian yang dilakukan artinya penelitian akan memberikan gambaran obyektif dan kondisi yang diteliti, sehingga tindakan yang diambil itu bisa meningkatkan kondisi proses belajar mengajar yang baik pula.

Peningkatan kemampuan dalam berhitung angka 1-20 pada TK As-Sholihin keputih sukolilo Surabaya adalah yang dilakukan peneliti untuk pencapaian pembelajaran. Peneliti menggambarkan bahwa dampak dari kurangnya berhitung anak disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran disekolah, anak belum mengerti tentang bilangan dengan benda, pembelajaran tidak melibatkan anak secara aktif sehingga anak cepat bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran berhitung. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti berusaha menerapkan media dakon untuk meningkat kemampuan berhitung angka 1-20 dengan metode demonstrasi pada anak. Karena media tersebut adalah sarana untuk menyampaikan informasi pada anak sehingga anak akan mudah memahami dan menerima pembelajaran berhitung. Padahal awal mula anak-anak kurang semangat dan belum mencapai harapan, sekarang dengan digunakannya media dakon ini anak-anak telah mencapai harapan yang baik.

Adapun penerapan media dakon di TK As-Sholihin, peneliti menggunakan enam lubang yang terdiri dari empat rumah dan dua bank, berbeda dengan dakon pada umumnya

hal ini peneliti beralasan bahwa anak usia dini belum boleh berhitung diatas 1-20 dan juga ketika bermain anak usia dini cakupan manik-manik tangannya kecil, oleh karenanya peneliti mengurangi lubang dakon sehingga mengurangi resiko tercecernya manik-manik ketika bermain dakon.

Hasil Penelitian Siklus I

Bentuk kegiatan yang menyenangkan dan menarik minat anak memberikan kontribusi tersendiri bagi kelangsungan proses belajar mengajar, anak dapat melaksanakan kegiatan pengembangan kognitif yang telah terintegrasi dengan media dakon merupakan kegiatan yang terlaksanakan di dalam kelas dalam kegiatan inti. Setelah anak didik TK As-Sholihin kelurahan Keputih kecamatan sukolilo Surabaya mengalami proses belajar konsep bilangan melalui media dakon pada siklus I, telah terbukti memberikan dampak positif dalam kondisi indikator ini. (a) Penolakan anak untuk segera mengakhiri kegiatan sebagai perwujudan minat dan keterkaitan anak terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung. (b) Anak menunjukkan sikap mau menerima dan melaksanakan tugas yang diberikan guru, berupa menyebut angka 1-20 dengan manik-manik yang berbeda-beda warna dan bentuk serta kreatif dalam menyusun manik-manik. Namun hasil analisis dari pengamatan dan penelitian belum cukup memuaskan. Dapat diketahui pengembangan kognitif yang terintegrasi pada siklus I

Dari hasil penilaian unjuk kerja pada siklus I diatas, tergambar bahwa dari 20 anak TK As-Sholihin kelurahan keputih kecamatan sukolilo Surabaya tahun pelajaran 2022/2023 bidang pengembangan kognitif berhitung angka 1-20 melalui media dakon didapat prosentase ketuntasan kelas 45% bila dikonfirmasi dengan kriteria ketuntasan kelas yang dipersyaratkan yakni 85% ternyata ketuntasan kelas 45% masih dibawah 85% hal ini berarti ketuntasan belajar secara kelas ikal masih belum tercapai, tetapi bila dibandingkan dengan hasil penilaian survey menunjukkan bahwa siklus 1 ini ketuntasan belajar dengan secara klasikal mengalami peningkatan sedikit lebih baik, namun perlu ada penyempurnaan sebagai hasil rekomendasi siklus I.

Hasil Penelitian Siklus II

Dengan melihat rekomendasi dari hasil siklus satu, maka dilakukan penyempurnaan pada siklus II. Dalam kegiatan peningkatan kemampuan berhitung angka 1-20 dengan media dakon dilaksanakan didalam kelas dengan kegiatan yang menyenangkan dan memberikan kesempatan pada anak dengan waktu yang sangat cukup. Setelah murid-murid TK As-Sholihin kelurahan keputih kecamatan sukolilo Surabaya mengalami proses kegiatan belajar mengajar berhitung angka 1-20 melalui media dakon pada siklus 2 terbukti memberikan dampak positif pada anak dalam mengembangkan bidang pengembangan kognitif. Kondisi ini diindikasikan: (a) Penolakan anak untuk segera mengakhiri kegiatan sebagai perwujudan dan minat serta keterkaitan anak kepada kegiatan pembelajaran yang berlangsung. (b) Anak menunjukkan sikap mau menerima dan melaksanakan tugas yang diberikan guru da nada upaya menyelesaikan tugas secara berurutan. (c) Anak aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. (d) Anak mampu menyebut bilangan 1-20 dengan baik. (e) Anak sangat senang dan bangga dapat melakukan kegiatan berhitung memakai media dakon.

Dari Instrumen observasi dan unjuk kerja sebelum menggunakan media dakon dengan metode demonstrasi pada indikator diatas, dapat nilai rata-rata keberhasilan 25%. Dimana dari

20 anak ada 15 siswa yang belum mencapai keberhasilan, kemudian setelah anak didik TK As-Sholihin desa keputih kecamatan sukolilo Surabaya mengalami proses belajar mengajar melalui media dakon dengan metode demonstrasi dalam indicator diatas memberikan dampak positif kepada anak dalam kegiatan kognitif. Kondisi ini diindikasikan bahwa adanya ketertarikan anak-anak terhadap kegiatan pembelajaran dan anak-anak mampu mengerjakan penugasan lebih baik. Sehingga mencapai peningkatan rata-rata keberhasilan kelas 45%. Namun hasil belajar di siklus 1 belum mencapai target keberhasilan yang diharapkan, sehingga peneliti merasa perlu adanya penyempurnaan pembelajaran pada siklus II yaitu melalui dari jenis kegiatan yang bervariasi dan petunjuk dalam mengerjakan unjuk kerja.

Setelah anak TK As-Sholihin keurahan keputih kecamatan sukolilo Surabaya mengalami proses belajar mengajar menyebutkan lambang bilangan dan mengkonsep bilangan dengan manik-manik dengan media dakon pada siklus II terbukti memberikan dampak positif pada anak dalam pengembangan kognitif berhitung anak yaitu anak dapat menerima dan melaksanakan tugas yang diberikan, anak mampu menyebutkan angka 1-20 mengelompokkan manik-manik sesuwai warnanya, dan bentuk menyusun manik-manik serta berhitung manik-manik dengan lebih baik lagi. Anak sangat senang dan bangga melakukan kegiatan yang dialaminya, sehingga hasil yang dicapai pada siklus II mencapai rata-rata 85%. Ada 3 anak yang belum mencapai target keberhasilan yang diharapkan. Hal ini disebabkan karena anak tersebut masih belum mandiri, sering menangis dan tidak mau mengeluarkan suaranya (berbicara) sehingga perlu waktu yang lama untuk dapat mencapai keberhasilan, melihat kondisi anak didik waktu penelitian dan hasil yang dicapai pada siklus II sudah sesuai target keberhasilan yang diharapkan, maka peneliti merasa cukup untuk mengakhiri penelitian pada siklus II saja.

Berdasarkan peningkatan pengembangan kognitif yang terintegrasi pada siklus II, maka peneliti memberikan rekomendasi bahwa berhitung angka 1-20 dengan media dakon dapat meningkatkan daya pikir anak TK As-Sholihin desa keputih kecamatan sukolilo Surabaya tahun pelajaran 2022/2023.

KESIMPULAN

Setelah penulis melaksanakan kegiatan penelitian tindakan kelas, maka secara umum dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan dalam berhitung mulai angka 1-20 memakai media dakon pada anak TK As-Sholihin kelurahan keputih kecamatan sukolilo Surabaya dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan anak didik seelah mengikuti proses pembelajaran. Peningkatan yang terjadi berturut-turut dari pre siklus, siklus I dan siklus II membuktikan adanya peningkatan kemampuan dalam berhitung angka 1-20 dengan media dakon pada anak TK As-Sholihin desa keputih kecamatan sukolilo Surabaya pada prasiklus kemampuan siswa rata-rata 25% meningkat menjadi 45% pada siklus I dan meningkat 85% pada siklus II. Karena itu kegiatan belajar mengajar dalam meningkatkan kecakapan berhitung angka 1-20 memakai media dakon bertujuan agar anak mampu berhitung serta mengasah kemampuan kognitif dalam kehidupan sehar-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Dessi. 2001. *Kamus Berbahasa Indonesia*, Surabaya : Karya Abdi Tama.
- Direktorat Jendral Pendidikan dasar dan menengah 2006, *Standar kompetensi taman kanak-kanak dan Roudhlotul Athfal*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Hamalik,Oemar . 1986 . *Media Pendidikan*. Bandung : Alumni .
- Kemis dan Mc Taggart. 1985. *Model Penelitian Tindakan Kelas* (Classroom Based, Action Research).
- Mansyur. 2007. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Santi, Damar. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktik*. Jakarta : PT. Indek.
- Sudiman, Arief, Dkk. 2003. *Media Pendidikan, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : USAID.
- Sumantri. 1994. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Depdikbud.

PEMBERIAN PERLAKUAN SENSOMOTORIK TERHADAP ANAK STUNTING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA TINGKAT PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Ika Rila Mayasari
Universitas Narotama
Ikayola2009@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian deskripsi kuantitatif yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah program pembelajaran bagi anak stunting untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak stunting usia PAUD. Program pembelajaran yang digunakan menggunakan stimulus sensomotorik yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan anak stunting. Penelitian ini diujicobakan pada enam anak stunting usia paud yakni 4 sampai 6 tahun. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan di BKB Harapan Bunda desa Randu Pitu Gempol Pasuruan. Teknik Pengumpulan data yang dilakukan terdiri dari Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan kognitif anak stunting dengan memberikan stimulus sensormotorik dapat dilakukan secara efektif. Hal ini ditunjukkan dengan nilai *n-gain* sedang yang artinya terdapat perbedaan kemampuan kognitif sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan.

Kata Kunci : *Kuantitatif, Stunting, Kognitif*

ABSTRACT

This research is a quantitative descriptive study that aims to produce a learning program for stunted children to improve cognitive abilities in stunted children at PAUD age. The learning program used uses a sensoromotor stimulus which is expected to be able to increase the ability of stunted children. This research was tested on six stunting children aged 4 to 6 years. This research was carried out in three meetings. This research was carried out for three months at BKB Harapan Bunda, Randu Pitu Gempol Pasuruan village. Data collection techniques carried out consisted of observation, interviews and documentation. The results of the study show that the development of stunting children's cognitive abilities by providing sensoromotor stimuli can be carried out effectively. This is indicated by a moderate *n-gain* value, which means that there are differences in cognitive abilities before and after treatment.

Keywords: *Quantitative, Stunted, Cognitive Ability*

PENDAHULUAN

Stunting merupakan ancaman utama bagi generasi penerus bangsa Indonesia. Hal ini dikarenakan dampak dari stunting yang masih dapat dirasakan ketika anak sudah tumbuh dewasa. Ketika dewasa anak stunting dapat mengalami penurunan tingkat produktifitas kerja. Hal ini dapat menyebabkan pengaruh yang lebih besar lagi terhadap masa depan bangsa baik secara ekonomi dan sumber daya manusia. Pertumbuhan ekonomi dapat terhambat sehingga angka kemiskinanpun akan bertambah dan dapat menimbulkan ketimpangan sosial yang sangat kurang baik.

Data riset kesehatan dasar terhadap angka stunting pada tahun 2007 menyatakan bahwa angka prevalensi yakni 36,8%, tahun 2010 sebesar 35,6%, tahun 2013 sebesar 37,2% tahun 2018 sebesar 30,8%. Menurut catatan WHO Indonesia memiliki kategori masalah stunting yang tinggi pada usia balita yang memiliki tingkat kecerdasan tidak maksimal, rentan terhadap penyakit dan memiliki resiko penurunan tingkat produktivitas.

Berdasarkan dari penelitian sebelumnya di TK RAISA maka hal tersebut memberikan alasan untuk melakukan penelitian ini, sehingga diharapkan dengan pemberian perlakuan sensorimotorik dengan metode penelitian deskripsi kuantitatif mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak stunting usia PAUD. Metode pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah survey, observasi, atau wawancara. Adapun tujuan peneliti menggunakan deskriptif kuantitatif agar mampu menjelaskan suatu situasi yang hendak diteliti dengan dukungan studi kepustakaan sehingga lebih memperkuat analisa peneliti dalam membuat suatu kesimpulan.

LANDASAN TEORI

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang sebelum memasuki pendidikan dasar yang mengupayakan pembinaan untuk anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pendidikan ini dilakukan melalui pemberian rangsangan demi membantu pertumbuhan memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Usia 0-6 tahun merupakan masa golden age, dimana pada masa tersebut otak anak berkembang pesat. Seiring dengan pendapat Novitasari (2017) *“therefore, the surrounding environment should be able to act as an adequate stimulant for early childhood.”*

hidup adalah permainan (Mayesty, 1990).

Perkembangan anak usia dini meliputi perkembangan kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik motorik, dan nilai agama moral. Perkembangan kognitif anak usia dapat distimulasi melalui bermain, karena bagi anak bermain adalah hidup dan

Pengertian kognitif menurut Piaget (dalam Musbikin, 2010) adalah kemampuan seseorang merasakan dan mengingat, serta membuat alasan untuk berimajinasi. Perkembangan kognitif tidak hanya meliputi matematika dan sains, namun juga pemecahan masalah (Santrock, 2007) dan penguasaan konsep (Schunk, 2012), hal tersebut dapat dikembangkan melalui sosial dan budaya sekitar anak.

Menurut Piaget, transformasi ialah kemampuan memahami perubahan atau pergantian bentuk. Sedangkan, reversibility adalah kemampuan untuk mengikuti satu rangkaian berpikir, kemudian memutar kembali proses berpikir tersebut.

Stunting merupakan salah satu target Sustainable Development Goals (SDGs) yang termasuk pada tujuan pembangunan berkelanjutan ke-2 yaitu menghilangkan kelaparan dan segala bentuk malnutrisi pada tahun 2030 serta mencapai ketahanan pangan. Target yang ditetapkan adalah menurunkan angka stunting hingga 40% pada tahun 2025. Stunting dapat terjadi sebagai akibat kekurangan gizi terutama pada saat 1000 Hari Pertama Kehidupan (HPK).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskripsi kuantitatif. Penelitian yang dilakukan adalah perlakuan sensomotorik pada anak stunting umur PAUD untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Jadi dalam penelitian ini digunakan metode penelitian kuantitatif, dimana dapat diketahui perbedaan jumlah peningkatan kemampuan kognitif anak stunting sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan di BKB Harapan Bunda Randupitu yang terletak di Gesing gang Sentong RT 01 RW 08 Randupitu Gempol Pasuruan. Penelitian dilaksanakan selama Tiga bulan yakni November 2022 sampai Januari 2023.

Berikut gambar alur penelitian yang akan dilaksanakan.



Gambar Alur Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah dilaksanakan di BKB Harapan Bunda Randupitu Gesing gang Sentong RT 01 RW 08 Randupitu Gempol Pasuruan selama tiga bulan yakni November 2022 sampai dengan Januari 2023. Hal yang diamati pada penelitian adalah peningkatan kemampuan kognitif dengan pemberian perlakuan sensorik-motorik pada 6 anak stunting rentang umur PAUD.

Data hasil observasi yang diperoleh berasal dari observasi awal melalui pengamatan langsung pada saat proses pembelajaran di BKB Harapan Bunda Randupitu. Berdasarkan hasil pengamatan awal diperoleh bahwa terdapat 6 anak dengan hasil observasi awal memiliki indikator stunting yakni tubuh pendek, wajah lebih muda dari usianya, perhatian anak tidak terfokus, sangat pendiam sehingga tidak ada kontak mata.

Pada hasil data dokumentasi ini peneliti dapat memperoleh informasi dari hasil mengamati kegiatan yang berlangsung selama kegiatan di BKB Harapan Bunda sebagai berikut



Gambar 4.1 Gambar Kegiatan Pertemuan di BKB Harapan Bunda

Metode pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah survey, observasi, atau wawancara. Adapun tujuan peneliti menggunakan deskriptif kuantitatif agar mampu menjelaskan suatu situasi yang hendak diteliti dengan dukungan studi kepustakaan sehingga lebih memperkuat analisa peneliti dalam membuat suatu kesimpulan.

Tabel 4.1 Hasil Observasi Awal

Anak Ke	Tumbuh Fisik Anak	Konsentrasi	keaktifan	Daya Tahan Tubuh
1	KB	KB	KB	KB
2	KB	KB	KB	KB
3	KB	KB	KB	KB
4	KB	KB	KB	KB
5	KB	KB	KB	KB
6	KB	KB	KB	KB

Keterangan : KB (Kurang Baik); CB (cukup baik); SB (Sangat Baik)

Pada Tabel 4.1 diperoleh bahwa hasil observasi awal yang dilakukan pada 6 anak stunting yakni tumbuh fisik anak, konsentrasi, keaktifan dan daya tahan tubuh diperoleh hasil yang kurang baik. Nilai kriteria pada tumbuh fisik anak dapat diketahui dari hasil pemeriksaan oleh bidan yang dilakukan berdasarkan ketentuan pada buku pedoman (grafik tumbuh kembang anak). Nilai kriteria pada konsentrasi anak dapat diketahui dari fokus anak ketika diajak berbicara sedangkan nilai kriteria pada keaktifan anak dapat diketahui dari respon anak saat diberi pertanyaan. Untuk nilai daya tahan tubuh diperoleh dari hasil wawancara dengan bidan dan orang tua atau wali anak tersebut.

Untuk tahap selanjutnya yakni memberikan perlakuan sensormotorik pada anak stunting. Pada penelitian ini yang merupakan variabel bebas yakni pemberian perlakuan sensomotorik. Variabel terikat terdiri dari variabel respon dan variabel kontrol. Variabel respon adalah kemampuan kognitif anak stunting. Variabel kontrol meliputi kemampuan awal, usia paud, guru paud, dan waktu kegiatan pemberian perlakuan.

Data yang diperoleh dalam melakukan penelitian ini kemudian dianalisis berdasarkan deskripsi kuantitatif untuk menjelaskan hasil data apa adanya.

Tabel 4.2 Kemampuan Awal Anak Stunting

Hal yang Diamati	Anak ke 1	Anak ke 2	Anak ke 3	Anak ke 4	Anak ke 5	Anak ke 6	Rata-rata
Konsentrasi Anak	5%	5%	5%	5%	5%	5%	5%
Respon Ucapan	10%	8%	10%	8%	6%	10%	9%
Respon Gerak	7%	10%	3%	2%	8%	10%	7%

Data hasil penelitian pada tabel 4.2 diperoleh dari hasil pengamatanyang dilaksanakan selama kegiatan belajar mengajar di BKB Harapan Bunda sebelum diberikan perlakuan

sensormotorik yang terdiri dari beberapa indikator yakni konsentrasi anak, respon ucapan dan respon gerak selama kegiatan. Pengamatan dilaksanakan dua orang pengamat yang terdiri dari peneliti dan bidan pendamping yang mengamati kegiatan proses pembelajaran di BKB harapan bunda.

Tabel 4.3 Kegiatan Sensormotorik

No.	Stimulus perlakuan	Pertemuan 1			Pertemuan 2			Pertemuan 3		
		Rata-rata	K	%R	Rata-rata	K	%R	Rata-rata	K	%R
1	Sering menyapa anak	3,00	B	100	3,75	BS	93,33	3,50	BS	85,71
2	Menunjukkan benda berwarna mencolok	3,50	BS	92,86	3,88	B	100	3,81	BS	95,08
3	Memberikan benda berstruktur berbeda	3,25	B	92,31	3,75	B	93,33	3,75	BS	93,33
4	Menyanyi bersama	3,00	B	100	4,00	BS	100	4,00	BS	100
5	Menggerakkan anggota tubuh	3,25	B	92,31	3,67	BS	90,91	4,00	BS	100

Keterangan :

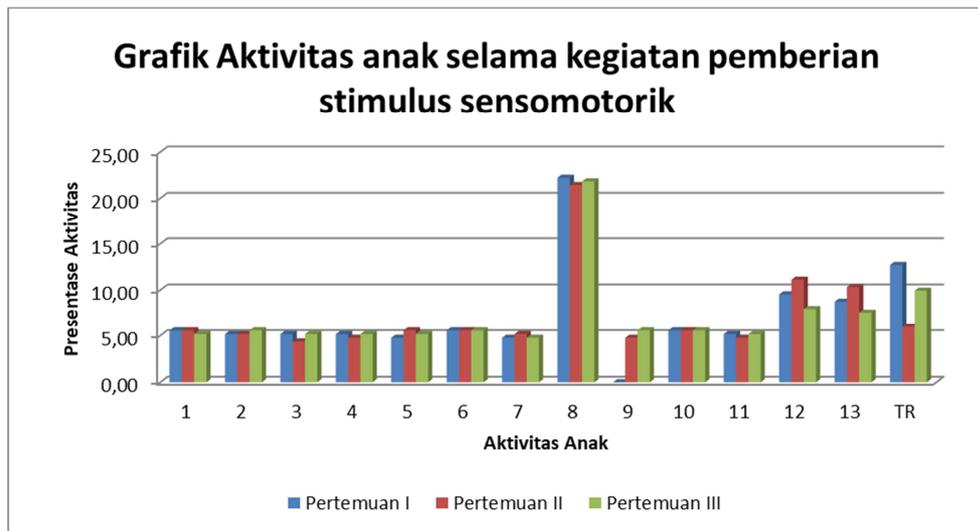
K = Kategori B = Baik

BS = Baik Sekali

R = Presentase Reliabilitas Pengamat

Pada Tabel 4.3 merupakan hasil penelitian dua orang pengamat yakni Tenaga Pengajar dan Bidan pendamping di BKB Harapan Bunda pada proses kegiatan belajar mengajar menggunakan Perlakuan Sensormotorik yang dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Pada saat kegiatan, pengamat diberikan lembar hasil observasi keterlaksanaan kegiatan yakni menyapa anak, benda

berwarna mencolok, benda berstruktur, menyanyi dan bergerak berdasarkan hasil pengamatan kemudian memberikan skor 1 untuk tidak terlaksana, skor 2 untuk kurang terlaksana, skor 3 untuk cukup terlaksana dan skor 4 untuk terlaksana dengan baik. Dari hasil pengamatan oleh dua orang kemudian dirata-rata dan dihitung nilai reliablenya menggunakan rumus excel oleh ahli statistika.



Gambar 4.2 Grafik Aktivitas Anak

Pengolahan dan analisis data menggunakan perangkat lunak *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS). Analisis data akan menggunakan uji hipotesis normalitas. Uji ini digunakan untuk mengetahui sebaran terdistribusi normal apa tidak normal. Uji normalitas dilakukan terhadap hasil pengamatan sebelum penelitian, tujuannya yaitu melihat kenormalan data dan menunjukkan bahwa sampel terdistribusi normal. Hasil uji normalitas dengan program SPSS 16.0 disajikan sebagai berikut

Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Statistic	df	Sig.
Kelas stunting	,358	6	,062
a. Lilliefors Significance Correction			

Berdasarkan hasil uji pada terlihat bahwa nilai signifikansi normalitas Kolmogorov Smirnov sebesar 0.062 sehingga menunjukkan bahwa data sampel yang diuji terdistribusi normal karena nilai signifikansinya > 0,05. Dengan Nilai kenormalan tersebut maka bentuk hipotesis Ho sebagai data dari populasi terdistribusi normal.

Pada penelitian ini juga dilakukan uji T berpasangan sebagai penilaian terhadap kemampuan awal sebelum dilakukan perlakuan dan kemampuan akhir setelah dilakukan perlakuan sehingga diperoleh nilai *N-Gain* dan diperoleh data yang terdistribusi normal dan bersifat homogen.

Anak ke	sebelum	sesudah	<i>N-Gain</i>	Kriteria
1	10,71	42,86	0,36	Sedang
2	10,71	46,43	0,40	Sedang
3	3,57	39,29	0,37	Sedang
4	3,57	39,29	0,37	Sedang
5	10,71	39,29	0,32	Sedang
6	7,14	35,71	0,31	Sedang

Berdasarkan Tabel tersebut diperoleh rata-rata *N-Gain* siswa pada rentang 0,30-0,40 dengan kategori sedang (Hake, 1999) sehingga terdapat peningkatan kemampuan kognitif pada anak stunting. Hipotesis pada uji ini yakni. H1 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini berdasarkan hasil uji SPSS 16.0 yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil prestimulus dan poststimulus dengan nilai signifikansi sebesar 0.000 (< 0.05 maka H_0 ditolak) seperti pada tabel berikut.

Tabel Hasil uji T berpasangan Nilai Prestimulus dan Poststimulus

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre-Poststimulus	-3.62097E-1	5.62376	1.04431	-38.34882	-34.07049	-34.673	6	.000

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang perkembangan kemampuankognitif anak stunting dengan memberikan stimulus sensormotorik dapat dilakukan secara efektif. Hal ini ditunjukkan dengan nilai *N-Gain* sedang yang artinya terdapat perbedaan kemampuan kognitif sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfabeta Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung Alfabeta.
- Anggerika et al. 2019. Kebutuhan Gizi pada Ibu Hamil. Jurnal Kesehatan Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Palu
- Angkat, AH. 2018. Penyakit Infeksi dan Praktek Pemberian MP-ASI terhadap Kejadian Stunting pada Anak Usia 12-36 Bulan di Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam. Jurnal Dunia Gizi
- Ekayanthi, NWD. Suryani, P. 2019. Edukasi Gizi pada Ibu Hamil Mencegah Stunting pada Kelas Ibu Hamil. Jurnal Kesehatan : Vol 10 (3)
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2018). Warta Kesmas - Cegah Stunting Itu Penting. Warta Kemas,
- Kementrian Kesehatan RI. 2018. Profil Kesehatan Indonesia 2017. Jakarta: Kesehatan.jogjakota.go.id. 2020. Profil Kesehatan Tahun 2019 Kota Yogyakarta
- Khadijah. 2016. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. Medan : Perdana Publishing
- Mu'min, SA. 2013. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. Jurnal Al-Ta'dib Vol 6:(1)
- Notoatmodjo, S. 2010. Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta : Rineka Cipta
- Pantaleon, M., Hadi, H. and Gamayanti, I., 2015. Stunting Berhubungan dengan Perkembangan Motorik Anak di Kecamatan Sedayu, Bantul,
- Picauly I, Toy SM. 2013. "Analisis determinan dan pengaruh stunting terhadap prestasi belajar anak sekolah di Kupang dan Sumba Timur, NTT". Jurnal gizi dan pangan; 8(1):55
- Sumartini, E. 2020. Studi literatur: Dampak stunting terhadap kemampuan kognitif anak. 127-134.
- Tim Nasional Percepatan Penanggulangan Kemiskinan (TNP2K). (2017). 100 Kabupaten/Kota Prioritas Untuk Intervensi Anak Kerdil (Stunting).
- Widanti, Y. A. 2017. Prevalensi, Faktor Risiko, dan Dampak Stunting pada Anak Usia Sekolah. Jurnal Teknologi Dan Industri Pangan, 1(1), 23-28

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SNOWBALL THROWING BERMEDIA KARTU BERGAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK KELOMPOK B

Ainur Fitriani¹ dan Fitri Rofiyarti²

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

ainurfitriani.af@gmail.com¹, fitri.rofiyarti@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat penguasaan materi anak terhadap pembelajaran karena pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dan media pembelajaran yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran snowball throwing bermedia kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B.

Penelitian eksperimen ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental design menggunakan one group pre-test post-test design, dengan populasi yang diambil adalah anak kelompok B yang berjumlah 17 anak di TK Putra Harapan. Sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan nonprobability sampling yang berupa sampling purposive. Penelitian menggunakan teknis pengumpulan data observasi dan dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan tabel penolong *Wilcoxon Match Pairs Test*.

Kata Kunci: *Kemampuan Membaca, Snowball Throwing, Anak Kelompok B*

ABSTRACT

This research is motivated by the low level of children's mastery of learning material because learning still uses conventional methods and learning media that are less attractive. This study aims to examine whether or not there is an effect of the snowball throwing learning model using picture cards to improve the beginning reading skills of group B children.

This experimental research used quantitative research methods with the type of pre-experimental research using a one group pre-test post-test design, with the population taken was group B children totaling 17 children in Putra Harapan Kindergarten. The sample in this study is using nonprobability sampling in the form of purposive sampling. The research uses observation and documentation data collection techniques. The collected data were analyzed using the Wilcoxon Match Pairs Test helper table.

Keywords: Reading Ability, Snowball Throwing, Group B Children

PENDAHULUAN

Pembelajaran membaca untuk anak usia dini merupakan tahap membaca permulaan. Menurut Aditya (2019) menyatakan kemampuan membaca anak diperoleh pada membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lebih lanjut. Andayani (2019) juga mengungkapkan bahwa membaca permulaan adalah membaca yang diajarkan secara terpadu, yang menitik beratkan pada pengenalan huruf, kata, ungkapan serta menghubungkan dengan bunyi dan maknanya.

Berdasarkan hasil observasi di TK Putra Harapan Surabaya pada anak kelompok B untuk kemampuan membaca anak masih kurang dalam memahami hubungan bunyi dan huruf. Terlihat dari jumlah siswa 22 anak terdapat 17 anak yang kemampuan membacanya perlu dikembangkan lagi. Kurangnya kemampuan membaca pada anak terlihat dari 17 siswa yang ditunjuk guru untuk maju ke depan kelas membaca kata hanya 2 yang dapat membaca dan mengenal huruf, dan 13 belum dapat membaca tetapi sudah mengenal huruf, sedangkan 2 siswa yang belum dapat membaca dan mengenal huruf.

Hal ini disebabkan karena beberapa faktor yaitu karena pembelajaran masih menggunakan metode konvensional, pengenalan huruf secara terpisah, guru hanya memberikan contoh membaca dan siswa disuruh menirukan sehingga ketika siswa disuruh membaca secara bergantian, mereka hanya sekedar mengingat ucapan guru tanpa memperhatikan rangkaian huruf yang ada dan yang diucapkan oleh siswa tidak sesuai dengan rangkaian huruf yang dibaca. Bahkan ada yang belum hafal simbol huruf, selain itu juga karena kurangnya media yang dapat menarik perhatian anak, kurangnya kemampuan guru dalam mengelola suatu pembelajaran dan kurang efektifnya model pembelajaran yang diterapkan kepada anak-anak.

Mengingat adanya kemampuan membaca permulaan anak sangat berkurang, maka diperlukan sebuah solusi pembelajaran yang dapat membantu mengatasi sebuah permasalahan yang ada tersebut yaitu dengan model pembelajaran snowball throwing bermedia kartu bergambar sebagai model pembelajaran yang diterapkan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Apakah Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Bermedia Kartu Bergambar

dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B? dan Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Bermedia Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B?

LANDASAN TEORI

Huda (2019) menyatakan secara etimologi *Snowball* berarti bola salju, sedangkan *Throwing* artinya melempar. *Snowball Throwing* secara keseluruhan dapat diartikan melempar bola salju. Dalam pembelajaran *Snowball Throwing*, bola salju merupakan kertas yang berisi kata atau kalimat yang dibuat oleh anak-anak atau guru kemudian dilempar kepada temannya sendiri untuk dibaca.

Manfaat model pembelajaran *snowball throwing* ini menurut Huda (2019) adalah : (a) suasana pembelajaran menyenangkan karena siswa seperti bermain. (b) siswa berkesempatan untuk mengembangkan kemampuan berfikir untuk memahami kata atau kalimat yang telah dilempar teman. (c) membuat anak siap dengan berbagai kemungkinan. (d) anak terlatih aktif dalam pembelajaran. (e) pendidik tidak terlalu reput dalam pembuatan media pembelajaran. (f) pembelajaran lebih menjadi efektif. (g) dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan.

Langkah-langkah menerapkan model pembelajaran *snowball throwing* menurut Huda (2019) antara lain adalah : (1) guru menyampaikan materi yang akan disajikan dan kegiatan yang ingin dicapainya. (2) guru membentuk 2 atau 3 kelompok, lalu memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan pengarahan atau penjelasan terhadap materi (aturan permainan yang akan dilakukan). (3) kemudian masing-masing anak diberi kertas putih yang bertuliskan kata atau kalimat, anak disuruh untuk meremas-remas kertas putih tersebut sehingga kertas tersebut menjadi bola. (kata atau kalimat tersebut diberikan kepada anak secara bertahap sesuai dengan perkembangan anak). (4) kemudian bola tersebut dilempar dari anak satu ke anak yang lainnya yang ada selama kurang lebih 1 menit lalu anak disuruh membaca kata atau kalimat yang ada di dalam bola tersebut. (5) setelah anak membaca kata atau kalimat tersebut anak mengambil sesuai dengan kata atau kalimat yang telah dibacanya tadi, lalu menaruh gambar ditempat yang sudah disediakan oleh bu guru, (6) evaluasi. (7) penutup.

Kemampuan membaca permulaan memiliki manfaat terutama pada anak. Menurut Mardiani (2019), menyatakan bahwa manfaat membaca permulaan untuk anak adalah agar anak dapat mengenak huruf-huruf serta dapat menyuarakan bunyi-bunyinya, anak juga dapat memabca kata-kata, kelancaran dan ketepatan anak membaca pada tahap belajar membaca permulaan dipengaruhi oleh keaktifan dalama kreativitas guru yang mengajar dalam kelas, selalu itu belajar membaca permulaan akan memenuhi rasa keingin tahuan anak, dengan situasi akrab dan informatif dalam sekolah meruapak faktor yang kondusif untuk belajar membaca permulaan.

METODE PENELITIAN

Penelitian tentang pengaruh model pembelajaran snowball throwing bermedia kartu bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan anak kelompok B dilakukan dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain Pre-Experimental Design dengan jenis *One Group Pretest and Post-test Design*. Dalam penggunaan desain penelitian ini hanya terdapat kelompok eksperimen (diberi perlakuan atau treatment). Alasan digunakan jenis tersebut dalam penelitian ini karena penelitian ini dilakukan untuk membuktikan bahwa dengan model pembelajaran *snowball throwing* bermedia kartu bergambar dapat mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan *Nonequivalen Control Group Pretest-Posttest Design*. Sugiyono (2019) mengemukakan “Desain ini hampir sama dengan pretest-posttest control group design, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Jadi, hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen (Sugiono, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data-data yang diperoleh pada penelitian selanjutnya dijadikan dalam bentuk tabel dengan harapan agar data-data tersebut dapat dipahami dan dimengerti dengan mudah. Dalam hal ini data yang dihasilkan merupakan hasil dari pelaksanaan penelitian yang dilakukan

melalui tahap pengukuran awal (pre-test). Adapun data-data yang digunakan dalam menganalisis data penelitian adalah sebagai berikut :

a. Tahapan Pengukuran Awal Sebelum Perlakuan (pre-test)

Tahap pengukuran awal (pre-test) merupakan tahap dimana penelitian ini melakukan pengukuran awal terhadap kemampuan anak dalam membaca permulaan yang terdapat beberapa aspek diantaranya anak mampu menuarakan huruf vokal dan huruf konsonan pada kata, mampu mengeja suku kata yang dirangkai menjadi kata dan mampu membaca kata dengan lancar pada kelompok B di TK Putra Harapan Surabaya, sebelum diberikan treatment yaitu menggunakan model pembelajaran snowball throwing bermedia kartu bergambar dengan subjek 17 anak.

Berikut data hasil pengukuran awal (pre-test) kemampuan membaca permulaan pada kelompok B di TK Putra Harapan Surabaya dengan indikator pengenalan huruf, bunyi huruf, pengenalan bunyi dari rangkaian huruf-huruf (suku kata) dan kata dengan aspek yang diamati diantaranya anak mampu menyuarakan huruf vokal dan huruf konsonan dalam kata, anak mampu mengeja suku kata yang dirangkai menjadi kata dan anak mampu membaca kata.

No	Nama	Aspek yang diamati			Hasil Penilaian
		1	2	3	
1.	AAV	1	1	1	3
2.	ARN	2	2	1	5
3.	AAE	2	2	2	6
4.	AAA	3	2	2	7
5.	BRH	3	2	2	7
6.	HAA	3	2	2	7
7.	DSN	2	2	1	5
8.	KF	3	2	2	7
9.	LS	2	2	1	5
10.	NF	3	3	1	7
11.	PAF	3	2	2	7
12.	RAF	3	2	2	7
13.	MAZ	3	3	3	9
14.	SCF	2	2	1	5
15.	SAS	3	3	3	9
16.	AFN	3	3	3	9
17.	VP	2	2	1	5
Jumlah		43	37	30	110
Rata-rata		2,52	2,17	1,76	6,47

b. Tahap Pengukuran Akhir Setelah Perlakuan (*post test*)

Tahap pengukuran akhir (post test) merupakan tahap dimana peneliti melakukan pengukuran akhir terhadap kemampuan membaca permulaan dalam aspek pengamatan

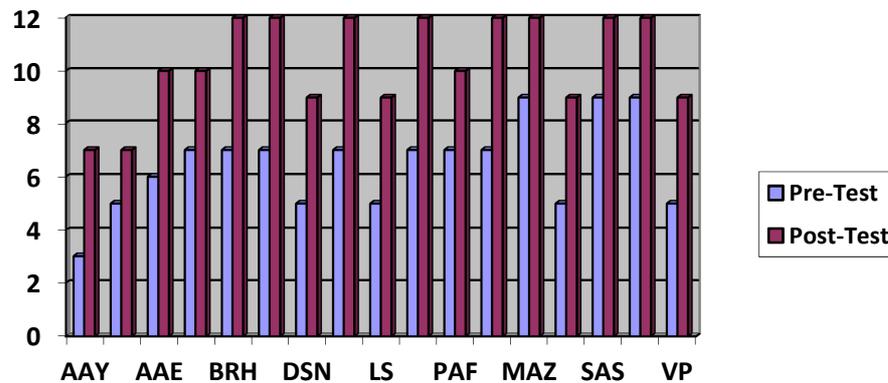
diantaranya mampu menyuarakan huruf vokal dan huruf konsonan dalam kata, mampu mengeja suku kata yang dirangkai menjadi kata, dan mampu membaca kata pada anak kelompok B di TK Putra Harapan Surabaya setelah diberikan treatment yaitu menggunakan model pembelajaran Snowball Throwing bermedia kartu bergambar dengan subjek 17 anak.

Berikut data hasil pengukuran akhir kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di TK Putra Harapan Surabaya dengan indikator pengenalan huruf, bunyi huruf, pengenalan bunyi dari rangkaian huruf-huruf (suku kata) dan kata dengan aspek yang diamati diantaranya anak mampu menyuarakan huruf vokal dan huruf konsonan dalam kata, anak mampu membaca kata yang benar.

No	Nama	Aspek yang diamati			Hasil Penilaian
		1	2	3	
1	AAV	3	2	2	7
2	ARN	3	2	2	7
3	AAE	4	3	3	10
4	AAA	4	3	3	10
5	BRH	4	4	4	12
6	HAA	4	4	4	12
7	DSN	3	3	3	9
8	KF	4	4	4	12
9	LS	3	3	3	9
10	NF	4	4	4	12
11	PAF	4	3	3	10
12	RAF	4	4	4	12
13	MAZ	4	4	4	12
14	SCF	3	3	3	9
15	SAS	4	4	4	12
16	AFN	4	4	4	12
17	VP	3	3	3	9
Jumlah		62	57	57	176
Rata-rata		3,64	3,35	3,35	10,35

c. Rekapitulasi Hasil Sebelum Perlakuan (Pre-Test) dan Setelah Perlakuan (Post-Test)

Rekapitulasi dimaksudkan untuk mengetahui perbandingan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di TK Putra Harapan Surabaya sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Snowball Throwing bermedia kartu bergambar sehingga dapat diketahui ada pengaruh atau tidaknya terhadap kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di TK Putra Harapan Surabaya. Berikut data hasil penilaian sebelum perlakuan (pre-test) dan penilaian sesudah perlakuan(post-test) dijadikan dalam bentuk grafik seperti berikut:



Setelah diketahui hasil sebelum perlakuan(pre-test) dan sesudah perlakuan (post-test) juga perlu dibuktikan taraf signifikansi nilai dengan menggunakan teknik Wilcoxon Pairs Test. Dalam pengujiannya menggunakan tabel penolong Wilcoxon dikarenakan jumlah subjek kurang dari 25 anak. Langkah selanjutnya adalah mencari beda antara nilai pre-test dan nilai post-test dengan cara nilai post-test dikurangi nilai pre-test. Berikut adalah nilai uji beda pre-test dan post-test. Berdasarkan pada tabel pada dibawah ini maka dapat disusun tabel perhitungan untuk mencari “T” yang bertujuan untuk menguji kebenaran hipotesis tentang “Model Pembelajaran Snowball Throwing Bermdia Kartu Bergambar berpengaruh terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Aanak Kelompok B di TK Putra Harapan Surabaya”.

No	Nama	Pre	Post	Beda XB1 – XA1	Data Jenjang		
					Jenjang	+	-
1	AAY	3	7	4	9,5	+9,5	0
2	ARN	5	7	2	1	+1	0
3	AAE	6	10	4	9,5	+9,5	0
4	AAA	7	10	3	4	+4	0
5	BRH	7	12	5	15	+15	0
6	HAA	7	12	5	15	+15	0
7	DSN	5	9	4	9,5	+9,5	0
8	KF	7	12	5	15	+15	0
9	LS	5	9	4	9,5	+9,5	0
10	NF	7	12	5	15	+15	0
11	PAF	7	10	3	4	+4	0
12	RAF	7	12	5	15	+15	0
13	MAZ	9	12	3	4	+4	0
14	SCF	5	9	4	9,5	+9,5	0
15	SAS	9	12	3	4	+4	0
16	AFN	9	12	3	4	+4	0
17	VP	5	9	4	9,5	+9,5	0
Jumlah						+153	T=0

Berdasarkan tabel hasil perhitungan pada tabel diatas dengan menggunakan rumus penolong *Wilcoxon*, diketahui total nilai Thitung yang diperoleh yaitu 0, karena jumlah yang terkecil (positif atau negatif) dinyatakan sebagai nilai Thitung. Kemudian untuk memperoleh hasil yang besar atau signifikan dan mendapatkan kesalahan yang terkecil, maka dalam penelitian ini memilih taraf yang signifikan 5% karena dalam penelitian ini subjek penelitian berjumlah 17 anak, maka $N=17$. Jadi, untuk mendapatkan nilai Ttabel dapat dilihat pada tabel kritis dalam uji jenjang *Wilcoxon* yang terlampir dengan melihat taraf signifikan sebesar 5% dan $N=17$. Sehingga diperoleh nilai Ttable sebesar 35. Dari jumlah angka yang diperoleh dari Ttabel berjumlah 35 berarti $Thitung < Ttabel$ ($0 < 35$). Hal ini menunjukkan bahwa nilai Ttabel lebih besar dibandingkan dengan Thitung.

Pada hasil perhitungan data yang diperoleh yaitu $Thitung < Ttabel$ maka pengambilan keputusannya bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* bermedia kartu bergambar berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di TK Putra Harapan Surabaya.

KESIMPULAN

Terkait hasil pengamatan yang dilakukan selama 2 hari tanggal 11-12 September 2023 di TK Putra Harapan Surabaya tahun ajaran 2022/2023 pada anak kelompok B, ditemukan kemampuan membaca anak kelompok B masih kurang. Dalam hal memahami bunyi huruf vokal dan huruf konsonan yang dirangkai menjadi suku kata dalam kata-kata, hal ini perlu dikembangkan lagi. Penyebab kekurangannya dikarenakan proses pembelajarannya menggunakan metode konvensional berupa buku paket membaca dan majalah. Mengingat adanya permasalahan tersebut diperlukan sebuah solusi yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* bermedia kartu bergambar sebagai model pembelajaran yang diterapkan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan di kelompok B di TK Putra Harapan Surabaya.

Berdasarkan hasil penelitian sebelum perlakuan (pre-test) dan setelah perlakuan (post-test) dapat diketahui bahwa kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di TK Putra Harapan Surabaya mengalami perkembangan dengan hasil yang diperoleh

yaitu skor rata-rata pre-test sebesar 6,47 dan rata-rata per-item 2,15 yang dibulatkan menjadi 2 dan masih menunjukkan kriteria penilaian dalam kategori cukup dan skor rata-rata post-test sebesar 10,35 dan rata-rata skor per-item 3,44 yang dibulatkan menjadi 3 dan sudah menunjukkan kriteria penilaian dalam kategori baik.

Dibuktikan dengan hasil analisis data menggunakan rumus Wicoxon Mactch Pairs Test, menunjukkan bahwa $T_{hitung} = 0$ lebih kecil dari T_{tabel} dengan taraf signifikan $5\% = 35$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan selanjutnya hipotesis kerja (H_a) tidak ditolak ($0 < 35$). Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran Snowball Throwing bimedia kartu bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di TK Putra Harapan Surabaya dalam hal menyebutkan huruf vokal dan huruf konsonan, mengeja suku kata, dan membaca kata dengan benar dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, Sri. 2019. "Kegiatan Bermain Kartu Huruf Bergambar Dapat Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan kelompok B TK AISYIYAH BA PANCOR." *BINTANG* 1.2: 112-130.
- Depdiknas.2011.*Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*.Bogor.Ghalia Indonesia.
- Hamdayana, Jumanta.2019. *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*.Bogor.Ghalia Indonesia.
- Huda, Miftahul.2019.*Model-model Pengajaran dan Pembelajaran isu-isu Methodis dan Paradigmatik*.Yogyakarta.Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftahul. *Penerapan Metode Snowball Throwing untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran tematik*. Diss. UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2019.
- Lailiyah, Nisfu Nuril, and D. H. S. J. A. M. Kes. "Pengaruh model pembelajaran snowball throwing terhadap kemampuan keaksaraan anak kelompok b di tk dharma wanita ii unesa teratai 04 tambaksari surabaya." *Jurnal Paud Teratai* 7.01 (2018): 1-6.
- Miranda, Dian. "PENGUNAAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 3.9.(2019)
- Sugiyono. 2019.*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.Bandung.Alfabeta.
- Utami, Rizky Budi.2019."Pengaruh Model Cantol Roudloh Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Kelompok B di TK Cendekia Mulia Surabaya".*Jurnal Unesia*.Hal 2-5.

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI ORIGAMI DI PPT MAWAR IV AL-AMIN SURABAYA

Nur Diah¹ dan Varia Virдания Virdaus²
Universitas Narotama, Surabaya, Indonesia^{1,2}
nurdiah218@gmail.com¹, varia.virdaus@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui origami. Metode pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung kegiatan belajar anak saat melipat di sekolah. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B dengan jumlah 7 anak yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Hasil penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut, pada pra-tindakan nilai persentase ketuntasan 28,58% melalui origami terdapat peningkatan kemampuan motorik halus anak disetiap siklusnya, ini bisa dibuktikan dengan nilai persentase pada siklus I sebesar 57,15% dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 85,72% sehingga pada siklus II dinyatakan berhasil karena sudah mencapai indikator keberhasilan.

Kata Kunci : *kemampuan, motorik halus, origami*

ABSTRACT

This research was carried out aiming to improve the fine motor skills of children aged 4-5 years through origami. The method in this research is classroom action research. Data collection techniques in the form of observation and documentation. Observations were made to directly observe children's learning activities when folding at school. The subjects of this study were group B children with a total of 7 children consisting of 3 boys and 4 girls. The results of this study can be explained as follows, in the pre-action completeness percentage value of 28.58% through origami there is an increase in children's fine motor skills in each cycle, this can be proven by the percentage value in cycle I of 57.15% and an increase in cycle II of 85.72% so that in cycle II it was declared successful because it had achieved success indicators.

Keywords: *ability, fine motor, origami*

PENDAHULUAN

Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwasanya: Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Perkembangan anak yaitu segala perubahan yang terjadi pada anak yang meliputi seluruh perubahan seperti perubahan fisik, kemampuan motorik, dan bahasa. Masing-masing aspek tersebut memiliki tahapan-tahapan tersendiri dan setiap tahapan akan dilalui oleh setiap anak. Pada masa usia dini anak akan mengalami tumbuh kembang yang luar biasa baik dari segi fisik motorik, bahasa, emosi, kognitif maupun psikososial (Amali, 2016; Kamelia, 2019). Masa perkembangan Anak Usia Dini (AUD) merupakan masa yang paling tepat untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak. Dan salah satu potensi yang perlu dikembangkan pada masa ini adalah perkembangan motorik anak.

Perkembangan motorik Anak Usia Dini (AUD) adalah suatu kematangan perkembangan otot-otot pada bergerak sesuai fungsinya (Sukanti, 2007). Menurut Hurlock (1978: 150) berpendapat bahwasanya perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkendali. Menurut Hildayani, dkk (2009) perkembangan motorik anak meliputi motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar merupakan koordinasi otot-otot besar dengan bagian-bagian tubuh pada anak seperti memanjat, berlari, melompat, berdiri menggunakan satu kaki dan lain sebagainya. Sedangkan motorik halus adalah gerakan anak yang menggunakan otot halus dan sebagian anggota tertentu yakni koordinasi bagian kecil dari tubuh. Mutahir, Toho dan Gusril (2004: 51) menyatakan bahwa fungsi utama dari motorik halus adalah mengembangkan kesanggupan dan keterampilan setiap individu yang berguna untuk mempertinggi daya kerja. Menurut Rosmala (2005: 2) motorik halus yaitu keterampilan yang menggunakan jari-jemari, tangan dan gerakan pergelangan tangan dengan tepat. Susanto (2015) menyatakan bahwa kegiatan yang dapat melatih kemampuan fisik motorik halus anak yaitu menggantung, melipat, meremas, menempel, menebali gambar, mencoret-coret, menyusun balok dan meletakkan benda.

Berdasarkan pengamatan pra-tindakan, perkembangan anak-anak di PPT Mawar IV Al-Amin Surabaya pada kelompok PAUD B ditemukan adanya kendala pada saat kegiatan motorik halus yaitu sebagian besar anak masih kesulitan dalam melakukan kegiatan motorik halus, beberapa anak yang belum mengerti tentang perintah dari guru untuk mengerjakan tugas dan sebagian besar anak masih kesulitan dalam melakukan kegiatan yang berhubungan dengan motorik halus seperti melipat, menggantung maupun yang lainnya, sehingga anak masih sering meminta bantuan guru untuk menyelesaikan tugasnya, sehingga kegiatan motorik halus anak kurang optimal.

Berdasarkan data dari hasil pra-tindakan melalui tindakan melipat yang diperoleh dari kelompok B di PPT Mawar IV Al-Amin Surabaya menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak belum berkembang dengan hasil terdapat 2 anak yang tuntas dengan persentase ketentuan hanya 28,58% dan terdapat 5 anak yang belum tuntas dengan persentase ketentuan 71,42%. Dari data tersebut menunjukkan bahwa masih banyak anak yang kemampuan motorik halusnya masih perlu dikembangkan lagi.

Dari beberapa permasalahan diatas peneliti ingin meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan melipat. Maya Hirai (2012) menjelaskan bahwa kegiatan melipat merupakan kegiatan melatih motorik halus, melatih jari-jari halus dan dapat memberi stimulasi positif bagi perkembangan otak anak pada masa perkembangannya. Dan peneliti memilih kertas origami sebagai bahan untuk melipat karena Dr Sumanto (2006) berpendapat bahwa melipat atau origami adalah suatu teknik berkarya seni atau kerajinan tangan yang umumnya dibuat dari bahan kertas dengan tujuan untuk menghasilkan aneka bentuk mainan, hiasan, benda fungsional, alat peraga dan kreasi lainnya. Hira Karmachela (2008) berpendapat seni melipat kertas ini merupakan seni yang sangat cocok bagi anak karena origami melatih keterampilan tangan anak, juga kerapian dalam berkreasi.

LANDASAN TEORI

Bambang Sujiono (2008), menyatakan bahwasanya motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, yakni seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Oleh karena itu, gerakan ini tidak terlalu membutuhkan tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Semakin baik gerakan motorik halus anak membuat anak dapat berkreasi, seperti menggunting kertas, menggambar, mewarnai, serta mengayam. Namun tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama.

Menurut Elizabeth B. Hurlock dalam (Mrliza, 2012) menyatakan bahwa perkembangan motorik adalah suatu perkembangan pengendalian gerak jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf dan otot-otot yang terkoordinasi. Dan menurut Beaty, (2013:236) perkembangan motorik halus melibatkan otot-otot halus yang mengendalikan tangan dan kaki, terkait dengan anak kecil sebaiknya memberikan perhatian yang lebih untuk control, koordinasi dan ketangkasan dalam menggunakan tangan dan jemari.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007:6) karakteristik perkembangan yang berhubungan dengan motorik halus adalah :

- a. Meniru melipat kertas satu-dua lipatan.
- b. Dapat membentuk dengan menggunakan tanah liat atau plastisin.
- c. Mewarnai gambar sesukanya.
- d. Memegang krayon atau pensil dengan diameter sesukanya.
- e. Memegang kertas dengan satu tangan dan mengguntingnya.
- f. Dapat mengoles mentega pada roti.

Istilah kemampuan memiliki banyak arti, menurut Rusyan, dkk (1992) kemampuan adalah perilaku yang rasional untuk mencapai tujuan yang diisyaratkan sesuai dengan kondisi yang diharapkan. Poerwadarminto (1994) menjelaskan bahwa kemampuan yaitu kesanggupan, kecakapan, kekuatan dalam melakukan sesuatu tindakan atau kegiatan. Sujiono (2005:63) mengungkapkan bahwa kemampuan adalah daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Kemampuan juga menunjukkan bahwa suatu tindakan (performance) dapat dilakukan sekarang.

Menurut kamus Webster's Third New International (seperti yang dikutip oleh Isao Honda 1965) Origami adalah sebuah seni melipat yang berasal dari Jepang, sesuatu yang menampilkan bentuk buru dan lain sebagainya yang dihasilkan dari seni melipat kertas. Bahan yang digunakan adalah kertas atau kain yang biasanya berbentuk persegi. Sebuah hasil origami adalah suatu hasil kerja tangan yang sangat teliti dan harus pada pandangan mata. Seni origami sangat menyenangkan dan bisa meningkatkan keterampilan motorik halus anak.

Menurut Sumanto (2005) terdapat beberapa dasar-dasar melipat adalah sebagai berikut yaitu :

1. Menggunakan kertas yang secara khusus dipersiapkan untuk melipat.
2. Setiap model lipatan ada yang dibuat dari kertas berbentuk nujur sangkar ganda, empat persegi Panjang dan segi tiga. Misal untuk lipatan model rumah, perahu, kapal, bunga dan lain-lain.
3. Untuk memudahkan melipat berdasarkan gambar kerja (pola), kenalilah petunjuk dan langkah-langkah pembuatannya.

Pada kegiatan melipat kertas origami terdapat langkah-langkah yang perlu unuk diperhatikan, menurut Sumanto (2005) langkah melipat kertas sebagai berikut:

1. Tahap persiapan.
2. Tahap pelaksanaan.
3. Tahap penyelesaian.

Adapun kelebihan dan kekurangan melipat kertas (origami) :

- Kelebihan Origami :
 1. Membantu anak dalam mengenal dan menentukan warna.
 2. Anak dapat menghubungkan pelajaran dengan benda-benda yang terdapat dilingkungan sekitar.
 3. Anak dapat berhitung tanpa harus dipaksa.
 4. Dapat melatih berfikir anak.
 5. Media origami relative mudah ditemukan.
- Kekurangan Origami
 1. Tidak efektif untuk mengukur bangunan datar yang besar, karena akan memakan waktu.
 2. Memerlukan banyak waktu dalam melakukannya.
 3. Membutuhkan ketelitian dan kesabaran untuk membentuk.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan dan dikembangkan didalam kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan dengan suatu pencermatan pada kegiatan belajar, berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2010:132). Ciri khusus dari PTK yaitu adanya tindakan secara kongkret yang dilakukan sebagai bagian dari kegiatan penelitian dalam rangka memecahkan sebuah masalah (Agus Wasisto Dwi Doso Warso, 2012). Sample penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun kelompok PAUD B di PPT Mawar IV Al-Amin Surabaya, dengan jumlah 7 anak yang terdiri dari 3 laki-laki dan 4 perempuan. Penelitian ini dilakukan di PPT Mawar IV Al-Amin Surabaya, yang bertempat di Jl. Kejawan Gebang No. 14, RT.02/RW.04 (Balai RW Kejawan Gebang), Kelurahan Gebang Putih, Kecamatan Sukolilo, Surabaya, Kode pos 60117. Penelitian dilaksakan pada semester 2 (genap) tahun pelajaran 2022/2023 yang akan mulai dilaksanakan diawal bulan Januari 2023.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan observasi, yaitu berupa foto ketika kegiatan melipat berlangsung dan foto hasil karya melipat, mengamati secara langsung sejauh mana efek tindakan telah mencapai sasaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pra tindakan dilakukan peneliti sebagai langkah awal sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada dan mengidentifikasi perkembangan motorik halus anak. pra tindakan dilakukan oleh peneliti pada hari Senin 07 November 2022. Dari hasil observasi yang telah dilakukan melalui tindakan melipat bahwa kemampuan motorik halus anak masih perlu ditingkatkan dan berdasarkan hasil data pra tindakan yang sudah diperoleh dapat diketahui kemampuan motorik halus anak kelompok B PPT Mawar IV Al-Amin Surabaya, bahwa terdapat 2 anak yang tuntas dengan persentase hanya 28,58%. Sehingga menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak masih perlu ditingkatkan lagi melalui kegiatan melipat kertas origami di PPT Mawar IV Al-Amin Surabaya.

Pada pelaksanaan Siklus I tindakan pertama guru menyiapkan kertas origami untuk masing-masing anak yang warna dan bentuknya sama semua, karena topiknya adalah buah semangka jadi untuk warna dan bentuk harus menyerupai buah semangka. Hal tersebut dilakukan agar anak-anak lebih mudah dalam mengenal warna dan bentuk dari buah semangka. Menurut Sumanto (2005) langkah melipat kertas salah satunya yaitu tahap persiapan pada tahap ini yakni dimulai dengan menentukan bentuk, warna dan ukuran kertas yang akan digunakan untuk kegiatan melipat.

Sebelum kegiatan melipat dimulai guru selalu menjelaskan pada anak-anak bahwa kertas lipat ini akan dilipat satu lipatan saja untuk membentuk buah semangka, kemudian guru mencontohkan cara melipatnya, setelah selesai mencontohkan lalu guru mengajak anak-anak untuk mulai melipat kertas origami secara bertahap. Menurut Departemen Pendidikan

Nasional (2007:6) karakteristik perkembangan yang berhubungan dengan motorik halus salah satunya adalah meniru melipat kertas satu-dua lipatan.

Kegiatan melipat ini dilakukan secara bersamaan di dalam satu kelompok, kertas origami yang digunakan untuk kegiatan melipat ini sudah dipotong dengan bentuk lingkaran dan terdapat dua warna merah dan hijau yang sudah dikasih bintik-bintik hitam menyerupai biji yang ada di buah semangka. Hal tersebut dilakukan agar anak-anak lebih mudah saat melipat dan media terlihat lebih menarik. Namun saat pelaksanaan beberapa anak ada yang bertanya “apakah benar seperti ini bu guru?” ada yang merasa hasil lipatannya tidak sesuai contoh, ada yang meminta bantuan guru dan ada yang melipat sesuai kemampuannya tanpa bertanya meskipun hasil lipatannya tidak rapih. Melihat hal yang demikian peneliti meminta anak-anak untuk melipat kertas origami secara pelan-pelan dan tetap memperhatikan hasil lipatan yang sudah jadi.



Gambar pelaksanaan Siklus I pertemuan pertama

Pada pelaksanaan tindakan yang ke dua guru meningkatkan lipatan menjadi dua lipatan, tujuannya untuk melihat seberapa jauh kemampuan dan pemahaman anak-anak. Hairani (2019) kegiatan melipat merupakan kegiatan motorik halus untuk melatih daya ingat dan daya terampil anak terhadap konsep kreasi anak dan kreatifitas anak dalam berkarya sehingga melatih keterampilan otot-otot dan motorik anak secara bertahap. Sebelum lipatan ke dua pasti melewati tahap lipatan satu dari yang mudah ke yang sulit. Media yang digunakan untuk melipat sama seperti tindakan pertama yaitu kertas origami hanya saja warnanya yang berbeda tetapi bentuknya sama yaitu lingkaran.

Kertas origami akan dilipat membentuk buah kiwi dengan dua tahap lipatan, lipatan yang ke satu sama seperti melipat buah semangka dan lipatan yang ke dua kertas origami dilipat menjadi lebih kecil lagi. Meskipun buah kiwi jarang ditemui oleh anak-anak tetapi anak-anak faham dan dapat melipat dengan cukup baik. Di saat pelaksanaan tindakan ke dua anak-anak terlihat bosan dan kurang tertarik saat kegiatan melipat berlangsung.



Pada siklus II, peneliti bersama guru merencanakan untuk mengganti tema pembelajaran agar anak-anak bebas memilih warna kertas origami sesuai dengan yang diinginkan. Peneliti juga harus menyiapkan bahan tambahan yang dibutuhkan untuk menghiasi hasil lipatan saat tahap penyelesaian, agar anak merasa tertarik. Menurut Sumanto (2005) langkah melipat kertas salah satunya yaitu tahap penyelesaian pada tahap ini yakni melengkapai bagian-bagian tertentu pada hasil lipatan, misal untuk lipatan yang model bintang bisa ditambahi dengan bentuk mata, mulut dan hiasanya lainnya, hasil lipatan yang baik ditentukan oleh kerapian dan ketepatan teknik melipat mulai dari awal sampai selesai. Selain itu pada siklus II peneliti merencanakan untuk melakukan dua kegiatan melipat yaitu melipat bentuk telephon dan melipat bentuk televisi. Kegiatan tersebut dilakukan secara bersama-sama yaitu pertama-tama guru melihtakan pada anak-anak kertas origami yang sudah menjadi bentuk telephon dan televisi untuk di amati, kemudian guru mulai mengajak anak-anak melipat dua sampai empat lipatan secara bersama-sama dengan cara bertahap dan pelan-pelan serta memperhatikan guru.

Pada siklus II, media yang digunakan untuk melipat pada pertemuan pertama dan kedua sama seperti siklus I pertemuan pertama dan kedua yaitu kertas origami, kertas origami dilipat dua sampai empat lipatan. Pada setiap hasil lipatan diberi hiasan, yang mana pada pertemuan pertama siklus II karena melipat bentuk telephon jadi hiasanya berupa tali (benang wol) dan kertas berbentuk lingkaran yang sudah bertuliskan angka seperti di telephon, pada pertemuan kedua melipat bentuk televisi jadi hiasan yang di siapkan adalah gambar seseorang yang sedang membawa acar televisi (persenter).

Sumantri (2005) melipat pada hakekatnya adalah keterampilan tangan untuk menciptakan bentuk-bentuk tertentu tanpa menggunakan bahan perekat (lem) serta ketelitian ini membutuhkan keterampilan koordinasi tangan, ketelitian dan kerapian, didalam kegiatan melipat jika disajikan dengan minat anak maka akan memberikan keasikan dan kegembiraan serta kepuasan bagi anak. Anak terlihat tertarik dan senang saat kegiatan melipat berlangsung, pada saat melipat anak tidak langsung melipat namun anak-anak terlebih dahulu mengamati hasil lipatan yang sudah jadi, baru kemudian anak-anak melipat secara bertahap dan pelan-pelan.



Gambar pelaksanaan Siklus II peretemuan pertama



Gambar pelaksanaan Siklus II peretemuan kedua

Adapun hasil peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui origami berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada saat Pra-Tindakan, Siklus I dan Siklus II dapat dilihat melalui tabel hasil perbandingan observasi di bawah ini :

Hasil perbandingan observasi

No	Kriteria	Siklus					
		Pra-Tindakan		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah anak	%	Jumlah anak	%	Jumlah anak	%
1.	Jumlah anak tuntas	2	28,58	4	57,15	6	82,72
2.	Jumlah anak tidak tuntas	5	71,42	3	42,85	1	14,29
3.	Kriteria keberhasilan	Kurang		Cukup		Sangat Baik	

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa kemampuan motorik halus anak pada pelaksanaan kondisi awal (pra tindakan) menunjukkan bahwa terdapat 2 anak tuntas dengan persentase 28,58% dan terdapat 5 anak yang belum tuntas dengan persentase 71,42%.

Siklus I pertemuan pertama dan kedua telah diperoleh persentase 57,15%, bahwa terdapat 4 anak tuntas dan 3 anak tidak tuntas dengan persentase 42,85%, hal ini belum mencapai target yang telah ditentukan yaitu persentase 70% bagi anak yang tuntas, maka akan dilakukan perbaikan di siklus II.

Siklus II terlihat kemampuan motorik halus anak dari pertemuan pertama dan kedua memperoleh persentase 85,72% menunjukkan peningkatan bahwa terdapat 6 anak tuntas dan 1 anak tidak tuntas dengan persentase 14,29%, dengan persentase ketuntasan yang sudah melebihi standart ketuntasan 70% maka penelitan pada siklus dinyatakan berhasil.

Berdasarkan hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa melalui kegiatan melipat kertas origami dapat meingkatkan kemampuan motorik halus anak di PPT Mawar IV Al-Amin Surabaya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan melipat kertas origami dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B di PPT Mawar IV Al-Amin Surabaya. Dalam kegiatan melipat kertas origami terdapat peningkatan motorik halus anak disetiap siklusnya, hal ini dapat dilihat dari persentase hasil belajar siswa yaitu pada tahap pra-tindakan 28,58% terjadi peningkatan pada siklus I sebesar 57,15% dan di siklus II naik menjadi 85,72% sehingga pada siklus II dinyatakan berhasil karena sudah mencapai indikator yang sudah ditetapkan.

Melipat kertas origami merupakan bentuk karya seni atau kerajinan tangan yang pada umumnya dibuat dari bahan kertas, dengan tujuan untuk menghasilkan beraneka ragam bentuk mainan, hiasan, benda fungsional. alat peraga dan kreasi lainnya. Kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan kedua tangan dan mata dari bentuk sederhana menjadi bentuk yang bervariasi serta dapat menumbuhkan kreativitas anak. Melalui kegiatan ini kemampuan motorik halus anak berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, A., & Huurul Aini. (2020). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI PERMAINAN MELIPAT KERTAS BEKAS. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Damayanti, A., & Huurul Ain. (2020). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* .
- Febriana, A., & Lydia Ersta Kusumaningtyas. (2018). MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN MENGANYAM PADA ANAK KELOMPOK B USIA 5-6 TAHUN . *JURNAL AUDI*.
- Harahap, F., & Seprina. (2019). Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kegiatan Melipat . *Journal of Islamic Early Childhood Education*.
- Herawati, & Yeni Setiyowati. (2019). UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN 3M (MEWARNAI, MENGGAMBAR DAN MENEMPEL) DI TAMAN KANAK-KANA ISLAM AL KHASANA GRESIK. *Journal of Early Childhood Islamic Education*.
- Murwani, Y. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Halus Anak Kelompok A Melalui Kegiatan Melipat dengan Media Kertas. *Jurnal Educatio*.
- Murwani, Y. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Halus Anak Kelompok . *Jurnal Educatio*.
- Nurmaida, S., & Mansyur. (2018). ENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI MEDIA PUZZLE. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*.

PENGGUNAAN MEDIA TANGRAM DALAM MENGENALKAN BENTUK GEOMETRI PADA KELOMPOK A DI TK ISLAM TERPADU WILDANI (STUDI KASUS)

Nur Zunita¹ dan Muchamad Arif²

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

nurzunita86@gmail.com¹ muchamad.arif@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini fokus pada meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dalam mengenal bentuk geometri melalui pendekatan media tangram. Dilakukan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Narotama Surabaya, penelitian studi kasus ini melibatkan tiga partisipan anak usia 4-5 tahun. Metode penelitian kualitatif digunakan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media tangram dalam pembelajaran efektif meningkatkan pemahaman bentuk geometri anak. Implikasi praktisnya adalah perlu kolaborasi antara peneliti dan guru dalam membantu perkembangan kognitif anak melalui pendekatan ini. Penelitian ini berpotensi memperkaya strategi pendidikan anak usia dini dengan pendekatan media tangram.

Kata Kunci: *bentuk geometri, tangram, anak usia dini.*

ABSTRACT

This research focuses on improving early childhood cognitive abilities in recognizing geometric shapes through a tangram media approach. Conducted at the Faculty of Education, Narotama University Surabaya, this case study research involved three participants aged 4-5 years. Qualitative research methods were used with observation, interview, and documentation techniques. The results show that the use of tangram media in learning effectively improves children's understanding of geometric shapes. The practical implication is the need for collaboration between teachers and parents in helping children's cognitive development through this approach. This research has the potential to enrich early childhood education strategies with the tangram media approach.

Keywords: *geometric shapes, tangrams, early childhood.*

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan periode penting dalam perkembangan individu. Dalam masa ini, pertumbuhan otak anak berlangsung cepat dan mencapai puncaknya (Uce, 2015: 15). Tahap awal masa bayi juga memiliki peran signifikan, karena merupakan saat perkembangan yang sensitif dan beriringan dengan pertumbuhan. Fase ini memberikan peluang optimal untuk membentuk dasar kuat bagi perkembangan anak. Kebijakan penelitian ini didasarkan pada pemahaman bahwa sekitar 50% perkembangan otak anak terjadi selama fase sensitif, menjadikannya waktu yang tepat untuk menggali potensi kecerdasan mereka. Pemahaman awal ini juga memungkinkan eksplorasi luas pada bentuk-bentuk geometri sebagai bagian penting dari perkembangan kognitif anak.

Salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan mengenali bentuk-bentuk geometris. Mengenali dan membedakan bentuk-bentuk geometris pada usia dini membantu memperkuat indra penglihatan anak, sehingga mereka dapat lebih peka terhadap lingkungan sekitar (Suyanto, 2005). Dalam konteks ini, media tangram diusulkan sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam memahami bentuk-bentuk geometri, seiring dengan peran pendidik dan kebijakan pendidikan (Van Hiele, Tarigan).

Sejalan dengan upaya mengatasi tantangan dalam mengenalkan bentuk geometri kepada anak usia dini, penelitian ini melibatkan partisipasi dari sekolah dan pendidik kelas. Dalam kerjasama ini, penggunaan media tangram diusulkan sebagai pendekatan yang dapat meningkatkan pemahaman anak dalam memahami bentuk geometri secara menyenangkan dan efektif. Diharapkan bahwa pendekatan ini dapat menghasilkan peningkatan kemampuan anak dalam memahami bentuk geometri, dengan fokus pada kelompok A di TK Islam Terpadu Wildani. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki judul "Penggunaan Media Tangram Dalam Mengenalkan Bentuk Geometri Pada Kelompok A di TK Islam Terpadu Wildani (Studi Kasus)".

LANDASAN TEORI

Anak usia dini, dikenal sebagai *early childhood*, merujuk pada periode perkembangan manusia dari kelahiran hingga enam tahun. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik serta mental anak, sehingga anak memiliki kesiapan dalam melanjutkan pendidikan pada tingkat berikutnya. Dalam ranah pendidikan, anak usia dini dibagi menjadi tiga jalur: formal, non-formal, dan informal. Lembaga pendidikan anak usia dini, baik yang dikelola oleh pemerintah maupun non-pemerintah, memiliki peran penting dalam memberikan layanan pengasuhan, pendidikan, dan pengembangan untuk anak-

anak dalam rentang usia ini.

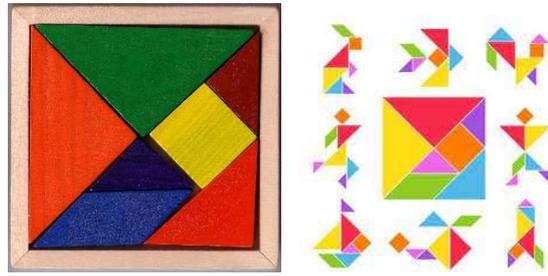
Anak usia dini memiliki karakteristik khas yang memengaruhi pendekatan pendidikan mereka. Mereka cenderung memiliki rasa ingin tahu yang kuat, senang berfantasi dan berimajinasi, serta menunjukkan sikap egois. Di samping itu, mereka menunjukkan rentang perhatian yang terbatas dan beradaptasi sebagai makhluk sosial dalam lingkungan sekitar. Masa anak usia dini, yang sering dikenal sebagai "The Golden Age," memiliki peran yang sangat menentukan dalam membentuk fondasi perkembangan anak pada masa depan.

Prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini, sebagaimana diuraikan oleh Hurlock (1995), menyoroti beberapa hal esensial. Pertama, perkembangan awal memiliki peran yang lebih penting dan krusial dibandingkan dengan tahap perkembangan selanjutnya. Perubahan dalam perkembangan anak dapat diprediksi dan diidentifikasi dalam pola-pola yang dapat diramalkan. Setiap tahap perkembangan memiliki risiko dan implikasi fisik dan psikologis yang berbeda bagi anak. Penting untuk memahami bahwa perkembangan sosial dan emosional anak berbeda pada setiap tahap, serta ekspektasi sosial yang beragam sesuai dengan tahapan perkembangan. Pola-pola perkembangan tersebut membawa implikasi khusus bagi kehidupan anak pada setiap fase.

Ada berbagai jenis bentuk geometri yang dikenalkan kepada anak usia dini, seperti segitiga, segi empat, persegi panjang, lingkaran, jajar genjang, belah ketupat, dan layang-layang. Setiap bentuk memiliki sifat dan karakteristik unik yang dapat dipahami oleh anak-anak. Geometri memberikan kontribusi penting dalam mengembangkan keterampilan anak dalam memahami ruang, bentuk, dan pola, serta melatih kemampuan berpikir kreatif dan logis.

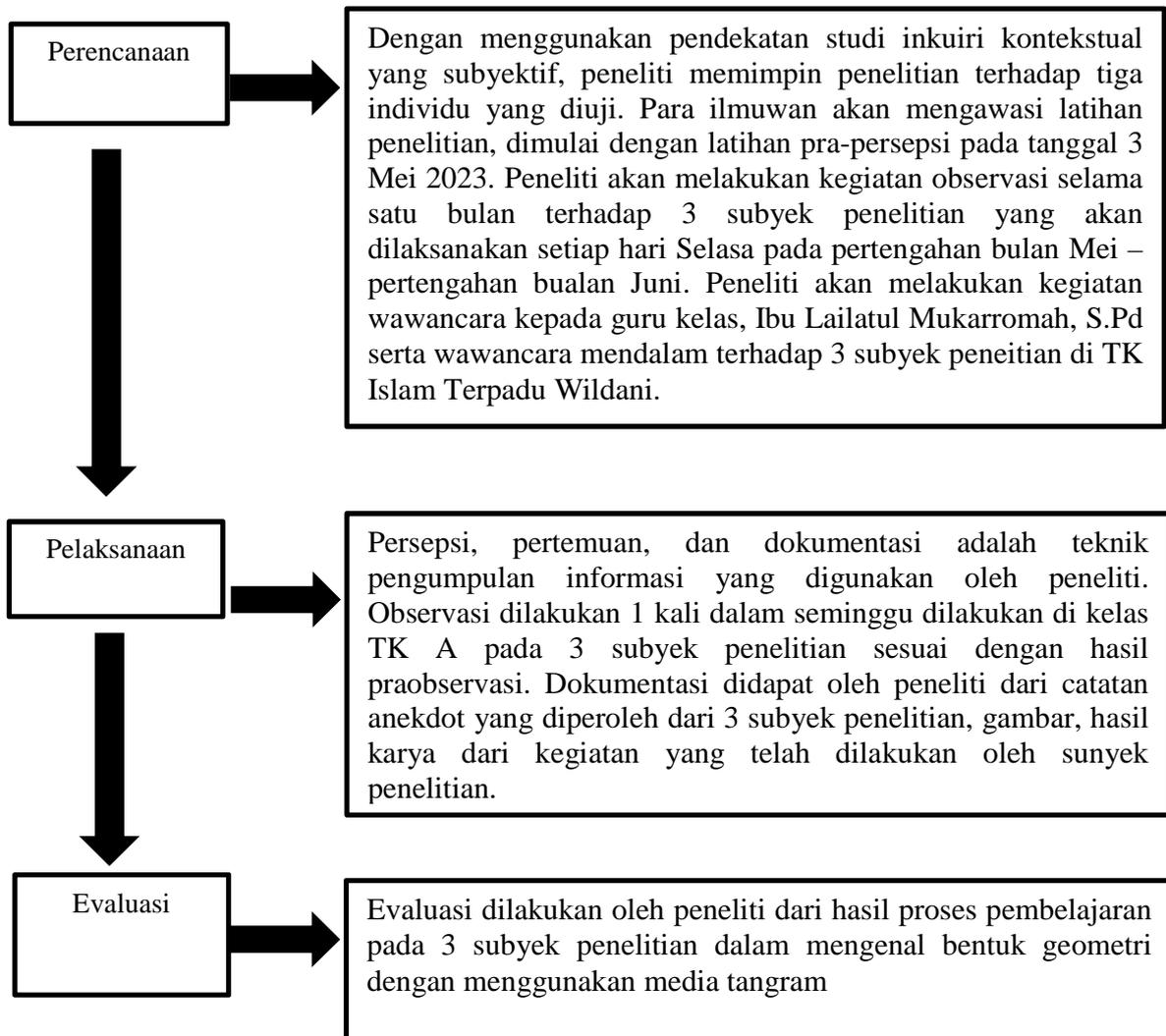
Media pembelajaran memainkan peran krusial dalam mengantarkan materi pembelajaran kepada siswa. Media ini adalah perantara yang memfasilitasi komunikasi dan dapat merangsang minat serta motivasi belajar siswa. Media pembelajaran termasuk segala bentuk teknologi, taktik, atau proses yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan mendukung materi pembelajaran. Pemanfaatan media dalam pendidikan memiliki tujuan utama, yaitu membantu siswa dalam memahami konsep, merangsang pemikiran kritis, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan inspiratif.

Tangram, sebuah permainan teka-teki tradisional dari Cina, menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas dan pemahaman geometri pada anak usia dini. Terdiri dari tujuh bentuk geometris yang dapat digabungkan menjadi berbagai bentuk yang lebih kompleks, tangram melibatkan siswa dalam proses berpikir kreatif dan memecahkan masalah. Penggunaan tangram dalam pembelajaran geometri telah terbukti memberikan manfaat, seperti mengembangkan cinta terhadap matematika, meningkatkan kemampuan berpikir spasial, dan mendorong minat siswa dalam memahami bentuk dan struktur matematika.



Gambar 1. Media Tangram

Penggunaan tangram dalam pembelajaran geometri telah terbukti memberikan manfaat, seperti mengembangkan cinta terhadap matematika, meningkatkan kemampuan berpikir spasial, dan mendorong minat siswa dalam memahami bentuk dan struktur matematika.



Gambar 2. Kerangka Berpikir

Perkembangan kognitif pada anak usia dini dalam memahami geometri memiliki peranan yang signifikan. Pada usia 4-5 tahun, anak-anak mampu merespons simbol-simbol yang dikenal, memanfaatkannya dalam berpikir, dan memperlihatkan sensitivitas terhadap lingkungan sekitar. Sekolah memiliki peran sentral dalam mengembangkan aspek kognitif anak, karena lingkungan pendidikan memiliki pengaruh yang kuat terhadap perkembangan mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kontekstual yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi mendalam tentang karakteristik saat ini dengan mempertimbangkan konteksnya. Penelitian kontekstual ini menggunakan pendekatan yang melibatkan analisis menyeluruh terhadap data yang diperoleh dari sumber yang beragam.

Penelitian ini dilakukan di TK Islam Terpadu Wildani, Surabaya, dengan subjek penelitian kelompok A (usia 4-5 tahun) pada tahun pelajaran 2022-2023. TK Islam Terpadu Wildani memiliki pendekatan pembelajaran sentra yang difokuskan pada enam area pengembangan: Sentra Imtaq, Sentra Pretend, Sentra Bahan Alam, Sentra Balok, Sentra Menyusun, dan Sentra Keterampilan. Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan, dari pertengahan Mei hingga pertengahan Juni, dengan observasi dilakukan secara rutin dalam satu minggu.

Subjek penelitian ini adalah tiga anak usia 4-5 tahun dari kelompok A di TK Islam Terpadu Wildani. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan anak-anak dan guru-guru, sementara data sekunder melibatkan informasi tentang penggunaan media pembelajaran dan kecerdasan majemuk dalam mengenalkan bentuk geometri menggunakan media tangram.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Penerapan Penggunaan Media Tangram Dan Bentuk Geometri

Pertemuan Pertama: Pengenalan Bentuk Geometri dan Media Tangram

Pada pertemuan pertama, tanggal 23 Mei 2023, guru menjelaskan bentuk geometri dan media tangram kepada siswa. Kelompok laki-laki dan perempuan terbentuk, dan guru berinteraksi dengan siswa melalui pertanyaan tentang bentuk geometri menggunakan gambar dan tangram. Siswa kemudian dibagi menjadi kelompok kecil dan melakukan kegiatan mengenali bentuk geometri menggunakan tangram.

Pertemuan Kedua: Mengelompokkan Bentuk Geometri dengan Tangram

Pada pertemuan kedua, tanggal 30 Mei 2023, guru mengulang materi dan mengelompokkan tangram sesuai dengan bentuk geometri. Siswa dibagi menjadi kelompok kecil dan diminta untuk mengenali serta menyebutkan bentuk geometri menggunakan tangram.

Pertemuan Ketiga: Mengelompokkan Tangram Berdasarkan Warna

Pada pertemuan ketiga, tanggal 6 Juni 2023, guru mengajak siswa mengelompokkan tangram berdasarkan warna. Guru juga mengulang kembali materi sebelumnya dan mengajak siswa untuk mengenal bentuk geometri melalui warna tangram.

Pertemuan Keempat: Bermain Puzzle Tangram dan Menjiplak Bentuk Geometri

Pada pertemuan keempat, tanggal 13 Juni 2023, siswa diajak untuk bermain puzzle tangram dan menjiplak tangram hingga membentuk gambar bentuk geometri pada kertas lipat. Siswa juga diminta untuk melakukan presentasi hasil karyanya di depan kelas.

4.2 Penggunaan Media Tangram dalam Mengenalkan Bentuk Geometri

Penelitian dilakukan di TK Islam Terpadu Wildani dengan subjek penelitian dari kelompok A2. Praobservasi dilakukan pada tanggal 3 Mei 2023 dan melibatkan 6 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Tiga anak di antaranya belum mengenal bentuk geometri dan memerlukan bantuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif mereka.

4.3 Hasil dan Penggunaan Media Tangram dalam Mengenalkan Bentuk Geometri

Penggunaan media tangram untuk mengenalkan bentuk geometri memberikan hasil positif. Subyek penelitian mampu mengelompokkan bentuk geometri sesuai dengan bentuk dan warna, serta mampu menjiplak dan bermain puzzle tangram. Pengenalan bentuk geometri melalui media tangram ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri.



Gambar 3. Mengelompokkan Bentuk Geometri Sesuai Bentuk

Subyek penelitian mengelompokkan bentuk geometri sesuai bentuk. Subyek penelitian mampu mengerjakan kegiatan pembelajaran tanpa bantuan guru.



Gambar 4. Mengelompokkan Bentuk Geometri Sesuai Bentuk

Subyek penelitian belajar mengelompokkan bentuk geometri sesuai dengan tepat. Dalam mengerjakan kegiatan subyek penelitian mau mengerjakan secara mandiri.



Gambar 5. Menjiplak Bentuk Geometri Pada Kertas Lipat

Subyek penelitian memilih media tangram sesuai bentuk geometri yang diinginkan kemudian menjiplak di kertas lipat. Subyek penelitian mau mengerjakan kegiatan tanpa bantuan guru.



Gambar 6. Bermain Puzzle Tangram

Dari hasil penelitian ini, penggunaan media tangram dalam pengenalan bentuk geometri terbukti efektif. Subyek penelitian mampu mengidentifikasi bentuk dan warna, serta melakukan kegiatan seperti mengelompokkan, menjiplak, dan bermain puzzle dengan tangram. Penggunaan media tangram juga mendorong pembelajaran mandiri dan interaktif bagi siswa.

Diskusi Temuan

Dari hasil wawancara dengan guru kelas dan tiga subyek penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media konkret seperti tangram mampu menarik minat anak-anak dalam pembelajaran geometri. Media ini membantu mereka untuk lebih memahami konsep secara visual dan praktis.

Temuan ini menggarisbawahi pentingnya pendekatan ini dalam mengenalkan bentuk geometri pada anak-anak. Dengan demikian, metode penggunaan media tangram dalam pembelajaran geometri di Kelompok A TK Islam Terpadu Wildani dapat dijadikan acuan yang relevan dan valid.

Pembahasan

Hasil penelitian ini memberikan gambaran yang jelas tentang perkembangan kemampuan mengenal geometri melalui media tangram. Observasi dan wawancara menunjukkan efektivitas penggunaan media tangram dalam mengenalkan bentuk geometri.

Penelitian ini melibatkan tiga subyek penelitian dan bertujuan untuk memahami perkembangan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui penggunaan media tangram. Kegiatan ini dilakukan dengan menilai kemampuan anak dan mengajukan pertanyaan pada tanggal 27 Mei 2023 oleh guru.

Dengan demikian, penggunaan media tangram dalam pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini merupakan pendekatan yang efektif dan mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan serta menunjang perkembangan kognitif anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tangram efektif dalam mengenalkan bentuk geometri pada anak kelompok A di TK Islam Terpadu Wildani. Media tangram membantu merangsang perkembangan kognitif anak melalui praktek langsung, pertanyaan pemantik, dan interaksi dengan benda konkret. Inovasi dalam pengajaran dan pendekatan kreatif guru turut berperan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Sehingga, anak-anak tidak hanya belajar mengenal bentuk geometri, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan sikap mandiri.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan pembelajaran di TK Islam Terpadu Wildani dan lembaga pendidikan lainnya:

1. Lembaga pendidikan perlu lebih mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran, termasuk media tangram, dengan penambahan dan inovasi sarana prasarana yang mendukung interaksi aktif anak dalam proses pembelajaran.
2. Guru dapat lebih sering menggunakan pertanyaan pemantik dalam pembelajaran sehari-hari untuk melatih anak-anak dalam berpikir kritis dan mendorong mereka untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep yang dipelajari.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiana, R. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Pada Kecerdasan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Arikunto, s. (2007). *penelitian kualitatif*. jakarta: bumi aksara.
- Dewi, C. U. (2021). Penerapan Media Tangram Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B PAUD Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan. *Skripsi*.
- Fitria, L. (2020). Penggunaan Alat Permainan Edukatif Tangram Dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina 3 Kuala Tungkal Kab Tanjung Jabung Barat. *Skripsi*.
- Guslinda, D. R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakad Publishing.
- lexy j, m. (2005). *metodologi penelitian kualitatif*. bandung: remaja rosdakarya.
- Niati, W. (2019). Peran Guru PAUD Dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Pada Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di TK Darma Wanita Kabupaten Seluma .
- Prihadi. (2010). *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Direktorat Jendral Pendidikan Lanjutan Pertama Kemendiknas.
- sugiyono. (2010). *metode desain penelitian dokumentasi*. bandung: alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabet.
- Zulkarnain, W. (2013). *Dinamika Kelompok Latihan Kepemimpinan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksa.

PENERAPAN MEDIA JAM PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SUKU KATA PADA KELOMPOK B DI TK TERPADU ALKHAIRIYAH SURABAYA TAHUN PELAJARAN 2022/ 2023

Sulis Widiyanti¹ dan Varia virdania Virdaus²

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

suliswidiyanti29@gmail.com¹, varia.virdaus@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan siswa dalam membaca suku kata masih rendah, 36% siswa masih kesulitan dalam membedakan huruf. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan membaca suku kata dengan penerapan media jam pintar. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan subjek penelitian siswa kelompok B TK Terpadu Alkhairiyah tahun pelajaran 2022/2023 sebanyak 21 siswa terdiri dari 12 laki-laki dan 9 perempuan, data diperoleh melalui praobservasi. Teknik pengumpulan data melalui observasi, tes dan dokumentasi. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Hasil penelitian diperoleh rata-rata ketuntasan kemampuan dalam membaca suku kata dengan media jam pintar pada prasiklus 36%, siklus 1 kemampuan anak meningkat 47% dan setelah dilakukan tindakan pada siklus 2 lebih meningkat lagi diperoleh rata-rata ketuntasan 81%.

Kata Kunci: *Media Jam Pintar, Membaca, Suku Kata*

ABSTRACT

This research was motivated by students' ability to read syllables is still low, 36% of students still have difficulty in distinguishing letters. The purpose of this study is to improve the ability to read syllables with the application of smart watch media. This type of research is a classroom action research using the research subjects of group B students of Alkhairiyah Integrated Kindergarten for the 2022/2023 academic year as many as 21 students consisting of 12 boys and 9 girls, data obtained through preobservation. Data collection techniques through observation, tests and documentation. The study was conducted in 2 cycles, each cycle consisted of 2 meetings. The results of the study obtained the average completeness of the ability to read syllables with smart watch media in the precycle 36%, cycle 1 children's ability increased 47% and after action was carried out in cycle 2 even more increased the average completeness of 81%.

Keywords: *Smart Watch Media, Reading, Syllables*

PENDAHULUAN

Taman Kanak-kanak suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan formal bagi anak usia 4 sampai 6 tahun sebelum memasuki Pendidikan Dasar (PP No.27/ 1990). Hal ini termasuk dalam garis besar program kegiatan pembelajaran TK. Tujuan program kegiatan belajar taman kanak-kanak adalah untuk membantu siswa beradaptasi dengan lingkungannya dan meletakkan bagi perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan kreatifitas yang diperlukan untuk pertumbuhan dan perkembangan lebih lanjut (Djojonegoro, 1994:1). Cakupan program kegiatan pembelajaran meliputi enam aspek pengembangan terpadu meliputi pembentukan perilaku/ sikap melalui pembiasaan moral, agama, disiplin, emosi/ perasaan dan pengembangan keterampilan sosial. Selain mengembangkan keterampilan dasar melalui kegiatan yang disediakan guru, termasuk bahasa, berpikir, keterampilan dan perkembangan fisik.

Keterampilan berbahasa tidak selalu didominasi oleh pemahaman bacaan saja, tetapi ada subpotensi lain yang juga berperan lebih besar. Seperti penguasaan kosakata, pemahaman (mendengarkan dan menyimak), dan keterampilan komunikasi (Depdikbud, 2000). Ketika anak mengembangkan kosa kata dan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain, hal ini mempengaruhi perkembangan fungsi kognitif mereka. Kemampuan menggunakan kosakata membantu anak mempersiapkan diri untuk kegiatan

Aida, dkk. (2018) menjelaskan bahwa kurangnya perkembangan kemampuan membaca awal pada anak disebabkan oleh konsep pengemasan membaca yang kurang menarik. Anak-anak dapat mengalami kesulitan belajar membaca jika tidak disertai dengan gambar-gambar yang mengilustrasikan (Tarigan, 2011).

Sesuai dengan latar belakang tersebut, Siswa kelompok B TK Terpadu alkhairiyah belum memiliki kemampuan membaca yang sempurna. Hal ini disebabkan rendahnya kemampuan siswa dalam membaca suku kata, yaitu rata-rata 38% siswa masih sulit dalam membedakan huruf, seperti b dibaca d, m dibaca n, j dibaca g pada saat praobservasi, selain itu kosakata dan perbendaharaan kata yang dimiliki juga sedikit, sering salah dalam mengucapkan huruf, bingung dan terbalik saat membaca/ menuliskan simbol huruf. Misalnya: rabu dibaca radu, dadu dibaca babu

Oleh karena itu peneliti berusaha mencari solusi yang tepat untuk meningkatkan literasi anak usia dini. Yaitu dengan melakukan penelitian tindakan kelas dengan membuat media edukasi berupa jam pintar. Media jam pintar ini dimaksudkan sebagai alat ajar juga sebagai alat permainan edukatif dalam kegiatan membaca awal.

Jam pintar mengadopsi dari kartu kata. Bentuknya dibuat seunik mungkin menyerupai jam dinding. Terdiri dari huruf konsonan di tepi jam dan huruf vokal di tengah jam pintar. Ada dua jarum, jarum panjang menunjuk huruf konsonan dan jarum pendek menunjuk huruf vokal. Selain bentuknya yang unik, media jam pintar juga dapat dengan mudah dibuat oleh guru dan mudah digunakan anak-anak. Cara penggunaannya yaitu dengan memutar jam sesuai dengan suku kata yang diberikan. Setelah itu, anak dapat mengucapkan suku kata dengan benar dan menuliskannya.

Berdasarkan uraian di atas, timbul suatu keinginan untuk melaksanakan penelitian yang berjudul Bagaimana Hasil Peningkatan Kemampuan Membaca Suku Kata Pada Kelompok B di TK Terpadu Alkhairiyah Surabaya Tahun Pelajaran 2022/2023 Setelah Menggunakan Media Jam Pintar?

LANDASAN TEORI

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan terhadap anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak siap untuk terus belajar. Masa kanak-kanak adalah individu yang karakteristiknya berbeda satu sama lain. Oleh karena itu pemberian stimulasi yang tepat sangat diperlukan untuk memastikan setiap anak mencapai perkembangan yang optimal sehingga memiliki landasan yang kuat.

Prinsip pembelajaran PAUD adalah pembelajaran berbasis bermain, orientasi pada perkembangan anak, kebutuhan anak, pembelajaran berpusat pada anak aktif, pengembangan nilai kepribadian, pengembangan kecakapan hidup, didukung lingkungan yang kondusif, pembelajaran yang demokratis dan penggunaan media, sumber belajar dan nara sumber. Salah satu bidang pertumbuhan inti di PAUD adalah perkembangan bahasa. Menurut Syaodih (2001), aspek perkembangan bahasa dimulai dari peniruan bunyi dan sentuhan. Perkembangan selanjutnya berhubungan erat dengan perkembangan intelektual dan sosial.

Membaca merupakan salah satu fungsi terbaik otak manusia dari semua makhluk di dunia ini, karena hanya manusia yang bisa membaca. Dalam (Supratno, 2009:17). Membaca merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Kemampuan membaca adalah kegiatan yang kompleks dan membutuhkan berbagai keterampilan. Oleh karena itu, kegiatan membaca merupakan suatu kegiatan terpadu yang melibatkan berbagai beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi dan makna, dan menyimpulkan tujuan membaca.

Pelajaran membaca mengajarkan pengenalan huruf dan rangkaiannya, seperti: suku kata, kata dan kalimat. Oleh karena itu, pelajaran membaca bertujuan untuk mengajarkan kemampuan mengenal huruf dan mengubahnya menjadi rangkaian bunyi yang bermakna, serta melancarkan keterampilan membaca pada anak. Dalam hal ini, sekolah berperan strategis dalam mengembangkan kemampuan, minat dan kecintaan membaca. Namun, menurut hasil survei masih banyak kesalahan terkait dengan pembacaan itu sendiri. Oleh karena itu, anak-anak harus berlatih membaca yang baik sejak awal, terutama membaca permulaan.

Dalam hal ini guru harus merancang pembelajaran membaca dengan baik untuk mengembangkan kebiasaan membaca yang menyenangkan pada tingkat membaca permulaan. pembaca belum memiliki keterampilan kemampuan yang sesungguhnya, tetapi

masih dalam tahap belajar untuk memperoleh keterampilan/ kemampuan membaca. Pembelajaran membaca permulaan diberikan di kelas-kelas rendah. Tujuannya adalah agar anak memiliki kemampuan memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang benar, sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut.

Metode suku kata untuk membaca awal ini memiliki peran dalam membantu siswa yang kurang lancar membaca, bahkan belum bisa membaca. Metode suku kata adalah suatu metode yang diawali dengan mengenalkan suku kata dan mengabungkannya menjadi kata-kata yang bermakna.

Metode suku kata memiliki keunggulan dibandingkan metode membacalainnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Makmur Karim:1984 (dalam Rahmawati: 2022) yaitu:

- a. Dalam membaca tidak mengeja
- b. Dapat belajar mengenali huruf dengan menguraikan suku kata
- c. Penyajian tidak memakan waktu yang lama, dan
- d. Dapat dengan mudah mengetahui berbagai jenis kata

Sedangkan kekurangan dari metode ini adalah siswa yang belum lancar membaca akan kesulitan jika membaca bacaan dengan satu huruf di akhir atau huruf “ng”. Agar metode suku kata ini efektif sesuai dengan yang diinginkan, guru perlu memetakan kemampuan membaca awal siswa, kemudian guru juga berdiskusi dengan orang tua, dengan harapan apa yang sudah dipelajari di sekolah dapat dilanjutkan di rumah untuk meningkatkan membaca awal siswa.

Proses belajar membaca dari metode ini diawali dengan pengenalan suku kata seperti ba, bi, bu, be, bo, ca, ci, cu, ce, co, dll. Suku kata tersebut kemudian dirangkai menjadi kata yang bermakna.

Misalnya: bo – bi cu – ci da – da ka – ki
 bi – bu ca – ci di – da ku – ku
 bi – bi ka – ca du – ka ku – da

Kegiatan ini dapat dilanjutkan dengan proses merangkai kata menjadi kelompok kata atau kalimat sederhana.

Misalnya: ka – ki ku – da
 ba – ca bu – ku
 cu – ci ka – ki (dan sebagainya)

Jika disimpulkan, langkah-langkah pembelajaran membaca awal dengan metode ini adalah:

- (a) Tahap pertama, memperkenalkan suku kata.
- (b) Tahap kedua, menghubungkan suku kata menjadi kata.
- (c) Tahap ketiga, menghubungkan kata menjadi kalimat sederhana.
- (d) Tahap keempat, mengintegrasikan kegiatan perangkaian dan operasi parsing (kalimat, suku kata, kata).

Menurut Martin dan Briggs (dalam Supratno, 2009:3) menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan siswa, dapat berupa perangkat keras, seperti computer, televise, projector, dan perangkat lunak yang digunakan dalam perangkat-perangkat keras tersebut.

Media jam pintar adalah sebuah alat bantu yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan membaca suku kata. Hal ini merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca awal pada anak usia Pra-Sekolah. Kemampuan anak dalam membaca suku kata merupakan modal utama untuk meningkatkan serta memperkaya kosakata keterampilan membaca permulaan.

Agar anak dapat membedakan suku kata maka, diperlukan latihan berkomunikasi secara lisan, dipadukan dengan beberapa Latihan persiapan untuk membentuk keterampilan. Dari uraian diatas, semuanya mencakup kegiatan untuk:

- a. Melatih pendengaran.
- b. Melatih pengucapan.
- c. Memperkaya perbendaharaan kata sehari-hari.
- d. Melatih konsentrasi.
- e. Melatih pemahaman.
- f. Membangun kepercayaan dalam berkomunikasi.
- g. Mengenal symbol.
- h. Melatih menyusun kata.
- i. Mengenal bahasa lisan dan tulisan.

Dengan demikian penggunaan jam pintar sebagai sarana pengajaran Bahasa, khususnya untuk membaca suku kata sangat membantu dan bermanfaat dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan produktif serta dapat meningkatkan mutu pengajaran, minat, motivasi dan prestasi belajar siswa dalam pengajaran membaca permulaan khususnya dalam membaca suku kata pada kelompok B di TK Terpadu Alkhairiyah Surabaya tahun pelajaran 2022/2023.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode PTK (penelitian tindakan kelas). Secara keseluruhan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca suku kata pada kelompok B di TK Terpadu Alkhairiyah Surabaya dengan menggunakan media jam pintar. PTK yang digunakan peneliti adalah model Kemmis & Mc. Taggart yang memiliki proses penelitian yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan pengamatan dan observasi dilakukan secara bersamaan.

Pengambilan data dilakukan di Yayasan Alkhairiyah di lembaga TK Terpadu Alkhairiyah Surabaya. Berlokasi di Jalan Sultan Iskandar Muda No 36 Ujung, Kecamatan Semampir Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur. Khususnya pada siswa kelompok B. Masa penelitian bulan Oktober sampai dengan bulan Januari tahun 2023

semester gasal tahun pelajaran 2022-2023. Peneliti menetapkan jadwal penelitian yang berlangsung selama 4 bulan (Oktober s/d Januari), berdasarkan praobservasi, observasi, dan dokumentasi.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan teknik observasi, teknik tes dan dokumentasi siswa. Instrumen penilaian capaian anak yang digunakan peneliti adalah berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No.137 Tahun 2014, sebagai berikut:

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

HASIL DAN PEMBAHASAN.

Data awal diperoleh peneliti dengan melakukan praobservasi terhadap kemampuan membaca suku kata yang dilakukan pada tanggal 3 Nopember 2022. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi dan lembar tes.

Hal ini dibuktikan dengan presentase yang dicapai baru sebesar 36%. Pada saat kegiatan hanya 7 anak saja yang berani mengangkat tangan untuk menjawab. Selain itu pada awal pembelajaran membaca anak kurang konsentrasi, guru dalam menyajikan pembelajaran kurang menarik dan sedikitnya perbendaharaan kata yang dimiliki anak. Hasil kemampuan membaca suku kata pratindakan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Pada siklus pertama, peneliti mengalami kendala, yaitu ketika memberikan tugas, seharusnya siswa mendapat 3 kesempatan untuk bermain jam pintar, namun beberapa dari mereka hanya mendapat dua kesempatan, bahkan ada yang 1 dan ada yang tidak maju. Hal ini dikarenakan waktu tidak mencukupi. Selain itu, guru juga belum bisa menguasai kelas, sehingga siswa tidak memiliki motivasi dengan baik (berebut media, bermain sendiri, berlarian). Media juga sempat robek huruf konsonan dan vocalnya. Sehingga tidak dapat digunakan secara maksimal. Hasil yang diperoleh pada siklus pertama disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel Hasil observasi pada Siklus 1

No.	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan				Jml	Nilai rata-rata	%
		4	3	2	1			
1	Kemampuan menyebutkan kata yang memiliki	2	8	10	1	53	28	48

2	awalan yang sama Kemampuan menyusun suku kata/ kata	2	9	10	-	55	29	52
3	Kekayaan kosakata	2	7	12	-	53	8	43

Berdasarkan pengamatan di atas dapat diketahui bahwa pada siklus 1 pertemuan 1 terdapat 3 aspek penilaian yang belum tercapai keberhasilannya yaitu rata-rata minimal 75% siswa harus menguasai semua aspek penilaian. Pada observasi diperoleh rata-rata 42,5 dan ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan hanya 47%,

Selain itu, pada akhir proses belajar mengajar, siswa diberikan tes dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam membaca suku kata yang telah dipraktekkan. Data hasil tes penelitian pada pembelajaran membaca suku kata adalah sebagai berikut:

Tabel Hasil tes siswa pada Siklus 1

No.	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan				Jml	Nilai rata-rata	%
		4	3	2	1			
1	Menghubungkan/ tulisan/ kata dengan gambar	2	9	9	1	54	28,5	52
2	Melengkapi suku kata menjadi kata	2	9	10	-	55	29	52
3	Mencontoh tulisan	2	8	11	-	54	28,5	48

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran tes siswa pada siklus 1, terdapat tiga aspek penilaian. Berdasarkan data tes diatas, belum memenuhi target yang ditetapkan, yaitu minimal rata-rata 75% siswa yang hadir menguasai setiap aspek penilaian.

Siklus II

Observasi yang dilakukan menghasilkan data siklus dua yang dirangkum dalam Tabel berikut ini.

No.	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan				Jml	Nilai rata-rata	%
		4	3	2	1			
1	Kemampuan menyebutkan kata yang memiliki awalan yang sama	6	10	5	-	63	33	76
2	Kemampuan menyu- sun suku kata/ kata	5	12	4	-	64	35,5	81
3	Kekayaan kosakata	6	12	3	-	66	34,5	86

Berdasarkan data pada tabel dapat diketahui bahwa pada siklus kedua ini ketiga aspek yang dinilai telah memenuhi target yang telah ditetapkan, yaitu minimal rata-rata 75% siswa yang hadir menguasai tiap aspek. Dengan rata-rata

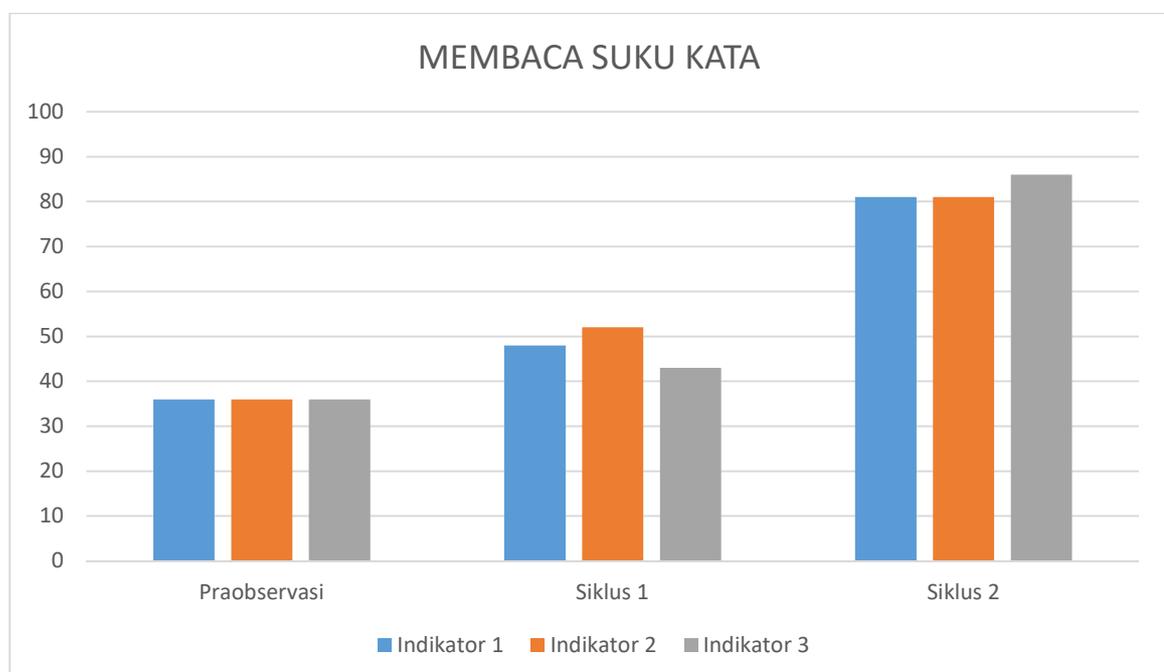
kemampuan membaca suku kata mencapai rata-rata 50,5 dan ketuntasan belajar siswa sebesar 81%.

Selanjutnya pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam membaca suku kata yang telah dilakukan. Adapun data hasil tes penelitian pada pembelajaran membaca suku kata adalah sebagai berikut.

Tabel Hasil tes siswa pada Siklus 2

No.	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan				Jml	Nilai rata-rata	%
		4	3	2	1			
1	Menghubungkan kata dengan gambar	6	10	5	-	63	33	76
2	Melengkapi suku kata menjadi kata	5	13	3	-	65	34	86
3	Mencontoh tulisan sederhana	6	11	4	-	65	34	81

Berdasarkan data pada Tabel 4.8 dapat diketahui bahwa pada siklus kedua ini ketiga aspek yang dinilai dalam tes telah memenuhi target yang telah ditetapkan, yaitu minimal rata-rata 75% siswa yang hadir menguasai tiap aspek penilaian tes tersebut. Ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan telah mencapai 81% dengan rata-rata tes kemampuan membaca suku kata sebesar 50,5.



Pada siklus 2 ini ketuntasan belajar anak sudah tercapai yaitu 75%, oleh karena itu peneliti mengambil keputusan bahwa penelitian dianggap sudah cukup dan dihentikan pada siklus 2. Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan media jam

pintar dapat meningkatkan kemampuan membaca suku kata pada kelompok B di Tk Terpadu Alkhairiyah Surabaya tahun pelajaran 2022/2023

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca suku kata pada anak kelompok B di TK Terpadu Alkhairiyah Surabaya dapat ditingkatkan dengan menggunakan media jam pintar. Hal ini dapat ditunjukkan dari pengamatan peningkatan kemampuan membaca suku kata. Rata-rata pencapaian sebelum observasi adalah 36% dan pada siklus 1 adalah 47%. Pada siklus 2 terjadi peningkatan sebesar 81%. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, 1 siklus terdiri dari dua pertemuan, durasi kegiatan 60 menit pada kegiatan inti.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, M. (1988). *Materi Dasar Pengajaran Komposisi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Aida, d. (2018). Meningkatkan Keterampilan Membaca Awal Melalui Struktural Analitik Sintetik dengan Menggunakan Media Audio Visual. *Ilmiah* , 56-63.
- Akib. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK* . Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariyanti, T. (2014). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 47-54.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Darmiyanti. (1997). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Rendah*. Jakarta: Dekdikbud.
- Dhieni, N. (2019). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka Kementrian Riset dan Pendidikan Tinggi.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- dkk, N. D. (2020). *Metode Pengembangan Bahasa*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Himawati, Rosyidin, O., & Yuliana, R. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN RODA BACA PINTAR. *Primary Jurnal Guru Pendidikan Sekolah Dasar*, 213-224.
- Indonesia, P. (2015). *Buu Panduan Pendi Kurikulum 2013 PAUD Anak Usia 5-6 Tahun*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan .

- Meha, N., & Hengelina. (t.thn.). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR. *Bimba AIUEO*, 21-24.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muntiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Mustikawati. (2014-2015). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan dengan Metode Suku Kata pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Nayu. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 41-56.
- Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-kanak*. (2000). Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Purwanto, M., & Alim, D. (1997). *Metodologi Pengajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rosda Jayaputra.

UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA 3 - 4 TAHUN MELALUI PERMAINAN CONGKLAK KREASI DI PPT DAHLIA I SURABAYA

Pujiati¹ dan Anisa Yunita Sari²

Universitas Narotama, Surabaya, Indonesia^{1,2}
spujiati926@gmail.com¹, anisa.yunita@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun melalui permainan tradisional congklak kreasi. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan hasil tes. Analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan murid di PPT Dahlia I yang berusia 3-4 tahun dengan jumlah 17 anak dari 24 anak yang terdiri 6 anak laki-laki dan 11 anak perempuan dan 2 orang guru.

Hasil penelitian menunjukkan keterampilan motorik halus anak usia 3-4 tahun di PPT Dahlia I dilakukan 6 kali pertemuan. Pada siklus I terdapat 9 orang anak yang tergolong kriteria mulai berkembang (60%) dan 4 orang anak yang tergolong kriteria berkembang sesuai harapan (40%), pada siklus II terdapat 7 orang anak yang tergolong kriteria mulai berkembang (46,67%) dan 8 orang anak yang tergolong kriteria berkembang sesuai harapan (54%). Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 3-4 tahun di PPT Dahlia I Surabaya sesuai dengan teori Hurlock: (1978:13) bahwa anak di usia 3-6 tahun merupakan periode sensitif atau masa peka anak. Kriteria mulai berkembang sebanyak 1 orang (6%), sedangkan kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 16 orang anak (40%). Namun belum ada anak yang memperoleh kriteria belum berkembang dan berkembang sangat baik.

Kata Kunci: *Permainan Tradisional congklak kreasi, PTK, Motorik halus.*

ABSTRACT

This study aims to enhance the fine motor skills of children aged 3-4 years through the creative traditional game of "congklak." The research method used is Classroom Action Research (CAR). Data collection is conducted through observation and test results. Data analysis is performed using quantitative descriptive analysis. The instrument employed is an observation sheet. The subjects in this study are teachers and students at PPT Dahlia I, aged 3-4 years, with a total of 17 children out of 24, comprising 6 boys and 11 girls, along with 2 teachers.

The results of the study indicate that the fine motor skills of children aged 3-4 years at PPT Dahlia I were assessed over 6 sessions. In Cycle I, there were 9 children classified as starting to develop (60%) and 4 children classified as developing as expected (40%). In Cycle II, there were 7 children classified as starting to develop (46.67%) and 8 children classified as developing as expected (54%). The conclusion drawn from this research is that the teaching methods can enhance the fine motor skills of children aged 3-4 years at PPT Dahlia I, Surabaya, in line with Hurlock's theory (1978:13) that children aged 3-6 years are in a sensitive period or a critical stage. The criteria for starting development were met by 1 individual (6%), while the criteria for development as expected were met by 16 children (40%). However, no children fell into the categories of not developing or developing exceptionally well.

Kata Kunci: *Traditional game of creative "congklak," Classroom Action Research (CAR), Fine motor*

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 14 yaitu, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2004).

Kesesuaian perkembangan anak secara fisik dan mental bisa dilihat pada permendikbud no 137 tahun 2014 tentang standard tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini atau disebut juga STPPA. Anak usia dini dimulai anak dari lahir hingga usia 6 tahun yang masih memerlukan pengawasinterprogram sehingga anak akan mengalami tumbuh kembang yang optimal sesuai usianya. Aspek yang perlu diperhatikan oleh orang tua serta pendidik adalah : nilai agama dan moral, fisik motorik ,kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni.

Bermain adalah pengalaman anak yang harus dilalui ,Dengan bermain anak sedang membangun pengalamannya. Dan tentunya kita sebagai orang tua tidak perlu melarang anak untuk tidak bermain ini dan itu. Biarkan anak melakukan aktivitas sendiri yang menyenangkan dan tidak terganggu dengan batasan batasan yang kita berikan atau ciptakan.

Didalam permainan tradisional congklak dianggap sebagai salah satu sarana yang efektif dalam meningkatkan kemampuan anak,sehingga permainan ini dapat dijadikan referensi bahan ajar . Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Matulesy & Muhid (2022) dengan judul “Efektifitas Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa. Perkembangan Motorik Halus Anak”. Menciptakan koordinasi tangan anak melalui kegiatan memasukkan biji congklak kedalam lubang congklak , menuang ke dalam lubang rumah congklak, serta meronce biji manik hasil permainan congklak.

Koordinasi jari jemari dalam membagi biji biji congklak. Melatih motorik halus anak dalam meremas biji congklak. Melatih merasakan rangsangan tekstur halus dan kasar. Biji congklak yang akan di masukkan ke dalam rumah congklak berupa biji bijian dari manik manik dengan berbagai macam bentuk , antara lain bentuk bulat pipih,oval,bentuk hati. Dalam penelitian kali ini juga kami membuat aturan bagi pemain yang menang akan mendapatkan sticker bintang, sedang yang kalah harus menyanyi. Penelitian ini akan dilaksanakan di PPT Dahlia I. PPT Dahlia I terletak di jalan Manyar Sabrangan 9A no 8-10 Rt 01 /Rw 03 Kelurahan Manyar Sabrangan, Kecamatan Mulyorejo.

Berdasarkan data yang diperoleh di PPT Dahlia I kota Surabaya pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 telah diperoleh data dengan hasil siswa yang belum mampu memasukkan biji manik-manik satu persatu ke dalam rumah congklak 73,9% sekitar 17 anak, belum mampu meremas-remaskertas dan membentuk bulatan dalam 1 tangan. 26,1% sekitar 6 anak. Mampu meremas -remas kertas tetapi belum mampu membentuk remasan kertas ke dalam bentuk bulat.

Dari permasalahan yang ada peneliti memberikan solusi dengan menerapkan kegiatan bermain dengan permainan congklak kreasi. Karena melalui permainan ini dapat membantu meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Dalam permainan congklak ini anak dapat menggenggam biji congklak dalam 1 genggam, menuang biji congklak tepat ke dalam lubang rumah induk congklak. Serta lubang-lubang anak congklak lainnya. Mengenal tekstur halus dan kasar , meronce hasil permainan di rumah induk yang ia peroleh.

LANDASAN TEORI

Motorik halus menurut Hurlock sebagaimana dikutip oleh Suyadi (2010:69) dalam Khadijah et al., (2022), meningkatnya pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan syaraf yang jauh lebih kecil. Contoh kemampuan motorik halus anak adalah menuang air, pasir atau biji-bijian ke dalam tempat penampungan (mangkuk, ember). memasukkan benda kecil ke dalam botol (potongan lidi, kerikil, dan biji bijian). Meronce benda yang cukup besar. Mengunting kertas mengikuti pola garis lurus. .Motorik halus membantu anak untuk memperoleh kemandirian.

Yudha M Saputra dan Rudyanto (2005: 118) menjelaskan bahwa motorik halus adalah kemampuan anak dalam beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok dan memasukkan kelereng. Sedangkan menurut Kartini Kartono (1995: 83) motorik halus adalah ketangkasan, keterampilan, jari tangan dan pergelangan tangan serta penugasan terhadap otot-otot urat pada wajah. Pendapat lain yang dikemukakan oleh Astaty (1995 : 4) bahwa motorik halus adalah gerak yang hanya menggunakan otot-otot tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil yang membutuhkan koordinasi gerak dan daya konsentrasi yang baik.

Menurut Sutini (2018) bahwa bermain mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan anak baik secara fisik motorik maupun secara psikologi atau kejiwaan serta perkembangan intelegensinya. Proses pembelajaran awal yang menyenangkan sangat berpengaruh pada peningkatan kemampuan motorik halus anak sehingga dapat mengoptimalkan pada awal kehidupan anak.

Masih rendahnya kemampuan motorik anak terhadap berfungsinya anggota tubuh secara optimal dikarenakan masih kurangnya rangsangan terhadap anak untuk mengekspresikan diri melalui gerak-gerak secara sederhana sesuai kemampuannya.

Adapun upaya yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan motorik halus pada anak usia 3-4 tahun di PPT Dahlia I dengan menerapkan Permainan tradisional congklak kreasi (permainan congklak yang mempergunakan biji congklak dari manik manik yang terbungkus dengan kain melboa dengan tekstur kain yg halus). Untuk permainan congklak itu sendiri penggunaan biji congklak nya berbentuk kerang-kerangan atau biji sawo kecil.

Permainan congklak merupakan permainan yang dimainkan oleh 2 orang yang biasa memainkan adalah anak perempuan. Alat yang digunakan terbuat dari kayu atau plastik berbentuk mirip dengan perahu dengan Panjang sekitar 75 cm dan lebar 15 cm. Pada kedua ujungnya terdapat lubang yang disebut induk. Diantara kedua nya terdapat lubang lubang kecil dari induknya yang berdiameter 5 cm. Setiap deret berjumlah 7 buah lubang. Pada setiap lubang kecil tersebut diisidengan biji bijian atau manik manik sebanyak 7 buah. Sependapat dengan Sutini (2018) dalam penelitiannya yaitu meningkatkan ketrampilan motorik anak usia dini dapat dilakukan melalui permainan tradisional, salah satunya yakni permainan congklak.

Aspek motorik halus anak kurang saat dilakukan pengamatan awal dan menjadi pokok penelitian, kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan motorik halus adalah bermain dan berolahraga, misalnya dengan bermain congklak. Dengan tujuan agar anak merasakan pembelajaran yang menyenangkan seolah mereka memang sedang bermain tanpa ada tekanandalam bermain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisa upaya meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun melalui permainan tradisional congklak kreasi terhadap perkembangan motorik halus anak dengan treatment biji manik manik pada anak usia dini di PPT Dahlia I.

Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan teknik pengumpulan data Observasi yang menggunakan bentuk instrumen ceklist dengan rentang skor 1-4. Adapun instrumen dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Menuang /biji-bijian ke dalam tempat (lubang congklak)				Memasukkan biji congklak ke dalam lubang congklak				Meronce biji Manik manik				Skor	Presentase	Ket.	
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui dokumentasi dan observasi pada proses pembelajaran bermain congklak. Analisis data yang digunakan menggunakan diskriptif kuantitatif. Setelah pengumpulan data dilakukan dua kali maka selanjutnya disusun dengan analisis data . maka akan diperoleh skor tertinggi dan skor terendah . Skor tertinggi= 4 dan skor terendah = 1.

Pengisian data dengan cara mengoreksi seperti tiapdescriptor diatas setelah dilakukan dua kali pertemuan, selanjutnya disusun penyajian data yang berupa tabel frekuensi. Selanjutnya untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak melalui permainan congklak kreasi dengan analisis prosenrase, dengan rumus sebagai berikut: (purwanto,2014 :2017)

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai Presentase Kemampuan motorik halus

R = Skor mentah yang diperoleh anak

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan.

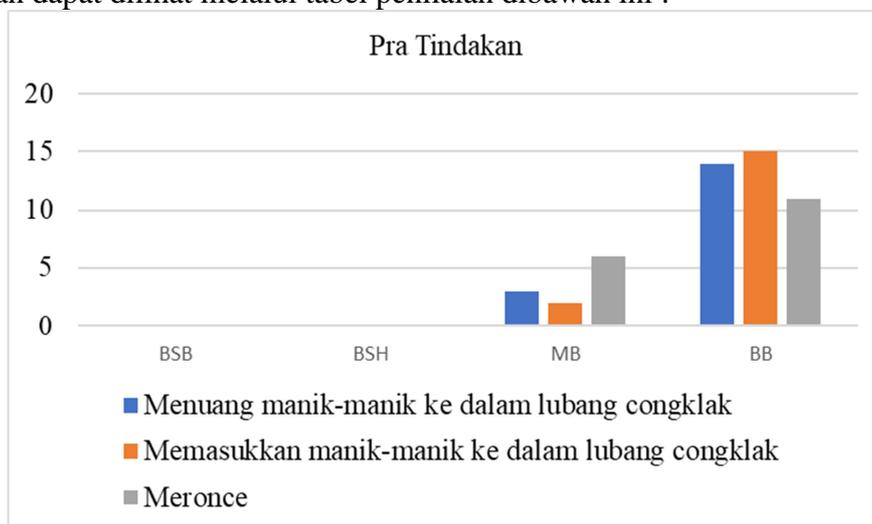
Indikator keberhasilan dalam penelitian adalah meningkatnya perkembangan motorik halus anak. Dalam mengenggam biji manik dan menuangkan serta meronce ke dalam lubang lubang rumah congklak. Indikator permainan congklak kreasi yang di maksud berupa kemampuan anak dalam mengenggam biji manik dan menuangkan serta meronce ke dalam

lubang lubang rumah congklak. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila anak yang mengalami peningkatan kemampuan menuang, memasukkan serta meroncebiji manik manik ke dalam lubang congklak sebesar 66%-79% atau dengan kriteria baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi peneliti lakukan dengan cara mengamati peserta didik saat melakukan kegiatan pembelajaran saat bermain congklak, dan dari observasi tersebut dapat diketahui beberapa kesulitan peserta didik yaitu : anak kesulitan saat menuang biji congklak ke lubang congklak dan menggenggam biji congklak dengan baik.

Pada kegiatan pra tindakan, anak-anak diminta untuk bermain congklak secara mandiri, sedangkan guru hanya memberi perintah serta mencontohkan bagaimana cara menuang dan menjatuhkan biji congklak dengan baik. Dari hasil observasi yang telah dilakukan bahwa kemampuan motorik halus anak masih perlu ditingkatkan, hasil pra tindakan dapat dilihat melalui tabel penilaian dibawah ini :



Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa data awal peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun sebelum diberikan tindakan untuk menuang manik-manik ke dalam lubang congklak diperoleh nilai rata-rata 39,21% dari 17 anak 3 anak masih dikategorikan belum berkembang, 14 anak dikategorikan mulai berkembang dan belum ada anak yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik, tindakan memasukkan manik-manik ke dalam lubang congklak 37,25% dari 17 anak 2 anak memperoleh kriteria belum berkembang dan 15 anak mendapat kriteria mulai berkembang dan meronce sebesar 45,10% dari 17 anak 6 anak memperoleh kriteria belum berkembang dan 11 anak mulai berkembang. Kondisi ini menunjukkan anak belum berkembang dengan baik, hal ini disebabkan karena model pembelajaran yang diterapkan pada anak yang kurang bervariasi sehingga kemampuan motorik halus anak kurang terasah dengan baik.

Berdasarkan hasil data pada siklus I dapat diketahui bahwa kemampuan motorik halus anak dalam hal menuang manik-manik diperoleh nilai rata-rata 32,5 % sehingga peneliti perlu meningkatkan frekuensi bermain congklak kreasi di PPT Dahlia I Surabaya. Presentase keberhasilannya masih rendah dikarenakan bentuk tangan anak-anak yang kecil belum bisa menggenggam semua biji congklak, sehingga perlu di pandu agar menggunakan

tangan satunya untuk memegang sebagian biji congklak, dan tangan satunya agar bisa dipergunakan menuang dan menjatuhkan biji ke dalam lubang congklak.

Siklus II merupakan tahap melakukan perbaikan dari siklus I, berdasarkan hasil data pada siklus II dapat diketahui bahwa kemampuan motorik halus anak dalam permainan congklak kreasi pada anak PPT Dahlia Surabaya mengalami peningkatan, baik hasil belajar maupun proses belajar. Setelah mengamati hasil analisis data dapat dikatakan bahwa kemampuan anak mengalami peningkatan lebih baik. Hal ini terlihat dari data observasi pada siklus I dengan rata-rata 34% dan data pada siklus II dengan rata-rata 57%. Oleh karena itu peneliti tidak perlu menerapkan pembelajaran menggunakan papan congklak kreasi pada siklus berikutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan

Bahwa: Penerapan model pembelajaran Maria Montessori dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 3-4 tahun di PPT Dahlia I Surabaya. Pada saat pra siklus dari 17 orang anak usia 3-4 tahun yang memperoleh kriteria mulai berkembang sebanyak 1 orang (6%), sedangkan kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 16 orang anak (40%). Namun belum ada anak yang memperoleh kriteria belum berkembang dan berkembang sangat baik. Pada siklus I dilakukan 6 kali pertemuan, pada pertemuan I terdapat terdapat 9 orang anak yang tergolong kriteria mulai berkembang (60%) dan 4 orang anak yang tergolong kriteria berkembang sesuai harapan (40%), pada siklus II terdapat 7 orang anak yang tergolong kriteria mulai berkembang (46,67%) dan 8 orang anak yang tergolong kriteria berkembang sesuai harapan (54%).

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yrama Widya.
- Arikunto, S. S. S. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Depdiknas. (2004). *Kurikulum 2004*. Depdiknas.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Khadijah, Harahap, M. A., Amelia, Hikmah, I., & Amalia, C. (2022). Pola Perkembangan Motorik pada Anak Usia Dini Di TKS Miftahul Husna Umur 4-5 Tahun. *RAUDHAH Proud To Be Professionals Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, x, 166–173. <https://ejournal.stit-ru.ac.id/index.php/raudhah/article/download/210/126>
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2018). Permainan Congklak Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Prosiding, SINTESA*, November, 539–546.
- Marjuki, D. dan T. (2013). *Konsep Dasar Manajemen Pendidikan*. Grava Media.

- Matulesy, A., & Muhid, A. (2022). Efektivitas permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa: literature review. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan ...*, 13(1), 165–178.
<http://103.98.176.9/index.php/aksioma/article/view/8834>
<http://103.98.176.9/index.php/aksioma/article/viewFile/8834/5341>
- Setiyowati, R. (2017). Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Menggunakan Media Permainan Congklak pada Siswa Kelas II SD Negeri 182/I Hutan Lindung. *Skripsi*, 1–14. <https://repository.unja.ac.id/2243/>
- Solehudin. (2000). *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. FIP UPI.
- Sukardi. (2013). *Metode Tindakan Penelitian Kelas dan pengembangannya*. BumiAksara.
- Sutini, A. (2018). Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 67–77. <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10386>
- Wahyujati, E. F., Saputro, A. N. C., & Yamtinah, S. (2019). Implementasi model process oriented guided inquiry learning (POGIL) berbantuan LKS untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa kelas X MIA pada materipokok sistem periodik unsur semester 1 SMA Batik 2 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 8(1), 138–145. <https://doi.org/10.20961/jpkim.v8i1.24254>

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN FINGER PAINTING DENGAN MEDIA TOTE BAG DI POS PAUD MAHA SURABAYA

Henny Widianti¹ dan Fitri Rofiyarti²

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

hennywidi2006@gmail.com¹, fitri.rofiyarti@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan finger painting dengan menggunakan media totebag di Pos Paud Maha Surabaya. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang berdasarkan dari model teori Kemmis dan Mc Taggart. Subjek dari penelitian ini terdiri dari 22 anak, peserta didik di rombel B Pos Paud Maha, Surabaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan metode pendekatan Kuantitatif. Kriteria keberhasilan penelitian ini yaitu apabila kemampuan kreativitas berada pada kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik), atau dengan rentang nilai 76 – 100 %. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak meningkat setelah adanya tindakan melalui kegiatan finger painting, yang memberikan kesempatan pada anak untuk membuat hasil karya yang sesuai dengan keinginan dari anak sendiri.

Kata Kunci: *kreativitas, kegiatan finger painting, totebag*

ABSTRACT

This research aims to increase children's creativity through finger painting activities using totebag media at the Maha Surabaya Early Childhood Post. The research uses Action Class Research (PTK), which is based on the Kemmis and Mc Taggart theoretical model. The subjects of this research consisted of 22 children, students at group B Pos Paud Maha, Surabaya. The data collection techniques used in this research are observation and documentation. The data analysis technique uses a quantitative approach method. The success criteria for this research are if the creative ability is within the BSB (Very Well Developed) criteria, or with a value range of 76 – 100%. The results of the research show that children's creativity increases after taking action through finger painting activities, which gives children the opportunity to create works that match the child's own desires.

Keywords: *creativity, finger painting activities, tote bags*

PENDAHULUAN

Problematika dunia Pendidikan yang penuh persingan dan tantangan, menuntut kita untuk dapat berpikir lebih kreatif. Saat ini kita melihat bagaimana sekolah dan orang tua sering kali kita jumpai anak usia dini diajarkan Calistung (baca tulis hitung). Dimasa anak usia dini tidak seharusnya mereka diwajibkan untuk belajar serius, akan tetapi harus sambil bermain. Proses pembelajaran di PAUD haruslah dengan bermain. Banyak penelitian yang telah membuktikan, bahwa anak-anak yang kebutuhan bermainnya terpenuhi, makin tumbuh dengan memiliki ketrampilan dan tumbuh kembang yang lebih tinggi sesuai potensi yang dimilikinya. Lingkungan yang baik dapat mengembangkan kreativitas apabila anak mendapatkan perhatian, rangsangan, dan perlakuan yang tepat. Sebaliknya, jika lingkungan tidak memberi kesempatan pada kreativitas anak untuk berkembang, maka kreativitas itu juga tidak akan berkembang atau akan terpendam. Lingkungan yang dapat menciptakan kebutuhan anak untuk mengeksplorasi sekitarnya, akan mendukung terciptanya nilai-nilai dalam diri anak baik itu psikologis maupun rohaninya.

Pembelajaran yang baik yaitu sistem pembelajaran yang dapat melibatkan pancaindra anak. Melalui pancaindra anak dapat lebih cepat menyerap ilmu yang diajarkan. Sebagai contoh menggunakan mata anak dapat belajar warna dengan melihat bunga berwarna merah, putih, dan lain-lain; menggunakan kulit anak dapat belajar tekstur halus, kasar, dingin, panas, dan lain-lain. Proses belajar pada PAUD diselenggarakan dengan mengembangkan proses berkreasi dan berpikir yang sesuai dengan tingkat kecerdasan yang dimiliki oleh anak. Salah satu potensi yang penting untuk dikembangkan adalah pengembangan kreativitas. Kesempatan ini hendaknya dimanfaatkan sebaik-baiknya untuk pembelajaran anak, karena rasa ingin tahu anak usia dini sangatlah besar.

Terkait dengan hal tersebut, maka perkembangan kreativitas pada anak usia dini tidak lepas dari kegiatan utama anak, yaitu bermain. Bermain adalah bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat menyenangkan serta secara imajinatif diubah sebanding dengan dunia orang dewasa. Salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas adalah dengan kegiatan yang berkaitan dengan seni.

Meningkatkan kreativitas anak harus diberikan stimulasi mulai dari usia dini, sehingga anak akan terbiasa berfikir kreatif. Stimulasi yang tepat diharapkan dapat mengembangkan potensi anak secara optimal, termasuk pengembangan kreativitasnya. Stimulasi tersebut dapat melalui sarana dan prasarana yang ada yaitu buku, mendongeng, lego, puzzle, permainan papan, permainan dalam ruangan, permainan luar ruangan, olahraga, outbond, bereksplorasi, melukis, menjahit, kolase, berkreasi dengan tanah liat, menari dengan gerakan-gerakan kreatif, menggunakan alat musik, dramatic play, plastisin, fingerpainting dan bertanya (Kartika, Sofia, and Ana 2019)

Kegiatan yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kreativitas anak dapat melalui kegiatan seni, salah satunya Finger Painting yang berperan dalam mengembangkan kreativitas anak. Menurut (Sartika et al., 2018), permasalahan kreativitas pada anak yang berhubungan dengan menguraikan ide, kelancaran, dan keluwesan ide dapat dinisiasi oleh Finger Painting. Selain itu, Finger painting adalah awal mula munculnya kreativitas karena dalam kegiatan dilakukan secara menyenangkan, anak dapat mengungkapkan keinginannya secara bebas dalam hubungan dengan lingkungannya (Ni'mah & Rachmawati, 2021).

Melalui pendidikan seni, Finger Painting merupakan awal mula munculnya kreativitas, karena dalam kegiatan dilakukan secara menyenangkan, anak dapat mengungkapkan keinginannya secara bebas dalam hubungan dengan lingkungannya. Selain itu kegiatan finger painting dapat melatih motorik halus dan kreativitas yang dimiliki.

Kegiatan Finger Painting sebagai kegiatan melukis dengan jari, yang mana dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan diri dengan kegiatan melukis diatas kertas atau media lainnya dengan menggunakan jari-jari tangan. Kegiatan Finger Painting sebagai kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi tanpa takut salah. Dengan menggunakan seluruh pancaindra yang dimiliki, anak-anak dapat melakukan percobaan, melatih keberanian, mengembangkan diri, serta memuaskan rasa ingin tahunya.

Berdasarkan hasil observasi terhadap peserta didik di Pos Paud Maha (rombongan belajar B) tahun ajaran 2022/2023, yang berlokasi di Jl. Manyar Sabrangan No. 23, Surabaya, penulis melakukan pengamatan selama proses pembelajaran guna mengetahui kreativitas anak-anak di Pos Paud Maha. Beberapa anak mengalami kebosanan dan keterlambatan perkembangan motorik pada saat anak menyelesaikan tugasnya, sehingga berpengaruh terhadap suasana hati belajar anak. Saat mewarnai mengacu pada perkembangan keterampilan motorik halus (motorik kecil) pada anak saat mereka berinteraksi dengan alat-alat seperti pensil, krayon, atau kuas saat mewarnai. Ini adalah aspek penting dari perkembangan anak, karena keterampilan motorik halus yang baik membantu anak-anak mengembangkan koordinasi mata-tangan, presisi gerakan, dan kemampuan mengendalikan alat-alat kecil.

Penting untuk dipahami bahwa perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh banyak faktor, termasuk lingkungan belajar dan jenis kegiatan yang diberikan. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan kognitif anak, termasuk memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan kognitif mereka melalui berbagai aktivitas, dalam studi ini yaitu Finger Painting.

LANDASAN TEORI

Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa : Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.(PERPRES 2003)

Salah satu pedoman guru untuk mengembangkan dan mengoptimalkan aspek perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini adalah *Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014*. Di dalamnya tertuang semua aspek perkembangan yang perlu dikembangkan, ada 6 aspek yaitu : nilai agama dan moral, fisikmotorik, kognitif, Bahasa, sosial-emosional, dan seni. Aspek perkembangan tersebut harus dikembangkan agar anak dapat mencapai perkembangan yang optimal.

Menurut Hurlock (1999:47), (dalam Yulianti 2014) mengatakan bahwa Kreativitas (divergen thinking) yaitu merupakan kemampuan atau cara berpikir seseorang untuk

menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru, berberda, belum ada sebelumnya ataupun memperbaharui sesuatu yang ada sebelumnya yang berupa suatu gagasan, ide, hasil karya serta respon dari situasi yang tidak terduga. Sementara itu Solso (dikutip Haryati S. Lestari 2012) berpendapat kreativitas adalah aktivitas kognitif yang menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu masalah atau situasi.

Berdasarkan teori-teori dari para tokoh diatas, dapat disimpulkan bahwa Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan suatu ide yang baru, inovatif. Kreativitas tidak hanya terkait dengan aspek perkembangan seni, akan tetapi aspek perkembangan lainnya juga saling terkait seperti aspek kognitif. Kreativitas perlu dilatih dan dicari oleh orangtua dan juga pendidik, karena setiap anak secara alamiah memiliki potensi kreativitas, minat dan bakat masing-masing.

Kreativitas akan tumbuh dan berkembang apabila berada dilingkungan dan kondisi yang aman. Anak-anak yang merasa tidak aman karena takut kotor, takut dimarahi, takut jatuh, dan ketakutan yang lainnya, akan menyebabkan terhambatnya proses kreativitas anak. Dan sebaliknya, apabila anak memperoleh rasa aman, maka mereka akan melakukan aktivitas dengan perasaan yang menyenangkan dan gembira.

Menurut Sumanto (2005:53) mengatakan bahwa menggambar dengan jari (Finger Painting) merupakan jenis kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan adonan warna (bubur warna) secara langsung dengan jari tangan secara bebas di atas bidang gambar. Batasan jari disini adalah semua jari tangan, telapak tangan sampai pergelangan tangan. Menurut Ayung Candra P (Candra 2009) ,menjelaskan bahwa finger painting merupakan suatu gerakan motoris yang global bagi anak dimana seluruh badan seakan-akan ikut terlibat melakukan gerakan itu, namun dalam proses kegiatannya, bukan saja aspek motorik yang dapat dikembangkan melalui kegiatan finger painting.

Berdasarkan dari pembahasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Finger painting adalah teknik melukis dengan cat air menggunakan jari tangan tanpa menggunakan bantuan alat, diatas media yang digunakan sehingga menghasilkan karya yang penuh warna dan unik.

Menurut Farida, Widoretno dan Yuliasti (dalam Ester Yuniar Simbolon, Zulkifli, 2021) berpendapat bahwa totebag termasuk dalam kategori tas jinjing yang biasa digunakan untuk membawa barang atau benda maupun keperluan lainnya, seperti membawa buku maupun membawa belanjaan. Ada berbagai macam bahan dari totebag seperti kertas, kain, dan plastik. Totebag yang digunakan untuk kegiatan finger painting pada penelitian ini, menggunakan bahan *kain blacu*. Hal ini dikarenakan bahanya lebih mudah menyerap cat akrilik dan cepat kering, selain itu bahan kain blacu media dapat digunakan untuk waktu yang lama serta dapat didaur ulang kembali.

Menurut Guslinda dan Kurnia, 2018: 29 (dalam Munasti et al., 2020) alat permainan edukatif dalam bermacam-macam peralatan atau sesuatu benda yang dapat dipergunakan untuk bermain, yang mana peralatan atau benda tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang akan digunakan oleh penulis adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan metode pendekatan Kuantitatif. Menurut Siyoto & Sodik, 2015 (dalam Hardani 2020), Penelitian dengan pendekatan Kuantitatif merupakan penelitian yang lebih menekankan pada makna dan terikat pada nilai. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau disebut juga Classroom Action Research. Menurut *Kemmis dan Mc Taggart, 1988* (dalam Salahudin, n.d., 2015 : 25) berpendapat bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah bentuk refleksi diri, kolektif yang dilakukan oleh para pesertanya dalam situasi sosial, untuk meningkatkan penalaran dan keadilan aplikasi itu dan terhadap situasi tempat dilakukan praktik tersebut.

Dalam Penelitian Tindakan Kelas proses ini merupakan pendekatan untuk memperbaiki kualitas kegiatan belajar mengajar dalam kelas, dengan mendorong para pendidik untuk merefleksi atau mengevaluasi, berpikir kreatif dan inovatif agar dapat meningkatkan kualitas Pendidikan, baik peserta didik maupun para pendidik. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan metode penelitian yang dilakukan secara berulang-ulang dalam beberapa siklus.

Penulis melakukan penelitian ini di sekolah POS PAUD MAHA, yang bertempat di Jl. Manyar Sabrangan No. 23, Surabaya. Sekolah ini merupakan Satuan Paud Sejenis (SPS) yang terdiri dari 2 rombongan belajar (rombel) yaitu rombel A (Bulan) dan rombel B (Bintang). Alokasi pembelajaran di POS PAUD MAHA sebanyak 6 jam (360 menit) dalam 1 minggu, @ 120 menit/perhari. Kegiatan Belajar Mengajar POS PAUD MAHA berlangsung secara tatap muka selama 3 hari yaitu hari Kamis, Jum'at, Sabtu dimulai dari pukul 09.00 – 11.00 WIB.

Menurut *Sugiyono (2012:117)*, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan *Sarwono (2013:97)*, mengartikan populasi sebagai seperangkat unit analisis yang lengkap dan sedang diteliti.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat diketahui bahwa populasi merupakan keseluruhan objek yang menjadi sasaran dari penelitian. Jadi, yang menjadi populasi dari penelitian ini yaitu seluruh peserta didik di POS PAUD MAHA yang berjumlah 41 orang.

Tabel 1. 1 Jumlah Peserta Didik Di Pos Paud Maha Tahun Ajaran 2022/2023 sebagai Populasi Penelitian

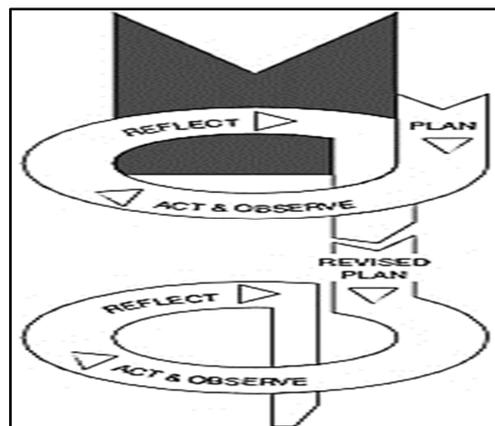
NO.	ROMBEL	USIA	JUMLAH
1)	A (Bulan)	2-3 tahun	19 anak
2)	B (Bintang)	3-4 tahun	22 anak
Jumlah			41 anak

Menurut *Sugiyono (2012: 118)*, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dari pendapat tersebut dapat dipahami bahwa sampel merupakan sebagian dari populasi atau yang mewakili populasi dari penelitian. Sejalan dengan pengertian tersebut, *Neolaka (2014: 90)*, berpendapat sampel dengan sebagian dari populasi yang diteliti. Dengan kata lain, sampel merupakan sebagian atau bertindak sebagai perwakilan dari populasi, sehingga hasil penelitian yang berhasil diperoleh dari sampel dapat digunakan untuk melakukan suatu perubahan pada populasi.

Penulis menggunakan *Teknik Purposive Sampling* adalah Teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan peneliti atau elevator tentang sampel mana yang paling bermanfaat dan representative.(ERNAWATI 2017)Pertimbangan penulis menggunakan Teknik penentuan sampel ini didasarkan sampel mana yang paling sesuai, bermanfaat dan dapat mewakili suatu populasi. Teknik ini digunakan karena peneliti telah membuat batasan berdasarkan kriteria tertentu, seperti usia.

Oleh karena itu, maka Penulis menggunakan sampel rombel B (Bintang) yaitu dengan rentang usia 3 – 4 tahun, dikarenakan pada rombel tersebut dirasa mampu mewakili karakteristik populasi yang diinginkan. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah rombel B (Bintang) dengan jumlah 22 anak, yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 10 anak Perempuan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki peran yang sangat penting dan strategis, dalam upaya meningkatkan kualitas proses kegiatan belajar mengajar. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas ini, terdiri dari beberapa siklus, yang mana dalam setiap siklusnya terdiri dari 4 komponen, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hal tersebut Sebagaimana disampaikan oleh Stephen Kemmis dan McTaggart 1998, alur dari penelitian terdiri dari 4 kegiatan pokok, yaitu : perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi, dalam suatu sistem spiral yang saling terkait. Setiap langkah dalam penelitian tersebut disebut siklus. Adapun alur dari model penelitian tersebut, sebagai berikut :



Gambar 1. 1 Siklus penelitian model Kemmis dan McTaggart

Analisis data adalah merangkum data dengan cara yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan, sehingga mampu memberikan makna. Dalam hal ini, penulis menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa kemudian dibagi dengan jumlah siswa dikelas, sehingga diperoleh nilai rata-rata. Untuk memperoleh hasil Analisis pada setiap siklus ini, maka penulis menggunakan rumus dari *Ngalim Purwanto* (dikutip: Haryono and Harlina 2020), sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan:

- NP = Nilai Presentase yang diharapkan
- R = Skor mentah yang diperoleh
- SM = Skor maksimum ideal dari nilai yang ada

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan kriteria penilaian, seperti : BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Dari hasil perhitungan yang telah diperoleh selanjutnya, akan dianalisis sesuai dengan 4 kriteria, sebagaimana pedoman berikut :

Tabel Kriteria Keberhasilan Penelitian

KRITERIA	NILAI
BB (Belum Berkembang)	0 – 25 %
MB (Mulai Berkembang)	26 – 50 %
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	51 – 75 %
BSB (Berkembang Sangat Baik)	76 – 100 %

Sumber dari (Yoni, Purwanto, and Ambarwati 2010)

Hasil dari analisis ini dilakukan pada tahapan Reflect/Refleksi, untuk melakukan perencanaan lanjut dalam siklus ke II. Selain itu, hasil data ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki rancangan kegiatan pembelajaran.

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini dinyatakan berhasil apabila ada perubahan atau Meningkatnya Kreativitas dalam kegiatan finger painting dengan menggunakan media totebag pada rombel (B) usia Pos Paud Maha, Surabaya. Penelitian ini dikatakan berhasil dan tuntas, apabila kemampuan kreativitas berada pada kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik), atau dengan rentang nilai 76 – 100 %. (dalam Haryono and Harlina 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas tentang Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Finger Painting dengan Media Totebag di POS PAUD MAHA. Penelitian ini dilakukan pada Lembaga sekolah POS PAUD MAHA, yang beralamat di Jl. Manyar Sabrangan No. 23, Kelurahan Manyar Sabrangan, Kecamatan Mulyorejo, Kota Surabaya. POS PAUD MAHA ini berdiri pada tanggal 15 April 2012, setelah 10 bulan berjalan pada tanggal 13 Pebruari 2013 Ijin Pendirian dan Operasional dikeluarkan oleh Dinas Pendidikan Kota Surabaya.

Saat ini POS PAUD MAHA dikelola oleh 1 kepala sekolah dan 6 bunda pendidik. Peserta didik disekolah ini 41 orang anak. Jumlah tersebut terdiri dari Kelompok A sebanyak 19 anak, dan Kelompok B sebanyak 22 anak. Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok B dengan jumlah peserta didik 22 anak yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.



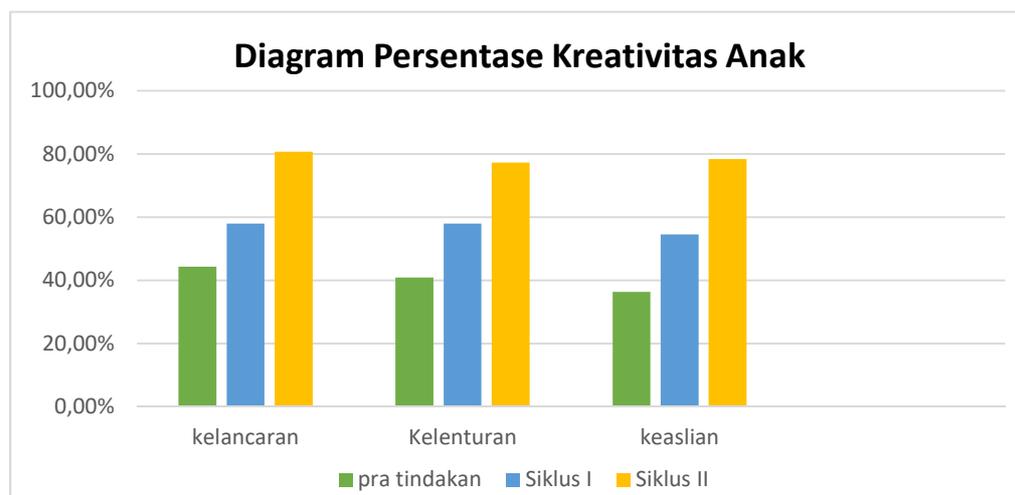
Gambar 1. 2 Tempat Penelitian (Pos Paud Maha)

Penulis akan menjelaskan pembahasan hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Data penelitian yang diperoleh penulis berupa data lembar observasi hasil pengamatan, terhadap tindakan peserta didik dalam proses pembelajaran pada setiap siklus, yang digunakan untuk mengetahui proses kegiatan Finger Painting dalam meningkatkan kreativitas anak. Tindakan penelitian yang dilakukan oleh penulis dan kolaborator dengan menerapkan Kegiatan Finger Painting menggunakan media totebag, membuat peserta didik merasa senang dan gembira.

Berdasarkan hasil refleksi dari kedua siklus tersebut dapat terlihat adanya perkembangan yang cukup berarti. Hasil pengukuran melalui lembar observasi, menunjukkan adanya minat dan semangat peserta didik dalam melakukan kegiatan Finger Painting, sehingga penelitian ini diakhiri pada siklus II pada rombel B (usia 3-4 tahun), Pos Paud Maha Surabaya. Hal ini dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel Rekapitulasi Keberhasilan Penelitian

No.	Indikator Kreativitas Anak	Persentase		
		PraTindakan	Siklus I	Siklus II
1.	Kelancaran (<i>Fluency</i>)	44,31 %	57,95 %	80,68 %
2.	Kelenturan (<i>Flexibility</i>)	40,91 %	57,95 %	77,27 %
3.	Keaslian (<i>Originality</i>)	36,36 %	54,55 %	78,41 %
Jumlah Persentase		121,59%	170,45%	236,36 %
Nilai Rata-rata		40,53 %	56,81 %	78,78 %
Kategori		Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sangat Baik



Sesuai dengan hasil penelitian diatas dapat diketahui bahwa semua siswa berani mencoba mewarnai dengan mencelupkan secara langsung menggunakan jari tangannya pada cat akrilik. Hal tersebut dikarenakan mereka sudah mulai terbiasa dan memahami kegiatan Finger Painting.

Kreativitas anak dalam siklus II dengan adanya perbaikan dari siklus I telah terbukti terjadi peningkatan. Penilaian kemampuan kreativitas anak terdiri dari 3 aspek dan masing-masing aspek mengalami peningkatan.

Hal ini dapat dilihat dari Aspek Kelancaran siklus I memperoleh persentase rata-rata 57,95 % meningkat menjadi 80,68 % pada siklus II. Aspek Kelenturan siklus I memperoleh persentase rata-rata 57,95 % meningkat menjadi 77,27 % pada siklus II. Aspek Keaslian siklus I memperoleh persentase rata-rata 54,55 % meningkat menjadi 78,41 % pada siklus II. Nilai persentase rata-rata Kreativitas anak secara keseluruhan yakni : pada siklus I adalah sebesar 56,81 %, meningkat menjadi sebesar 78,78 % pada siklus II. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kegiatan Finger Painting dapat meningkatkan Kreativitas anak.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, yang dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan setiap siklus. Berdasarkan dari hasil pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti kondisi pembelajaran kemampuan seni, khususnya kreativitas anak mengalami beberapa kendala seperti anak mengalami kebosanan pada saat mewarnai, sehingga diperlukan ide kreatif.

Sebagian besar anak masih memerlukan bimbingan untuk mengoptimalkan kreativitas anak dalam mengemukakan ide dan imajinasinya, berkreasi dalam memberikan warna, serta mengembangkan dan membuat hasil karya dari imajinasinya. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Tri Wahyulis (dalam Nuraini 2015), yang menyatakan bahwa PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan dalam daya pikir dan daya cipta, kecerdasan sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), serta kecerdasan Bahasa dan komunikasi. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan kreativitas memiliki aspek adanya daya pikir dan daya cipta, serta melakukan komunikasi.

Dengan demikian yang dilakukan oleh penulis dapat dikatakan bahwa melalui Kegiatan Finger Painting dapat meningkatkan kreativitas menggunakan media lain. Melalui Kegiatan finger painting anak dapat berani mencoba memecahkan masalah, mengekspresikan imajinasi secara langsung, mengenal keindahan dan warna, serta melatih koordinasi mata dan tangan. Berdasarkan dari hasil penelitian hal ini sejalan dengan pendapat dari Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati (dalam Wulandari 2020) Melukis dengan jari atau Finger Painting bertujuan untuk melatih ketelitian, kesabaran, dan rasa keindahan, meningkatkan kemampuan berfikir dan berbuat kreatif, mengembangkan kemampuan dalam menggungkapkan nilai-nilai estetika dengan menggambarkan karya-karya kreatif.

Dengan melakukan Kegiatan Finger Painting sebagai metode pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak pada rombel B di Pos Paud Maha Surabaya, menunjukkan hasil perkembangan yang sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dilaksanakan pada awal semester II yaitu pada bulan Januari dan Pebruari 2023 dengan menerapkan metode Kegiatan Finger Painting pada media totebag, dapat meningkatkan kemampuan Kreativitas anak pada rombel B (usia 3 – 4 tahun) Pos Paud Maha Surabaya. Hal tersebut dapat dilihat dari permasalahan yang dapat teratasi dan terjadi peningkatan pada setiap aspeknya, yakni penulis menerapkan metode kegiatan Finger Painting pada media baru yang belum pernah digunakan pada Lembaga tersebut.

Hal ini dapat dilihat dan dibuktikan pada tingkat keberhasilan kemampuan Kreativitas anak yang terdiri dari 3 aspek pada setiap tindakan. Data nilai persentase rata-rata pada Pratinclan menunjukkan persentase kreativitas anak adalah 40,53 %. Pada Siklus I

persentase kreativitas anak meningkat menjadi sebesar 56,81 % . Dan pada Siklus II persentase kreativitas anak meningkat menjadi 78,78 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, S., Thoah Jaya, M. B., & Sofia, A. (2019). Pengaruh Aktivitas Permainan Finger Painting Terhadap Pengenalan Warna Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun di TK Bela Bangsa Mandiri Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Arikunto, Suharsimi. 2019. "Penelitian Tindakan Kelas."
- Ester Yuniar Simbolon, Zulkifli, Sugito. 2021. "PENERAPAN ORNAMEN PADA DESAIN TOTE BAG BERDASARKAN." *Seni Rupa* 10.
- Fadlillah, M. "Komparasi Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Dengan Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 Dalam Pembelajaran PAUD." *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)* 1.1 (2020): 42-53.
- Hardani, Dkk. 2020. Cv. Pustaka Ilmu Group *Buku Metode Penelitian Kualitatif Dan Kualitatif*.
- Haryono, Mimpira, and Yuni Harlina. 2020. "Meningkatkan Kreativitas Menggambar Menggunakan Media Finger Painting Pada Anak Kelompok B Paud Gentaralia Desa Jambat Akar Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma." *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1(3): 21–30.
- Hanan, Hilwatul (2023), Sudadio Sudadio, and Hidayatullah Haila. "Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Finger Painting pada Peserta Didik di PAUD Pelangi Pandeglang." *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)* 6.2: 173-180.
- Ihsan Maulana, Farida Mayar. 2019. "PENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI ERA REVOLUSI 4.0." 3: 5–10.
- Kartika, A, A Sofia, and S Ana. 2019. "Gambaran Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* (1). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/18883>.
- Kbbi, KBBI. 2019. "Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)." *Kementerian Pendidikan Dan Budaya*.
- Khaironi, Mulianah. "Perkembangan anak usia dini." *Jurnal Golden Age* 2.01 (2018): 01-12.
- Lestari, Puji. 2018. "Penerapan Finger Painting Untuk Mengembangkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra At-Tamam Sukarame Bandar Lampung." *Creative Arts with Older People*: 7–10.
- Mulyani, Novi. 2020. *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. Remaja Rosdakarya,.
- Munasti, Kholida, Fakhriah, and Saptiani. 2020. "Pengembangan Bag Book Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini* 5(2): 87–97.
- Ni'mah, Z., & Rachmawati, D. (2021). *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Finger Painting Di Taman Kanak-Kanak Paud Aba I Rambipuji Jember*. 7, 2476–9363.
- Oktovia, Betri. 2018. "PENGARUH KEGIATAN FINGER PAINTING TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS ANAK DI TKN PEMBINA KABUPATEN TANAH DATAR." *BETRI OKTOVIA* 66: 37–39.

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI KELAS TK B SEKOLAH KB-TK DAPENA SURABAYA

Noviantinus Rafka¹ dan Muchamad Arif²

Universitas Narotama Surabaya

noviantinusrfk@gmail.com¹ dan muchamad.arif@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini dengan pembelajaran proyek. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian jenis kualitatif dengan metode wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode project based learning dan kreativitas siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis proyek. Penelitian ini dilaksanakan di sekolah KB-TK Dapena Surabaya dan subjek penelitian ini adalah Guru Kelas dan Siswa-Siswi kelas TK B. Hasil penelitian ini yaitu guru merancang kegiatan pembelajaran dengan metode project based learning melalui kegiatan bermain, bercerita, dan berdiskusi sesuai tema yang sudah ditentukan, serta media penunjang pembelajarannya menggunakan loose parts sehingga siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Pengaruh dari pembelajaran project based learning terhadap kreativitas siswa diantaranya siswa menjadi tidak mudah bosan, tertarik pada kegiatan kreatif, memiliki keingintahuan yang tinggi, percaya diri, berani mengambil resiko, terbuka terhadap hal-hal baru, imajinatif, toleransi, dan memiliki tanggung jawab.

Kata Kunci : *Anak usia dini, Project based learning, kreativitas*

ABSTRACT

This research aims to increase creativity in early childhood with project learning. The method used in this research is qualitative research using interview and documentation methods. This research aims to describe the application of the project based learning method and student creativity after participating in project based learning. This research was carried out at the Dapena KB-TK school, Surabaya and the subjects of this research were the Class Teacher and Kindergarten B class students. The results of this research were that the teacher designed learning activities using the project based learning method through playing, telling stories and discussing activities according to predetermined themes. determined, and the learning support media uses loose parts so that students are enthusiastic about learning. The influence of project based learning on student creativity includes students not getting bored easily, being interested in creative activities, having high curiosity, self-confidence, daring to take risks, being open to new things, being imaginative, tolerant, and having responsibility.

Keywords: *Early childhood, Project based learning, creativity*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran berupa kegiatan belajar mengajar melalui terjadinya interaksi antara siswa dan guru. Dalam dunia pendidikan, guru memiliki peran sebagai tenaga pendidik yang mampu memberikan bimbingan kepada siswa untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Selain itu, pendidikan menjadi salah satu faktor utama dalam pertumbuhan ekonomi. Artinya tenaga pendidik yang baik dapat berperan dalam perkembangan bangsa sehingga menghasilkan generasi penerus bangsa yang berkualitas.

Kualitas pendidikan dapat diketahui dari beberapa hal, antara lain adalah kualitas proses dan hasil yang didapatkan dari pendidikan. Sari & Angreni (2018) mengatakan bahwa pendidikan yang berkualitas adalah pembelajaran yang efektif dan efisien dengan melibatkan semua komponen-komponen pendidikan, seperti cakupan tentang tujuan pengajaran, guru dan peserta didik, bahan pelajaran, strategi atau metode belajar mengajar, alat dan sumber pelajaran serta evaluasi pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran juga dapat dipengaruhi dari kesiapan guru atau tenaga pendidikan dalam menyelenggarakan proses belajar-mengajar. Pada hakekatnya penyampaian materi pembelajaran atau proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan atau pikiran dari seseorang kepada orang lain, penggunaan metode yang tepat akan menjadikan siswa secara efektif mampu menerima pesan yang disampaikan oleh guru.

Fokus penelitian ini berpusat untuk mengetahui bagaimana faktor yang menjadi tolok ukur dalam penerapan PjBL terhadap proses belajar siswa kelas TK B di KB-TK Dapena Surabaya. Dan bagaimana pengaruh dari penerapan PjBL untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di kelas TK B Sekolah KB-TK Dapena Surabaya ?

LANDASAN TEORI

1. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah sebuah upaya pendidikan yang diberikan kepada anak yang berusia baru lahir sampai dengan usia enam tahun, pendidikan yang diberikan dapat berupa suara-suara, pengenalan benda, diajak bercanda, dan dikenalkan mengenai lingkungan sekitarnya serta bercakap- cakap (Saputra, 2018).

2. Perkembangan Anak Usia Dini

Setiap individu mengalami perkembangan, sehingga perkembangan terjadi sejak usia dini hingga dewasa. Perkembangan tidak dapat diukur, tetapi dapat dirasakan. Perkembangan bersifat maju ke depan (progresif), sistematis, dan berkesinambungan. Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada usia tersebut, perkembangan terjadi sangat pesat. Menurut Khaironi (2020)

3. Project Based Learning (PjBL)

Project based learning adalah model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan *constructivis, problem solving, inquiri riset, dan integrated studies* (Sari & Retno, 2018). Model pembelajaran ini akan dikembangkan kembali menjadi sebuah topik atau tema pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan harus konkret atau nyata dan dekat pada kehidupan anak sehari-hari. Sari & Retno (2018) menyebutkan implementasi *Project Based Learning* pada anak usia dini, dibagi menjadi 3 diantaranya adalah pembelajaran proyek total, pembelajaran proyek parsial dan pembelajaran proyek okasional.

4. Karakteristik PjBL

Kegiatan belajar aktif dan melibatkan proyek tidak semuanya disebut sebagai PjBL. Beberapa kriteria harus dimiliki untuk dapat menentukan sebuah pembelajaran sebagai bentuk PjBL. Lima kriteria suatu pembelajaran merupakan PjBL adalah sentralitas, mengarahkan pertanyaan, penyelidikan konstruktivisme, otonomi, dan realistis (Thomas, 2000; Kemdikbud, 2014)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Sekolah KB-TK Dapena Surabaya, khususnya pada kelas TK B. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 25 September 2023 hingga 31 Januari 2024. Sekolah ini adalah sekolah swasta dan mempunyai akreditasi A yang terletak di Jalan Dinoyo No.33 Surabaya. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas TK B di KB-TK Dapena Surabaya. Kemudian objek penelitian ini adalah proses belajar siswa-siswi kelas TK B di KB-TK Dapena Surabaya. Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan analisis tematik, Metode ini secara luas telah digunakan di dalam berbagai bidang penelitian, salah satunya adalah pendidikan sehingga dapat membantu peneliti dalam melakukan observasi maupun penelitian nantinya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Teknik Sampling Purposive yaitu Sampling Purposif (Purposive sampling) ialah tata cara yang di jalani oleh periset dalam memastikan kriteria menimpa responden mana saja yang bisa diseleksi sebagai sampel.

Purposive sampling merupakan sebuah metode sampling non random sampling dimana periset memastikan pengutipan ilustrasi melalui metode menentukan identitas spesial yang cocok dengan tujuan riset sehingga diharapkan bisa menanggapi kasus riset.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini peneliti akan menjabarkan pembahasan mengenai hasil observasi beserta wawancara yang telah dilakukan di sekolah KB-TK Dapena Surabaya. Wawancara dan observasi ini akan dikuatkan dengan kajian teori yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya. Berikut ini hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada sekolah KB-TK Dapena Surabaya.

Tabel 1. Pertanyaan kepada Narasumber Kepala KB-TK Dapena

PENELITI	NARASUMBER
NOVIANTINUS RAFKA	IBU FUBE CHRISTIN SOUISA, S.PSI
Selamat pagi Ibu Christin, saya Novi. Saya ingin menanyakan beberapa pertanyaan kepada Ibu mengenai pembelajaran yang ada di sekolah KB-TK Dapena Surabaya. Sejauh ini, bagaimana implementasi PjBL yang telah dilakukan di sekolah KB-TK Dapena Surabaya ?	Baik Miss Novi, saya sampaikan perjalanan belajar anak-anak disini ya. Anak-anak yang ada di sekolah KB-TK Dapena ini belajar dengan menggunakan metode PjBL berbasis inkuiri. Diawali dengan proses pertanyaan mendasar kepada anak-anak untuk membuka wawasan mereka terhadap topik pembelajaran yang ada namun juga harus pertanyaan yang terbuka bukan yang searah. Dari pertanyaan itu, Pendidik dapat menggali potensi setiap anak dan membantu anak untuk memenuhi kebutuhan belajar yang sesuai dengan tingkatan berfikir dan usianya. Setelah itu barulah proyek itu dirancang, dan dikerjakan lalu dievaluasi hasilnya.

Dari data di atas menunjukkan tentang pembelajaran yang telah berlangsung di sekolah KB-TK Dapena Surabaya.

Setelah itu peneliti melakukan wawancara kepada Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran siswa yang ada. Wawancara dilakukan untuk mengetahui sejauh mana proses belajar mengajar yang dilakukan oleh Guru kepada siswa. Peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas untuk mengetahui sejauh mana implementasi PjBL terhadap proses belajar siswa, Ms. Angel mengatakan penjelasannya yang ditampilkan pada Tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 2. Wawancara Terkait Keadaan Peserta Didik kepada Guru Kelas

PENELITI	NARASUMBER
Noviantinus Rafka	Ms. Angel
Bagaimana keadaan anak-anak atau peserta didik saat belajar di sekolah ?	sejauh ini anak senang sekali saat belajar disekolah, dari pagianak datang dengan <i>mood</i> yang baik dan semangat dalam belajar. Anak-anak mengikuti semua kegiatan disekolah dengan senang. Anak-anak di sekolahKB-TK Dapena sangat senang sekali dengan pembelajaran proyek. Dimana anak-anak dapat bereksplorasi bebas dengan media alat dan bahan yang sudah disiapkan oleh Guru. Anak-anak juga menyukai pembelajaran proyek dikarenakan pembelajaran yang menggunakan buku sangatlah monton. Anak hanya membuka buku, mewarnai, berhitung dan menulis menebali

Table 3. Wawancara dengan Guru Kelas mengenai faktor dalam proses belajar

PENELITI	NARASUMBER
Noviantinus Rafka	Ms. Angel
<p>Apa saja yang menjadi faktor dalam proses pembelajaran di sekolah KB-TK Dapena Surabaya</p>	<p>Begini ya, sebetulnya banyak faktor yang mempengaruhi dalam proses pembelajaran anak usia dini. Di sekolah KB-TK Dapena sendiri faktor yang berpengaruh dalam penerapan PjBL ini adalah orang tua. Maksud saya disini adalah, orang tua yang menjadi kunci utama dalam anak bersekolah. Ada orang tua yang aktif dalam belajar anak, ada juga orang tua yang pasif dalam belajar anak. Pasif dan Aktif disini adalah yang mau membantu dalam setiap proses dan proyek anak, semisal, membantu anak dalam berangkat sekolah dengan tidak terlambat, mau bekerjasama dengan Guru untuk menyiapkan alat serta bahan, dan membantu anak jika masih ingin melanjutkan proyek saat dirumah. Itu semua merupakan faktor kuat menurut saya dalam proses belajar anak terutama dalam penerapan PjBL</p>

Table 4. Hasil Wawancara dengan siswa

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Benda apa yang kamu lihat ?	“ aku melihat banyak benda disini, barang bekas sih yang paling banyak”

2.	Dimana kamu pernah melihat benda ini ?	“dirumahku juga banyak tapi tidak sebanyak ini”
3.	Apakah kamu pernah mencoba menggunakannya ?	“pernah sama Mami”
4.	Bagaimana cara penggunaan dari benda tersebut ?	“ada yang diketok, kalo ini dibuka gini loh”
5.	Apakah kamu mengetahui fungsi dari benda tersebut ?	“tau lah”
6.	Apa yang kamu rasakan setelah menggunakan benda tersebut ?	“agak takut soalnya ini benda tajam”
7.	Apakah menurutmu benda ini berbahaya ? mengapa ?	“Berbahaya kalo nggak sama Mami pakainya”
8.	Apakah kamu ingin melakukannya kembali ?	“mau lah”
9.	Alat dan bahan apa saja yang kita butuhkan ?	“kertas bekas, kotak kardus kosong, lem, solasi, gunting”
10.	Dimana kita dapat menemukan alat dan bahan tersebut ?	“di lemari sekolah”
11.	Apakah kita memerlukan bantuan orang lain ?	“ya perlu”
12.	Siapa orang yang dapat membantu kita ?	“Pesuruh sekolah”
13.	Kalimat apa yang kita ucapkan untuk meminta bantuan kepada orang lain ?	“minta tolong”
14.	Dimana kita akan mencoba menggunakan alat ini ?	“di aula sekolah saja”
15.	Kapan kita dapat memulai kegiatan ini ?	“sekarang”
16..	Apa yang membuat sulit dalam proses mencoba ?	“alatnya berat”

Dari jawaban yang dilontarkan oleh ananda Kiandra, dapat dilihat bahwa motivasi belajar siswa terlihat bahwa motivasi belajar siswa juga menjadi faktor

PjBL dapat berjalan dengan baik dan dapat menumbuhkan kreativitas anak. Karena anak bebas berkreasi dan bebas eksplorasi dengan segala alat dan benda yang dilihat oleh siswa. Menurut (Arief & Mukhayyaroh, 2018) penerapan model *Project Based Learning* dapat dan lebih efektif meningkatkan kreativitas siswa, motivasi belajar penerapan model *Project Based Learning* dapat dan lebih efektif meningkatkan kreativitas siswa, motivasi belajar.

Seperti yang dikemukakan oleh Abidin (2014:169) bahwa model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang diorientasikan untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan siswa melalui proses pembelajaran dengan kegiatan merencanakan, melakukan penelitian, dan menghasilkan produk nyata. Guru hanya sebagai fasilitator yaitu memberikan pengarahan seperlunya kepada siswa. Jadi kreativitas belajar dapat diartikan sebagai kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan informasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya. Semua tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan PjBL di sekolah KB-TK Dapena Surabaya untuk mengetahui sejauh mana proses belajar yang dilalui oleh siswa-siswi yang ada di sekolah KB-TK Dapena Surabaya.

KESIMPULAN

Penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan pengaruh kreativitas anak usia dini, karena dengan pembelajaran ini siswa dapat mengembangkan suatu proyek baik secara individu ataupun secara kelompok untuk menghasilkan suatu produk. Topik dalam pendekatan proyek ini bersifat konkret, dekat dengan pengalaman pribadi anak, menarik, memiliki potensial secara emosional dan intelektual yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga anak dapat aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah.

Aktivitas yang kreatif memberikan kesempatan untuk mengekspresikan perasaan dan pikiran seseorang. *Project based learning* ini juga memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini. Siswa mempunyai keingintahuan yang

tinggi, mau menerima hal-hal baru, memiliki rasa kepercayaan diri yang kuat, berpikir luwes, memiliki pendapat sendiri dan berani menyampaikannya, antusias terhadap kegiatan kreatif, dapat membuat hasil karya sesuai dengan imajinasinya, memiliki rasa toleransi, berani mengambil resiko, memiliki rasa tanggung jawab, serta memiliki ketekunan dalam menyelesaikan tugas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, S., & Mukhayyaroh, I. A. (2018). Penerapan project based learning untuk meningkatkan kreativitas, motivasi belajar dan hasil belajar. *Economic Education Analysis Journal*, 7(1), 1–14.
- Khaironi, M. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 92–105. <https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>
- Sari, A. Y., & Retno, D. A. (2018). Implementasi Pembelajaran Project Based Learning Untuk Anak Usia Dini. *Motoric*, 1(1), 10. <https://doi.org/10.31090/paudmotoric.v1i1.547>
- Saputra, A. (2018). Pendidikan Anak pada Usia Dini. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10, 192–209.
- Thomas, J.W. (2000). *A Review of Research on Project Based Learning*. California : The Autodesk Foundation. Latifah, K. Z. (2014).

ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INTERNET UNTUK PERKEMBANGAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA 4 -5 TAHUN

Citra Nadhisa Arundhati¹ dan Sugito Muzaqi²
Universitas Narotama Surabaya
citranadhisa890@gmail.com¹ dan sugito.muzaqi@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisa proses pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet untuk perkembangan kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan untuk mengamati proses pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet untuk perkembangan kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun . Hasil penelitian observasi yang dilakukan adalah KB Aisyiah 12 Surabaya tidak cukup memiliki sarana media pembelajaran berbasis internet yang memadai. Selain itu, guru – guru di KB Aisyiah 12 Surabaya juga masih belum bisa mengoperasikan media berbasis internet. Dengan adanya penerapan model pembelajaran berbasis internet ini, anak-anak terbantu dalam perkembangan kemampuan kognitif (penalaran).

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Internet, Kognitif*

ABSTRACT

This research aims to analyze the process of using internet-based learning media for the development of cognitive abilities in children aged 4-5 years. The method used in this research is descriptive analysis with a qualitative approach using observation and documentation data collection techniques. Observations were carried out to observe the process of using internet-based learning media for the development of cognitive abilities in children aged 4-5 years. The results of the observational research carried out were that KB Aisyiah 12 Surabaya did not have adequate internet-based learning media facilities. Apart from that, teachers at KB Aisyiah 12 Surabaya are still unable to operate internet-based media. By implementing this internet-based learning model, children are helped in developing cognitive abilities (reasoning).

Keywords: *Learning Media, Internet, Cognitive*

PENDAHULUAN

Saat ini kemajuan teknologi mengalami perkembangan yang pesat, tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi dibutuhkan hampir disegala aspek kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan, hampir setiap orang pasti menggunakan internet untuk aktivitasnya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan perkembangan teknologi tersebut, sangat

memudahkan manusia untuk menjadi lebih efektif dan efisien dalam segi waktu dan materi. Dan, beberapa di TK Indonesia masih menerapkan pembelajaran konvensional dan menggunakan textbook saja.

Permasalahan ini tentunya membuat anak mengalami jenuh 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 pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet untuk perkembangan kemampuan kognitif pada anak yang berusia 4-5 Tahun.

Fokus penelitian terpusat pada pemanfaatan media pembelajaran dalam peningkatan kognitif pada anak yang berusia 4-5 tahun di KB Aisyiah 12 Surabaya.

LANDASAN TEORI

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala hal yang dipergunakan untuk menyampaikan isi atau pesan pelajaran, merangsang kemampuan, perhatian, perasaan, dan pikiran siswa yang pada akhirnya mampu mendorong proses belajar mengajar.

2. Internet

Internet merupakan kepanjangan dari *interconnected networking*, yang mempunyai arti hubungan komputer dengan berbagai tipe yang membentuk sistem jaringan yang mencakup seluruh dunia (jaringan komputer global) dengan melalui jalur telekomunikasi seperti telepon, radio link, satelit dan lainnya.

3. Kognitif

Kognitif adalah suatu proses yang terjadi di sistem saraf pusat ketika manusia berfikir. Kognitif ialah pendapatan, penataan, dan penggunaan pengetahuan otak untuk menyelesaikan masalah (2012).

METODE PENELITIAN

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Karena fokus penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran di lapangan tentang Analisis Media Pembelajaran berbasis Internet

untuk Mengembangkan Kognitif (penalaran) Anak Usia 4-5 tahun di KB Aisyiah 12 Surabaya, maka penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Dengan demikian subjek penelitian ini adalah responden atau informan yang memberikan informasi tentang masalah yang diteliti, yaitu 2 guru dan 2 siswa untuk dijadikan penelitian, Sedangkan objek penelitian ini adalah masalah yang diteliti yaitu: “Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet untuk Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun di KB Aisyiah 12 Surabaya”.

Penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif menempatkan peneliti sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan data penelitian. Peneliti sebagai instrumen utama, sebab peneliti mengadakan penelitian secara langsung ke lapangan untuk melakukan interaksi dan wawancara kepada informan, melakukan pengamatan (observasi) situasi dan kondisi sekolah dan menggali data melalui dokumen sekolah serta menggambarkan kejadian di lapangan secara langsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data hasil penelitian ini dimaksud untuk menggambarkan hasil-hasil pengumpulan data yaitu jawaban yang diberikan responden melalui hasil wawancara untuk mengukur seberapa besar pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet oleh guru dan anak didik di KB Aisyiah 12 Surabaya. Dalam penelitian ini jumlah subjek yang diteliti sebanyak 2 guru dan 2 anak. Dari hasil penelitian ditemukan beberapa manfaat sesuai judul skripsi, diantaranya :

Tabel 1. Daftar Hasil Jawaban Guru Terkait Media Internet

Kategori	Jumlah Responden
Penggunaan dan Pengoperasian	Bisa = 1
Internet	Sedikit = 2

	Tidak bisa = 0
Pemberian tugas oleh guru yang berkaitan dengan media Internet	Sering = 0 Kadang-kadang = 3 Tidak pernah = 0
Perasaan menggunakan media internet sebagai penunjang belajar	Semangat = 3 Kurang = 0 Tidak semangat = 0

Dari perolehan data diatas maka dapat dikatakan bahwa guru di KB Aisyiah 12 Surabaya tidak cukup memiliki sarana media pembelajaran berbasis internet yang memadai. Selain itu, guru – guru di KB Aisyiah 12 Surabaya juga masih belum bisa mengoperasikan media berbasis internet. Dengan adanya penerapan model pembelajaran berbasis internet ini, anak-anak terbantu dalam perkembangan kemampuan kognitif (penalaran). media pembelajaran berbasis internet sangat efektif dalam kegiatan belajar mengajar anak usia dini karena dengan media tersebut bisa memberikan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan, meningkatkan minat belajar anak, dan membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif.

Media pembelajaran berbasis internet memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak usia dini, tidak hanya untuk menstimulasi perkembangan kemampuan kognitif saja. Bisa juga stimulasi perkembangan aspek lainnya seperti bahasa, seni, sosial emosional, dan lain sebagainya. Selain itu, dengan berbagai macam web edukasi di internet juga memudahkan guru untuk mencari materi pembelajaran. Dalam berpendidikan tidak

terlepas yang namanya pendidik dan peserta didik. Pendidik disini merupakan pengajar sekaligus sebagai fasilitator dalam jalannya kegiatan belajar mengajar. KB Aisyiah 12 Surabaya menyebutkan dalam misi nya yaitu “Menumbuhkan semangat cinta belajar pada anak dan Mendidik anak secara optimal sesuai dengan perkembangannya dan mengembangkan kemandirian, kecakapan, dan kreatifitas.”.

Pada proses pembelajaran tentunya seorang guru selalu menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, seperti mempersiapkan RPPH atau Silabus sebagai acuan agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan dan juga terstruktur, selain itu alat juga penting sebagai penunjang belajar. Faktor pendukung dan penghambat internet dalam pembelajaran

Faktor Pendukung :

- 1) Kooperatifnya Semua Pihak
- 2) Melatih guru dan siswa untuk meningkatkan kreatifitas
- 3) Dapat mengikuti perkembangan zaman.

Faktor Penghambat :

- 1) Banyaknya godaan dalam internet (Game yang tidak mengedukasi, sosial media dan lain-lain)
- 2) Kurang teliti dan kurang bisa memilih-milih informasi yang benar dan akurat
- 3) Jaringan yang tidak selalu lancar dan berjalan baik.
- 4) Fasilitas sekolah yang kurang lengkap



Gambar 1. Observasi pemanfaatan media pembelajaran berbasis Internet

Seiring dengan berjalannya waktu semakin maju dan berkembang, maka pendidikan juga harus menyesuaikan perubahan agar tidak tertinggal. Bila kita tidak menyesuaikan maka kita akan menjadi bangsa yang tertinggal dari berkembangnya kemajuan negara dengan bangsa-bangsa lain terutama pada bidang pendidikan. Seluruh komponen harus mendukung dan bersatu dalam mencari solusi dan arahan mengenai bagaimanakah kualitas pendidikan itu bisa meningkat. Perlu diingat bahwa upaya yang tidak kalah pentingnya yaitu mengembangkan teknologi pendidikan serta pembelajaran.

Dalam pembelajaran di KB Aisyiah 12 Surabaya ini menggunakan RPPH sebagai tunjangan agar pembelajaran yang dilaksanakan berjalan dengan baik dan terstruktur, setiap tema pembelajaran ini masing-masing menggunakan RPPH, akan tetapi tidak setiap pertemuan menggunakan media internet, tergantung dari materi pelajaran dan keadaannya. Tidak terlepas dari tenaga pendidik (guru) yang ikut andil dalam pelaksanaan pembelajaran dalam dunia pendidikan, guru seringkali memberikan pengajaran berupa simulasi ataupun tugas kepada anak untuk merefleksi pelajaran yang telah diberikan. Guru dalam hal ini dituntut untuk memiliki pemahaman yang baik tentang tujuan belajar mengajar dan pembelajaran yang efektif agar pembelajaran terasa menyenangkan, aktif, kreatif, efektif dan dinamis. Dengan adanya pegangan tunjangan tersebut membantu guru agar lebih mengerti teknik dan metode yang cocok yang digunakan dalam pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Dalam penelitian ini bahwa hal tersebut tidak menyelesaikan masalah yang ada, seringkali tujuan yang hendak dicapai kurang berhasil karena penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat. Penelitian ini dilakukan untuk mengamati proses pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi. dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang berbasis internet ini mampu mengembangkan potensi anak agar memperoleh tujuan pembelajaran yang baik.

Pembelajaran di KB Aisyiah 12 Surabaya ini sudah mulai menggunakan dan mampu mengoperasikan internet secara sederhana dengan memanfaatkan internet sebagai media dan bahan pembelajaran, apalagi hidup di era sekarang ini bahkan setiap jenjang pendidikan dituntut untuk melek teknologi, karena segala sesuatu mudah didapatkan dan diperoleh dengan mudah dan cepat. Salah satunya dalam memperoleh ilmu pengetahuan. KB Aisyiah 12 Surabaya ini sudah berjalan 1 bulan dalam menyediakan internet sebagai salah satu media atau bahan ajar, sekolah ini mampu melaksanakannya dengan baik dan dilakukan sesuai dengan materi pembelajaran berdasarkan kurikulum yang ditentukan, meskipun dalam prosesnya masih dihadapi oleh berbagai rintangan dan hambatan.

Pembelajaran menggunakan media internet dilakukan didalam kelas pada saat pelajaran sedang berlangsung. Guru memanfaatkan media internet dengan menggunakan aplikasi Youtube untuk melihat video edukasi. Sehingga anak akan tertarik, karena banyaknya animasi dan lantunan musik yang terdapat dalam video tersebut sembari mengiringi proses pembelajaran tersebut.

Peran media internet disini adalah sebagai alat sekaligus metode bahan ajar yang menyediakan sumber belajar yang sangat kaya, kreatif, inovatif dan juga memberikan fasilitas hubungan ke berbagai sumber belajar. Bentuk pemanfaatan media internet di KB Aisyiah 12 Surabaya adalah bentuk media komunikasi seperti Youtube, sedangkan untuk media mencari informasi yaitu dengan memanfaatkan Website. Karena kegiatan pembelajaran utama disini adalah tatap muka, maka media internet ini dijadikan sebagai salah satu alat penyedia content (sumber belajar) yang sangat kaya dan juga memberikan fasilitas hubungan (link) ke berbagai sumber belajar.

KB Aisyiah 12 Surabaya sangat mempertimbangkan penggunaan media IT berbasis internet ini dalam jenjang usia dini, yang mana pada usia ini anak masih membutuhkan banyak arahan dan pengajaran kepada guru. Oleh sebab itu, KB Aisyiah 12 Surabaya ingin melakukan survey terkait dengan keadaan yang ada di sekolah ini mulai dari faktor internal dan faktor eksternal. Sehingga KB Aisyiah 12 ingin menggunakan media IT yang berbasis internet sebagai sumber belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa Dengan berbagai media berbasis internet yang telah diimplementasikan di KB Aisyiah 12 Surabaya akan digunakan dan dimanfaatkan sebagai penunjang dalam meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar di kelas. Sehingga dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, lancar dan memberikan hasil yang memuaskan. Sehingga anak mampu menyerap isi materi melalui media pembelajaran berbasis internet. Dalam hal ini, sekolah akan menjadikan media yang berbasis Internet sebagai media yang harus digunakan untuk memajukan dan mengembangkan kualitas dan mutu sekolah sesuai dengan apa yang telah disebutkan dalam isi misi sekolah.

Faktor pendukung dari Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Internet untuk Perkembangan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia 4-5 Tahun adalah kooperatifnya semua pihak dalam mendukung keputusan kurikulum yang telah ditentukan dalam membantu kelancaran kegiatan belajar mengajar, memberikan kesempatan untuk siswa maupun guru untuk mengembangkan potensi, ide, kreatif dan inovatifnya, serta memudahkan guru untuk mencari sumber referensi dan menambah wawasan ilmu pengetahuan secara luas. Sedangkan untuk Faktor Penghambat dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Internet untuk Perkembangan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia 4-5 Tahun adalah kurang bisa mengendalikan semua anak di kelas ketika pembelajaran berlangsung, memberikan kecanduan pada anak dalam dunia IT, kecepatan akses jaringan internet yang tidak selalu stabil, dan fasilitas yang kurang lengkap dan memadai.

Saran

Dari hasil penelitian diatas maka penulis berusaha memberikan beberapa saran dan masukan yang mungkin dapat memperlancar dalam proses Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Internet untuk Perkembangan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia 4-5 Tahun di KB Aisyiah 12 Surabaya, agar dapat berjalan dengan baik, diantaranya:

1. Memberikan waktu tertentu dan kesempatan kepada anak untuk berkreasi dengan menggunakan alat-alat teknologi entah itu yang terhubung dengan internet maupun tidak. Dengan begitu, anak akan lebih mengetahui dan memahami makna dan manfaat media yang berbasis internet yang digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Memberikan pengawasan dan arahan untuk anak yang kurang bisa memanfaatkan media berbasis internet dengan baik dan benar, sehingga anak tidak akan salah arah dan tidak akan terjerumus kepada dunia teknologi yang bersifat global dan tidak terkontrol.
3. Semua pihak juga harus ikut serta berperan aktif dalam perkembangan kemampuan kognitif (penalaran), guru ataupun orangtua ibarat peta, dengan peta kita mampu mengetahui kondisi dan keadaan geografis secara keseluruhan serta petunjuk dalam menentukan arah. Maknanya guru dan orangtua merupakan panutan bagi perkembangan anak, jika tanpa petunjuk arah maka anak tidak tahu arah yang jelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhelia Anggraini, 2023. (2023). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Di PAUD Islami Makarima Kartasura Tahun Pelajaran 2022/2023*.
- Ardiana, R. (2023). Implementasi Media Berbasis TIK untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 103–111. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.117>
- Kiftiyah, I. N., Sagita, S., & Ashar, A. B. (2017). Peran Media Youtube sebagai Sarana Optimalisasi Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini. *Prosidi SEMNAS Penguatan Individu Di Era Revolusi Informasi*, 1998, 199–208. [http://hdl.handle.net/11617/9276%0Ahttps://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/bitstream/handle/11617/9276/Iva Nur Kiftiyah.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://hdl.handle.net/11617/9276%0Ahttps://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/bitstream/handle/11617/9276/Iva%20Nur%20Kiftiyah.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77.
- Permainan, P. A., & Nurhayati, H. (2015). *Pengembangan Alat Permainan (Hesti Nurhayati) 1. September*, 1–13.
- Pujiati, D., & Yulianto, D. (2021). Analisis Media Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Teknologi Masa Pandemi Covid-19. *Efektor*, 8(1), 45–52. <https://doi.org/10.29407/e.v8i1.15857>
- Setianto, H. A., & Arifin, A. (2016). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Seminar Nasional Informatika Medis (SNIMed) VII*, 54, 54–65.

ANALISIS PRAKTEK SHARENTING SEBAGAI UPAYA MEMENUHI KEBUTUHAN SELF ESTEEM PADA IBU MUDA

Ummi Masrufah Maulidiyah¹, Andini Dwi Arumsari², dan Dzulkifli³
Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surabaya^{1,2,3}
ummimasrufah@um-surabaya.ac.id¹

ABSTRAK

Penelitian dilakukan untuk memahami bagaimana kebutuhan penghargaan atau *self esteem* menjadi faktor ibu muda dalam melakukan praktek sharenting dan untuk mengetahui bagaimana fenomena *sharenting* sendiri secara umum terjadi di berbagai negara di dunia. *Sharenting* sendiri adalah gabungan dari dua kata, "*parenting*" dan "*sharing*". Termasuk dalam praktek *sharenting* diantaranya yakni membagikan foto-foto, video-video, cerita personal atau kebaruan lain terkait aktivitas anak seperti makan, mandi, dan bermain (Healthcare Basel, 2023). Seseorang harus memenuhi kebutuhan-kebutuhan ini dari yang paling dasar yaitu kebutuhan fisiologis, berlanjut kebutuhan rasa aman, lalu kebutuhan memiliki dan cinta, kemudian kebutuhan penghargaan atau *self esteem* dan yang paling tinggi adalah kebutuhan aktualisasi diri. Metode penelitian yang digunakan pada artikel jurnal ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan secara sistematis dan akurat fakta dan karakteristik mengenai populasi atau mengenai bidang tertentu. Hasil penelitian memuat data penelitian yang relevan dengan tujuan tugas akhir dan mengetahui fenomena *sharenting* di berbagai negara. Tingginya jumlah penggunaan internet di seluruh dunia membuat masifnya seseorang untuk membagikan sesuatu kegiatan atau hal yang ingin dibagikan ke sosial media, dari 173,59 juta penduduk Indonesia ialah pengguna Instagram dengan capaian 84,80% pada tahun 2023 dan lebih didominasi oleh gen z sebesar 27,9% dan generasi millennial 25,87% (Pangudi & Yusriana, 2023) serta pendistribusian informasi melalui Facebook mencapai 5,02 juta *update* status perhari dan aktivitas Twitter mencapai 7,35 juta *tweets* atau *retweets* perhari

Kata Kunci: *Sharenting, self esteem, ibu muda*

ABSTRACT

The research was conducted to understand how the need for appreciation or self-esteem is a factor for young mothers in practicing sharenting and to find out how the phenomenon of sharenting itself generally occurs in various countries in the world. Sharenting itself is a combination of two words, "parenting" and "sharing". Included in the practice of sharenting include sharing photos, videos, personal stories or other novelties related to children's activities such as eating, bathing, and play (Healthcare Basel, 2023). A person must fulfill these needs from the most basic, namely physiological needs, continuing the need for security, then the need for belonging and love, then the need for appreciation or self-esteem and the highest is the need for self-actualization. The research method used in this journal article is descriptive research. Descriptive research aims to systematically and accurately describe facts and characteristics about the population or about a particular field. The results of the study contain research data that is relevant to the goals of the final project and knows the phenomenon of sharenting in various countries. The high number of internet users around the world makes it massive for someone to share an activity or something they want to share on social media, of the 173.59 million Indonesian population are Instagram users with an achievement of 84.80% in 2023 and are more dominated by Gen Z at 27.9% and the millennial generation at 25.87% (Pangudi & Yusriana, 2023) and information distribution through Facebook reaches 5.02 million status updates per day and Twitter activity reaches 7.35 million tweets or retweets per day.

Keywords: *Sharenting, self esteem, young mother.*

PENDAHULUAN

Penggunaan internet mengalami perkembangan yang begitu pesat. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh Departemen Komunikasi dan Informasi, sekitar 132,7 juta dari 256,2 juta orang Indonesia pada tahun 2016 telah terhubung dengan internet. Hal ini berarti terjadi kenaikan 51,8 persen dibandingkan jumlah pengguna internet pada 2014 sesuai dengan survey yang dilakukan oleh APJII dimana pada 2014 hanya terdapat 88 juta pengguna internet (Widiyanto dalam Afrilia, 2017). Sementara itu, data dari The Global Statistics menunjukkan bahwa terdapat 173,59 juta pengguna Instagram tersebar di Indonesia dengan capaian 84,80% dari total persentase di awal tahun 2023 yang mana populasinya masih didominasi gen z sebesar 27,9% dan generasi milenial 25,87% (Pangudi & Yusrina, 2023), pendistribusian informasi di Facebook bisa mencapai 5,02 juta *update* status per hari (SocialBaker dalam Afrilia, 2017) dan aktivitas Twitter mencapai 7,35 juta *tweets* atau *retweets* per hari (comScore dalam Afrilia, 2017). Dari data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa internet khususnya media sosial sangat memengaruhi kehidupan masyarakat Indonesia tak terkecuali para orang tua.

Menurut Digital Mum Suvey 2022 yang diadakan oleh The Asian Parent Indonesia, suatu komunitas parenting terbesar di Asia Tenggara, terdapat banyak orang tua dengan rentang usia 18-34 tahun saat ini menggunakan gadget untuk bermedia sosial dengan rata-rata waktu yang dihabiskan kurang lebih 3 jam di akhir pekan dan 4 jam di hari kerja. Sama halnya dengan peningkatan jumlah pengguna internet pada tahun 2016, penggunaan *gadget* untuk bermedia sosial juga terjadi peningkatan 10% dari tahun sebelumnya. Lebih lanjut survey tersebut menyatakan bahwa sebanyak 83% ibu di Indonesia secara aktif suka membuat konten di media sosial yang mereka gunakan dengan topik *parenting* berada di urutan pertama yakni sebesar 78%. Para orang tua menggunakan internet tidak hanya untuk mendapatkan informasi seputar *parenting*, tetapi juga membagikan informasi seputar topik tersebut. Wagner dan Gasche (2018) menyatakan bahwa beberapa ibu membagikan konten terkait anak mereka untuk memvalidasi proses *parenting* mereka dan memberitahu atau membangun relasi dengan orang tua lainnya. Para orang tua juga menggunakan media sosial untuk memamerkan proses *parenting* mereka yang baik. *Parenting* adalah proses pengasuhan

dan pendidikan dari orang tua kepada anak mulai dari anak itu lahir hingga dewasa (Afrilia, 2017). Dewasa dalam fungsi *parenting* tidak hanya secara fisik tetapi juga dewasa secara psikologis atau mental.

Dahulu informasi-informasi seputar *parenting* atau bisa dikatakan proses *parenting* sendiri lebih berorientasi pada orang tua mereka atau yang dianggap lebih berpengalaman di lingkungannya (Afrilia, 2017), sedangkan di zaman sekarang, internet memberikan pengaruh yang signifikan. Akibatnya terjadi pergeseran, proses *parenting* tidak lagi terbatas ruang dan waktu. Para orang tua dapat dengan mudah mengakses informasi ataupun membagikan informasi seputar *parenting* di internet.

Sejalan dengan semakin pesatnya penggunaan internet, fenomena *sharenting* sering ditemukan pada akun Instagram para orang tua yang telah memiliki anak. *Sharenting* mengacu pada penggunaan sosial media seperti Instagram, Facebook, Twitter, oleh orang tua, pengasuh, atau orang-orang terdekat anak, untuk membagikan informasi seputar anak tersebut. Dengan memamerkan anak di sosial media, secara tidak sadar orang tua akan dapat membahayakan anak tersebut (Fox & Hoy, 2019). Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Erisir (dalam Healthcare Basel, 2023) dimana unggahan seputar anak yang dilakukan oleh para orang tua di Instagram sebanyak 23,4% mengandung *ads* atau iklan, 13,9% mengandung informasi lokasi, 10,4% membagikan nama asli anak mereka, 7,1% membagikan pendidikan dan perkembangan anak, dan 5% membagikan konten privasi atau konten yang memalukan.

Tidak hanya di Indonesia, praktek *sharenting* oleh orang cukup banyak dilakukan di hampir semua negara (Palupi & Irawan, 2020). Anna Brosch (2016) dalam penelitiannya menemukan bahwa *sharenting* biasa dilakukan oleh orang tua di Polandia. Sebanyak 168 orang tua narasumber penelitian Anna menyatakan bahwa mereka seringkali melakukan *sharenting*. Selain itu, penelitian dari Fox dan Hoy (2019) yang dilakukan di Amerika Serikat juga menemukan hal serupa. Berbeda dengan di Indonesia, sejak 1998 di beberapa negara maju sebenarnya telah ada undang-undang yang mengatur terkait pembagian foto atau video. Salah satunya di Perancis yang berbunyi: “Barangsiapa yang mempublikasikan dan mendistribusikan foto atau video seseorang tanpa seizin dari yang bersangkutan dapat dikenakan hukuman penjara sampai 1 tahun dan denda sebesar 4500 Euro” (Ningrum dalam Palupi & Irawan, 2020). Undang-undang ini dapat pula dikenakan pada orang tua yang secara

sengaja membagi foto atau video anaknya di media sosial. Namun demikian, praktek *sharenting* masih saja kerap ditemukan di kalangan orang tua. 15 ibu berusia 24-40 tahun yang diwawancara oleh Fox dan Hoy (2019) mengatakan bahwa mereka aktif bermedia sosial dan sering melakukan *sharenting* sebagai sarana berbagi kebahagiaan dan bertukar informasi dengan pengikut mereka. Sementara di negara maju telah ada undang-undang yang mengatur terkait privasi dan orang tua masih saja melakukan praktek *sharenting*, ketiadaan undang-undang yang serupa di Indonesia membuat orang tua disini merasa bahwa membagikan konten seputar anak adalah hal yang biasa dilakukan mengingat itu adalah anak mereka sendiri. Sebagaimana yang disampaikan oleh Belk (dalam Pangudi, dkk) bahwa anak-anak adalah “perpanjangan” dari orang tua. Mereka adalah objek kepemilikan yang dapat berubah peran menjadi “perpanjangan” orang tua dalam mendefinisikan diri sendiri (Aberg & Huvila dalam Pangudi, dkk).

Klucarova dan Hasford (dalam Healthcare Basel, 2023) menyatakan bahwa fenomena *sharenting* timbul daripada keinginan orang tua untuk menjadi pusat perhatian. Untuk mewujudkan keinginan ini, orang tua dapat mengorbankan privasi anak dengan mengunggah foto, video, maupun informasi terkait mereka di media sosial. Sejalan dengan itu, wawancara yang dilakukan oleh Afrilia (2017) kepada ibu muda sebagai narasumbernya mendapatkan hasil bahwa mereka menggunakan media sosial Facebook untuk terhubung dengan ibu muda lain yang juga mencari informasi seputar *parenting* dan bertukar pengalaman terkait *parenting*. Tidak hanya itu, narasumber juga mengatakan bahwa mereka menggunakan Instagram karena fitur-fiturnya yang mendukung pemenuhan aktualisasi diri. Dengan Instagram, mereka merasa mendapat kepuasan batin ketika membagikan momen kebersamaan mereka dengan anak dan keluarganya. Ada rasa ingin “*unjuk gigi*” dengan mengunggah foto, video, ataupun informasi tentang perkembangan anak mereka. Anak sebagai representasi dari orang tua. Oleh karenanya orang tua melakukan praktek *sharenting*. Alasan lain yang diungkapkan oleh narasumber terkait penggunaan media sosial adalah media sosial digunakan sebagai media *partner* dalam menjalankan pola asuh sebab di media sosial khususnya Twitter terdapat banyak pakar mulai dari pakar kesehatan anak, pakar komunikasi keluarga, pakar ibu menyusui, pakar, pakar gizi dan kesehatan anak, pakar psikologi sampai pakar kesehatan reproduksi wanita. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media sosial tidak hanya digunakan oleh para orang tua untuk bertukar informasi, tetapi juga untuk memenuhi kebutuhan lain yakni *self esteem* atau kebutuhan

penghargaan, yang dikemukakan dalam teori *Hierarchy of Needs* dari Abraham Maslow (Rahmat, dalam Afrilia, 2017).

Praktek *sharenting* tidak spesifik terhadap gender tetapi umumnya lebih cenderung dilakukan oleh para ibu daripada ayah, khususnya yang memiliki anak-anak berusia lebih muda (Duggan, dalam Pangudi, dkk). Fenomena ini dinilai Fox dan Grubbs (dalam Pangudi, dkk) sebagai akibat dari masa transisi perempuan menjadi orang tua. Ibu-ibu muda menjadikan *sharenting* salah satunya sebagai strategi untuk mengurangi stres.

Di masa kini, praktek *sharenting* juga dipengaruhi oleh adanya *influencer*. Penelitian yang dilakukan Leaver (dalam Pangudi, dkk) terhadap ibu-ibu di Australia mendapatkan hasil bahwa ibu *influencer* atau *mum-bloggers* menjadi panutan bagi orang tua dalam bertingkah laku di dunia maya. Namun demikian, yang membedakan antara ibu biasa dan ibu *influencer* adalah ibu biasa cenderung kurang memiliki pengetahuan tentang resiko *sharenting*. Para ibu *influencer* juga melakukan *sharenting* karena kebutuhan komersial, berbeda dengan ibu biasa yang melakukannya sebagai bentuk interaksi dengan orang lain (Archer, dalam Pangudi, dkk). Berdasarkan data-data yang telah ditemukan, terdapat beberapa alasan yang menjadi dasar orang tua melakukan praktek *sharenting*. Akan tetapi penelitian kali ini akan berfokus pada kebutuhan penghargaan atau *self esteem* sebagai faktor orang tua melakukan *sharenting*.

LANDASAN TEORI

Pengertian *Sharenting*

Dalam *Collins Dictionary*, *sharenting* berarti “*the practice of a parent to regularly use the social media to communicate a lot of detailed information about their child*”. Berdasarkan *United Nations Convention on the Rights of the Child*, yang termasuk ke dalam kategori anak-anak adalah setiap individu yang berusia dibawah 18 tahun. *Sharenting* sendiri adalah gabungan dari dua kata, “*parenting*” dan “*sharing*”. Termasuk dalam praktek *sharenting* diantaranya yakni membagikan foto-foto, video-video, cerita personal atau kebaruan lain terkait aktivitas anak seperti makan, mandi, dan bermain (Healthcare Basel, 2023). Menurut Brosch, Wagner dan Gasche (dalam Pangudi, dkk) menilai fenomena *sharenting* sebagai suatu pola asuh yang cenderung membagikan kehidupan dan perkembangan anak melalui media sosial. Sementara menurut Palupi dan Irawan (2020), *sharenting* dilakukan dengan membagikan foto-foto atau video-video anak sebelum dan

sesudah anak tersebut lahir ke dunia, mulai dari foto hasil USG atau foto di masa kehamilan sang ibu, hingga foto atau video tumbuh kembang anak.

Pengunggahan foto-foto, video-video, atau informasi seputar anak secara umum memberikan konotasi yang negatif dikarenakan hal tersebut biasanya dilakukan tanpa seizin anak. Menurut Lazard, dkk (dalam Healthcare Basel, 2023), praktek *sharenting* mengabaikan etika, privasi dan hak-hak anak. Namun demikian, di sisi lain *sharenting* memberikan dampak positif pada orang tua. Dampak positif ini mencakup kemungkinan mereka membagikan rasa sayang dan rasa bangga atas anak yang mewakili kehidupan mereka. McDaniel, dkk (dalam Pangudi, dkk) menyatakan bahwa *sharenting* dapat berperan dalam meningkatkan kesejahteraan diri. Para orang tua ingin dianggap baik dengan menunjukkan kompetensi mereka sebagai orang tua dengan membagikan konten seputar anak mereka (Collett; Kumar; Schoenebeck, dalam Pangudi dkk). Lebih lanjut, hasrat ingin dipuji atau dianggap baik dengan melakukan *sharenting* akan berujung pada eksploitasi anak. Dikatakan eksploitasi sebab dalam praktek *sharenting* terjadi hubungan yang tidak seimbang yakni superordinasi dengan subordinasi. Orang tua berada pada posisi superordinasi, sedangkan anak berada pada posisi subordinasi. Adanya ketergantungan antara anak terhadap orang tua menyebabkan orang tua menganggap bahwa anak mereka adalah milik mereka sepenuhnya (Pebriani, dkk, dalam Palupi & Irawan, 2020).

Pengertian Perhargaan Diri (*Self Esteem*)

Dalam pandangan Maslow, semua manusia memiliki kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri yang dibawa sejak lahir (Schultz, 1991). Maslow juga menjelaskan terkait dorongan manusia. Manusia didorong oleh kebutuhan-kebutuhan universal yang dibawa sejak lahir dan tersusun dalam suatu tingkatan yang disebut Maslow sebagai Hirarki Kebutuhan. Seseorang harus memenuhi kebutuhan-kebutuhan ini dari yang paling dasar yaitu kebutuhan fisiologis, berlanjut kebutuhan rasa aman, lalu kebutuhan memiliki dan cinta, kemudian kebutuhan penghargaan atau *self esteem* dan yang paling tinggi adalah kebutuhan aktualisasi diri.

Kebutuhan penghargaan atau *self esteem* berada pada urutan keempat. Maslow membedakan kebutuhan penghargaan menjadi dua: penghargaan yang berasal dari orang-orang lain dan penghargaan terhadap diri sendiri (Schultz, 1991). Lebih lanjut, penghargaan

yang didapat dari orang lain adalah yang utama; adalah sulit bagi kita untuk berpikir baik tentang kita sendiri kecuali kita merasa yakin bahwa orang-orang lain berpikir baik tentang kita.

Penghargaan yang berasal dari luar dapat berasal dari reputasi, status, kekaguman, popularitas, prestise atau keberhasilan dalam masyarakat, yang semuanya bermuara pada satu hal yakni bagaimana orang lain berpikir dan bereaksi terhadap kita (Schultz, 1991). Ada banyak cara orang lain menghargai kita, dapat dengan menunjukkan kekayaan, gaya pakaian, atau melakukan tingkah laku yang mengagumkan.

Jika kita merasakan perasaan penghargaan dari dalam atau penghargaan diri, maka kita akan merasa yakin dan aman akan diri kita; kita akan merasa berharga dan ade kuat. Sebaliknya, jika kita kekurangan penghargaan diri, maka kita akan merasa rendah diri, kecil hati, dan tidak mampu dalam menghadapi kehidupan (Schultz, 1991). Agar memiliki perasaan harga diri yang sejati, seseorang haruslah mengetahui diri mereka dengan baik dan mampu menilai secara objektif kelebihan dan kelemahan diri.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada artikel jurnal ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan secara sistematis dan akurat fakta dan karakteristik mengenai populasi atau mengenai bidang tertentu. Penelitian ini berusaha menggambarkan situasi atau kejadian. Data yang dimaksud mencari penjelasan, menguji hipotesis, membuat prediksi, maupun mempelajari implikasi. Adapun penelitian deskriptif menurut Saifuddin Azwar (2012) mengemukakan bahwa, "Penelitian deskriptif adalah melakukan analisis hanya sampai pada taraf deskripsi, yaitu menganalisis dan menyajikan fakta secara sistematis sehingga dapat lebih mudah untuk dipahami dan disimpulkan." Contoh penelitian deskriptif yang paling populer adalah penelitian survey.

Metode penelitian deskriptif juga terdapat beberapa jenis salah satunya studi kepustakaan. Jadi penelitian kepustakaan adalah kegiatan penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti buku referensi, hasil penelitian sebelumnya yang sejenis, artikel, catatan, serta berbagai jurnal yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan. Kegiatan dilakukan secara sistematis untuk mengumpulkan, mengolah, dan menyimpulkan data dengan

menggunakan metode/teknik tertentu guna mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapi. Adapun definisi kepustakaan dari para ahli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian memuat data penelitian yang relevan dengan tujuan tugas akhir dan mengetahui fenomena *sharenting* di berbagai negara. Data yang didapatkan dengan cara studi kepustakaan secara bertahap dan keberlanjutan untuk mendapatkan data yang sesuai dan relevan. Data yang diperoleh pada tahap selanjutnya akan dianalisis, sebagai tahapan awal data akan dikelompokkan berdasarkan jenis sumbernya, yaitu data primer dan data sekunder. Berdasarkan kepustakaan yang telah diperoleh menyatakan bahwa seorang ibu muda melakukan aktivitas membagikan kegiatan anak dan mengunggahnya ke sosial media hanya sebagai penghargaan kepada diri sendiri dan bangga akan perkembangan seorang anak.

Tingginya jumlah penggunaan internet di seluruh dunia membuat masifnya seseorang untuk membagikan sesuatu kegiatan atau hal yang ingin dibagikan ke sosial media, dari 173,59 juta penduduk Indonesia ialah pengguna Instagram dengan capaian 84,80% pada tahun 2023 dan lebih didominasi oleh gen z sebesar 27,9% dan generasi millennial 25,87% (Pangudi & Yusriana, 2023) serta pendistribusian informasi melalui Facebook mencapai 5,02 juta *update* status perhari dan aktivitas Twitter mencapai 7,35 juta *tweets* atau *retweets* perhari. Negara lain juga mengalami kenaikan yang sangat signifikan dalam penggunaan sosial media, dengan sebagian besar adalah generasi millennial dan gen z yang telah memiliki anak maka proses *parenting* telah mengalami perkembangan. Namun, terdapat kurangnya pemahaman akan privasi dari seorang anak, dalam hal ini adalah membagikan aktivitas anak dengan dibuatkannya konten dan dibagikannya ke media sosial. Hal tersebut di beberapa benua Eropa, Amerika, dan Asia Barat telah dibuatkannya undang-undang dalam mengatur privasi seseorang sehingga orang tua di dataran benua Eropa, Amerika, dan Asia Barat tidak lagi membagikan aktivitas sang anak ke sosial media secara masif.

Indonesia dalam penerapan undang-undang privasi dalam bersosial media masih belum diterapkan, oleh sebab itu masyarakat Indonesia merasa membagikan aktivitas sang anak ke media sosial adalah hal yang wajar dikarenakan anak tersebut adalah kepemilikannya, dimana sesuai dengan yang disampaikan oleh Aber & Huvila (dalam pengudi dkk) Anak adalah objek kepemilikan yang dapat berubah peran menjadi

“perpanjangan” orang tua dalam mendefinisikan diri sendiri. Kegiatan *sharenting* juga banyaknya *influencer* atau artis yang kerap membagikan kegiatan anaknya bahkan dibuatkannya program sang anak untuk di tonton secara publik, hal ini yang menjadikannya *sharenting* di Indonesia masih masif selain belum adanya undang-undang yang mengatur privasi bersosial media dan kesadaran masyarakat yang masih minim akan privasi sang anak maka praktik *sharenting* di Indonesia masih akan dijumpai.

KESIMPULAN

Saran yang diberikan dalam penelitian ini, yaitu diharapkan ibu muda dapat membagikan posting tentang sang anak sebagai bentuk apresiasi akan diri sendiri. Dengan berkembang pesatnya sosial media menjadikan banyak sekali ibu muda yang melakukan fenomena *sharenting* tersebut tidak hanya di Indonesia namun banyak juga di negara-negara lainnya sehingga anak memiliki harga diri yang tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, A. M. (2017). Penggunaan new media di kalangan ibu muda sebagai media parenting masa kini. *Jurnal Komunikasi dan Kajian Media*, 1(1), 31-42.
- Azwar, S. (2016). *Metode Penelitian*, Daerah Istimewa Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Healthcare (Basel). 11 Mei 2023. *Sharenting Syndrome: An Appropriate Use of Social Media?*, (Online), (<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC10218097/#B21-healthcare-11-01359>), diakses 9 Januari 2024).
- Palupi, M. F. T., & Irawan, R. E. (2020). Eksploitasi anak melalui akun Instagram (analisis wacana kritis praktek *sharenting* oleh selebgram Ashanty & Rachel Venya. *Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*, 12(1), 60-71.
- Pangudi, D. M. F. P., Lukmantoro, T., & Yusriana, A. Pengalaman *sharenting* di Instagram sebagai upaya presentasi diri pada ibu milenial.
- Sari, R. K. (2021). Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Borneo Humaniora*, 4 (2), 60-69.
- Schultz, D. (1991). *Psikologi Pertumbuhan*. Daerah Istimewa Yogyakarta: Kanisius.

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-20 PADA ANAK TK B MELALUI MEDIA PIRING ANGKA DI TK YASUKA III SURABAYA

Utamiati¹ dan Varia Virdania Virdaus²
Universitas Narotama, Surabaya, Indonesia^{1,2}
utamiami@gmail.com¹, varia.virdaus@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Pengembangan model pembelajaran perlu dilakukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dan meningkatkan kreatifitas dalam memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelas TK B dengan menggunakan media pembelajaran piring kertas dan jepitan jemuran di TK Yasuka III Surabaya. Metode penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan kelas dengan Teknik pengambilan data observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Hasil pada penelitian ini setelah dilakukan 2 tindakan kelas Adapun kemampuan mengenal konsep angka 1-20 pada Pra Siklus terdapat 3 anak (20%) meningkat menjadi 6 anak (40%) pada Siklus I, dan pada Siklus II terdapat 12 anak (80%). Kemampuan menghitung banyak benda 1-20 pada Pra Siklus terdapat 4 anak (26,6%) meningkat menjadi 8 anak (53,3%) pada Siklus I, dan pada Siklus II terdapat 12 anak (80%). Dan kemampuan menulis angka 1-20 pada Pra Siklus terdapat 6 anak (40%) meningkat menjadi 10 anak (66,6%) pada Siklus I, dan pada Siklus II terdapat 13 anak (86,6%). Terdapat peningkatan kemampuan berhitung pada kelas B dengan media piring kertas pada percobaan yang telah dilakukan.

Kata Kunci: *Kemampuan Berhitung, Anak TK B, Piring Angka*

ABSTRACT

The development of learning models needs to be done to increase students' understanding and increase creativity in solving problems in the learning process. This study aims to improve numeracy skills in Kindergarten B class children by using paper plates and clothespins as learning media at Yasuka III Kindergarten Surabaya. This research method uses classroom action research with observational data collection techniques, interviews, and documentation studies. The results in this study after 2 class actions were carried out. The ability to recognize the concept of numbers 1-20 in the Pre-Cycle, there were 3 children (20%) increased to 6 children (40%) in Cycle I, and in Cycle II there were 12 children (80%) . The ability to count many objects 1-20 in the Pre Cycle there were 4 children (26.6%) increased to 8 children (53.3%) in Cycle I, and in Cycle II there were 12 children (80%). And the ability to write numbers 1-20 in the Pre Cycle there were 6 children (40%) increased to 10 children (66.6%) in Cycle I, and in Cycle II there were 13 children (86.6%). There is an increase in numeracy skills in class B with paper plates in the experiments that have been carried out.

Keywords: *Numeracy Skills, Kindergarten B Children, Number Plates*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik motorik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh individu tersebut (Aisyah, Siti, dkk. 2010). Dimana untuk menumbuhkan dan mengembangkan aspek-aspek tersebut perlu bimbingan oleh guru. Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini berorientasi sesuai kebutuhan anak. Dimana penyampaian pembelajaran ada pada anak usia dini tidak terlepas dari bermain. Kesenangan yang diperoleh melalui bermain memungkinkan anak belajar tanpa tekanan. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan pembelajaran yang berpusat pada anak, dimana anak mendapatkan pengalaman- pengalaman nyata yang bermakna bagi kehidupan selanjutnya.

Pada umumnya manusia akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan sehingga perlu sekali mendukung dan memahami perkembangan tersebut. Perkembangan merupakan sebuah mental yang terjadi secara bertahap dalam kurun waktu tertentu, seperti sikap dan tingkah laku (Ahmad Susanto.,2014). Peran dari perkembangan ini akan terlihat dari bentuk perilaku dan sikap yang di lakukan oleh anak-anak usi dini. Perilaku dan sikap ini terbentuk karena adanya sebuah proses mental yang di pengaruhi oleh keadaan sosial disekitarnya. Usia anak-anak menyukai dunia imajinasi dan penuh dengan permainan- permainan yang membuatnya selalu merasa ceria.

Permainan seringkali dianggap anak-anak sebagai sebuah aktifitas yang melibatkan anggota gerak yang sangat menyenangkan. Bermain adalah awalan dari semua fungsi kognitif selanjutnya, oleh karenanya bermain sangat diperlukan dalam kehidupan anak-anak (Yuliani Nurani Sujiono., 2009). Gerak tubuh yang di hasilkan saat permainan berlangsung erat kaitannya dengan proses perkembangan yang terjadi terhadap anak usia dini. Kognitif sendiri memiliki fungsi agar memori dan perbendaharaan kata pada anak dapat berfungsi dengan baik.

Teori kognitif menurut pandangan Piaget di bagi menjadi 4 Tahapan oprasional. Tahap awal yaitu PreOprasional dimana sensori motor mulai aktif di Usia 18-24 bulan, anak mulai mengaktifkan panca indera untuk menangkap sensori dan motorik yang ada disekitarnya. Tahap Kedua yaitu Praoprasional pada Usia 2-7 tahun Usia ini anak-anak sudah mampu berfikir dalam tingkatan simbolik. Tahap Ketiga oprasional konkrit Usia 7- 11 tahun mulai memiliki pemikirqan terorganisir dan rasional. Tahap Keempat oprasional formal Usia 12 tahun keatas memiliki kemampuan secara abstrak dan dapat bernalar secara abstrak tentang hasil dan tindakannya. (Feist & J. Feist, 2014). Usia anak-anak yang mengenyam pendidikan PAUD berusia dalam tahap oprasional, dimana mereka dalam proses kognitif di dominasi oleh cara berfikir simbolik. Perlunya modifikasi pembelajaran untuk keberhasilan perkembangan kognitif pada anak.

Kognitif anak-anak yang di dominasi oleh simbolik membuat penggabungan pembelajaran dengan metode bermain untuk mempermudah anak dalam memahami sebuah wawasan pengetahuan yang baru. Anak memiliki kecendrungan untuk belajar, bermain dan bereksplorasi terhadap objek dan pengalamannya. Anak memiliki kemampuan dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dengan orang dewasa pada saat mereka memahaminya dengan bahasa dan gerakan sehingga tumbuh menuju secara kognitif menuju berfikir verbal, Ade Holis (2016). Bermain dan belajar haruslah memiliki peran yang saling kolaboratif untuk mendukung pertumbuhan kognitif terhadap anak. Upaya pembelajaran tingkat PAUD pada umumnya mengenali hal yang mendasar seperti huruf dan

angka. Sebelum meakukan hitungan yang sempurna seorang anak harus dikenalkan dengan angka untuk bisa mengidentifikasi angka dengan baik dan benar.

LANDASAN TEORI

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Tentang Standard Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Nomor 137 Tahun 2014. Jadi, anak dikatakan sudah mampu berhitung adalah mengenal angka 1-20 secara bertahap, menghitung benda 1-20, membandingkan besar kecilnya nilai angka, mampu menyebutkan angka secara berurutan 1-20 atau sebaliknya 20-1. Pemahaman terhadap angka dasar ini yang akan membuat anak mampu memiliki kemampuan dalam mencocokkan dan menjumlahkan angka secara random.

Menurut Susanto (2011: 56), menjelaskan tentang pengertian kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mampu dalam melakukan kegiatan berhitung yang dimulai dari lingkungan terdekat anak, sehingga kemampuan yang dimiliki anak tersebut mampu berlanjut ke tahap pengertian mengenai jumlah, terkait tentang penjumlahan dan pengurangan sederhana yaitu bilangan 1-20.

Di awal perkembangan anak, keterampilan berhitung sangat penting karena terkait dengan kompetensi aritmatika dasar dan perkembangan kognitif. Konsekuensinya, dalam proses pembelajaran keterampilan berhitung diperlukan taktik atau media yang dapat berperan dalam meningkatkan kemampuan. Anak-anak khususnya yang berusia antara 5 dan 6 tahun harus berlatih berhitung dari 1 sampai 20. Belajar berhitung harus menyenangkan dan tidak membosankan, serta dapat membantu anak-anak memahami hal-hal yang perlu mereka pelajari.

Dasar pembelajaran dan bermain itulah yang perlu di kolaborasikan untuk menghasilkan formula yang tepat dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak sesuai usia dan tingkatnya dalam pembelajaran. Pengenalan angka pada anak bisa dilakukan dengan beberapa metode tergantung bagaimana pemanfaatan bahan ajar untuk meningkatkan kreatifitas berfikir pada anak. Anak usia dini sudah dapat diajari matematika atau berhitung permulaan melalui berbagai cara. Pengenalan berhitung permulaan yang dilakukan sambil bermain dan bernyanyi membuat anak lebih mudah untuk menerima pembelajaran (Ani Ismayati., 2010), kolaborasi bermain dan bernyanyi diharapkan dapat meningkatkan sensitive s memory anak dalam mengingat sebuah angka dasar yang telah diajarkan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang di lakukan peneliti di TK Yasuka III bahwa pembelajaran mengenali angka dengan metode bernyanyi dan bermain sudah di lakukan di tingkat kelas A. Sedangkan di tingkat Kelas B membutuhkan perubahan model pembelajaran yang baru. Kelas B merupakan kelas paling akhir dalam PAUD karena jenjang selanjutnya mereka akan ke tahap sekolah dasar dan menuju transisi perubahan perkembangan kognitif. Model pembelajaran dan modifikasi baru dalam penjumlahan angka perlu di kembangkan dalam sekolah ini untuk meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 pada anak kelas B.

Metode pembelajaran perlu diekamas dengan sebaik mungkin untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman terhadap anak. Pembelajaran menarik perlu dipadukan dengan permainan untuk meningkatkan daya tark siswa yaitu pemanfaatan piring angka untuk media pembelajaran dalam berhitung. Bermain atau permainan merupakan sarana yang tepat bagi anak dalam mengembangkan kemampuan keaksaran dan kemampuan yang lain karena melalui bermain anak mengalami pengalaman belajar bermakna, menyenangkan dan sesuai

dunia anak (Nita Nurcahyani Ws dkk, 2016). Metode baru ini diharapkan memiliki keefektifan metode untuk mengenalkan peserta didik dalam metode pembelajaran.

Metode pembelajaran ini juga memerlukan dukungan dari keluarga supaya apa yang diajarkan disekolah tidak bertolak belakang ketika di rumah untuk mendukung meningkatkan memori kognitif pada anak dalam berhitung. Maka masa peka ini merupakan masa yang efektif bagi orang tua atau pendidik dalam memberikan pemahaman atau pembelajaran kepada anak melalui pemberian contoh-contoh konkret atau berupa peragaan yang mendidik akan lebih efektif diterima oleh anak (Ahmad Susanto., 2014) banyak sekali faktor pengaruh dari perkembangan kognitif pada anak. Faktor pengaruh perkembangan kognitif yaitu pengalaman, kematangan berpikir, transmisi sosial, keseimbangan internal/ekuilibriasi (Faizah, Ulifa Rahma & Yuliezar Perwira Dara, 2017). Perlu sekali memperkuat kematangan kognisi anak untuk menghadapi proses perkembangan kognitif selanjutnya dalam berhitung.

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau cara pandang bagi proses pembelajaran. Hal ini mengacu pada mengamati apa yang terjadi dalam suatu proses yang masih sangat umum, untuk memperkuat dan mendukung metode pembelajaran dalam rentang teori tertentu. Pada penelitian untuk meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 pada anak TK B di TK Yasuka III Surabaya ini peneliti akan menggunakan media piring angka. Piring angka ini adalah sebuah pendekatan lingkungan dan pengalaman anak akan menjadi sumber permainan anak. Pendekatan ini tidak hanya memfokuskan pada pengembangan kemampuan berhitung 1-20 saja, tetapi dapat juga mengembangkan seluruh kemampuan yang dipunyai anak. Dalam pendekatan dengan piring angka ini anak akan mempunyai daya nalar yang tinggi sehingga dapat meningkatkan kualitas berpikir abstrak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas merupakan terjemahan dari *classroom action research* (CAR), yaitu satu *action research* yang dilakukan di kelas. *Classroom action research* diawali dari istilah *action research* (Khasinah, Siti., 2013). Untuk mempermudah memahami pengertian PTK maka berikut akan diuraikan pengertian tiga unsur atau konsep yang terdapat dalam penelitian tindakan kelas 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 proses belajar mengajar.
3. Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Beberapa pengertian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut para ahli yakni Menurut David Hopkins (1993), PTK mengandung pengertian bahwa PTK adalah sebuah bentuk kegiatan refleksi diri yang dilakukan oleh para pelaku pendidikan dalam suatu situasi kependidikan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan tentang :

- 1) Praktik-praktik kependidikan mereka;
- 2) Pemahaman mereka tentang praktik-praktik tersebut dan
- 3) SITUASI dimana praktik-praktik tersebut dilaksanakan.

Langkah – Langkah Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan model Kurt Lewin (1990). Konsep pokok penelitian tindakan model Kurt Lewin terdiri dari empat komponen, yaitu:

1. Perencanaan (*planning*);
2. Pelaksanaan (*acting*);
3. Pengamatan atau observasi (*observing*);
4. Refleksi (*reflecting*).

Penelitian ini bertujuan untuk menyempurnakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan mengatasi masalah berhitung anak yang terjadi di lapangan dengan media piring angka. Oleh karena itu, untuk mencapai apa yang dimaksud di atas, penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Taggart, maka tahapan atau prosedurnya yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas yang difokuskan pada perbaikan atau penyempurnaan proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Yasuka III masih belum dikembangkan secara optimal. Hal ini tampak ketika guru menyampaikan materi tentang menghitung gambar makanan yang terdapat di majalah, guru sangat dominan sebagai nara sumber, sedangkan anak hanya diam, duduk mendengarkan guru. Guru juga kurang memberikan kesempatan kepada anak, misalnya tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba sendiri menghitung gambar yang ada di lembar kerja anak. Selain itu, guru kurang memperhatikan anak secara menyeluruh ketika proses pembelajaran berlangsung dan tidak memotivasi anak yang kurang semangat ketika belajar, sehingga pembelajaran cenderung berpusat kepada guru. Hal ini membuat anak menjadi bosan, terlihat dari sedikitnya anak yang ikut serta dalam kegiatan menghitung gambar makanan. Proses pembelajaran tampak kurang interaktif dan bersifat satu arah, guru sibuk menghitung gambar makanan tanpa memperhatikan kondisi anak yang lainnya.

Proses pembelajaran, guru diharapkan dapat berperan sebagai fasilitator, guru juga senantiasa diharapkan senantiasa berusaha untuk menciptakan kelas yang aman dan menyenangkan, sehingga kegiatan pembelajaran menarik bagi anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Coughlin yang menyatakan bahwa di kelas yang berpusat pada anak, peran guru bergeser dari yang memberikan keterangan menjadi pihak yang memfasilitasi belajar (Coughlin, et al., 2000). Guru membimbing, merangsang, berbagi tanggung jawab terhadap pembelajaran, bersama dengan anak menciptakan lingkungan yang kondusif.

Materi pembelajaran untuk mengenalkan bilangan sehari-hari diberikan kepada anak kelompok B TK Yasuka III adalah mewarnai angka, menebalkan angka dan sesekali menghitung gambar. Materi pembelajaran yang diberikan tersebut kurang bervariasi, kurang menarik, sehingga membuat anak menjadi jenuh dan cepat bosan. Masitoh menyebutkan bahwa guru yang memberikan materi pembelajaran tidak bervariasi, monoton dapat menyebabkan anak menjadi cepat bosan. Menurut Masitoh, dkk, (2004) keterampilan guru dalam memilih dan menyajikan materi pembelajaran sangat menentukan keberhasilan belajar anak. Guru TK harus mampu memilih dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi anak agar anak aktif belajar, anak terlibat mental emosional dan fisiknya. Masitoh, dkk, (2004) mengatakan bahwa media pembelajaran digunakan untuk mengenalkan

bilangan pada anak hanya berupa majalah. Guru juga dapat menggunakan piring angka sebagai media dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Piring kertas tersebut digunakan sebagai sarana belajar yang dilakukan dalam beberapa siklus yang cukup menarik minat belajar anak. Hilton mengemukakan bahwa media dan sumber belajar menjadi faktor penting karena media dan sumber belajar merupakan tempat anak bereksplorasi dan menemukan ide-ide baru. Menurut Nugraha (2003) apabila media dan sumber belajar tidak memenuhi kebutuhan anak, misalnya miskin material dan tidak menarik, maka akan menghambat minat anak. Mengacu pada pendapat di atas, mengenalkan bilangan pada anak diperlukan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses belajar. Hal ini bertujuan agar anak tidak merasa bosan dan termotivasi untuk belajar lebih giat lagi. Depdikbud dalam Rostika menyatakan bahwa apabila siswa menyukai bilangan, maka salah satu caranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Rostika (2008) Metode yang digunakan dalam pembelajaran berhitung di TK Yasuka III adalah metode piring kertas. Pembelajaran berhitung terlihat monoton dan kurang dikembangkan secara optimal, sehingga minat anak untuk belajar menjadi kurang. Hal ini terlihat dari sedikitnya anak yang ikut serta dalam kegiatan pembelajaran. Mereka terlihat acuh dan asyik dengan kegiatannya masing-masing. Agar proses belajar dapat berjalan dengan baik dan anak termotivasi untuk belajar maka guru diharapkan dapat menyajikan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran.

Sriningsih, N. (2009). Menyimpulkan bahwa pembelajaran berhitung untuk anak di TK Yasuka III khususnya kelompok A belum dikembangkan secara optimal. Kondisi pembelajaran yang masih berpusat pada guru (teacher centered), penggunaan media, materi dan metode pembelajaran yang kurang variatif, monoton disajikan secara berulang-ulang dan kurang menarik membuat anak menjadi jenuh dan bosan, sehingga anak-anak tidak tertarik lagi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berhitung. Kondisi di atas menyebabkan kemampuan berhitung anak menjadi rendah. Tampak dari rendahnya jumlah skor yang diperoleh masing-masing anak ketika pre test. Padahal dalam kurikulum bidang pengembangan kemampuan kognitif khususnya dalam kemampuan berhitung mengungkapkan bahwa anak usia 4 sampai 5 tahun (kelompok A) seharusnya mampu mengenal semua indikator kemampuan berhitung. Depdiknas (2007). Mengacu pada ketentuan tersebut, apabila kondisi pembelajaran berhitung khususnya untuk kelompok A tidak segera mendapat perhatian, maka akan berpengaruh kepada perkembangan kemampuan berhitung anak selanjutnya. Oleh sebab itu, sebaiknya guru dapat menyajikan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak, proses belajar dilakukan sambil bermain, bervariasi, menarik dan menyenangkan bagi anak, sehingga anak-anak semakin termotivasi untuk belajar. Sebagaimana dikemukakan oleh Solehiddin bahwa "Proses belajar sebaiknya dibuat secara natural, hangat dan menyenangkan melalui bermain dan berinteraksi dengan teman dan lingkungan sekitar. Unsur variasi individual dan minat anak juga sangat diperhatikan sehingga motivasi belajar anak muncul secara intrinsik". Solehuddin. (2000) Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Yasuka III khususnya di kelompok A menurut peneliti dapat dilakukan melalui penggunaan media piring kertas tadi. Penggunaan media Piring kertas sebagai pembelajaran berhitung dapat disajikan secara menarik dan menyenangkan. Penggunaan media Piring kertas pada penelitian ini memberikan manfaat yang besar dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A .

Menurut Coughlin, et al. (2000) TK Yasuka III. Adanya upaya yang dilakukan peneliti bersama rekan guru untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi dalam setiap siklus

yaitu siklus I dan siklus II, berdampak positif terhadap kemampuan berhitung anak. Perkembangan kemampuan anak dalam berhitung menggunakan media piring kertas mengalami peningkatan yang optimal. Hal ini dapat dilihat dari gambaran akhir kemampuan berhitung anak berdasarkan hasil post test yang lebih baik jika dibandingkan dengan kondisi awal kemampuan berhitung anak pada saat pre test. Adapun kemampuan mengenal konsep angka 1-20 pada Pra Siklus terdapat 3 anak (20%) meningkat menjadi 6 anak (40%) pada Siklus I, dan pada Siklus II terdapat 12 anak (80%). Kemampuan menghitung banyak benda 1-20 pada Pra Siklus terdapat 4 anak (26,6%) meningkat menjadi 8 anak (53,3%) pada Siklus I, dan pada Siklus II terdapat 12 anak (80%). Dan kemampuan menulis angka 1-20 pada Pra Siklus terdapat 6 anak (40%) meningkat menjadi 10 anak (66,6%) pada Siklus I, dan pada Siklus II terdapat 13 anak (86,6%).

Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa semua anak mengalami peningkatan dalam kemampuan berhitung. Hal ini terjadi karena melalui pembelajaran dengan menggunakan piring kertas, proses pembelajaran lebih menyenangkan, lebih menarik sehingga anak-anak semakin termotivasi dan aktif untuk mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena dalam situasi bermain, anak sering ingin terus menerus bermain dan berusaha untuk menang sehingga ia menangkap konsep matematika dasar tanpa disadari. Setiap konsep atau materi dapat dimengerti dengan mudah oleh anak apabila diberikan secara bertahap. Begitu pula proses pembelajaran berhitung melalui penggunaan media piring kertas dalam penelitian ini diberikan kepada anak secara bertahap, mulai dari pengenalan konsep, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan serta pengenalan lambang bilangan. Hal ini dilakukan agar anak-anak lebih mudah dalam berhitung. Pembelajaran pada anak harus diberikan secara teratur setingkat demi setingkat atau bertahap. Materi pembelajaran yang diberikan harus disusun dan diberikan secara bertahap dimulai dari bahan/materi termudah sampai tersulit, dari bahan/materi pengembangan yang sederhana sampai yang terkompleks sehingga anak-anak lebih mudah dalam berhitung. Dengan demikian, melalui penggunaan media piring angka yang disajikan dalam bentuk permainan dan diberikan secara bertahap sangat membantu proses pembelajaran terutama dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian mengenai upaya meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 menggunakan media pembelajaran berupa piring angka pada anak TK B TK Yasuka III Surabaya adalah kemampuan berhitung 1-20 anak dapat meningkat.

Untuk kemampuan mengenal konsep angka 1-20, menghitung banyak benda 1-10, dan menulis angka 1-10 pada Pra Siklus terdapat 7 anak (44,8%) meningkat menjadi 9 anak (57,8%) pada Siklus 1, dan pada Siklus terdapat 12 anak (79%).

Hasil penelitian tindakan kelas dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 permulaan pada anak TK B TK Yasuka II Surabaya melalui media pembelajaran berupa piring angka terbukti mampu mencapai peningkatan pada tiap siklusnya. Hal ini berarti bahwa melalui media pembelajaran berupa piring angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 anak di TK.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Holis. (2016). "Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini". Jurnal Pendidikan Universitas Garut, 9(1).
- Ahmad Susanto. (2014). Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspek. Jakarta: Kecana.
- Aisyah, Siti, dkk. 2010. Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ani Ismayati. (2010). Fun Math With Children. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Arni. (2016). MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-20 MELALUI PERMAINAN MENGGUNAKAN BATANG KOREK API DI TK AL KAUTSAR KECAMATAN SORAWOLIO KOTA BAUBAU. Digilib IAIN Kendari. <http://digilib.iainkendari.ac.id/343/1/ARNI.pdf>.
- Coughlin, et al. (2000). Menciptakan Kelas yang berpusat pada Anak 3-5 Tahun, (Washington DC: Children Resources International, Inc.
- Depdiknas. (2007). Pedoman Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak,(Jakarta: Depdiknas Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faizah, Ulifa Rahma dan Yuliezar Perwira Dara. (2017). *Psikologi Pendidikan Aplikasi Teori di Indonesia*. Malang: UB Media.
- Febrianty, S. N., & Widayati, S. (2014). *PENGARUH ALAT PERMAINAN MONTESSORI TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG 1-20 ANAK 1-10 KELOMPOK A KB-TK ARISSKA*. Online Electronic Journal Portal Universitas Negeri Surabaya. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/8301>.
- Feist & J. Feist, 2014. *Teori Kepribadian*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Kurniawati, E. (2014) *UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-20 PERMULAAN MENGGUNAKAN STRATEGI BERMAIN STICK ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B TK MOJOREJO 2 TAHUN AJARAN 2013/2014*. UMS Library. http://eprints.ums.ac.id/29017/9/NASKAH_PUBLIKASI_ILMIAH.pdf

MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA ANAK USIA DINI DENGAN SYLLABIC METHOD PADA KELOMPOK B TK RIVERSIDE SURABAYA

Siti Anisyah¹ dan Anisa Yunita Sari²

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

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

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi yang dilakukan bahwa metode pembelajaran yang ada saat ini masih dirasa kurang atau belum menemukan metode dan media yang tepat untuk literasi membaca anak. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan literasi membaca anak usia dini dengan *syllabic method* pada kelompok B Tk Riverside Surabaya. Penelitian yang dilakukan ini adalah merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas dengan teknik pengambilan data melalui Observasi. Subjek penelitian adalah guru dan anak didik kelompok B Tk Riverside dengan jumlah 19 terdiri dari 9 anak perempuan dan 10 anak laki – laki. Teknik pengumpulan data melalui teknik observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan cara mengelompokkan data aktivitas anak. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa masih terdapat 2 anak kurang dalam literasi membaca dan 13 anak cukup dalam literasi membaca. Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan banyak anak yang masuk dalam kategori sangat baik dan baik sesuai harapan. Berdasarkan analisis data diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan literasi membaca anak usia dini melalui *syllabic method* dari siklus I dan siklus II.

Kata Kunci: *Literasi membaca, anak usia dini, syllabic method*

ABSTRACT

This research is motivated by the results of observations made that the existing learning methods are still lacking or have not found the right methods and media for children's reading literacy. The purpose of this study was to determine the increase in early childhood reading literacy with the syllabic method in group B Tk Riverside Surabaya. This research is a type of Classroom Action Research with data collection techniques through observation. The research subjects were teachers and students in group B Kindergarten Riverside with a total of 19 consisting of 9 girls and 10 boys. Data collection techniques through observation and documentation techniques. The data analysis technique was carried out by grouping the child's activity data. The results of the research in cycle I showed that there were still 2 children who were lacking in reading literacy and 13 children who were sufficient in reading literacy. The results of the study in cycle II showed that many children were in the very good and good category as expected. Based on data analysis, it is known that there has been an increase in early childhood reading literacy skills through the syllabic method from cycle I and cycle II.

Keywords: *Reading literacy, early childhood, syllabic method*

PENDAHULUAN

Dalam proses belajar mengajar, guru memegang peranan penting dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak. PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) berfungsi sebagai fondasi untuk keterampilan dasar untuk mempersiapkan anak – anak untuk tugas – tugas perkembangan lainnya harus mampu memberikan stimulasi yang dapat mengembangkan semua aspek pertumbuhan dimiliki oleh anak pada umumnya, termasuk aspek perkembangan bahasa pada anak yang lebih tua lebih awal. Proses belajar mengajar yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak dapat dilakukan melalui kegiatan literasi.

Nutbrown & Clough (Wartomo,2017) mengemukakan bahwa pengenalan literasi bagi anak-anak usia dini (AUD) mulai dikembangkan. Sebagai contoh di Inggris sejak tahun 1980-an karena para guru dan peneliti melihat bahwa pentingnya mengenalkan atau membelajarkan literasi membaca dan menulis bagi anak usia dini. Setuju dengan hal ini Menurut Subiyanto (Wartomo,2017) pengenalan budaya literasi anak pada dasarnya anak akan menyerap sistem aturan khusus berkaitan dengan bunyi dan makna yang didapat anak ketrampilan membaca dan menulis yang sangat baik. Mengembangkan literasi di anak sangat erat kaitannya dengan kemampuan berbicara atau berkomunikasi.

Perkembangan literasi pada anak berhubungan erat dengan kemampuan berbahasa atau berkomunikasi. Komunikasi dimaksudkan untuk memenuhi fungsi pertukaran pikiran dan perasaan. Menurut Harlock (1978,hal 178) terdapat dua unsur penting dalam berkomunikasi pada anak usia dini. Pertama, anak harus menggunakan bentuk bahasa yang bermakna bagi orang yang mereka ajak komunikasi. Kedua, dalam berkomunikasi anak harus memahami bahasa yang digunakan orang lain, sehingga kemampuan berbicara mempengaruhi penyesuaian sosial dan pribadi anak. Kemampuan berkomunikasi secara lisan atau tulisan seperti kemampuan membaca dan menulis merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap orang. Kapan waktu yang tepat untuk belajar membaca dan menulis

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

Haughey & Nicole (2017) mengatakan bahwa *Loose Parts* merupakan materi-materi yang terbuka, bisa terpisahkan, bisa dijadikan satu kembali, dibawa, digabung, dijabarkan, dipindahkan serta dipakai sendiri atau dikombinasikan serta bagaimana cara mempelajarinya menjadi perhatian banyak pihak.

Berdasarkan data yang diperoleh di TK Riverside Surabaya khususnya di Kelompok B pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 telah diperoleh data dengan hasil : kemampuan siswa mengenal huruf 63,15 %,kemampuan siswa membaca suku kata 44,73 % dan kemampuan siswa dalam membaca kata 34,21 %, kemampuan memahami bahasa 32,89

% sehingga rata-rata keseluruhan aspek literasi membaca AUD 43,42 % dengan kategori Kurang. Permasalahan tersebut disebabkan oleh : 1) kurangnya variasi guru dalam penerapan metode pembelajaran pada saat pembelajaran, 2) ada siswa yang hanya menghafal bunyi huruf tapi tidak tahu bentuk dari huruf yang diucapkan, 3) ada siswa tidak mampu membaca dengan benar, 4) Menerapkan membaca mengeja sehingga proses membaca menjadi lama.

Dari permasalahan di atas, peneliti menawarkan solusi dengan menerapkan metode *syllabic method* dalam meningkatkan literasi membaca anak usia dini. Alasan peneliti ingin menerapkan metode *syllabic method* adalah dengan adanya *syllabic method* anak dapat belajar literasi membaca dengan mengenal kata tersebut menjadi suku kata. Membaca dengan menggunakan metode *syllabic method* anak mudah memahami dan mencermati materi yang disajikan guru. Menurut Mustikawati (2015 : 44) Metode suku kata (*Syllabic method*) membantu anak - anak dalam membaca permulaan yaitu dalam membaca meminimalkan untuk tidak mengeja huruf demi huruf sehingga mempercepat pemahaman penguasaan membaca, dapat belajar mengenal huruf dengan mengupasnya atau menguraikan suku kata, dan dapat dengan mudah memahami berbagai macam kata.

LANDASAN TEORI

literasi berhubungan erat dengan kemampuan menulis dan membaca. Kemampuan menulis dan membaca pada anak dimulai dengan kemampuan berbahasa atau berkomunikasi. Salah satu keterampilan literasi berbahasa yang ada adalah membaca permulaan. (Habibi, 2018) penjelasan lengkap membaca awal kegiatan meliputi berbagai kegiatan seperti mengenal huruf dan kata-kata, menghubungkan kata-kata dan bunyi, serta menarik kesimpulan tentang makna bacaan yang ada.

(Basyiroh, 2017) menjelaskan bahwa pembelajaran membaca permulaan disertakan mengembangkan ketrampilan dasar membaca permulaan. Diawali dengan kemampuan mengungkapkan huruf, suku kata, kata dan kalimat, yang disajikan dalam bentuk lisan. Anak mulai menggabungkan bunyi huruf dalam suku kata dan kata – kata yang memberikan arti dari kata-kata tersebut. Kemampuan membaca awal anak merupakan kererampilan dasar anak dalam segala aspek bahasa yang digunakan sebagai tata letak untuk berpartisipasi dalam perkembangan selanjutnya. Di dalam membaca permulaan anak dapat mengenali berbagai bunyi huruf dan kata yang berbeda meningkatkan kosa kata anak-anak, kemampuan pemahaman, pemahaman terhadap situasi dan kejadian disekitar, dan dalam rangka pengembangan literasi (Brodin & Renblad, 2019).

Literasi membaca sangat efektif diberikan sejak dini karena mempunyai banyak tujuan. Tujuan membaca awal yang diperoleh anak dapat dibedakan sebagai berikut : mendapat informasi yaitu tentang data dan kejadian sehari-hari dalam menentukan fakta untuk mengembangkan diri, meningkatkan citra diri yaitu memperoleh nilai positif dari pesan yang akan maupun sedang dihadapi, mencari nilai keindahan atau pengalaman estetis dan nilai-nilai kehidupan (Susanti 2009 : 28).

Pengertian metode suku kata menurut Depdikbud (2005 : 12) *Syllabic method* atau metode suku kata adalah cara untuk mulai mengajar membaca dari awal dengan menghadirkan kata-kata yang dirangkai sebagai suku kata, kemudian menjadi suku kata, suku kata dihubungkan untuk membentuk kata, suku kata terakhir untuk merangkai kata menjadi kalimat. Menurut Supriyadi *syllabic method* adalah metode permulaan mengajar membaca dengan memperkenalkan kata-kata yang lebih

bermakna. Artinya membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan seperti suatu pendekatan dengan cerita disertai dengan gambar yang di dalamnya yang berguna untuk mengenali huruf dan kata-kata (Mustikawati 2015 : 46). Menurut Hairudin metode suku kata atau *syllabic method* adalah metode yang diawali pengenalan suku kata dan dirangkai menjadi kata-kata bermakna. Artinya merangkai menjadi kata-kata yang sudah dirangkai menjadi kalimat sederhana (Mustikawati 2015 : 46)

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Arikunto (2007:3) menegaskan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan,yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti mencoba untuk mengetahui kemampuan literasi membaca anak usia dini dengan *syllabic method*. Penelitian ini dilakukan di Sekolah TK Riverside Surabaya yang beralamatkan di Jl. Kalijudan V no 27a, kecamatan Mulyorejo, Surabaya, Jawa Timur dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelompok B yang terdiri dari 19 anak. Sedangkan objek yang diteliti yaitu tentang meningkatkan literasi membaca anak usia dini dengan *syllabic method*.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan dokumentasi, Adapun yang dilakukan adalah mengamati kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Dokumen dalam penelitian ini adaah berupa perangkat pembelajaran dan foto-foto pada proses pembelajaran berlangsung sebagai gambaran nyata terhadap proses pembelajaran serta digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh.

Adapun instrumen dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Indikator																Skor	Presentase	Ket
Mengenal Huruf				Membaca Suku Kata				Membaca Kata				Memahami Bahasa						
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. untuk mengetahui apakah tindakan itu berhasil meningkatkan kemampuan membaca anak dilakukan analisis persentase,dengan rumus sebagai berikut :

(Purwanto,2014 : 2017)

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatnya literasi membaca menggunakan syllabic method pada Kelompok B di TK Riverside Surabaya. Indikator literasi membaca yang di maksud berupa kemampuan anak dalam mengenal huruf, kemampuan anak dalam membaca menggunakan *syllabic Method*, kemampuan anak dalam memahami kata, kemampuan anak dalam memahami bahasa. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila anak yang mengalami peningkatan kemampuan literasi membaca sebesar 66%-79% atau dengan kriteria baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan kemampuan anak dalam literasi membaca AUD masih belum berkembang dengan baik, karena persentase yang di capai baru sebesar 43,42% dengan kriteria kurang.

Tabel 4.3 Nilai Kemampuan Literasi Membaca AUD Siklus I

No.	Aspek	Persentase
1	Mengenal Huruf	69,73%
2	Membaca Suku Kata	64,47%
3	Membaca Kata	52,63%
4	Memahami Bahasa	47,36%
Jumlah		235,51%
Rata – rata		61,84%
Kategori		CUKUP

Berdasarkan tabel 4.3 .menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok B pada siklus I pada aspek mengenal huruf dengan persentase 69,73% pada aspek membaca suku kata dengan persentase 64,47% pada aspek membaca kata dengan persentase 52,63% dan pada aspek memahami bahasa dengan persentase 47,36% Sehingga diperoleh rata – rata pada keempat aspek tersebut yaitu 61,84% dengan kategori CUKUP.

Berdasarkan data hasil Siklus I dan hasil refleksi, pelaksanaan kegiatan pembelajaran Siklus I dinilai masih Kurang Optimal. Oleh karena itu diperlukan adanya upaya perbaikan pada Siklus II yaitu:

- Guru membimbing siswa dalam membedakan huruf b dan d, yaitu dengan mengepalkan tangan posisi ibu jari di keluarkan (tangan kiri menyerupai huruf b, tangan kanan menyerupai huruf d)
- Menjelaskan kepada siswa agar mengingat masing – masing suku kata agar mampu membaca kata dengan tepat.

- c. Guru menekankan kepada siswa agar tidak menebak gambar tetapi harus membaca teks secara keseluruhan.
- d. Pelaksanaan pembiasaan literasi membaca di laksanakan sebelum dan sesudah jam pembelajaran di mulai sehingga tidak mengganggu jam pembelajaran dan semua siswa bisa mempunyai kesempatan untuk belajar literasi membaca.

Nilai Kemampuan Literasi Membaca AUD Siklus II

NO	Aspek	Persentase
1.	Mengenal Huruf	89,47%
2.	Membaca Suku Kata	80,26%
3.	Membaca Kata	73,68%
4.	Memahami Bahasa	72,36%
	Jumlah	315,77
	Rata – Rata	78,94%
	Kategori	BAIK

Data kemampuan literasi membaca AUD pada Kelompok B TK Riverside di siklus II menunjukkan bahwa presentase kemampuan mengenal huruf sebesar 89,47%, kemampuan siswa dalam membaca suku kata sebesar 80,26%, kemampuan siswa dalam membaca kata sebesar 73,68%, dan kemampuan siswa dalam memahami bahasa adalah sebesar 72,36%. Berdasarkan data di atas maka rata-rata aspek tersebut yaitu 78,94%, maka nilai tersebut telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 66-79%. Hal ini menandakan bahwa aspek – aspek yang belum terpenuhi pada siklus I telah terpenuhi pada siklus II.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini di laksanakan pada akhir semester I dan awal semester II yaitu pada bulan Desember dan Januari 2023 dengan menerapkan metode *syllabic method* dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca anak usia dini pada kelompok B TK Riverside Surabaya. Hal ini terlihat pada masalah - masalah yang dapat diselesaikan dan muncul peningkatan dalam semua aspek, yaitu peneliti menerapkan metode *syllabic method* pada setiap proses pembelajaran, proses pembelajaran dilaksanakan dengan kreatif sehingga anak tidak bosan. Peneliti juga melakukan pembiasaan kepada anak untuk membaca buku membaca tanpa mengeja yang sudah diberikan guru setelah pembelajaran selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Anwar, K. (2012). Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Pengembangan Anak. *Jurnal Pendidikan Dasar* , 3, 5.
- Ariyanti, T. (2014). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Gambar. *Jurnal Anak Usia Dini* , 8.
- Basuki. (2015). *Pengembangan Model Pembelajaran Membaca Dengan Pelabelan Objek Sekitar (POS) Untuk Murid Taman Kanak-Kanak*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Basyiroh, I. (2017). Program Pengembangan Kemampuan Literasi. *Vol.3 / No.2 / Oktober 2017 Tunas Siliwangi* , 120-134.
- Dalman. (2013). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Sekolah Beserta Contoh-Contohnya Edisi Revisi*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Elizabeth, A. (1997). *Perkembangan Anaj Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Fadhilla, A. R. (2019). Revitalisasi Pendidikan Bahasa Melalui Syllabic Methos Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas IB SD IT Salsabila. *Jurnal Abdau* , 243-254.
- Faizah, U. (2019). *Jurnal Cakrawala Pendidikan. Keefektifan Cerita Bergambar untuk Pendidikan Nilai* (3).
- Furoidah, R. R. (2019). Implementasi Metode Suku Kata (. *Proceedings of The* , 515-526.
- Guru, R. T. (2020). *Lancar Membaca Tanpa Mengeja*. PAH.
- Hairuddin, d. (2007). *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Indonesia, R. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kemendikbud.
- Indriyani, Y. W. (2018). *Kartu Suku Kata Untuk Membaca Permulaan Berbasis Monstessori*. Yogyakarta: Universitas Negri Yogyakarta.
- Istiyani. (2013). Model Pembelajaran Membaca Menulis Berhitung. *Jurnal Penelitian* , 10 (1).
- Khirjan, N. (2020). Literasi Berbahasa Indonesia Usia Prasekolah: Ancangan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 434-441.
- Mira, H. F. (2019). Syllabic Method dalam Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Tunagrahita. *Jurnal: Ortopedagogia* , 5 (1), 39-43.
- Mulyasa, H. (2009). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Murtikawati, R. (2015). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Metode Suku Kata (Syllabic Method) Pada Siswa Kelas I SD Negeri Nayu Barat III Banjarsari Surakarta. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha* , 41-56.

Nikmah, N. U. (2021). Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui. *Wisdom: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 2, 141-151.

Rahmi, F. (2007). *Agar Anak Anda Gemar Membaca*. Bandung: Hikmah.

Safitri, U. (2020). Penggunaan Metode Cantol Roudhoh Dalam. *Wisdom: Jurnal Anak Usia Dini* , 01, 206.

Suyadi. (2012). *Buku Panduan Guru Profesional Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS)* . Yogyakarta: Andi.

Tampubolon, D. (2018). *Kemampuan Membaca Teknik Membaca Efektif dan Efisien*. Bandung: Angkasa.

Tarigan, H. G. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.

ALAT PERMAINAN EDUKATIF “GUESS OUR GALAXY” UNTUK MELATIH KEMAMPUAN MOTORIK HALUS, DAYA INGAT, DAN KOGNITIF PADA SISWA PAUD

Dzulkifli, Andini Dwi Arumsari, Ummi Masrufah Maulidiyah
Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surabaya
dzulkifli@um-surabaya.ac.id

ABSTRAK

Guess Our galaxy adalah Alat Permainan Edukatif yang dibuat guna membantu Anak Usia Dini untuk melatih kemampuan dasarnya dalam kognitif, daya ingat, dan kognitif. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara dengan tenaga pendidik. Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah 20 Kreatif Surabaya yang berada di yang berada di JL. Baratajaya VII/17 Surabaya, Baratajaya, Kec. Gubeng, Kota Surabaya Prov. Jawa Timur. Subyek dalam penelitian ini adalah 32 orang siswa yang terbagi menjadi 2 kelas, yaitu kelas Rabit 18 murid dan kelas Tiger 18 murid. Dari 32 subyek kami mengambil 2 murid untuk di observasi lebih lanjut. *Guess Our Galaxy* memiliki beberapa tahap dalam pembelajaran yang diantaranya pemberian materi, kuis, dan praktek yang diharapkan membantu melatih kemampuan kognitif, daya ingat, dan motorik halus pada siswa. Alat Permainan Edukatif yang telah diberikan pada subyek dapat dikatakan berhasil membuat siswa lebih tertarik belajar dan membangkitkan keingintahuan siswa. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa permainan edukatif Guess Our Galaxy dapat membantu melatih kemampuan kognitif, daya ingat, dan motorik halus subyek.

Kata Kunci: *Alat permainan edukatif, kemampuan kognitif, daya ingat, dan motorik halus*

ABSTRACK

Guess Our galaxy is an Educational Game Tool that was created to help Early Childhood to train basic skills in cognitive, memory, and cognitive. This research uses an experimental research type with a qualitative descriptive approach. Data collection techniques used in this study were observation and interviews with educators. This research was conducted at TK Aisyiyah 20 Kreatif Surabaya which is located on JL. Baratajaya VII/17 Surabaya, Baratajaya, Kec. Gubeng, City of Surabaya Prov. East Java. The subjects in this study were 32 students who were divided into 2 classes, namely the Rabit class with 18 students and the Tiger class with 18 students. From 32 subjects we took 2 students for further observation. Guess Our Galaxy has several stages in learning that present materials, quizzes, and practices that are expected to help train students' cognitive, memory, and fine motor skills. Educational Game Tools that have been given to the subject can be said to have succeeded in making students more interested in learning and arousing students' curiosity. The results of research conducted by researchers show that the educational game Guess Our Galaxy can help train the subject's cognitive, memory, and motor skills.

Keywords: *Educational game tools, cognitive ability, memory, and fine motor skills*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini sangat penting karena membentuk dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak. Selain itu, anak usia dini termasuk golden age, yang sangat penting dalam perkembangan anak. Pada masa ini, otak dan tubuh anak mengalami pertumbuhan maksimal. Oleh karena itu, pendidikan anak-anak sangat penting dan membutuhkan bimbingan yang tepat.

Dunia anak usia dini adalah kegiatan bermain sambil belajar. Anak-anak sangat membutuhkan alat untuk bermain untuk mengembangkan kemampuan mereka melalui hal-hal yang mereka lihat, alami, dan rasakan setiap hari. Ketika anak-anak merasa senang, pertumbuhan otak mereka meningkat dengan cepat, yang memudahkan mereka untuk memproses dan menyerap pembelajaran. Akibatnya, alat permainan diperlukan dalam proses pembelajaran anak usia dini. APE adalah salah satu alat permainan yang dapat digunakan dalam PAUD.

Menurut Guslinda dan Kurnia (2018), Alat Permainan Edukatif (APE) adalah jenis perangkat atau objek yang dapat digunakan untuk bermain. dimana benda atau peralatan ini dapat meningkatkan dan menumbuhkan semua kemampuan anak. Jika permainan memiliki nilai guna, efektivitas, dan efisiensi yang mendorong proses pendidikan, maka permainan tersebut dapat dikatakan edukatif. Alat permainan edukatif dapat dibuat dengan bahan-bahan yang didapatkan dari lingkungan sekitar. Ini memudahkan peneliti untuk membuatnya dalam berbagai bentuk, jenis-jenisnya yang berguna untuk menarik minat anak belajar, memberi anak pengalaman baru dan lebih cepat dalam menangkap pelajaran, dan membantu mereka dalam proses pembelajaran.

Perkembangan merupakan proses kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu, ada hambatan pada perkembangan terdahulu, maka hambatan pada perkembangan selanjutnya juga akan muncul. Ini diungkapkan oleh Jamaris dalam Sujiono (2009). Oleh karena itu, hal-hal di atas mendorong peneliti untuk membuat alat permainan edukatif yang dapat membantu anak usia dini meningkatkan keterampilan motorik halus, daya ingat, dan kognitif. Dengan bahan dasar gabus, permainan edukatif ini kami beri nama "Guess Our Galaxy". Diharapkan permainan ini dapat membantu siswa PAUD meningkatkan kemampuan motorik halus, daya ingat, dan kemampuan kognitif.

LANDASAN TEORI

Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan dasar, di mana anak dibimbing sejak lahir hingga usia enam tahun melalui stimulasi. Menurut Bab 1 Pasal 1 Nomor 14 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan anak usia dini, mencakup pembinaan anak dari lahir hingga usia anak-anak.

Menurut Direktorat PAUD (2002), PAUD adalah upaya bimbingan yang ditujukan kepada anak usia dini dan dilakukan melalui pendidikan yang membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar mereka siap untuk memasuki pendidikan dasar dan tahap hidup berikutnya.

Pengertian Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Setiap alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya disebut sebagai alat permainan (Tedjasaputra, 2001). Alat permainan edukatif untuk anak TK dirancang secara khusus untuk meningkatkan aspek perkembangan anak. Menurut Suryadi (2007), alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang secara khusus untuk membantu belajar dan memiliki kemampuan untuk mengoptimalkan perkembangan anak, sesuai dengan usia dan tingkat perkembangannya. Alat permainan edukatif merupakan media sistem, yang pada dasarnya adalah proses sistematis dan sinergis dengan tujuan meningkatkan perkembangan anak.

Ciri – ciri Alat Permainan Edukatif

Pendidik dan orang tua harus mempertimbangkan kualitas peralatan bermain dan belajar anak saat memilih kegiatan kreatif anak. Peralatan yang baik memiliki beberapa karakteristik: (1) Desain yang mudah dan sederhana (2) Multifungsi dan sesuai untuk anak laki-laki atau perempuan (3) Menarik perhatian dan memotivasi anak tanpa memerlukan pengawasan terus-menerus (4) Berukuran besar (5) Awet dan tahan lama (6) Sesuai dengan kebutuhan (7) Tidak membahayakan anak (8) Membantu mereka bermain bersama (9) Mengembangkan fantasi mereka (10) Bukan karena kelucuan dan kegembiraan tetapi karena kebutuhan Orang tua dan guru harus memilih peralatan yang membantu perkembangan afeksi, kognitif, dan emosi anak (11). Bahan-bahan ini murah dan mudah didapat.

Manfaat Alat Permainan Edukatif

Menurut Suryadi (2007) alat permainan edukatif memiliki tiga manfaat, (1) Meningkatkan kemampuan motorik seseorang saat mengambil mainan, meraba, memegangnya dengan kelima jarinya, dll. (2) Meningkatkan fokus dan mengembangkan pemahaman sebab akibat. Contohnya, ketika anak memasukkan benda kecil ke dalam benda yang lebih besar, mereka akan belajar bahwa benda yang lebih kecil dapat dimasukkan ke dalam benda yang lebih besar, dan bahwa benda yang lebih besar tidak dapat masuk ke dalam benda yang lebih kecil. Tindakan ini juga membantu anak belajar bahasa dan pemahaman mereka tentang bentuk dan warna. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No.137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak mencakup nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.

Selain itu, pada dasarnya, tujuan bermain dengan anak-anak adalah untuk meningkatkan tiga kemampuan penting, yaitu

1. Kemampuan Fisik-Motorik (Psikomotorik): Seorang anak akan belajar motorik kasarnya dengan bergerak, seperti berlari atau melompat.
2. Kemampuan Sosial-Emosional (Afektif): Anak bermain karena mereka senang. Orang tua adalah teman bermain utamanya pada tahap awal perkembangannya.
3. Kemampuan Sosial-Emosional (Afektif): Anak bermain karena mereka senang. Pada tahap awal perkembangannya, orang tua adalah teman bermain yang paling penting.
4. Kecerdasan (Kognisi). Selama bermain, anak-anak juga dapat belajar tentang perbendaharaan huruf, angka, kata, komunikasi timbal balik, dan mengenal bentuk, seperti besar atau kecil, dan rasa, seperti manis, asin, pahit, atau asam.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kuantitatif. Sugiyono (2009) mengatakan bahwa penelitian eksperimen adalah cara untuk menemukan pengaruh (sebab akibat) dari perlakuan tertentu terhadap yang lain dengan terkondisi. Studi ini akan menguji coba permainan "Guess Our Galaxy" di TK Aisyiyah 20 Kreatif Surabaya. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian kualitatif. Penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai "penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik, dan dengan cara deskripsi melalui kata-kata dan bahasa pada suatu konteks alamiah khusus dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah" (Moleong, 2009).

Lokasi penelitian ini adalah di TK Aisyiyah 20 Kreatif Surabaya yang berada di JL. Baratajaya VII/17 Surabaya, Baratajaya, Kec. Gubeng, Kota Surabaya Prov. Jawa Timur. Subyek dalam penelitian ini adalah 32 orang siswa yang terbagi menjadi 2 kelas, yaitu kelas Rabbit 18 murid dan kelas Tiger 18 murid. Dari 32 subyek kami mengambil 2 murid untuk di observasi lebih lanjut.

Penelitian ini menggunakan perlakuan terhadap subjek untuk mengumpulkan data. Sugiyono (2014) menyatakan bahwa "Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian ialah mendapatkan data."

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang dilakukan di TK Aisyiyah 20 Kreatif Surabaya dengan total subyek 32 dari dua kelas, yaitu 18 siswa kelas rabbit dan 18 siswa kelas tiger. Dari total 32 siswa kami ambil lagi masing – masing 1 siswa dari dua kelas untuk dijadikan subyek observasi kami. Subyek penelitian kami adalah kelas TK B. Proses penerapan APE yang dilakukan di TK Aisyiyah 20 Kreatif dilaksanakan dalam tiga prosedur permainan, yaitu

pertama anak diminta untuk melihat dan mendengarkan penjelasan mengenai tata surya, kedua anak diajak untuk *recalling* mengenai materi yang telah diajarkan, ketiga anak diminta untuk praktek mewarnai lalu menggunting planet yang kemudian ditempel di buffalo yang telah disediakan sesuai dengan contoh yang sudah dijelaskan sejak awal.

Permainan Edukatif yang dibuat melatih berbagai keterampilan dan kemampuan pada anak, diantaranya pada prosedur pertama dalam *permainan Guess Our Galaxy* melatih kognitif anak karena pada tahap ini peneliti akan menjelaskan tentang planet tata surya dan anak diminta untuk menyimak dan mendengarkan sehingga materi yang disampaikan oleh peneliti dapat masuk ke dalam memori anak. Pada tahap kedua yaitu anak diajak untuk mengingat kembali materi yang telah diajarkan dengan cara tanya jawab dan kuis. Pada tahap kedua ini kemampuan daya ingat anak akan dilatih. Pada tahap ini siswa terlihat sangat bersemangat dan antusias dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti karena siswa yang akan mendapat reward jika mempunyai keberanian untuk menjawab, terlepas jawaban tersebut salah atau benar. Kemudian tahap yang terakhir ialah praktek. Tahap ini dapat melatih dan mengembangkan motorik halus yang membutuhkan kelima jarinya. anak diminta untuk praktek mewarnai lalu menggunting planet yang kemudian ditempel di buffalo yang telah disediakan sesuai dengan contoh yang sudah dijelaskan sejak awal.

Setelah melakukan praktek APE kepada 32 siswa, kemudian peneliti mengambil 1 subyek dari masing – masing kelas untuk hasilnya di observasi lebih lanjut guna melihat keberhasilan APE dalam melatih kemampuan kognitif, daya ingat, dan motorik halus pada anak.

Kode Anak	Kognitif	Daya Ingat	Motorik Halus
A	Selama proses penelitian dan praktek APE subyek sangat fokus mendengarkan materi yang dijelaskan oleh peneliti dan memahami materi dengan sesekali bertanya	Saat kuis berlangsung subyek cenderung aktif untuk menjawab pertanyaan dengan cara mengangkat tangan dan semua jawaban subyek benar	Subyek mewarnai dengan semangat meskipun sesekali bertanya tentang warna apa yang harus diberikan. Saat menggunting hingga menempel subyek tidak memiliki kendala dan lebih cepat selesai dibandingkan dengan teman - temannya
ASY	Selama proses penelitian dan praktek APE subyek sangat fokus mendengarkan materi yang dijelaskan oleh peneliti. Subyek terlihat ingin tahu lebih mengenai planet – planet yang ada di luar angkasa dan memahami materi dengan sesekali bertanya	Subyek selalu cepat menjawab kuis yang diberikan dan cenderung aktif meskipun sesekali jawabannya salah	Subyek antusias dalam mengerjakannya. Subyek tampak aktif mewarnai meskipun sesekali bertanya tentang warna apa yang harus diberikan pada planet Mars, Jupiter dan Uranus. Saat

			menggantung subyek lancar tanpa kendala, pada sesi menempel sbyek bisa melakukannya meskipun saat melekatkan posisi planet – plaanet subyek harus dibimbing agar tidak salah penempatan.
--	--	--	--

KESIMPULAN

Pada dasarnya pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum ke jenjang pendidikan dasar. Hal tersebut merupakan sebuah upaya pemberian yang peruntukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Jumlah subyek dalam penelitian ini adalah 32 subyek dengan 2 subyek dari masing – masing kelas, yaitu kelas Rabbit dan Tiger untuk diobservasi lebih lanjut. Alat Permainan Edukatif yang telah diberikan pada subyek A dan ASY dapat dikatakan berhasil membuat siswa lebih tertarik belajar dan membangkitkan keingintahuan siswa. Selama proses pemberian APE juga subyek fokus mendengarkan dan merekan materi yang diberikan, kemudian saat kuis subyek dapat menjawab sesuai dengan materi yang telah dipelajari, dan yang terakhir subyek dapat membuat planet yang dibuat sendiri dengan cara diwarnai, digunting, dan ditempel pada kertas buffalo. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi pada kedua subyek A dan ASY. Hal ini menandakan bahwa Alat Permainan Edukatif *Guess Our Galaxy* dapat melatih kemampuan kognitif, daya ingat, dan motorik halus pada siswa TK Aisyiyah 20 Kreatif Surabaya.

Saran

Dalam sistem pendidikan yang baik yang dapat digunakan untuk anak usia dini mengutamakan kepedulian dan penyampaian materi dengan rasa sayang. Sejauh yang kami perhatikan yang perlu di tingkatkan dari PAUD TK Aisyiyah adalah tenaga pendidik yang lebih murah senyum dan perhatian. Sebab fasilitas yang mendukung tanpa adanya kehangatan oleh tenaga pendidik akan tetap kurang rasanya. Semua sudah nampak baik dan sangat tertata rapi hanya hal tersebut yang perlu di tingkatkan.

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.*
- Asnul Uliyah1, Z. I. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al-Arabiyah Vol 7 No 1 , 3.*
- Damayanti, P. D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (Ape) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Vol 4 No 2.*
- 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
- Hadini, N. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata Di Tk Al-Fauzan Desa Ciharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur. *Jurnal Empowerment Vol 6 No 1.*
- Hijriati. (2012). Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung. *Paud Fkip Unsyiah Banda Aceh, 3.*
- Huliyah, Muhiyatul.(2017), *Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini. As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, [S.l.]*
- Musrid. (2015). *Belajar dan Pembelajaran PAUD.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Musbikin, Imam (2010). *Buku Pintar Paud.* Yogyakarta: Laksana.
- Riskasari, P. A. (2011). Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah Ditinjau Dari Bender Gestalt. *Jurnal Insan Vol 13 No 3, 151.*
- 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: pengeratian, 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.
- Syamsuardi. (2012). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Tamankanak-Kanakpaud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupatenbone. *Jurnal Publikasu Vol 11 No 1 , 1 - 10.*
- Zaiyannal Isma, D. F. (2016, Agustus). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kognitif Melalui Ape. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 123-130.*

METODE PEMBIASAAN DALAM RANGKA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK DI TK ASH SHOLIHIN SURABAYA TAHUNAJARAN 2022/2023

Luluk Masluchah¹ dan Sugito Muzaqi²

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

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

ABSTRAK

Penelitian ini berdasarkan pra observasi di lapangan yaitu wawancara dengan beberapa wali murid masih banyak anak-anak yang masih melakukan kegiatan dibantu orang tua, semisal pekerjaan rumah dari sekolah yang mengerjakan adalah orang tua. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk bagaimana perkembangan kemandirian anak usia dini di TK Ash Sholihin dengan menggunakan metode pembiasaan. Penelitian yang dilakukan ini adalah merupakan jenis penelitian Kualitatif Deskriptif dengan teknik pengambilan data melalui Observasi dan wawancara. Kemandirian anak di TK Ash Sholihin dikembangkan melalui metode pembiasaan yang dilakukan secara kontinyu. Metode yang dapat menunjang kemandirian anak yaitu metode pembiasaan. Dengan penggunaan metode pembiasaan ini maka kemandirian anak di TK Ash Sholihin sudah mulai berkembang ini bisa dilihat dari keseharian anak di sekolah membuang sampah pada tempatnya, memakai sepatu sendiri tanpa bantuan gurunya, makan sendiri tanpa bantuan orang lain, berani datang ke sekolah sendiri tanpa harus ditunggu oleh orang tuanya.

Kata Kunci: *Metode Pembiasaan, Kemandirian, karakter kemandirian*

ABSTRACT

This research is based on pre-observations in the field, namely interviews with several parents of students, there are still many children who are still carrying out activities assisted by their parents, for example homework from schools that are done by parents. The purpose of this study is to develop early childhood independence in Ash Sholihin Kindergarten by using the habituation method. The research conducted is a type of descriptive qualitative research with data collection techniques through observation and interviews. The independence of children in Ash Sholihin Kindergarten is developed through habituation methods which are carried out continuously. The method that can support children's independence is the habituation method. With the use of this habituation method, the independence of children in Ash Sholihin Kindergarten has started to develop. This can be seen from the daily life of children at school, throwing trash in its place, wearing their own shoes without the help of the teacher, eating alone without the help of others, daring to come to school alone without being watched over. by his parents.

Keywords: *Habituation Method, independence, independence character*

PENDAHULUAN

Anak usia dini ibarat kertas putih yang belum ternoda, yang akan diberi oleh orang tuanya. Orang tua adalah pria dan wanita yang terikat dalam perkawinan dan siap sedia untuk memikul tanggung jawab sebagai ayah dan ibu dari anak-anak yang dilahirkannya,”(kartono,1982:27). Peran Orang tua dalam pendidikan anak sangat penting. Menurut Tafsir (1996:8) sebagaimana dikutip oleh Hidayat (2013:94), mengatakan orangtua adalah pendidik utama dan pertama dalam hal menanamkan keimanan bagi anaknya. Orang tua baik ayah maupun ibu merupakan orang tua pertama yang menerima anak lahir di dunia. Orang tua menjadi hal yang terpenting dalam membawa anak untuk menjadi seorang individu yang baik. Orang tua juga berperan sebagai guru bagi anaknya jika di rumah, sedangkan orang tua kedua bagi anak-anak saat disekolah adalah guru. Guru menjadi hal terpenting dalam kegiatan pembelajaran di setiap lembaga pendidikan, salah satu peran guru pada jenjang PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) adalah mengembangkan pertumbuhan anak secara optimal. Seiring pertumbuhan anak usia 5-6 tahun. Kemandirian anak bisa muncul jika ada dorongan bimbingan, arahan dan rangsangan dari guru. Kemandirian tidak lepas dari pembiasaan dan pendampingan. Terkadang pembiasaan yang dilakukan berulang-ulang terhadap anak juga berpengaruh terhadap kemandirian mereka, misalkan di rumah sudah terbiasa mandi sendiri, membereskan mainan, memakai kaos kaki dsb, itu semua tanpa bantuan orang dewasa.

Kemandirian anak dapat dilihat sejak anak masih kecil dan akan terus berkembang dalam tahapan-tahapan tertentu sampai akhirnya akan menjadi sifat yang relatif tetap yang harus didukung pendampingan dari ibu, ayah, dan anggota keluarga lainnya. Dengan memberikan latihan kemandirian sedini mungkin agar anak dapat berkembang sendiri dalam lingkungan dimana dia berada, sehingga anak akan lebih bertanggung jawab baik dalam tingkah laku maupun perbuatannya (Rahmita,2018:116). Salah satu peranan orang tua dalam menanamkan kemandirian adalah dengan membentuk kebiasaan pada anak. Bila anak terbiasa di manja dan selalu di layani, anak akan menjadi pribadi yang menggantungkan orang lain. Berdasarkan pra observasi di lapangan yaitu wawancara dengan beberapa wali murid masih banyak anak-anak yang masih melakukan kegiatan dibantu orang tua, semisal pekerjaan rumah dari sekolah yang mengerjakan adalah orang tuanya. Untuk itu orang tua belum menerapkan pembiasaan agar mereka mandiri. Kemandirian berkaitan erat sekali dengan sikap disiplin, namun sebelum anak dapat mendisiplinkan dirinya maka terlebih dahulu anak harus di disiplinkan oleh orang tuanya karena kemandirian pada anak akan terbentuk dari cara orang tua mendidik.

LANDASAN TEORI

Kemandirian yaitu sikap serta perilaku seseorang yang mencerminkan perbuatan yang cenderung individu (mandiri), tanpa bantuan dan pertolongan dari orang lain. Kemandirian anak harus ditanamkan sejak dini agar anak tidak ketergantungan pada orang lain terutama pada orang tua. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) kemandirian merupakan hal

atau keadaan dapat berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain. Menurut pendapat Subroto (Dalam Wiyani, 2013 : 27) kemandirian sebagai kemampuan anak untuk melakukan aktivitas sendiri atau mampu berdiri sendiri dalam berbagai hal.

Kemandirian anak usia dini dapat diukur dengan indikator-indikator yang telah dikemukakan oleh para ahli, dimana indikator tersebut yang merupakan pedoman dalam melihat serta mengevaluasi perkembangan dan pertumbuhan anak. Berdasarkan dari aspek dan komponen anak usia dini adalah :

- 1) Self Confidence (Percaya Diri) pada anak
- 2) Motivasi dari dalam diri yang tinggi
- 3) Mampu dan berani menentukan pilihannya sendiri
- 4) Kreatif dan inovatif
- 5) Bertanggung jawab dengan konsekuensi terhadap pilihannya
- 6) Mampu menyesuaikan diri lingkungan sekitar
- 7) Tidak bergantung pada orang lain

Salah satu peranan orang tua dalam menanamkan kemandirian pada anak adalah dengan membentuk kebiasaan pada anak dalam kegiatan sehari-hari. Mereka berperan dalam membimbing sikap serta ketrampilan yang mendasar ,seperti pendidikan agama untuk patuh terhadap aturan dan untuk pembiasaan yang baik. Metode pembiasaan merupakan metode pembelajaran yang membiasakan suatu aktivitas kepada seorang anak atau peserta didik. Pembiasaan adalah sebuah cara yang dipakai pendidik untuk membiasakan anak didik secara berulang-ulang sehingga menjadi kebiasaan yang sulit ditinggalkan dan akan terus terbawa sampai hari tuanya. Adanya metode ini dilatar belakangi dan dipengaruhi oleh munculnya teori behavioristik. Dalam konteks ini, seorang anak dibiasakan melakukan perbuatan-perbuatan yang positif (baik) sehingga akan tercermin dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Mulyasa “Metode pembiasaan adalah sesuatu yang sengaja dilakukan secara berulang-ulang agar sesuatu itu dapat menjadi kebiasaan”(2012: 166). Ciri khas dari pada metode pembiasaan adalah kegiatan yang berupa pengulangan yang berkali-kali dari suatu hal yang sama. Pengulangan ini sengaja dilakukan berkali-kali supaya asosiasi antara stimulus dengan respon menjadi sangat kuat.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini merupakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif yaitu mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian serta menjelaskan fenomena yang terjadi pada beberapa individu. Karena penelitian ini untuk mencari tahu bagaimana kemandirian anak di TK Ash Sholihin. Dalam penelitian ini peneliti mengambil lokasi penelitian di TK Ash Sholihin Kec. Sukolilo yaitu anak TK B1 berjumlah 2 anak. Observasi ini yaitu melakukan pengamatan terhadap perkembangan kemandirian anak di TK Ash Sholihin Kec. Sukolilo dengan menggunakan metode pembiasaan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Dengan mengadakan pengamatan secara langsung dan tidak langsung pada objek yang diteliti dan dimungkinkan untuk memberi penilaian pada objek yang diteliti. Kegiatan observasi ini dilakukan pada pra penelitian (survey awal) dan pada saat penelitian sesungguhnya berlangsung, observasi ini bertujuan sebagai landasan guna mengamati pelaksanaan metode pembelajaran eksperimen

5 pembiasaan untuk indikator penilaian anak di sekolah

1. Membuang sampah pada tempatnya
2. Memakai sepatunya sendiri
3. Mampu makan sendiri tanpa bantuan gurunya
4. Berani sekolah sendiri tanpa di tunggu orang tua
5. Berpakaian rapi dan bersih

Adapun indikator penilaiannya yaitu :

Penilaian	Pembiasaan
BB (Belum Berkembang)	Anak belum bisa melakukan 5 pembiasaan yang sudah di tentukan
MB (Mulai Berkembang)	Anak dalam tahap masih dibantu orang tua untuk 5 pembiasaan
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	Anak sudah bisa melakukan 5 pembiasaan sendiri dengan arahan
BSB (Berkembang Sangat Baik)	Anak sudah bisa melakukan 5 pembiasaan secara mandiri

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan metode pembiasaan dalam mengembangkan kemandirian di Taman Kanak-Kanak Ash Sholihin Surabaya di bagi dalam dua semester. Peneliti menggunakan semester dua untuk memperoleh data yang telah disesuaikan dengan tingkat pencapaian perkembangan anak. Adapun hasil observasi peneliti di Taman Kanak-Kanak Ash Sholihin Surabaya, dapat diketahui bahwa guru telah mengembangkan keseharian yang baik melalui metode pembiasaan, yang bertujuan dapat mengembangkan kemandirian anak. Di sini peneliti membagi 3 langkah pembiasaan di sekolah yaitu pembiasaan awal yang rutin, pembiasaan contoh atau teladan dan pembiasaan terprogram. Dari 3 pembiasaan di atas peneliti juga melakukan wawancara kepada guru dan kepala sekolah TK Ash Sholihin. Guru akan melakukan penilaian juga kepada anak-anak TK Ash Sholihin dan peneliti hanya mengambil sample 2 anak saja. Peneliti membuat instrument penilaian terhadap guru yang melakukan kegiatan pembiasaan di sekolah kepada anak-anak TK Ash Sholihin khususnya anak TK A.. Beberapa instrument penilaian guru diantaranya :

1. Guru membuat daftar penilaian untuk melihat perkembangan kemandirian anak.
2. Guru berkonsultasi dengan orang tua anak mengenai bagaimana orangtua mengajarkan sifat mandiri kepada anak
3. Kemandirian anak di TK Ash Sholihin cukup baik, ini bisa dilihat dari kegiatan mereka sehari-hari di sekolah.
4. Kemandirian bukanlah kemampuan yang dibawa anak sejak lahir, melainkan hasil dari proses belajar yaitu pembiasaan.
5. Implementasi metode pembiasaan dalam rangka meningkatkan kemandirian anak di TK Ash Sholihin.

Implementasi guru dalam meningkatkan kemandirian yaitu dengan merode pembiasaan. Para guru dan kepala sekolah memberi 5 contoh kegiatan pembiasaan yang sudah di jabarkan di bab metode penelitian. Peneliti akan meneliti 2 sample anak yang dijadikan sebagai obyek peneliti.

- 23 Januari 2023 (Obyek peneliti : M.Arkana Kuriatmaja)

NO	ASPEK	INDIKATOR PEMBIASAAN	PENILAIAN			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Kemandirian	Membuang sampah pada tempatnya			✓	
		Memakai sepatunya sendiri				✓
		Mampu makan sendiri tanpa bantuan gurunya				✓
		Berani sekolah sendiri tanpa di tunggu orang tua				✓
		Berpakaian rapi dan bersih			✓	



Arkana sedang memakai sepatu sendiri

- Tanggal 8 Feb 2023c(Obyek peneliti : Almahyra Mishall Qirani)

NO	ASPEK	INDIKATOR PEMBIASAAN	PENILAIAN			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Kemandirian	Membuang sampah pada tempatnya				✓
		Memakai sepatunya sendiri				✓
		Mampu makan sendiri tanpa bantuan orang lain				✓
		Berani sekolah sendiri tanpa di tunggu orangtua				✓
		Berpakaian rapi dan bersih				✓



Mishall sedang makan sendiri tanpa dibantu ibu guru

Disini dapat dilihat perbedaan dari ke 2 anak di atas,masing-masing tingkat kemampuan kemandiriannya berbeda.Anak yang pertama kemandiriannya sudah berkembang sesuai harapan(BSH) dan berkembang sangat baik(BSB).Sedangkan anak yang ke 2 kemandiriannya sudah berkembang sangat (BSB).Kemandirian anak di TK Ash Sholihin sudah mulai berkembang ini bisa dilihat dari keseharian anak disekolah seperti, membuang sampah pada tempatnya, memakai sepatu sendiri tanpa bantuan gurunya, makan sendiri tanpa bantuan orang lain, berani datang ke sekolah sendiri tanpa harus ditunggu oleh orang tuanya

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang **“METODE PEMBIASAAN DALAM RANGKA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK DI TK ASH SHOLIHIN TAHUN AJARAN 2022/2023”** dapat disimpulkan sebagai berikut:

Kemandirian anak di TK Ash Sholihin dimulai dari metode pembiasaan,dan ada 3 pembiasaan yang sudah diterapkan di TK Ash Sholihin yaitu pembiasaan awal yang rutin,pembiasaan contoh atau teladan dan pembiasaan terprogram. Berhasilnya metode pembiasaan menjadikan kemandirian sudah mulai berkembang di TK Ash Sholihin ini bisa dilihat dari keseharian anak di sekolah seperti, membuang sampah pada tempatnya, memakai sepatu sendiri tanpa bantuan gurunya, makan sendiri tanpa bantuan orang lain, berani datang ke sekolah sendiri tanpa harus ditunggu oleh orangtuanya, dll.

Faktor pendukung untuk mengembangkan kemandirian anak yaitu: Para pendidik di TK Ash Sholihin dapat dijadikan sebagai tokoh bagi anak-anak karena untuk membiasakan

anak agar mandiri, misal guru berpakaian rapi serta bersih, anak-anak berada pada lingkungan yang kondusif, pembiasaan pada hal-hal positif selalu diajarkan dan dibiasakan secara terus menerus. Faktor penghambatnya yaitu: Orang tua yang sangat memanjakan anaknya, dan tidak tega meninggalkan anak berada di sekolah sendiri tanpa orang tua, tidak dilatih dan dibiasakan anak untuk bersifat mandiri. Cara guru meningkatkan kemandirian anak melalui metode pembiasaan yaitu, menjadikan guru sebagai teladan bagi anak, membiasakan dan melatih anak dimulai dari hal-hal yang kecil, pembiasaan pada hal-hal positif dilakukan secara terus menerus.

DAFTAR PUSTAKA

- Marti,;. (2015). *Profil Kemandirian Anak Kelompok B TK Al Ikhlas. (skripsi). FIP, Universitas Pendidikan Indonesia*. Bandung: Putra, K.D.
- Chasanah, L;. (2016). *Penumbuhan Karakter Kemandirian pada Anak Usia Dini di PAUD karakter Pelangi Nusantara*. Semarang.
- Creswell, J W; Lazuardi, A L;. (2015). *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset (S.Z Qudsi (ed.); Ke-3)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Desmita;. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Dewi, Mutiara Sari;. (2017). *Proses Pembiasaan dan Peran Orang Terdekat Anak Sebagai Upaya Penanaman Nilai Agama dan moral pada Anak Usia Dini*. SELING: Jurnal Program Studi PGRA, 3(1), 84-98.
- Fadlillah, Muhammad; Khorida, Lilif Mualifatu;. (2013). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz.
- Hapsari, W; Iftayani, I;. (2016). *Model Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini Melalui Program Islamic Habituation*. Indigenou, 1 (August), 8-19.
- Mulyasa;. (2012). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Novan, A. W. (2013). *Manajemen Kelas*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- R, Moeslichatoen;. (2004). *Metode Pengajaran Di Tamab Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Rusmayanti, R;. (2016). *Penggunaan Metode Pembiasaan Dalam Meningkatkan Perilaku Moral Anak Kelompok B di TK Bina Anak Sholeh Tuban*. Jurnal BK UNESA, 4(1), 1-9.
- Sa'diyah, R;. (2017). *Pentingnya Melatih Kemandirian Anak*. Kordinat, XVI(1).
- Sa'ida, N;. (2016). *Kemandirian Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak Mandiri Desa Sumber Asri Kecamatan Nglepok Kabupaten Blitar*. Pedagogi, 2(3), 90.

- Sanam, Jamilah Sabri ; Yamin, Martinis;. (2013). *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*.
Ciputat: Gaung Persana Press Group.
- Santrock, J W;. (2002). *Adolescence : Perkembangan Remaja (edisi keenam)*. Jakarta:
Erlangga.
- Sujiono, Y N;. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT.Indeks.
- Surifah, J;. (2018). *Pengaruh Metode Pembiasaan Terhadap Pembentukan Sikap Tanggung Jawab Anak Usia 4-5 Tahun*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini,5(2),116-126.
- Susanto, A;. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardati, Zahrul;. (2019). *Peran Guru dalam Pembentukan Karakter Sosial Anak pada Habib Alby Homeschooling*. DAYAH : Journal of Islamic Education,2(2),261-280.
- Yamin;. (2013). *Penyebab Anak Tidak Mandiri*. Jakarta: Gaung Persada Press Group.