



JURNAL
MOTORIC
media of teaching-oriented and children

Volume 8 No 2 Desember 2024

ISSN: 25805851



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

DAFTAR ISI

Dzulkifli, Andini Dwi Arumsari, dan Ummi Masrufah Maulidiyah Permainan Fun Maze: Peningkatan Kemampuan Motorik Pada Anak Usia Dini	775
Angelina Fitroh Sany Helfana dan Fitri Rofiyarti Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 4 Tahun Dengan Metode Bercakap-Cakap Menggunakan Media Kartu Bergambar	786
Lusia Renita, Muchamad Arif, Maya Mashita, dan Yeksi Dwi Suliswati Manfaat Mural Untuk Membangun Karakter Anti-Bullying Di Paud Kuncup Mekar	794
Felin Nanda Khoirul Muflikhah dan Anisa Yunitasari Media Kolase Bahan Daur Ulang Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Kelompok B Tk Bina Bunga Bangsa Surabaya	803
Iva Noviana Dan Varia Virдания Virdaus Meningkatkan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Origami Pada Anak Kelompok B Di Tk Tunas Bangsa Tahun Ajaran 2023-2024 Kota Surabaya	811
Khusnul Lailatus Sholikhah dan Sugito Muzaqi Penanaman Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini Dengan Metode Pembiasaan Di Tk Ash – Sholihin	824
Naomi Dinar Andharesta dan Fitri Rofiyarti Mengembangkan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Metode Pemberian Tugas Di Tk B Keputih Ceria Surabaya	833
Nurul Istiqomah dan Anisa Yunita Sari Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Ketrampilan Mengurutkan Pola Dengan Media Loose Part Di Taman Kanak-Kanak Al Iman Surabaya	843
Lukman Junaedi dan Muchamad Arif Analisis Dampak Penerapan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Dalam Pengembangan Pembelajaran Kemampuan Dasar Matematika Berstandar National Council Of Teacher Of Mathematics (Nctm)	853
Eka Isti Aweni dan Varia Virдания Virdaus Analisis Pola Asuh Orang Tua Dalam Partisipasi Orang Tua Murid Untuk Meningkatkan Kemampuan menghafal Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Al-Ichsan	863
Muji Minarti dan Sugito Muzaqi Penanganan Keterlambatan Berbicara (Speech Delay) Dalam Pengaruh Gadget Pada Anak Usia Dini Dengan Metode Bercerita Di Tk Bintang Kecil Tahun Ajaran 2022-2023	873

PERMAINAN FUN MAZE: PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK PADA ANAK USIA DINI

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

ABSTRAK

FUN MAZE adalah media pembelajaran berupa alat permainan edukatif (APE) yang bertujuan untuk membantu anak usia dini dalam perkembangan motorik halus pada siswa PAUD. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini dilakukan Pada Pendidikan Anak Usia Dini di Puspa Indah Pacar Kembang Surabaya. Subyek dalam penelitian ini adalah 9 siswa PAUD. Hasil dari penelitian yaitu setelah peneliti melakukan uji coba selama 2 kali tidak berturut-turut selama 2 hari pada dengan waktu yang sama pada hari pertama dan kedua dengan menggunakan *FUN MAZE* yang peneliti buat dan di peroleh hasil uji coba menunjukkan bahwa subyek mengalami peningkatan dalam kemampuan motorik halus subyek yang membaik.

Kata Kunci: *Alat permainan edukatif, motoric, fun maze*

ABSTRACT

FUN MAZE is a learning media in the form of an educational game tool (APE) which aims to help early childhood to train fine motor skills in PAUD students. This study uses an experimental research type. This research was conducted at Puspa Indah PAUD, Pacar Kembang, Surabaya. The subjects in this study were 9 Puspa Indah PAUD students aged 5 years. The results of the study are that after the researchers conducted the trial for 2 times not in a row for 2 days at the same time on the first and second days using the *FUN MAZE* that the researchers made and the results of the trial showed that the subjects experienced an increase in coordination ability the subject's fine motor skills are improving.

Keywords: *Educational game tools, motor skills, fun maze*

ENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pengembangan anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilaksanakan melalui insentif pendidikan untuk berkembang secara fisik dan mendukung pertumbuhan kognitif dan perkembangan intelektual. Pendidikan anak usia dini (PAUD) disebut juga pendidikan prasekolah. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah program yang ditujukan bagi anak usia 0 sampai dengan 6 tahun yang ditetapkan pemberian insentif pendidikan untuk menunjang tumbuh kembangnya disediakan. Kami mendukung anak-anak baik secara mental maupun fisik agar mereka siap untuk jenjang pendidikan selanjutnya.

Perkembangan anak usia dini merupakan usia emas. Usia emas ini, ketika perkembangan mereka dioptimalkan dengan pendidikan yang tepat, seharusnya memberi mereka banyak hal untuk kehidupan masa depannya. Tahapan pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini perlu dipantau secara terus menerus dan menyeluruh agar kita dapat segera mengetahui perkembangan keterampilan dasar dan perkembangan keterampilan sehari-hari yang membentuk kepribadian.

Pendidikan anak usia dini menitikberatkan pada pertumbuhan dan perkembangan jasmani (motorik halus dan kasar), kecerdasan (berpikir, kreativitas, kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual), dan sosial emosional (sikap dan perilaku, agama), yang meletakkan dasar bagi bahasa dan perkembangan . Komunikasi tentang keunikan dan tahapan perkembangan yang dilalui semua anak usia dini. Berbagai fasilitas dan media pembelajaran diperlukan untuk menunjang pendidikan anak usia dini.

Media dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima serta dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian anak usia dini untuk mencapai tujuan pendidikan. Proses pembelajaran terbaik terjadi ketika guru dapat menyediakan sumber bermain yang dapat memajukan anak usia dini. Media pembelajaran dengan sistem permainan hendaknya digunakan secara bijak dalam proses pembelajaran. Belajar melalui bermain menjadikan lingkungan belajar lebih menarik dan tidak membosankan bagi anak kecil. Bermain juga dapat digunakan untuk mengubah energi potensial anak menjadi penguasaan berbagai jenis dan pengalaman kesadaran terhadap lingkungan di masa depan. Stimulasi terjadi ketika anak melakukan berbagai tugas perkembangan melalui permainan. Bermain membantu anak menemukan solusi terhadap permasalahan saat ini dan masa depan. Mengeksplorasi lingkungan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan harus dilakukan untuk mendorong tumbuh kembang anak. Oleh karena itu, orang tua di rumah dan guru di sekolah harus memastikan terciptanya lingkungan yang aman, nyaman, dan ramah bermain. (Elfiadi, 2016)

Peningkatan mutu pendidikan anak usia dini memerlukan pemahaman mendasar tentang perkembangan pribadi anak, khususnya apa yang terjadi selama proses pembelajaran. Dengan cara ini Anda bisa mengetahui jika balita Anda mengalami kesulitan dalam proses belajar. Pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses ini diharapkan akan memungkinkan para guru di lembaga pendidikan, termasuk orang tua, untuk meneliti, merencanakan, dan melaksanakan penggunaan sumber belajar dan permainan edukatif.

Pembuatan permainan edukatif ini harus disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum yang ada, dan pada karakteristik anak usia dini. Bahan yang digunakan pun tidak sulit didapat, bahkan dapat menggunakan barang bekas limbah rumah tangga maupun dari barang yang mudah di dapatkan seperti stik eskrim, papan kayu, dll. Yang perlu diperhatikan adalah, bahan yang digunakan harus aman bagi anak dan semenarik mungkin untuk mereka menggunakan permainan edukatif tersebut.

Berdasarkan hal diatas mendorong peneliti menciptakan sebuah alat permainan edukatif yang ditujukan untuk membantu anak usia dini dalam perkembangan kognitif dan emosional. Permainan ini juga dirancang untuk melatih motorik halus dan perkembangan Bahasa pada siswa PAUD, Permainan edukatif ini kami beri nama *Fun Maze*. Dengan bahan dasar dari barang bekas yang bersih seperti tutup kotak sepatu sebagai papan permainan, kertas HVS sebagai alas papan, dan stik ice cream sebagai jalur kelereng. Penggunaan barang bekas ini bertujuan untuk mendaur ulang barang-barang yang akan sering ditemui pada keseharian anak.

Dari permainan ini diharapkan anak dapat berpikir kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan masalah atau tantangan yang ada serta mengolah limbah rumah tangga yang masih dapat didaur ulang dengan sederhana. permainan ini diharapkan dapat membantu siswa PAUD agar lebih dapat belajar focus, konsentrasi, sabar, kreatif serta dapat membantu melatih motorik halus dan perkembangan Bahasa.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Eksperimen. Menurut Arikunto, S (2013) metode eksperimen adalah suatu cara penelitian yang dilakukan dengan sengaja memberikan perlakuan (treatment) tertentu kepada subjek penelitian untuk kemudian diamati hasilnya. Penelitian ini bertujuan untuk mencari hubungan sebab-akibat antara variabel bebas (independent variable) dan variabel terikat (dependent variable) melalui pengendalian variabel.

Peneliti melakukan Observasi dan Uji Coba APE pada Hari Kamis, 4 Agustus – Sabtu 6 Agustus 2022. Waktu pelaksanaan pukul 09.00-11.00 dimana aktivitas TK sedang berlangsung. Observasi dan Uji Coba APE dilakukan dengan pembagian tugas antar peneliti. Pembagian tugas diantaranya pengumpulan data wawancara, dokumentasi, pengujian alat, dan pengamatan sekitar. Untuk Uji coba peneliti membandingkan hasil uji coba 1 dan uji coba 2.

Penelitian ini dilakukan di Pendidikan Anak Usia Dini di Puspa Indah Pacar Kembang Surabaya. Subyek dalam penelitian ini adalah 9 Siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan kepustakaan.

Observasi dilakukan bersamaan dengan uji coba alat kepada 9 Siswa dengan mengamati kelas, aktivitas kelas, hingga evaluasi pembelajaran. Untuk uji coba, peneliti mengamati 9 Siswa PAUD dalam memainkan APE yang di buat oleh peneliti. Peneliti juga memberikan instruksi bermain dan mendampingi siswa. Hal yang diamati adalah kognitif (focus, konsentrasi, proses kerja, kesabaran dan kreativitas), fisik motorik (motorik halus) dan perkembangan bahasa.

Wawancara dilakukan pada kepala sekolah untuk mengumpulkan informasi yang tidak didapatkan dari observasi. Wawancara ini berguna untuk melengkapi data yang akan dianalisis. Saat wawancara berlangsung kepala sekolah didampingi bendahara untuk menjawab pertanyaan dari peneliti. Pertanyaan yang diajukan berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis peneliti.

Dokumentasi dilakukan saat observasi dan wawancara berlangsung. Peneliti yang melakukan dokumentasi bertugas merekam dan memotret saat kejadian dan ditempat atas ijin yang bersangkutan. Lalu metode kepustakaan dilakukan guna mengkaji teori terhadap penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian pada Pendidikan Anak Usia Dini di Puspa Indah Pacar Kembang Surabaya selama 2 hari, jumlah subjek yg kami temui sebanyak 9 Siswa, Kepala Sekolah, dan Bendahara. Hasil yang didapatkan peneliti berdasarkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan kepustakaan. Pada teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan kepustakaan didapatkan model pembelajaran, kurikulum PAUD, manajemen kelas, aktivitas kelas, media pembelajaran, dan evaluasi PAUD serta hasil uji coba APE.

Model pembelajaran menggunakan metode belajar sambil bermain. Metode belajar

sambil bermain ini adalah suatu metode belajar yang efektif terutama pada anak usia dini. Melalui metode ini, anak tidak mudah bosan karena pembelajaran yang digunakan sangat menyenangkan, sehingga anak menjadi lebih aktif dan kreatif. Metode bermain adalah salah satu metode pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia taman kanak-kanan sampai pada kelas rendah sekolah dasar. Kegiatan anak pada usia ini didominasi dengan bermain. Musbikin (2006) menyatakan bahwa setiap permainan yang dilakukan anak merupakan suatu proses pembelajaran. Variasi gerakan dan suara yang ia keluarkan menunjukkan keinginan kuatnya untuk belajar. Tentunya dengan memahami kebutuhan bermain anak, kita dapat menstimulasi permainan yang diminatinya untuk menunjang keberhasilan proses belajar yang mengatur tumbuh kembang anak secara keseluruhan. Berdasarkan uraian di atas, maka belajar sambil bermain sebagai metode dapat diartikan sebagai berikut :

Belajar sambil bermain sebagai alat motivasi ekstrinsik

Menurut Singgih D. Gunarsa, (2008) yang dimaksud dengan motivasi ekstrinsik adalah segala sesuatu yang diperoleh melalui pengamatan sendiri, ataupun melalui saran, anjuran atau dorongan dari orang lain. Kegiatan mengajar, guru tidak hanya menggunakan satu metode karena semua metode ada kelebihan dan kekurangannya. Penggunaan suatu metode saja cenderung akan membosankan bagi anak didik, kurang bergairah belajar, jenuh dan malas. Bila hal ini terjadi, disebabkan karena guru tidak dapat memfungsikan metode sebagai alat ekstrinsik dalam kegiatan belajar.

Metode Belajar sambil bermain sebagai strategi pembelajaran

Metode sebagai strategi pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan belajar mengajar, kemampuan tiap anak didik untuk berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama tidak sama. Dengan adanya kegiatan belajar mengajar guru harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efisien. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah dengan menguasai teknik penyajian atau metode mengajar, dengan demikian metode mengajar adalah strategi pembelajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Belajar sambil bermain sebagai alat untuk mencapai tujuan

Suatu kegiatan belajar mengajar yang tidak memiliki tujuan seperti ke pasar tanpa tujuan, sehingga sulit untuk memiliki kegiatan yang harus dilakukan dan yang harus diabaikan dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Adapun beberapa manfaat metode belajar sambil bermain ini cocok digunakan untuk anak usia dini:

- Merangsang perkembangan motorik anak, karena ketika bermain membutuhkan gerakan-gerakan.
- Merangsang perkembangan berpikir anak, seperti pemecahan masalah bagaimana melakukan permainan dengan baik dan benar.
- Melatih kemandirian anak dalam melakukan sesuatu secara mandiri tidak menggantungkan pada orang lain.
- Melatih kedisiplinan anak, karena di dalam permainan ada aturan-aturan yang harus ditaati dan dilaksanakan.

- Anak lebih semangat belajar, karena pembelajaran yang digunakan sangat menyenangkan.
- Mendorong anak lebih aktif dan kreatif.
- Dengan belajar sambil bermain, anak tidak mudah cepat merasa bosan.

Kurikulum yang digunakan PAUD adalah Kurikulum 2013. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mendorong perkembangan peserta didik secara optimal melalui pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan sehingga anak mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang mendukung keberhasilan di sekolah dan pendidikan pada tahap selanjutnya. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini dikembangkan atas dasar pengkajian landasan filosofis, sosiologis, teoritis, psikologis-pedagogis, dan yuridis yang jelas dan telah teruji secara empiris. Struktur Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pengorganisasian muatan kurikulum, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan lama belajar. Muatan kurikulum berisi program-program pengembangan, yang terdiri atas : Program pengembangan nilai agama dan moral, Program pengembangan fisik motoric, Program pengembangan kognitif, Program pengembangan Bahasa, Program pengembangan sosial-emosional dan Program pengembangan seni.

Manajemen kelas PAUD terdiri dari sarana dan prasarana, lingkungan belajar, pembelajaran indoor dan outdoor dan pengelolaan kelas. Sarana dan prasarana merupakan salah satu bagian yang harus distandarisasi dalam kegiatan pelayanan PAUD. Sarana dan prasarana adalah perlengkapan untuk mendukung penyelenggaraan kegiatan pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan. Pengadaan sarana dan prasarana perlu disesuaikan dengan jumlah anak, kondisi sosial, budaya, dan jenis layanan PAUD. Ada beberapa prinsip dalam pengadaan sarana dan prasarana layanan PAUD yang baik yaitu:

- Aman, nyaman, terang, dan memenuhi kriteria kesehatan bagi anak.
- Sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
- Memanfaatkan potensi dan sumber daya yang ada di lingkungan sekitar, termasuk barang limbah/bekas layak pakai.

Sarana dan prasarana pada PAUD ini lengkap, karena ada bantuan dari pemerintah kota melalui RKAS BOP 2022. RKAS BOP Paud 2022 adalah rencana kegiatan dan anggaran satuan sekolah pendidikan anak usia dini. RKAS harus dibuat oleh tenaga pendidik PAUD sesuai dengan Petunjuk Teknis (JUKNIS) dari pemerintah yang tercantum dalam Pemandikbud Nomor 9 Tahun 2021. BOP akan terealisasi dengan baik jika suatu pendidikan PAUD telah merencanakan terlebih dahulu dalam sebuah Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah (RKAS) yang merujuk pada Juknis BOP terbaru yang telah diterbitkan Pemerintah, sehingga BOP akan terealisasi dengan tepat pada setiap kegiatan yang dilaksanakan di satuan Pendidikan. Selain itu Sarana dan Prasarana pada PAUD ini sudah sesuai dengan prinsipnya.

Lingkungan belajar anak adalah dunia bermain mereka baik di dalam (indoor) maupun di luar ruangan (outdoor). Penataan lingkungan belajar merupakan penataan lingkungan fisik, baik di dalam maupun di luar ruangan. Penataan lingkungan termasuk seluruh asesoris yang digunakan , baik di dalam maupun di luar ruangan, seperti bentuk dan ukuran ruang, pola

pemasangan lantai, warna dan hiasan dinding, bahan dan ukuran mebeulair, bentuk, warna, ukuran, jumlah, dan bahan berbagai alat main yang digunakan sesuai dengan perencanaan.

Adapun tujuan menata lingkungan belajar sebagai berikut :

- Menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan.
- Memotivasi anak untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
- Memudahkan anak untuk belajar fokus, mandiri, tanggung jawab, klasifikasi, kerapian dan lain-lain dalam keteraturan .

Adapun fungsi dari menata lingkungan belajar sebagai berikut :

- Mempersiapkan lingkungan fisik yang aman, nyaman, menarik, dan didesain sesuai dengan perencanaan sehingga mendorong anak untuk mengoptimalkan perkembangannya.
- Mendukung anak untuk mandiri, bersosialisasi dan menyelesaikan masalah.

Pada pembelajaran indoor memanfaatkan ruang didalam kelas dengan prinsip sebagai berikut :

- Kesesuaian dengan usia dan tingkat perkembangan anak. Alat main yang ditata dan akan dimainkan anak seharusnya sesuai dengan kemampuannya, tidak terlalu sulit yang menyebabkan anak frustrasi dan tidak terlalu mudah yang menyebabkan anak bosan karena tidak tertantang.
- Keselamatan dan kenyamanan. Keselamatan yang dimaksud adalah tidak membahayakan anak/beresiko dan tidak menimbulkan rasa takut atau khawatir.
- Kesesuaian dengan kegiatan pembelajaran. Penataan sarana bermain dalam ruang (indoor) harus disesuaikan untuk berbagai kebutuhan kegiatan pembelajaran, seperti penataan sarana untuk pembelajaran sains, seni kreativitas, matematika, motorik, moral agama dan bahasa.
- Fleksibilitas maksudnya fleksibel untuk ditukar, dipindah, dimodifikasi atau diganti pada setiap periode tertentu, agar dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran dan menghindari kebosanan.
- Perbandingan dengan jumlah anak. Alat main disediakan dalam jumlah yang memadai agar anak bisa terhindar dari berebut mainan dan bisa digunakan untuk kegiatan bermain bersama.
- Keterjangkauan alat main ditata pada tempat yang mudah dijangkau anak untuk mendukung pengembangan kemandirian dan rasa tanggungjawab pada anak.
- Labeling maksudnya semua alat main diberi nama sesuai dengan jenis alat main.
- Kebersihan alat main yang ditata untuk dimainkan anak harus diperhatikan kondisi kebersihannya secara umum, misalnya dari bau, debu, jamur, kelembaban, dan lain-lain.

Pada PAUD Puspa Indah Pembelajaran Indoor sudah sesuai dengan tujuan dan prinsipnya. Kondisi ruang kelas cukup nyaman untuk pembelajaran dengan system duduk lesehan yang dialasi dengan karpet. Disamping kanan kiri ruang kelas terdapat lemari untuk menyimpan alat pembelajaran dan berkas-berkas PAUD. Didepan samping kiri ruang kelas terdapat meja guru. Bagian dalam kelas terdapat whiteboard, jam dinding, sound speaker dan alat lainnya sebagai fasilitas PAUD

Pembelajaran Outdoor merupakan kegiatan belajar-mengajar di luar kelas, misalnya di halaman atau taman Sekolah (masih dalam lingkungan Sekolah) menyesuaikan sarana dan prasarana yang terdapat di lingkungan peserta didik. Kegiatan outdoor PAUD Puspa Indah

biasanya pergi ke monumen kapal selam, kebun binatang, pantai kenjeran, bahkan sampai pergi ke Malang naik kereta untuk mengikuti kegiatan lomba mewarnai. Namun pada PAUD ini kegiatan belajar di luar ruangan (outdoor) belum terlaksana lagi karena adanya pandemi yang menghambat kegiatan ini.

Pengelolaan kelas ada dua kondisi, yaitu :

- Sebelum Pandemi Penerimaan siswa PAUD ini bisa sampai 100 anak bahkan lebih sehingga sekolah ini paling banyak murid se Kecamatan Tambak Sari. Kelas pembelajaran dibagi 3 sesi, dengan total guru ada 8 orang. Waktu pembelajaran setiap sesi adalah 1 jam 15 menit.
- Sesudah Pandemi Selama pandemi ini, siswa yang ada di PAUD menjadi berkurang, bahkan guru pengajar pun juga berkurang. Total guru ada 6 orang dengan setiap 1 guru memegang 8 anak. Sistem pembelajarannya lewat Whatsapp dengan mengirimkan tugas melalui orang tua, seperti mewarnai, video aktivitas yang dilakukan, dan lain-lain. Namun mulai bulan Januari tahun 2022 pembelajaran tatap muka diberlakukan.

Media pembelajaran yang digunakan PAUD ini adalah belajar sambil bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif, seperti kartu yang melambungkan huruf, angka, benda, kosakata, dan lain-lain. Menentukan dan memilih media yang terbaik dalam proses belajar dan mengajar merupakan sesuatu hal yang sangat penting. Hal ini terkadang membingungkan bagi guru, namun disisi lain juga menjadi momen untuk penilaian kreativitas. Menurut Mc. M. Connel (Indriani, 2011) mengatakan dengan tegas agar menggunakan media yang memiliki kesesuaian dengan kebutuhan belajar. Dengan demikian, secara sederhana media apapun yang digunakan dalam aktivitas belajar mengajar asalkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengajaran itu sendiri.

Evaluasi pembelajaran PAUD ini menggunakan *Recalling* atau *Recall Memory*. *Recalling* adalah kegiatan memberi kesempatan setiap anak mengemukakan semua hal yang dialami, dipelajari, dipikirkan, dirasakan, dan dimengerti dari proses selama satu hari sejak kedatangannya di sekolah. Subjek *recalling* adalah pengalaman individual setiap anak selama proses belajar. *Recalling* tidak sama dengan evaluasi belajar, karena *recalling* sendiri merupakan bagian dari proses belajar. Banyak unsur pembelajaran yang bisa diperoleh dari kegiatan *recalling*, bukan semata-mata yang berada dalam ranah kognitif, melainkan juga psikologis dan sosial. *recalling* bukan hanya sarana untuk membangun aspek kognitif seperti menghafal materi pelajaran. Sebab, melalui kegiatan *recalling*, anak juga membangun kemampuan psikologis dan sosialnya. Berikut ini adalah beberapa manfaat yang bisa didapatkan dari kegiatan *recalling*:

- Pertama, anak membangun sikap percaya diri dalam menyampaikan isi pikiran dan perasaan.
- Kedua, anak belajar menghargai orang lain; termasuk di dalamnya belajar antre, mendengarkan pembicaraan dan pendapat orang lain.
- Ketiga, anak belajar fokus dan disiplin dalam prosedur kelompok, termasuk di dalamnya berdisiplin waktu.
- Keempat, dengan arahan guru, anak belajar berkomunikasi dengan bahasa yang baik dan benar.
- Kelima, dengan keragaman pengalaman anak dalam satu kelompok, setiap anak mendapatkan pengayaan pembelajaran. Sehingga, secara tidak langsung, *recalling*

adalah sarana penguatan memori yang efektif.

- Keenam, melalui kegiatan recalling, guru berkesempatan meluruskan atau membetulkan konsep yang terserap anak dalam proses pembelajaran.

Pada Uji Coba APE, peneliti menggunakan permainan Bernama *Fun Maze* yang terbuat dari barang bekas seperti tutup kotak sepatu sebagai papan permainan, kertas HVS sebagai alas papan, dan stik ice cream sebagai jalur kelereng. Penggunaan barang bekas ini bertujuan untuk mendaur ulang barang-barang yang akan sering ditemui pada keseharian anak. Prosedur permainan, Sebelum memainkan permainan ini, pertama-tama guru mengenalkan kepada anak-anak mengenai Fun Maze ini. Kedua, guru menjelaskan tata cara bermain dan aturan dalam permainan. Tata cara bermain atau cara penggunaan permainan ini adalah dengan menggiring kelereng dengan menggerakkan papan permainan ke kanan atau ke kiri, sesuai jalur yang sudah dibuat, dari garis start hingga finish. Aturan permainan dari Fun Maze ini, kelereng tidak boleh keluar dari jalur atau jalan yang sudah dibuat. Ketiga, guru mendemonstrasikan atau mencontohkan cara memainkannya. Keempat, anak-anak secara bergantian diberikan kesempatan untuk mencoba memainkan Fun Maze ini. Anak-anak yang berhasil menyelesaikan tantangan pada permainan ini akan diberikan apresiasi berupa tepuk tangan bersama-sama dari teman sebaya dan guru.

Pelaksanaan Uji Coba

- **Uji Coba I**

Hari/Taggal : Kamis, 4 Agustus 2022

Waktu : 10.00 – 11.00 WIB

Subjek : 9 Siswa PAUD

Hasil : Siswa memainkan Fun Maze secara bergiliran. Pada uji coba pertama, mereka masih kesulitan dalam memainkan permainannya. Ada yang tidak sabar memindahkan kelerengnya langsung ke garis finish. Kebanyakan dari mereka memainkannya kurang terarah, yaitu koordinasi mata dan tangannya kurang sesuai. Setiap siswa pada uji coba pertama masih membutuhkan bantuan guru untuk mengarahkan kelerengnya ke garis finish, dan masih belum lancar dalam keseimbangan menggerakkan papannya.

- **Uji Coba II**

Hari/Taggal : Sabtu, 6 Agustus 2022

Waktu : 10.00 – 11.00 WIB

Subjek : 9 Siswa PAUD

Hasil : siswa memainkan Fun Maze secara bergiliran. Pada uji coba kedua, siswa awalnya masih beradaptasi dalam memainkan fun maze. Kemudian, terlihat sudah ada perkembangan dalam koordinasi mata dan tangannya. Para siswa sudah lancar mengarahkan kelereng menuju garis finish tanpa bantuan guru. Mereka sudah mulai fokus dan sabar dengan pergerakan kelerengnya. Siswa mengarahkan kelereng dengan sabar dan hati-hati untuk menuju ke arah finish. Di uji coba kedua ini terlihat siswa sudah sangat lancar menggunakan permainan ini secara individu dan pergerakan tangannya sudah cukup seimbang dalam mengarahkan papannya.

Berdasarkan hasil uji coba alat tes permainan di lapangan dapat dideskripsikan mulai

dari pelaksanaan uji coba I pada hari Kamis 4 Agustus 2022 pukul 10.00-11.00 dengan subjek berjumlah 9 siswa mendapatkan hasil siswa memainkan Fun Maze secara bergiliran. Awalnya mereka masih kesulitan dalam memainkan permainannya. Adapun yang langsung memindahkan kelereng langsung ke garis finish karena tidak sabar. Dari hasil uji coba I ini kebanyakan siswa memainkannya sesuka hati mereka, kurang terarah, dan keseimbangan gerak tangan dan mata masih kurang. Mereka masih butuh bantuan orang yang lebih dewasa atau guru atau orang yang memahami dan bisa menjelaskan serta mengarahkan anak supaya bisa bermain permainan itu. Lalu pada uji coba ke II pada hari Sabtu, 6 Agustus 2022 pukul 10.00-11.00 dengan subjek berjumlah 9 siswa mendapatkan hasil dimana mereka ingin memainkan kembali alat tersebut dan terlihat mencoba untuk beradaptasi dengan alat permainan tersebut. Mereka memainkan Fun Maze terlihat lebih terarah dan keseimbangan gerak tangan dan mata lebih stabil. Mereka terlihat mencoba memahami permainan dan melakukan problem solving untuk bermain Fun Maze. Akhirnya mereka mampu mengarahkan kelereng menuju garis finish dengan sendirinya Siswa mampu mengontrol emosi kesabaran dan lebih hati-hati untuk bisa mengarahkan kelereng menuju garis finish. Pada uji coba II ini terlihat siswa sudah lancar dan seimbang menggunakan permainan ini. Dari hasil uji coba I dan II, siswa PAUD harus diberi pemahaman dan pengarahan terlebih dahulu dalam melakukan suatu hal. Pengarahan tersebut juga perlu bantuan praktik agar siswa bisa mencontoh hal tersebut. Untuk mengontrol emosi siswa pun juga harus kita perhatikan dalam pengarahan. Jika kita tidak sabar dalam memberikan pemahaman dan pengarahan, siswa akan lebih sulit untuk mengontrol emosinya. Sebaliknya, jika kita sabar dan tekun dalam hal tersebut, siswa akan melihat dan mencontoh apa yang kita lakukan. Terlihat dari uji coba II, siswa menunjukkan progress yang baik dimana siswa mampu beradaptasi dengan alat permainan tersebut dan mampu bermain sendiri tanpa butuh bantuan lagi. Dari alat permainan ini siswa dapat belajar mulai dari mengontrol emosi, memahami suatu masalah hingga memecahkan masalah tersebut. Alat permainan Fun Maze ini juga dapat melatih kemampuan kognitif dimana anak belajar untuk fokus dalam menyelesaikan suatu hal serta melatih kesabaran dan kreativitas dalam suatu tantangan atau misalnya dalam menyelesaikan tugasnya. Siswa juga dapat belajar suatu proses akan berjalan dengan baik jika memahami prosedurnya. Dalam kemampuan fisik motorik siswa mampu menstimulasi motorik halus terutama pada koordinasi mata dan tangan dalam permainan ini karena dibutuhkan keseimbangan dan kecermatan. Lalu pada perkembangan bahasa, siswa bisa belajar untuk meningkatkan bahasa reseptif dengan mendengarkan, memahami dan mengikuti arahan yang diberikan.

KESIMPULAN

Jumlah subyek dalam penelitian ini adalah 9 siswa, kepala sekolah dan bendahara, dilakukan uji coba APE Fun Maze, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Uji coba dilakukan sebanyak 2 kali pada jam sekolah berlangsung. Sebelum memulai permainan. Sebelum memainkan permainan ini, pertama-tama guru mengenalkan kepada anak-anak mengenai Fun Maze ini. Kedua, guru menjelaskan tata cara bermain dan aturan dalam permainan. Aturan permainan dari Fun Maze ini, kelereng tidak boleh keluar dari jalur atau jalan yang sudah dibuat. Ketiga, guru mendemonstrasikan atau mencontohkan cara memainkannya. Keempat, anak-anak secara bergantian diberikan kesempatan untuk mencoba

memainkan Fun Maze ini. Anak-anak yang berhasil menyelesaikan tantangan pada permainan ini akan diberikan apresiasi berupa tepuk tangan bersama-sama dari teman sebaya dan guru.

Berdasarkan wawancara kepada kepala sekolah dan bendahara secara keseluruhan PAUD sudah sesuai prinsip dan standardisasi sebuah sekolah PAUD. Fasilitas dan tempat sangat memadai siswa dalam proses perkembangannya.

Lalu dari hasil uji coba I dan II serta observasi, siswa PAUD harus diberi pemahaman dan pengarahan terlebih dahulu dalam melakukan suatu hal. Pengarahan tersebut juga perlu bantuan praktik agar siswa bisa mencontoh hal tersebut. Untuk mengontrol emosi siswa pun juga harus kita perhatikan dalam pengarahan. Jika kita tidak sabar dalam memberikan pemahaman dan pengarahan, siswa akan lebih sulit untuk mengontrol emosinya. Sebaliknya, jika kita sabar dan tekun dalam hal tersebut, siswa akan melihat dan mencontoh apa yang kita lakukan. Alat permainan Fun Maze ini dapat melatih kemampuan kognitif dimana anak belajar untuk fokus dalam menyelesaikan suatu hal serta melatih kesabaran dan kreativitas dalam suatu tantangan atau misalnya dalam menyelesaikan tugasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Egziabher, T. B. (2013). *Pengertian Media Pembelajaran . Africa's potential for the ecological intensification of agriculture*, 1689-1699.
- Elfiadi. (2016). *Bermain dan permainan bagi anak usia dini*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 51–60
- Gunarsa, Singgih D. 2008. *Psikologi Anak: Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Hazdalina, S. (2017). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Kardus di PAUD Pusikam Cukuh Balak Kabupaten Tanggamus* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Hijriati. (2017). *Peranan Dan Manfaat APE Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*. *Jurnal Ar-Raniry*, 3(2): 59-69
- Irawan. Fuad Bayu. (2020). *Menyingkap Kualitas Pelayanan pada Toko Kelontong Auliah Anugerah Pati*. Skripsi S1 Fakultas Ekonomi Universitas Semarang.
- Khairunnisa, W. E. (2019). *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Harapan Ibu Sukarame Bandar Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 1-63.
- Musbikin, Imam. (2006). *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*. Bandung: Angkasa.
- Oktaria, R., & Putra, P. (2020). *Pendidikan Anak dalam Keluarga sebagai Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Saat Pandemi Covid-19*. *Jurnal Ilmiah PESONA PAUD*, 7(1), 41–51.
- Putra, I. P. (2020). *Orang Tua Paling Menentukan Pendidikan Anak Usia Dini saat Pandemi*. Medcom.Id.
- Rahma, D. (2017). *Penggunaan alat permainan edukatif (APE) untuk mendukung perkembangan anak usia 5-6 tahun di paud al fikri*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(10).
- Rahimah, & Muzdhalifah. (2019). *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kecerdasan Intrapersonal dan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini*. *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 2.
- Rahardjo, Mudjia. (2010). *Desain dan Contoh Proses Penelitian Kualitatif*. GEMA : Media Informasi dan Kebijakan Kampus UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Sulastri, Y. L., Rahma, A., & Hakim, L. L. (2017). *IbM Pembuatan alat permainan edukatif*

(APE) ramah anak bagi guru Paud di Kota Bandung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 84-91.

Setyowahyudi, R., & Ferdiyanti, T. (2020). Keterampilan Guru PAUD Kabupaten Ponorogo Dalam Memberikan Penguatan Selama Masa Pandemi COVID-19 Rendy. *Jurnal Golden Age*, 04(1), 100–111.

MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 4 TAHUN DENGAN METODE BERCAKAP-CAKAP MENGUNAKAN MEDIA KARTU BERGAMBAR

Angelina Fitroh Sany Helfana¹ dan Fitri Rofiyarti²

Universitas Narotama Surabaya

helfanaangelina266@gmail.com¹ dan fitri.rofiyarti@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 4 tahun dengan metode bercakap-cakap. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan teknik pengumpulan data observasi dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan untuk mengamati tingkat konsentrasi belajar anak dengan penerapan metode bercakap-cakap yang dilakukan baik menggunakan media kartu bergambar maupun menggunakan media gambar lainnya. Hasil penelitian observasi yang dilakukan adalah pada kegiatan pra – siklus nilai persentase yang didapat adalah 50 % (kategori cukup), dalam penerapan metode bercerita pada siklus I menggunakan media buku bergambar hasil persentase observasi mengalami peningkatan sebesar 64% (kategori cukup baik), penelitian dilanjutkan pada siklus II dikarenakan hasil persentase observasi belum mencapai target yakni 75 %, pada siklus II dilakukan penerapan metode bercakap-cakap menggunakan media kartu bergambar, dalam tindakan siklus II ini angka persentase mengalami kenaikan yang cukup signifikan yakni sebesar 75% (kategori sangat baik). Dari hasil siklus II penelitian ini dinyatakan telah berhasil karena angka prosentase telah mencapai 75 %.

Kata Kunci : *Perkembangan Bahasa, Metode Bercakap-cakap, Media*

ABSTRACT

This research aims to improve the language development of 4 year old children using the conversation method. The method used in this research is classroom action research with observation and documentation data collection techniques. Observations were carried out to observe the child's level of concentration in learning by applying the conversation method which was carried out either using picture cards or other image media. The results of the observational research carried out were that in the pre-cycle activities the percentage value obtained was 50% (fair category), in applying the storytelling method in cycle I using picture book media, the percentage of observations increased by 64% (fairly good category), the research continued in cycle II because the observation percentage results had not reached the target, namely 75%, in cycle II the conversation method was implemented using picture cards. In this cycle II action, the percentage figure increased quite significantly, namely 75% (very good category). From the results of cycle II, this research was declared successful because the percentage figure had reached 75%.

Keywords: *Language Development, Conversation Methods, Media*

PENDAHULUAN

Penelitian ini dilatar belakangi oleh temuan di lapangan tepatnya di KB Aisyiyah 12 Mojo Kidul Kota Surabaya yang menunjukkan bahwa kemampuan bercakap-cakap pada anak didik masih kurang di perhatikan dan kurang aktif dalam menanggapi suatu pembelajaran. Salah satu temuan menunjukkan masih banyak anak yang kurang aktif dalam bercakap-cakap sehingga pembelajaran berjalan kurang kondusif, akibatnya masih ada anak yang belum mampu menceritakan atau menyampaikan kembali pembelajaran bercakap-cakap dengan menggunakan media kartu bergambar yang sedang disampaikan oleh guru di kelas ketika kegiatan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar), menyikapi hal tersebut tentunya di perlukannya stimulasi. Selain adanya stimulasi, pemberian contoh dengan lisan yang baik dan aktif merupakan salah satu hal yang penting dalam proses perkembangan bahasa anak usia dini. Sejalan dengan yang di kemukakan oleh (Bandura dalam Aisyah,2019) bahwa Perkembangan bahasa dapat dikembangkan melalui peniruan dari lingkungan sekitarnya.(Bandura) juga berpendapat bahwa anak belajar bahasa dengan meniru atau mengimitasi suatu pola, artinya tidak harus meniru penguatan dari orang lain. Dengan kata lain, perkembangan kemampuan bahasa dasar pada masa usia dini dicapai melalui percakapan dan interaksi yang dilakukan anak dengan teman sebaya atau orang dewasa.

Fokus penelitian terpusat pada peningkatan perkembangan bahasa anak dengan metode bercakap-cakap di KB Aisyiyah 12.

LANDASAN TEORI

1. Kemampuan berbahasa

Bahasa pada hakikatnya adalah ucapan pikiran dan perasan manusia secara teratur, yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya (Depdiknas,2005:3). Sementara itu menurut (Mansyur & Suratno 2009: 126) bahasa merupakan struktur dan makna yang bebas dari penggunaanya, sebagai tanda yang menyimpulkan suatu tujuan. Sedangkan bahasa menurut kamus besar Bahasa Indonesia (Hasan Alwi, 2002: 88) bahasa berarti sistem lambang bunyi yang digunakan oleh semua orang atau anggota masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam bentuk percakapan yang baik, tingkah laku yang baik, sopan santun yang baik.

2. Metode Bercakap-cakap

Metode bercakap-cakap (Depdiknas,2007: 11) berupa kegiatan bercakap-cakap antara anak dengan guru atau anak dengan anak. Bentuk bercakap-cakap ada 3 yaitu bercakap-cakap bebas, bercakap-cakap menurut tema, bercakap-cakap berdasarkan gambar seri. Sedangkan (Moeslikhatoen R.,2004: 92) bahwa bercakap-cakap dapat berarti komunikasi lisan antara anak dan guru atau antara anak dengan anak melalui kegiatan monolog atau dialog.

Kegiatan monolog dilakukan didepan kelas anak berdiri atau berbicara dengan duduk di tempatnya. Mengungkapkan apa yang dimiliki, diketahui, dan dialami dengan menyatakan pendapatnya, memberikan pengalaman yang menyenangkan ataupun tidak

menyenangkan. Hilderbrand, pada buku Metode pengajaran di TK karangan (MoeslikhatoenR.,2004:26) pengertian bercakap-cakap berarti saling mengkomunikasikan pikiran dan perasaan secara verbal atau mewujudkan kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif.

3. Pengertian Media

Menurut (Sadiman dan Arif S. dkk 2014:7) media adalah bentuk komunikasi baik cetak maupun audio visual dan peralatan. Pendapat ahli lainnya, Sadiman dalam (Mustiqon 2005:26) menyatakan media sebagai perantara dan pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. (Faturrohman dan Sutikno 2007) media dapat didefinisikan sebagai suatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi.

Mulyani Sumantri dan Johar Permana (1999: 183) media gambar adalah hasil potretan dari berbagai peristiwa/kejadian, objek, yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, garis, kata-kata, simbol maupun gambaran. Selanjutnya Sudjana dan Rivai (Supartinah, 2009: 10) mengemukakan bahwa gambar merupakan pesan visual yang paling sederhana, praktis, mudah dibuat, dan banyak diminati peserta didik terlebih gambar berwarna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di KB Aisyiyah 12 pada tanggal 19 dan 22 Januari 2024, dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas dan teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan dengan sistem PTK (penelitian tindakan kelas) yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang berpendapat bahwa alur dari penelitian harus melalui empat tahap yakni rencana, tindakan, observasi, dan refleksi.

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

Rumus yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut (Anas Sudjiono 1986:43) yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka persentasi

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah Responden (Anak)

Sudjiono (Isnaini 2013:59)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini dilakukan 2 siklus, namun sebelumnya peneliti telah melakukan pra observasi terlebih dahulu pada bulan Januari 2024, adapun data yang diperoleh dalam kegiatan pra observasi atau pra siklus adalah sbagai berikut.

Tabel 1. Lembar Penilaian Observasi Pra Siklus

Nama	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	Berkomunikasi secara lisan,serta mengenal huruf dan angka untuk persiapan menyimak dan menirukan	Memiliki banyak kata untuk mengekspresikan pada orang lain	Memahami peraturan dalam pembelajaran	Skor	Presentasi	Ket
SOPHIA	3	3	4	4	14	50%	BSH
RALINE	3	3	2	4	12	47%	BSH
FATIH	3	2	2	3	10	40%	MB
EL	3	2	2	1	8	35%	MB
JENNA	2	2	4	3	11	42%	MB
AFFAN	2	1	2	2	7	27%	BB
ARA	4	2	4	2	12	47%	MB
SHAHIA	3	2	3	2	10	40%	MB
NOFA	1	2	2	3	8	35%	BB
NALA	2	3	2	3	10	40%	MB

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

Siklus I

Setelah melakukan kegiatan observasi pra siklus, pada tanggal 17 januari 2024 peneliti melakukan tindakan siklus I, dalam siklus I peneliti mencoba untuk menerapkan metode bercerita dengan bantuan media kartu bergambar, karena dengan menggunakan media kartu bergambar anak anak akan tertarik dengan gambar yang akan dibawakan peneliti, Adapun hasil observasi siklus I sebagai berikut:

No	nama anak	Pencapaian aspek perkembangan bahasa anak	Pencapaian aspek perkembangan bahasa anak	Jumlah skor	Presentase	Ket

		pada pertemuan I	pada pertemuan II			
1.	SOPHIA	14	15	29	82%	BSB
2.	RALINE	12	14	26	79%	BSH
3.	FATIH	10	12	25	75%	BSH
4.	EL	8	12	20	64%	MB
5.	JENNA	11	14	25	75%	BSH
6.	AFFAN	7	10	17	55%	MB
7.	ARA	12	13	25	75%	BSH
8.	SHAHIA	10	14	24	73%	BSH
9.	NOFA	8	12	20	64%	MB
10.	NALA	10	14	24	73%	BSH

Tabel 2. Lembar Penilaian Observasi Siklus I

Dari hasil penelitian pada tahap siklus I ini dapat kita lihat terdapat peningkatan konsentrasi sebesar 64% yang sebelumnya hanya 50 %. Hasil tindakan juga dapat dilihat dalam hasil dokumentasi saat peneliti menerapkan metode bercakap-cakap dalam pembelajaran, terlihat anak-anak sangat menikmati gambar yang disampaikan peneliti, dan terbentuklah fokus belajar pada anak, namun selang beberapa waktu anak-anak mulai bosan dan akhirnya konsentrasi akan pecah kembali dan melakukan kegiatan lainnya seperti berlarian dan bermain.



Gambar 2. Hasil Tindakan Siklus I

Siklus II

Penelitian siklus II dilaksanakan pada tanggal 19 Januari 2024, peneliti mencoba untuk bercakap-cakap dengan media yang berbeda pada tindakan sebelumnya, peneliti memilih tanaman taoge sebagai alat peneliti saat melakukan tindakan, praktik tanaman taoge ini dinilai efektif dan memberi kesan unik, lucu dan menyenangkan bagi anak. Adapun hasil observasi siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

No	Nama anak	Pencapaian aspek	Pencapaian aspek	Jumlah skor	Presentase	Ket
----	-----------	------------------	------------------	-------------	------------	-----

		perkembangan bahasa anak pada pertemuan I	perkembangan bahasa anak pada pertemuan II			
1.	SOPHIA	16	16	32	82%	BSB
2.	RALINE	15	16	31	80%	BSB
3.	FATIH	14	14	28	78%	BSB
4.	EL	12	12	24	69%	BSH
5.	JENNA	14	15	29	78%	BSB
6.	AFFAN	11	13	24	78%	BSH
7.	ARA	13	15	28	78%	BSH
8.	SHAHIA	13	14	27	77,5%	BSH
9.	NOFA	12	12	24	69%	BSH
10.	NALA	13	14	27	77,5%	BSH

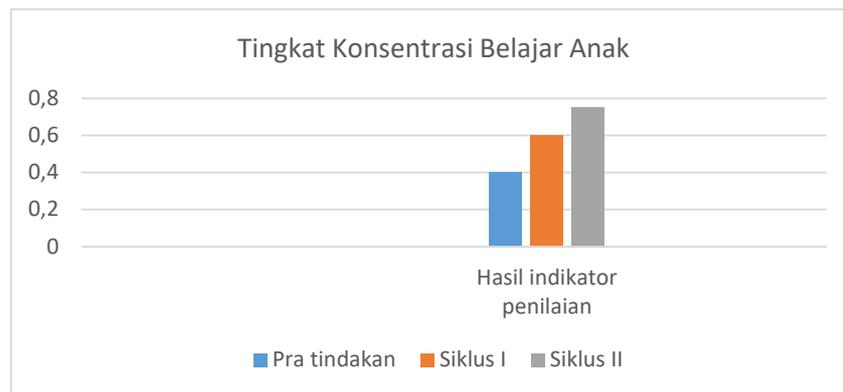
Tabel 3. Lembar Penilaian Observasi Siklus II

Hasil tindakan siklus II mencapai 75 % dan termasuk kategori sangat baik. Dalam siklus II peneliti ini dinyatakan berhasil karena persentase telah mencapai yakni 75 %. Seluruh subjek penelitian mengalami peningkatan konsentrasi dalam hasil belajarnya



Gambar 3. Hasil Tindakan Siklus II

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



Gambar 4. Grafik Persentase Tingkat Konsentrasi Belajar Anak

Dengan demikian penelitian ini dinyatakan telah berhasil karena tingkat pencapaian hasil belajar anak telah melampaui *standart* dan media boneka tangan dinilai sangat efektif sebagai alat peraga dalam menyampaikan sebuah kartu bergambar kepada anak-anak usia dini. Dengan bercakap-cakap akan menambah kosakata anak dan yang terpenting dengan pemilihan metode yang tepat dalam pembelajaran seperti bercakap-cakap dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak sehingga segala permasalahan dalam keaktifan percakapan belajar dapat teratasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan metode bercakap-cakap pada proses belajar mengajar dapat meningkatkan perkembangan bahasa pada anak.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa metode bercakap-cakap dengan media gambar dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada anak KB Aisyiyah 12 Surabaya. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan awal keterampilan berbicara yaitu 25% termasuk ke dalam kriteria kurang baik, dan pada Siklus I meningkat menjadi 50% yang termasuk ke dalam kriteria cukup, mengalami peningkatan sebesar 35% dan pada Siklus II meningkat menjadi 75% yang termasuk dalam kriteria baik, apabila dibanding dengan Siklus I mengalami peningkatan sebesar 35%.

DAFTAR PUSTAKA

- Cucu Eliyawati. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Depdiknas. (2010). *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta

- Suhartono. (2005). Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sadiman dan Arif S. dkk (2014:7). Pengertian Media Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Supartinah, (2009: 10) Pengertian Media Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas. (2005:3). Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Moeslichatoen R. (2004). Metode Pengajaran. Jakarta: Rineka Cipta

MANFAAT MURAL UNTUK MEMBANGUN KARAKTER ANTI-BULLYING DI PAUD KUNCUP MEKAR

Lusia Renita¹, Muchamad Arif², Maya Mashita³, dan Yeksi Dwi Suliswati⁴

Universitas Narotama^{1,2,3,4}

lusia@gmail.com¹, Muchammad.arif@narotama.ac.id², maya.mashita@narotama.ac.id³,
yeksi.suliswati@narotama.ac.id⁴

ABSTRACT

This study aims to identify the benefits of murals in building anti-bullying characters in early childhood at PAUD Kuncup Mekar. Bullying in early childhood often appears in the form of verbal or physical behavior that can have an impact on children's social and emotional development. Through attractive visual media such as murals, moral messages can be conveyed creatively and effectively. This study uses a descriptive qualitative research method with data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation. The results of the study indicate that murals can be an effective educational media in conveying anti-bullying values, building empathy, and creating a positive learning environment. The responses of teachers, children, and parents to the existence of murals are also positive, because they help children understand and internalize anti-bullying attitudes in a fun way.

Keywords: *Mural, Anti-Bullying Character, Early Childhood Education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi manfaat mural dalam membangun karakter anti-bullying pada anak usia dini di PAUD Kuncup Mekar. Bullying pada anak usia dini sering muncul dalam bentuk perilaku verbal maupun fisik yang dapat berdampak pada perkembangan sosial dan emosional anak. Melalui media visual yang menarik seperti mural, pesan moral dapat disampaikan secara kreatif dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mural dapat menjadi media edukasi yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai anti-bullying, membangun empati, serta menciptakan lingkungan belajar yang positif. Respon guru, anak, dan orang tua terhadap keberadaan mural juga positif, karena membantu anak memahami dan menginternalisasi sikap anti-bullying dengan cara yang menyenangkan.

Kata Kunci: *Mural, Karakter Anti-Bullying, Pendidikan Anak Usia Dini*

PENDAHULUAN

Bullying bukan hanya terjadi di kalangan anak remaja, namun juga mulai terlihat pada anak usia dini, baik secara verbal maupun fisik. Menurut Olweus (1993), bullying dapat

didefinisikan sebagai perilaku agresif yang dilakukan secara berulang-ulang oleh individu atau kelompok yang memiliki kekuatan lebih terhadap individu yang lebih lemah. Bullying di usia dini sering kali muncul dalam bentuk perilaku verbal, seperti mengejek, menghina, dan mengejek fisik, seperti mendorong atau memukul teman. Jika tidak ditangani dengan baik, perilaku ini dapat berlanjut dan menjadi kebiasaan yang sulit dihentikan di masa depan, baik bagi pelaku maupun korban. Oleh karena itu, perhatian khusus terhadap penanganan bullying sejak usia dini menjadi sangat penting dalam pembentukan karakter anak.

Pendidikan karakter menjadi fondasi penting dalam menanamkan nilai-nilai moral seperti empati, toleransi, dan peduli terhadap sesama. Menurut Lickona (1991), pendidikan karakter adalah usaha sadar untuk membantu anak mengembangkan perilaku positif melalui nilai-nilai moral yang kuat. Karakter empati dan toleransi merupakan komponen esensial dalam membangun hubungan sosial yang sehat di lingkungan pendidikan, terutama di PAUD. Nilai-nilai tersebut membantu anak memahami perasaan orang lain dan mencegah mereka melakukan perilaku agresif atau bullying. Melalui pendidikan karakter yang terstruktur, anak diajarkan bagaimana membangun empati dan peduli terhadap lingkungan sekitarnya.

Salah satu metode kreatif yang dapat digunakan untuk membangun karakter anak usia dini adalah melalui seni mural. Seni mural merupakan karya seni visual yang berisi gambar-gambar edukatif dan informatif yang biasanya dilukis pada dinding-dinding sekolah atau ruang publik. Menurut Eisner (2002), media visual seperti mural dapat membantu anak-anak memahami konsep abstrak melalui representasi visual yang konkret dan menarik. Di lingkungan PAUD, mural dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan moral dengan cara yang mudah dipahami anak. Misalnya, gambar anak-anak yang saling membantu atau bermain bersama dapat memberikan contoh perilaku positif yang dapat ditiru oleh peserta didik.

PAUD Kuncup Mekar merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk mengembangkan karakter anak usia dini melalui berbagai pendekatan kreatif. Dalam upaya memerangi perilaku bullying, lembaga ini memanfaatkan media mural sebagai bagian dari strategi pendidikan karakter. Mural tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi ruangan tetapi juga sebagai sarana belajar yang interaktif. Guru dan tenaga pendidik di PAUD Kuncup Mekar memanfaatkan mural untuk berdialog dengan anak-anak mengenai perilaku anti-bullying, seperti pentingnya saling menghormati dan menolong teman yang membutuhkan. Dengan pendekatan ini, anak-anak dapat belajar memahami dampak buruk bullying dan pentingnya memiliki sikap positif dalam berinteraksi dengan sesama.

Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji manfaat mural sebagai media dalam membangun karakter anti-bullying di PAUD Kuncup Mekar. Penelitian ini dilakukan dengan fokus pada bagaimana mural sebagai media visual dapat membantu anak usia dini memahami dan menginternalisasi nilai-nilai anti-bullying. Dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang efektivitas mural dalam membangun karakter positif anak. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan memberikan kontribusi bagi sekolah-sekolah lain agar lebih kreatif dalam memanfaatkan media visual untuk pendidikan karakter.

LITERATURE REVIEW

Pendidikan karakter merupakan upaya sistematis untuk menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan perilaku positif kepada anak-anak sejak dini. Menurut Lickona (1991), pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk individu yang memiliki pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral. Nilai-nilai seperti empati, toleransi, kejujuran, dan peduli terhadap sesama harus ditanamkan secara konsisten melalui berbagai metode pendidikan. Pada anak usia dini, pendidikan karakter menjadi fondasi utama dalam membentuk kepribadian yang kuat dan positif. Oleh karena itu, pendidikan karakter harus dilakukan dengan pendekatan yang menyenangkan, kreatif, dan relevan dengan perkembangan anak agar nilai-nilai tersebut dapat diinternalisasi dengan baik.

Perilaku bullying tidak hanya terjadi pada anak usia remaja tetapi juga sudah mulai muncul di kalangan anak usia dini. Menurut Olweus (1993), bullying adalah tindakan agresif yang dilakukan secara berulang-ulang oleh individu atau kelompok yang memiliki kekuatan lebih terhadap individu yang dianggap lebih lemah. Pada usia dini, bentuk bullying sering kali berupa ejekan verbal, mendorong, memukul, atau mengejek teman sebaya. Jika perilaku ini tidak diatasi sejak dini, maka anak berisiko mengembangkan kebiasaan negatif yang berdampak pada perkembangan sosial dan emosionalnya. Menurut Smith et al. (2002), anak-anak yang menjadi pelaku bullying cenderung mengalami kesulitan dalam membangun hubungan sosial yang sehat, sedangkan korban bullying dapat mengalami penurunan rasa percaya diri dan gangguan emosional.

Pendidikan karakter anti-bullying di lingkungan PAUD menjadi sangat penting karena usia dini merupakan masa kritis dalam pembentukan kepribadian anak. Menurut Berkowitz dan Bier (2005), pendekatan pendidikan karakter yang efektif harus dimulai sejak dini dan melibatkan lingkungan belajar yang mendukung nilai-nilai positif. Anak usia dini cenderung meniru perilaku dari lingkungan sekitarnya, baik dari guru, orang tua, maupun media visual yang mereka lihat setiap hari. Oleh karena itu, lingkungan PAUD yang kondusif dan mendukung nilai anti-bullying dapat menjadi langkah preventif dalam mengatasi perilaku agresif pada anak. Penyampaian nilai-nilai seperti empati, peduli, dan menghormati teman sebaya harus dilakukan dengan metode yang sesuai dengan tingkat pemahaman anak.

Seni mural adalah karya seni visual yang disajikan dalam bentuk gambar di dinding atau permukaan lain dengan tujuan edukatif maupun estetika. Mural memiliki kekuatan sebagai media komunikasi visual yang efektif untuk menyampaikan pesan-pesan moral dan edukatif, terutama kepada anak-anak. Menurut Eisner (2002), media visual seperti mural dapat membantu anak memahami konsep abstrak melalui representasi gambar yang konkret dan menarik. Di lingkungan pendidikan, mural dapat digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai positif seperti kerjasama, saling menghormati, dan peduli terhadap teman. Media mural juga

dapat memfasilitasi dialog antara guru dan siswa untuk mendiskusikan perilaku yang baik dan buruk serta memberikan contoh yang dapat ditiru oleh anak.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, mural dapat digunakan sebagai sarana kreatif untuk menanamkan nilai-nilai anti-bullying. Gambar-gambar yang menampilkan situasi positif, seperti anak-anak yang saling membantu, bermain bersama dengan harmonis, dan menolong teman yang kesulitan, dapat menjadi contoh nyata bagi anak-anak. Menurut Wright (2007), visualisasi melalui mural membantu anak-anak memahami perilaku yang baik dan buruk dengan cara yang menarik dan interaktif. Guru dapat menggunakan mural sebagai titik awal untuk berdialog dengan anak-anak tentang pentingnya menghormati perasaan orang lain dan menghindari perilaku agresif. Dengan demikian, mural tidak hanya menjadi elemen dekoratif tetapi juga berfungsi sebagai media edukatif untuk membangun karakter anti-bullying di kalangan anak usia dini.

PAUD Kuncup Mekar merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang berkomitmen untuk membentuk karakter positif melalui pendekatan kreatif. Dalam upaya membangun karakter anti-bullying, mural dipilih sebagai media untuk menyampaikan pesan moral yang mudah dipahami oleh anak. Dengan menggunakan gambar-gambar yang menarik, seperti anak-anak yang saling membantu atau bermain dengan ceria, anak-anak diharapkan dapat belajar tentang nilai-nilai empati, toleransi, dan kerjasama. Guru juga dapat memanfaatkan mural sebagai bahan ajar untuk mendiskusikan situasi sehari-hari yang berkaitan dengan perilaku bullying dan cara mengatasinya. Melalui pendekatan ini, PAUD Kuncup Mekar memberikan lingkungan belajar yang positif dan kondusif untuk membangun karakter anak yang peduli dan bertanggung jawab terhadap sesama.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena yang terjadi secara mendalam di lapangan. Menurut Moleong (2014), metode kualitatif deskriptif memungkinkan peneliti untuk memahami realitas sosial dan perilaku manusia berdasarkan kondisi alami. Fokus penelitian dilakukan di PAUD Kuncup Mekar, dengan subjek penelitian meliputi anak usia dini, guru, tenaga pendidik, dan orang tua murid. Subjek ini dipilih karena memiliki peran penting dalam proses pembentukan karakter anak, khususnya terkait upaya membangun karakter anti-bullying melalui media mural. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2024.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga metode utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati interaksi anak-anak di sekitar mural serta perilaku mereka yang muncul ketika melihat gambar-gambar edukatif tersebut. Wawancara dilakukan dengan guru, anak-anak, dan orang tua untuk menggali pandangan mereka tentang peran mural dalam menanamkan nilai anti-bullying. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk mengabadikan foto mural dan aktivitas anak saat berinteraksi dengan mural, sebagai data pendukung penelitian. Sugiyono (2017) menyatakan

bahwa kombinasi observasi, wawancara, dan dokumentasi memberikan validitas data yang kuat dalam penelitian kualitatif, sehingga fenomena yang diteliti dapat dipahami secara komprehensif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Mural di PAUD Kuncup Mekar

Mural di PAUD Kuncup Mekar dirancang dengan mengusung tema “Saling Menyayangi dan Tolong-Menolong” sebagai upaya menanamkan nilai-nilai anti-bullying sejak dini. Tema ini dipilih karena nilai-nilai tersebut merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter anak usia dini, seperti empati, kepedulian, dan kerjasama. Menurut Lickona (1991), pendidikan karakter harus dimulai sejak usia dini agar anak memiliki bekal moral dan etika dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, mural di PAUD Kuncup Mekar berfungsi sebagai media visual yang menarik untuk menyampaikan pesan positif kepada anak-anak.

Mural ini didesain dengan warna-warna cerah dan gambar-gambar yang disesuaikan dengan dunia anak, seperti tokoh kartun, binatang lucu, dan situasi bermain bersama. Warna yang cerah dipercaya dapat meningkatkan perhatian dan minat anak terhadap media visual (Sanrock, 2007). Selain itu, gambar-gambar yang menggambarkan anak-anak sedang saling membantu dan bermain bersama memberikan contoh konkret mengenai perilaku positif yang dapat mereka tiru dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan visual ini, anak-anak dapat memahami konsep saling menyayangi dan menolong dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Guru dan tenaga pendidik di PAUD Kuncup Mekar juga memiliki peran penting dalam mendukung implementasi mural ini. Guru berfungsi sebagai fasilitator yang membantu anak memahami makna di balik mural. Melalui kegiatan storytelling, guru dapat menjelaskan situasi dalam gambar mural dan mengaitkannya dengan perilaku sehari-hari. Seperti yang dijelaskan oleh Vygotsky (1978), anak-anak belajar melalui interaksi dengan lingkungan dan bimbingan orang dewasa. Dengan bimbingan yang tepat, mural bukan hanya sekadar dekorasi, tetapi menjadi alat efektif dalam pembelajaran karakter.

Tidak hanya itu, mural di PAUD Kuncup Mekar juga berfungsi sebagai pemicu dialog antara anak-anak dan guru. Misalnya, ketika anak melihat gambar dua tokoh saling membantu, guru dapat menanyakan, “Bagaimana caranya kita membantu teman yang kesulitan?” atau “Apa yang kamu lakukan jika temanmu sedih?”. Pertanyaan-pertanyaan ini mendorong anak untuk berpikir kritis dan merefleksikan nilai-nilai yang ingin ditanamkan. Hal ini sejalan dengan pandangan Piaget (2001), yang menyatakan bahwa anak-anak belajar melalui tahapan eksplorasi dan pengalaman yang konkret.

Peran mural sebagai media visual untuk mengurangi perilaku bullying juga sejalan dengan teori pembelajaran sosial Bandura (1986). Menurut Bandura, anak-anak belajar dengan cara mengamati dan meniru perilaku yang mereka lihat di lingkungan. Jika anak sering melihat gambar-gambar yang menunjukkan perilaku positif seperti saling berbagi atau membantu,

mereka cenderung akan meniru perilaku tersebut. Dengan demikian, mural di PAUD Kuncup Mekar menjadi media yang efektif untuk memodelkan perilaku anti-bullying.

Implementasi mural ini juga melibatkan orang tua sebagai bagian dari upaya bersama dalam membangun karakter anak. Guru-guru di PAUD Kuncup Mekar mengajak orang tua untuk berdiskusi mengenai nilai-nilai yang ditanamkan melalui mural. Misalnya, orang tua dapat melanjutkan pesan-pesan positif dari mural dengan memberikan contoh nyata di rumah. Kolaborasi antara sekolah dan keluarga ini sangat penting karena pembentukan karakter anak memerlukan kesinambungan antara lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga (Berkowitz & Bier, 2005).

Dalam proses implementasinya, mural di PAUD Kuncup Mekar telah menunjukkan dampak positif terhadap perilaku anak. Guru-guru melaporkan bahwa anak-anak mulai menunjukkan perilaku tolong-menolong dan berkurangnya tindakan agresif di lingkungan bermain. Hal ini membuktikan bahwa media visual yang sederhana seperti mural dapat menjadi sarana efektif untuk menanamkan nilai-nilai moral. Sebagaimana dinyatakan oleh Gardner (1983), anak-anak memiliki kecerdasan visual-spasial yang memungkinkan mereka belajar lebih efektif melalui media gambar dan visual.

Secara keseluruhan, implementasi mural dengan tema “Saling Menyayangi dan Tolong-Menolong” di PAUD Kuncup Mekar menjadi langkah inovatif dalam membangun karakter anti-bullying sejak dini. Dengan pendekatan yang kreatif, mural tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai media pembelajaran karakter yang interaktif. Melalui kolaborasi antara guru, anak, dan orang tua, upaya membentuk generasi yang empatik dan peduli terhadap sesama dapat terwujud. Oleh karena itu, mural menjadi salah satu metode edukatif yang patut dikembangkan di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini.

Dampak Mural terhadap Pemahaman Anak

Hasil observasi menunjukkan bahwa mural memiliki pengaruh signifikan dalam membantu anak memahami konsep anti-bullying di PAUD Kuncup Mekar. Media visual seperti mural dapat menarik perhatian anak dengan lebih efektif dibandingkan metode konvensional seperti ceramah atau penjelasan verbal semata. Menurut Gardner (1983), anak-anak usia dini memiliki kecerdasan visual-spasial yang tinggi, di mana gambar dan warna menjadi stimulus yang membantu mereka belajar dan memahami informasi. Oleh karena itu, mural yang dirancang dengan gambar anak-anak saling membantu, berpegangan tangan, atau bermain bersama menciptakan representasi konkret dari perilaku positif.

Ketika anak melihat gambar-gambar tersebut, mereka cenderung mengaitkannya dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Gambar anak saling membantu misalnya, memberikan pesan bahwa menolong teman adalah perilaku yang baik dan harus ditiru. Vygotsky (1978) menekankan bahwa anak-anak belajar melalui interaksi sosial dan pengalaman konkret, sehingga media seperti mural dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif. Guru di PAUD Kuncup Mekar kemudian memanfaatkan mural ini sebagai pemicu

untuk berdiskusi dengan anak mengenai nilai-nilai positif seperti kepedulian, empati, dan saling menghargai.

Diskusi antara guru dan anak juga menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih responsif dalam memahami konsep perilaku baik. Ketika guru bertanya, “Apa yang kamu lihat di gambar ini? Apa yang terjadi jika kita menolong teman yang jatuh?” anak-anak dengan antusias merespons dan memberikan jawaban berdasarkan gambar yang dilihat. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme Piaget (2001), yang menyatakan bahwa anak membangun pemahamannya melalui pengalaman dan dialog aktif dengan lingkungannya. Mural, dalam hal ini, menyediakan konteks visual yang mendukung dialog dan refleksi anak terhadap perilaku yang diharapkan.

Selain itu, mural membantu anak-anak dalam memahami perbedaan antara perilaku positif dan negatif. Jika sebelumnya anak-anak cenderung menunjukkan perilaku egois atau agresif, keberadaan mural sebagai media edukatif secara tidak langsung mengajarkan mereka perilaku alternatif yang lebih baik. Misalnya, gambar anak yang memeluk temannya yang sedang sedih memberikan pesan empati yang sederhana namun kuat. Menurut Bandura (1986), anak-anak belajar dengan meniru perilaku yang mereka lihat di lingkungan sekitarnya. Dengan melihat contoh positif melalui mural, anak-anak akan lebih mudah memahami bagaimana seharusnya mereka berperilaku terhadap teman.

Observasi yang dilakukan juga menunjukkan adanya perubahan sikap di antara anak-anak setelah mural diimplementasikan. Guru di PAUD Kuncup Mekar melaporkan bahwa anak-anak mulai menunjukkan perilaku lebih peduli satu sama lain, seperti berbagi mainan, menolong teman yang terjatuh, atau menghibur teman yang sedih. Hal ini membuktikan bahwa mural bukan hanya sekadar media dekorasi, tetapi memiliki fungsi edukatif yang dapat membentuk karakter anak secara efektif. Menurut Lickona (1991), pendidikan karakter harus bersifat eksplisit dan konsisten, di mana anak diberikan contoh dan penanaman nilai moral melalui berbagai media, termasuk media visual seperti mural.

Dalam penelitian ini, anak-anak juga tampak lebih nyaman berdiskusi mengenai perilaku baik dibandingkan sebelumnya. Visualisasi nilai-nilai anti-bullying dalam mural membuat konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh anak usia dini. Gambar-gambar yang menarik serta warna-warna cerah memotivasi anak untuk belajar tanpa merasa bosan. Hal ini diperkuat oleh Santrock (2007), yang menyatakan bahwa media visual membantu meningkatkan atensi dan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, mural menjadi alat bantu yang mendukung proses pendidikan karakter secara efektif.

Peran guru dalam memanfaatkan mural sebagai media pembelajaran juga menjadi faktor penting. Guru tidak hanya menjelaskan gambar yang ada pada mural, tetapi juga melibatkan anak dalam kegiatan interaktif seperti bermain peran atau bercerita berdasarkan gambar. Kegiatan ini memberikan pengalaman konkret yang memperkuat pemahaman anak terhadap konsep anti-bullying. Menurut Hurlock (1997), pembelajaran melalui pengalaman langsung dan pengulangan perilaku positif membantu anak menginternalisasi nilai-nilai moral dengan

lebih baik. Melalui kegiatan interaktif ini, mural bukan hanya bersifat pasif, tetapi menjadi alat yang aktif dan partisipatif dalam pendidikan karakter anak.

Secara keseluruhan, mural di PAUD Kuncup Mekar memiliki dampak positif terhadap pemahaman anak mengenai konsep anti-bullying. Anak menjadi lebih peka terhadap perilaku positif, lebih responsif dalam diskusi bersama guru, dan menunjukkan perubahan sikap yang lebih peduli terhadap teman. Sebagai media edukatif, mural berhasil mengubah lingkungan belajar menjadi lebih inklusif, kreatif, dan mendidik. Dengan pendekatan ini, nilai-nilai karakter seperti empati, kepedulian, dan toleransi dapat ditanamkan sejak usia dini dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

Respon Guru dan Orang Tua terhadap Mural

Respon guru dan orang tua terhadap implementasi mural di PAUD Kuncup Mekar menunjukkan hasil yang positif. Guru menyatakan bahwa mural membantu mereka dalam menyampaikan nilai-nilai moral kepada anak-anak dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Menurut Piaget (2001), anak usia dini berada dalam tahap praoperasional, di mana pemahaman mereka tentang konsep moral lebih efektif melalui media visual yang konkret. Gambar-gambar pada mural memberikan representasi nyata dari perilaku positif seperti saling membantu, bermain bersama, dan menghargai teman, sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan pesan anti-bullying.

Guru juga mengungkapkan bahwa mural memberikan alat bantu yang kreatif dalam pembelajaran. Mereka dapat mengaitkan cerita atau diskusi kelas dengan gambar pada mural. Misalnya, ketika anak-anak melihat gambar seorang anak yang menolong temannya yang jatuh, guru bisa memulai percakapan seperti, "Apa yang terjadi jika kita membantu teman kita yang sedang kesulitan?" Hal ini tidak hanya memicu pemikiran kritis anak, tetapi juga mendorong refleksi mengenai pentingnya sikap empati dan kepedulian. Gardner (1983) menekankan pentingnya kecerdasan visual-spasial dalam perkembangan anak, di mana media visual seperti mural membantu anak untuk memahami konsep moral secara lebih mendalam.

Selain itu, mural juga mendapat apresiasi dari para orang tua karena dianggap sebagai media edukatif yang efektif. Beberapa orang tua menyatakan bahwa anak mereka sering menceritakan gambar-gambar yang dilihat di sekolah dan nilai-nilai yang diajarkan melalui mural. Hal ini membuktikan bahwa mural tidak hanya berdampak di lingkungan sekolah tetapi juga di rumah. Menurut Bronfenbrenner (1979), lingkungan keluarga dan sekolah merupakan dua ekosistem penting yang saling memengaruhi dalam perkembangan moral anak. Dengan demikian, mural berperan sebagai penghubung antara nilai yang diajarkan di sekolah dengan praktik yang dapat diterapkan di lingkungan keluarga.

Orang tua juga mengakui bahwa mural membantu mereka dalam mengajarkan nilai-nilai moral di rumah. Ketika anak menceritakan tentang gambar-gambar di sekolah, orang tua memiliki kesempatan untuk memperkuat pesan yang sama dengan mendiskusikannya lebih lanjut. Salah satu orang tua bahkan menyatakan, "Setelah melihat gambar tentang berbagi di sekolah, anak

saya jadi lebih mau meminjamkan mainannya kepada adiknya di rumah." Hal ini sejalan dengan teori Bandura (1986), yang menekankan bahwa anak belajar melalui pengamatan dan peniruan perilaku positif yang mereka lihat di lingkungannya. Gambar mural menjadi stimulus bagi anak untuk menerapkan perilaku baik dalam kehidupan sehari-hari.

Di sisi lain, guru juga menekankan bahwa mural membantu menciptakan suasana kelas yang lebih positif dan ramah anak. Lingkungan belajar yang dipenuhi gambar-gambar edukatif dapat membentuk *school climate* yang mendukung perkembangan moral dan sosial anak. Lickona (1991) menyatakan bahwa pendidikan karakter harus menjadi bagian dari lingkungan belajar yang konsisten, di mana anak dapat melihat dan merasakan nilai-nilai moral dalam setiap aspek kehidupan di sekolah. Keberadaan mural sebagai media edukatif membantu menciptakan suasana yang kondusif untuk menanamkan nilai-nilai anti-bullying melalui cara yang kreatif dan menyenangkan.

Secara keseluruhan, guru dan orang tua menyambut baik mural sebagai salah satu metode inovatif dalam pendidikan karakter. Baik guru maupun orang tua merasakan dampak positif dari implementasi mural terhadap pemahaman anak mengenai perilaku baik dan buruk. Dengan media visual yang menarik, mural berhasil menjembatani pemahaman anak terhadap konsep abstrak seperti empati, toleransi, dan kepedulian. Dukungan dari guru dan orang tua menunjukkan bahwa kolaborasi antara sekolah dan keluarga sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pembentukan karakter anak usia dini.

KESIMPULAN

Mural di PAUD Kuncup Mekar terbukti efektif sebagai media edukasi dalam membangun karakter anti-bullying pada anak usia dini. Desain mural yang penuh warna dan menarik dengan gambar-gambar bertema empati, kerjasama, dan saling menghargai, membantu anak memahami konsep moral melalui pendekatan visual yang konkret. Melalui mural ini, anak dapat melihat representasi nyata dari perilaku positif, seperti menolong teman yang jatuh, berbagi mainan, atau bermain bersama dengan rukun, sehingga memudahkan mereka dalam menginternalisasi nilai-nilai tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Berkowitz, M. W., & Bier, M. C. (2005). *What works in character education: A research-driven guide for educators*. Character Education Partnership.
- Eisner, E. W. (2002). *The Arts and the Creation of Mind*. Yale University Press.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.

- Hurlock, E. B. (1997). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Moleong, L. J. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Olweus, D. (1993). *Bullying at School: What We Know and What We Can Do*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Piaget, J. (2001). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Santrock, J. W. (2007). *Child Development (11th ed.)*. Boston: McGraw-Hill.
- Smith, P. K., Pepler, D., & Rigby, K. (2002). *Bullying in Schools: How Successful Can Interventions Be?* Cambridge University Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Wright, T. (2007). *Visual Impact: Creative Visual Strategies for Education*. Routledge.

MEDIA KOLASE BAHAN DAUR ULANG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI KELOMPOK B TK BINA BUNGA BANGSA SURABAYA

Felin Nanda Khoirul Muflikhah¹ dan Anisa Yunitasari²

Universitas Narotama

Nandafelyn354@gmail.com¹ dan Anisa.yunita@narotam.ac.id²

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan motorik halus anak dengan media kolase bahan daur ulang kelompok B TK Bina Bunga Bangsa Surabaya. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Reseach*) yang terdiri dari beberapa tahapan yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus dilakukan dua kali pertemuan. Hasil analisa pada pra siklus nilai raya-rata 48,88%. Pada siklus I mencapai nilai rata-rata 58,88% dan pada siklus II mencapai kriteria keberhasilan 81,10%. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa media kolase bahan daur ulang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini kelompok B TK Bina Bunga Bangsa Surabaya.

Kata Kunci: *Kemampuan motorik halus, Media Kolase, bahan daur ulang*

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the increase in children's fine motor skills using recycled material collage media in group B TK Bina Bunga Bangsa Surabaya. This type of research is Classroom Action Research which consists of several stages consisting of two cycles. Each cycle is held in two meetings. The results of the analysis on the pre cycle average value of 48.88%. In cycle I it achieved an average value of 58.88% and in cycle II it achieved 81.10% success criteria. The conclusion of this study shows that recycled material collage media can improve fine motor skills of early childhood group B TK Bina Bunga Bangsa Surabaya.

Keywords: *Fine motor skills, Collage Media, recycled materials*

PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Angka 14 menyatakan bahwa:

"Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah metodologi pelatihan yang ditujukan untuk anak usia 0-6 tahun, yang dilakukan dengan stimulasi pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik dan intelektual untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan lebih lanjut."

Keterampilan motorik halus dapat diartikan sebagai keterampilan yang membutuhkan kemampuan untuk mengendalikan otot-otot kecil atau halus. Gerakan motorik halus ini dipadukan dengan gerakan mata dan tangan yang efisien dan presisi. Keterampilan motorik halus penting untuk dikembangkan pada usia dini. Keterampilan motorik halus yang dikembangkan memudahkan anak-anak untuk melakukan hal-hal seperti menulis, menekan, menggambar, menyusun balok, dan menambahkan kelereng. Namun pembelajaran yang dilakukan pada kenyataannya tidak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak.

Menurut Sumanto (2005), salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan motorik halus anak adalah dengan membuat kolase, yang berasal dari bahasa Perancis kolase, yang berarti lem, dan dapat dibuat dari beberapa bahan yang tidak mahal. dan menggunakan bahan yang merupakan bahan di lingkungan kita. Bahan olahan atau daur ulang (aneka kertas, kertas berwarna, kain perca, plastik, sedotan, logam) dan barang bekas seperti (kardus, kertas kado bekas, koran bekas, majalah bekas, ampas kelapa, kulit telur, kalender bekas, tutup botol; dan kemasan makanan), untuk kemudian menciptakan potensi kreatif dalam penelitian dan memunculkan ide-ide baru untuk membuat pembelajaran menjadi unik, menarik dan menyenangkan bagi anak-anak.

LANDASAN TEORI

Kemampuan motorik halus pada anak usia dini antara lain menyikat gigi, membuka dan menutup ritsleting, menyisir rambut, mengikat tali sepatu, mengancingkan baju, dan makan dan sendok atau dengan tangan. Kemampuan motorik halus anak juga membutuhkan bantuan seperti bantuan fisik, dan kematangan mental anak, yang berguna bagi anak untuk mendapatkan kepercayaan diri dalam berbagai hal seperti menggambar. Motorik halus anak

berkembang secara optimal pada usia 3 tahun. Namun, anak-anak berusia 4 tahun dapat menggunakan krayon atau pensil untuk mewarnai gambar tersebut.

Motorik halus anak sangat penting dikembangkan karena untuk mengontrol gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot kecil, seperti otot tangan, pergelangan tangan dan lain-lain. Gerakan motorik yang baik, terutama yang melibatkan otot tangan dan jari, biasanya membutuhkan ketelitian, daya tahan dan koordinasi yang tinggi antara mata dan otot kecil, seperti kemampuan menggunakan gerakan jari dan pergelangan tangan. Oleh karena itu motorik halus anak harus diasah, agar kelak otot jari anak menjadi lebih kuat dan dapat menggunakan berbagai fungsi motorik.

Menurut Sumanto (2005), salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan motorik halus anak adalah dengan membuat kolase, yang berasal dari bahasa Perancis kolase, yang berarti lem, dan dapat dibuat dari beberapa bahan yang tidak mahal. dan menggunakan bahan yang merupakan bahan di lingkungan kita.

Menurut Yohana (2013). “Kolase adalah karya gambar atau desain yang terdiri dari susunan potongan, batu, kaca berwarna, porselin, dalam perkembangan mozaik, variasi karya seni seperti lukisan dinding, karya seni meningkat.

Menurut Ramdansyah (2010), bermain kolase di dalam kelas memiliki beberapa keuntungan antara lain menggunakan bahan yang dibuat untuk bermain kolase, seperti biji-biji atau benda-benda yang sudah tidak terpakai, untuk memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitarnya. Selain aktivitas, kolase dapat mengembangkan kreativitas anak, pembelajaran tidak membosankan, dan anak dapat lebih mudah mengeksplorasi ide kreatifnya melalui kerajinan leher yang unik, serta mengembangkan keterampilan motorik halus dengan koordinasi mata dan tangan.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Suharsimi Arikunto (2007), penelitian tindakan kelas adalah kajian tentang kegiatan pembelajaran berupa tindakan yang secara sadar dihadirkan dan terjadi secara bersamaan di dalam kelas. Dalam penelitian tindakan, keterampilan motorik halus dikembangkan dengan aktivitas kolase dari bahan daur ulang. Bentuk penelitiannya adalah penelitian kolaboratif, dalam penelitian ini

terjadi kerjasama antara peneliti dan guru kelas. Peneliti bertindak sebagai pengamat dan guru kelas sebagai pelaksana kegiatan. Tujuan utama Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research-AUTO) adalah untuk memecahkan masalah dunia nyata di kelas dan meningkatkan kinerja guru di dunia nyata dalam aktivitas perkembangan mereka

Model Kemmis & Mc. Taggart pada dasarnya berupa perangkat atau thread dengan satu perangkat yang terdiri dari empat bagian yaitu Design, Action, Perception dan Reflection. Bagian ini dianggap sebagai siklus, jadi disini siklus berarti siklus kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SIKLUS I

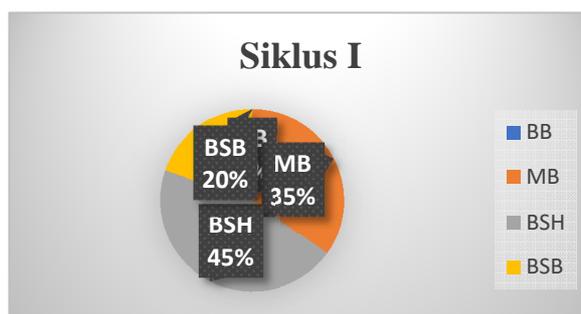
Hasil observasi kegiatan mengajar guru pada proses pembelajaran pada siklus 1 menunjukkan bahwa guru kurang dalam menjelaskan sehingga ada beberapa anak yang sibuk dengan kegiatannya sendiri dan tidak memperhatikan atau tidak fokus menerima pembelajaran, pada tahap kegiatan inti tidak dilakukan pengelolaan interaksi kelas secara optimal sehingga anak ada yang masih ribut sendiri, setelah guru selesai menjelaskan dan membagikan gambar untuk dikolase ada beberapa anak mengalami kesulitan dan mengeluh tidak bisa menempel dengan tepat dan meminta bantuan pada peneliti dan guru.

Dari refleksi Siklus I ini diharapkan agar peserta didik dapat melakukan kegiatan media kolase tersebut., yang dimana dalam kegiatan ini anak dapat mengontrol gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot kecil, seperti otot tangan, pergelangan tangan dan lain-lain. Walaupun masih ada peserta didik yang tidak bisa atau mengeluh tentang menempelkan gambar atau kolase dan beberapa Peserta didik yang memenuhi pola belum penuh dan masih keluar garis

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I kriteria kemampuan motorik halus anak termasuk pada kriteria berkembang sesuai harapan dengan nilai rata-rata kemampuan motorik halus anak yang diperoleh 58,88% ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan tindakan siklus I belum mencapai hasil indikator yang ditetapkan

pada kemampuan motorik halus anak yaitu 75% sampai 100%. sehingga perlu adanya tindakan untuk siklus selanjutnya yaitu siklus II dengan dilakukannya beberapa perbaikan.

Hasil observasi yang penulis lakukan di Kelompok B pada anak usia 5-6 tahun TK Bina Bunga Bangsa Surabaya pada tahap Siklus I pertemuan 1 dan 2 adalah sebagai berikut:



SIKLUS II

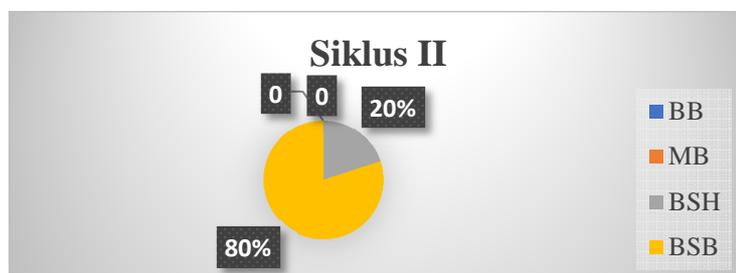
Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II hasil observasi kegiatan mengajar guru dalam proses pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui media kolase, guru mencoba mengoptimalkan kegiatan tersebut dengan memanfaatkan bahan daur ulang melalui kegiatan kolase. Pengamatan terhadap anak memberikan kesempatan untuk mengalami peningkatan yang baik bagi peserta didik secara keseluruhan dari Siklus I dan Siklus II. Pada siklus II, peserta didik umumnya lebih aktif dan kreatif, kreativitas mereka dalam menempel pola pada gambar meningkat.

Pada siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua memenuhi kriteria keberhasilan sebesar 58,88%, menunjukkan 4 anak berkembang sangat baik (BSB), 3 anak berkembang sesuai harapan (BSH), 8 anak mulai berkembang (MB) dan 0 anak belum berkembang (BB). Pada pelaksanaan tindakan siklus II anak yang termasuk kriteria berkembang sesuai harapan terdapat 2 anak dengan presentase yaitu 9,50%, dan 19 anak termasuk dalam kriteria berkembang sangat baik dengan presentase 90,47%. Pada siklus II terlihat bahwa pertumbuhan kemampuan motorik halus anak dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedua mencapai nilai kriteria keberhasilan sebesar 81,10%, menunjukkan 12 anak berkembang sangat baik

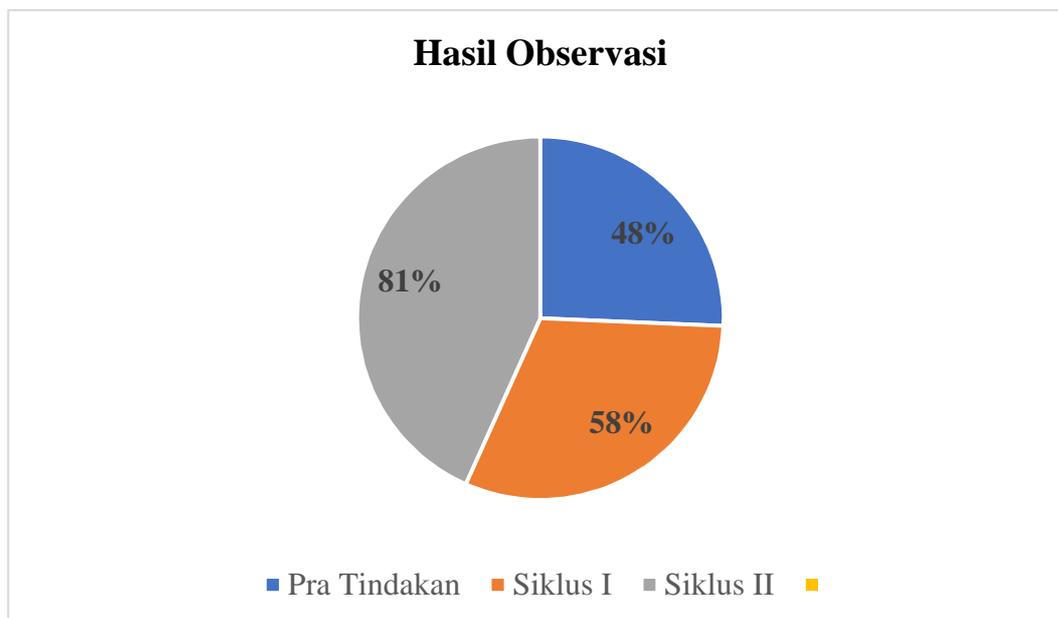
(BSB), 3 anak berkembang sebagai diharapkan (BSH).), 0 anak mulai berkembang (MB) dan 0 anak belum berkembang (BB).

Hasil observasi kegiatan mengajar guru dalam proses pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui media kolase, guru mencoba mengoptimalkan kegiatan tersebut dengan memanfaatkan bahan daur ulang melalui kegiatan kolase. Pengamatan terhadap anak memberikan kesempatan untuk mengalami peningkatan yang baik bagi peserta didik secara keseluruhan dari Siklus I dan Siklus II. Pada siklus II, peserta didik umumnya lebih aktif dan kreatif, kreativitas mereka dalam menempel pola pada gambar meningkat. Hasil observasi kegiatan kelas dalam proses pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik halus anak dan hasil pelaksanaan tindakan Siklus I setiap pertemuan ditunjukkan pada grafik dan tabel di bawah ini.

Hasil observasi yang penulis lakukan di Kelompok B pada anak usia 5-6 tahun TK Bina Bunga Bangsa Surabaya pada tahap Siklus II pertemuan 1 dan 2 adalah sebagai berikut:



Adapun hasil peningkatan kemampuan Motorik halus anak dilakukan pada saat Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II dapat diperjelas melalui grafik data observasi tindakan di bawah ini:



Hasil observasi awal menunjukkan bahwa motorik halus anak mendapatkan hasil dengan persentase 48,88%, menunjukkan 0 anak berkembang sangat baik (BSB), 5 anak berkembang sesuai harapan (BSH), 10 anak sudah Mulai Berkembang (MB), dan 0 anak belum berkembang (BB).

Pada siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua memenuhi kriteria keberhasilan sebesar 58,88%, menunjukkan 4 anak berkembang sangat baik (BSB), 3 anak berkembang sesuai harapan (BSH), 8 anak mulai berkembang (MB) dan 0 anak belum berkembang (BB). Hal ini target keberhasilan yang ditetapkan belum tercapai, dengan kriteria yang ditetapkan yaitu antara 75% sampai dengan 100%. Oleh karena itu dilakukan siklus II dilanjutkan dengan sedikit perubahan metode, mengubah banku kelas menjadi kelompok.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat penulis simpulkan bahwa penggunaan media kolase dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini di TK Bina Bunga Bangsa Surabaya. Proses meningkatnya kemampuan motorik halus anak disebabkan karena media kolase merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, tema disesuaikan dengan pembelajaran yang sedang di ajarkan pada minggu tersebut, disiapkan secara menarik dengan rancangan pembelajaran yang telah di rencanakan bersama guru kelas sehingga menjadi kegiatan yang menyenangkan dan kreatif bagi anak.

Dengan menggunakan kegiatan kolase diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak terutama dalam menggerakkan mata dan jari-jari tangan secara terkoordinasi, anak mampu melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, dan anak mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media.

Dalam kegiatan kolase terdapat 4 aspek yaitu memahami penjelasan guru, menempel dengan tepat, melaksanakan kegiatan yang menunjukkan anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, melakukan gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak pada saat siklus I mencapai 58,88% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), pada saat pelaksanaan siklus II mencapai 81,10% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media kolase dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini Kelompok B di TK Bina Bunga Bangsa Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif. (2003). *metode penelitian*. bandung: kencana media group.
- Darmiatun, S., & Mayar, F. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kolase dengan Menggunakan Bahan Bekas. *Jurnal Obsesi Pendidikan Anak Usia Dini*, 259.
- Fazira, S., Daulay, M. I., & Marleni, L. (2018). Pengaruh Bermain Kolase Terhadap Kemampuan Motorik Halus. *Jurnal on Early Childhood*, 62.
- Handayani, S., Sumarno, & Suharno, Y. (2018). Pengaruh Aktivitas Kolase Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak. *Jurnal ilmu-ilmu sejarah, sosial budaya, dan kependidikan*, 40.
- Khadijah, & Amelia, N. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Nofianti, R. (2021). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: EDU PUBLISHER.

Praptiwi, W., & Widyastuti, T. M. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Kolase Dari Kain Perca. *Jurnal Exponential*, 368.

puspitasari, n. R., & Zultiar, I. (2017). PENGGUNAAN TEKNIK KOLASE TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK. *PENGGUNAAN TEKNIK KOLASE TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK*, 50.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.

Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Wisudayanti, K. A. (2017). PENINGKATAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI DI ERA REVOLUSI. *Jurnal Agama dan Budaya* , 11.

Yoni, A. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia

MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN ORIGAMI PADA ANAK KELOMPOK B DI TK TUNAS BANGSA TAHUN AJARAN 2023-2024 KOTA SURABAYA

IVA NOVIANA¹ dan VARIA VIRDANIA VIRDAUS²

Universitas Narotama Surabaya

ivanovianapaudc@gmail.com¹ dan varia virdaus@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana meningkatkan motorik halus anak usia dini melalui ketrampilan melipat kertas origami di TK TUNAS BANGSA Bulak Banteng Kecamatan Kenjeran. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Objek penelitian yang diambil dalam penelitian ini adalah meningkatkan motorik halus anak usia dini melalui ketrampilan origami. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi penelitian tindakan kelas (PTK). Dilakukan dalam 2 siklus masing-masing siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan. Prosedur dalam penelitian ini ada 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi atau pengamatan dan refleksi. Kegiatan melipat kertas origami adalah kegiatan yang memerlukan ketekunan, kecermatan dan konsentrasi yang lebih. kegiatan tersebut melipat kertas origami menjadi kegiatan meningkatkan motorik halus yang mempunyai daya tarik tersendiri bagi anak usia dini. Karena kegiatan melipat kertas origami seperti kegiatan menyulap sebuah kertas menjadi sebuah bentuk yang cantik dan unik. Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa meningkatkan motorik halus melalui kegiatan origami pada setiap siklus motorik halus anak mengalami peningkatan dari prasiklus 46,6%, pada siklus I 73,3%, pada siklus II 93,3%, kesimpulan dari penelitian adalah kegiatan origami dapat meningkatkan motorik halus pada anak.

Kata Kunci : *Motorik halus, Melipat Kertas, Anak Usia Dini*

ABSTRACT

This research aims to find out how early childhood fine motor skills are developed through origami paper folding skills at the TUNAS BANGSA Bulak Banteng Kindergarten, Kenjeran District. This research is classroom action research (PTK). The research object taken in this research is the development of fine motor skills in early childhood through origami skills. Data collection was carried out through observation, interviews and classroom action research (PTK) documentation. Carried out in 2 cycles, each cycle held 2 meetings. The procedure in this research has 4 stages, namely planning, implementation, action, observation or observation and reflection. The activity of folding origami paper is an activity that requires more perseverance, precision and concentration. This activity, folding origami paper, is a fine motor development activity which has its own appeal for young children. Because the activity of folding origami paper is like the activity of transforming paper into a beautiful and unique shape. The results of the research show that developing fine motor skills through origami activities in each cycle of children's fine motor skills has increased from pre-cycle 46.6%, in cycle I 73.3%, in cycle II 93.3%, the conclusion of the research is that origami activities can develop fine motor skills in children.

Keywords: *Fine motor skills, paper folding, early childhood.*

PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan sejak bayi lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal. Salah satu aspek perkembangan dasar pada anak usia dini yaitu aspek fisik motorik (kasar dan halus).

Perkembangan motorik adalah suatu perubahan dalam perilaku gerak yang memperlihatkan interaksi kematangan makhluk dan lingkungannya. Perkembangan motorik dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu: motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang melibatkan kerja otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana cara meningkatkan motorik halus pada anak usia dini kelompok B melalui kegiatan origami di TK Tunas Bangsa kecamatan kenjeran ?

LANDASAN TEORI

1. Keterampilan Motorik Halus Anak

a. Pengertian Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Keterampilan motorik adalah keterampilan seseorang dalam menampilkan gerak sampai gerak lebih kompleks. Keterampilan motorik tersebut suatu keterampilan umum seseorang yang berkaitan dengan berbagai keterampilan atau gerak. Dengan keterampilan motorik adalah keterampilan gerak seseorang dalam melakukan segala kegiatan.

Hal di atas Sumantri (2005) menyatakan bahwa, " Keterampilan motorik halus anak adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil". Seperti jari-jari jemari dan tangan sering membutuhkan koordinasi mata dan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek yang kecil pengontrol terhadap mesin misalnya mengetik, menjahit, menggunting dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan keterampilan motorik halus adalah penggunaan sekelompok otot-otot kecil. Seperti jari-jari jemari dan tangan sering membutuhkan koordinasi mata dan tangan untuk mengontrol dalam mencapai pelaksanaan keterampilan.

Contoh keterampilan anak usia 4 sampai 5 tahun yaitu menulis, menggambar, menggunting, membentuk, mengancingkan baju, memanipulasi, menjiplak bentuk.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

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

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Arikunto (2010) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan dengan pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Penelitian dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif artinya penelitian tidak melakukan sendiri, bekerjasama dengan guru kelas berperan sebagai kolaborator di kelompok B di TK Tunas Bangsa Tahun Pelajaran 2023-2024. Kolaborasi dilakukan dalam perencanaan dan pelaksanaan tindakan, pengamatan, refleksi, evaluasi, serta analisis hasil penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas melalui aktivitas melipat kertas Origami.

Menurut Kemmis dan Mc. Taggart, Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian untuk meningkatkan pengalaman kerja seseorang yang dilakukan secara sistematis, terencana, dan introspektif.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian adalah TK Tunas Bangsa beralamat Bulak Banteng Lor Bhineka 10/10.

Waktu Pembelajaran : Juli 2023 – Desember 2023

Hari Pembelajaran : Senin – Sabtu

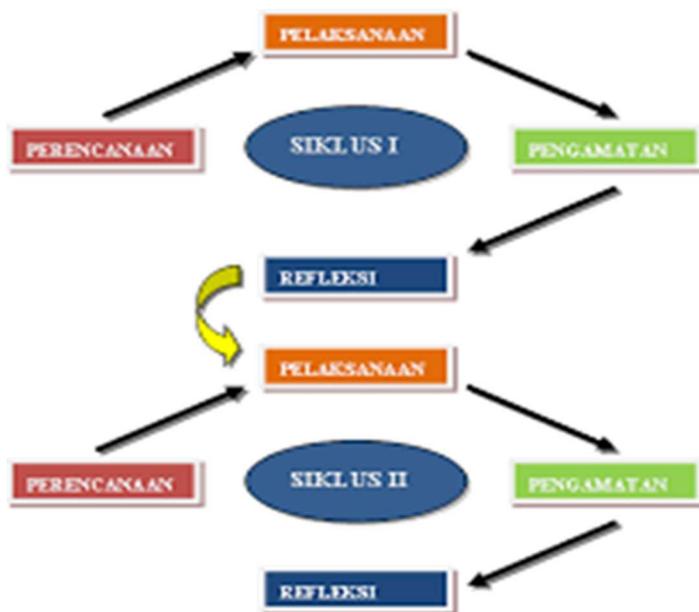
Jam Pembelajaran : 07.00 – 10.00

Waktu Penelitian sekitar 2 bulan yaitu November - Desember

C. Subjek Dan Objek Penelitian

Subjek penelitian guru PAUD, obyek dari penelitian ini adalah siswa kelompok B yang berjumlah 15 anak. Objek penelitian yaitu melipat kertas.

D. Prosedur Penelitian



Gambar 2. 3 Siklus Penelitian Kelas

Sumber: Model Siklus Classroom Action Research dari Suharsimi Arikunto.

Rancangan Penelitian Tindakan Model Kemmis & Mc Taggart.

Langkah – langkah dalam penelitian ini sama disetiap siklusnya. Penelitian dikatakan selesai jika sudah mencapai indicator keberhasilan. Setiap siklus dalam penelitian terdapat empat langkah yang dilaksanakan secara sistematis perencanaan diantaranya:

1. Perencanaan

Beberapa langkah yang dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas adalah:

- a. Menyusun Rencana kegiatan Harian (RKH) pembelajaran untuk mengembangkan motoric halus anak melalui kegiatan melipat kertas Origami.
- b. Menyiapkan alat dan bahan untuk kegiatan melipat kertas.
- c. Menyiapkan lembar observasi dan lembar evaluasi.

2. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti menaati apa yang sudah dirumuskan, direncanakan dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH), dan disetujui untuk dilakukan tindakan.

3. Tindakan

Pengamatan dilaksanakan bersamaan dengan peneliti. Jadi pengamatan dalam penelitian adalah pengumpulan data yang bertujuan untuk mengetahui pencapaian sasaran dari tindakan yang dilaksanakan.

Kegiatan pengamatan ini dengan langkah – langkah berikut:

- a. Peneliti membawa lembar observasi yang akan dicatat pembelajaran yang dilaksanakan.
- b. Peneliti mencatat aktivitas peserta didik yang berlangsung pembelajaran secara keseluruhan.
- c. Peneliti mengumpulkan hasil pengamatan.

4. Refleksi

Refleksi yang dilakukan peneliti untuk menganalisis data yang telah terkumpul. Dalam melihat

hasil dari pengamatan, peneliti mengambil kesimpulan untuk tindakan selanjutnya yang dilaksanakan pada siklus berikutnya.

E. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik di bandingkan dengan teknik yang lain. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian dengan perilaku manusia, Observasi merupakan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti secara objektif dan hasilnya akan dicatat secara sistematis agar diperoleh gambaran yang lebih kongkrit tentang kondisi lapangan.

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan cara untuk mengumpulkan data melalui dokumentasi yang tersedia. Teknik ini untuk menggali data tentang TK Tunas bangsa, metode ini digunakan untuk mendapatkan dan mengenai hal-hal yang kondisi obyektif di TK Tunas Bangsa seperti berdirinya, struktur organisasi, keadaan guru, keadaan peserta didik, keadaan sarana dan prasarana dan lain-lain.

No.	Indikator											
	Melakukan gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi				Melakukan kegiatan menunjukkan anak mampu menggunakan tangan kanan dan kiri berbagai aktivitas (misalnya : melipat kertas)				Melakukan eksplorasi dengan bahan origami			
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1.												
2.												
3.												
4.												

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pra Tindakan

a. Kondisi awal

Pada penelitian pra-siklus ini melakukan penelitian terhadap motorik halus anak melalui kegiatan melipat kertas dengan menggunakan bahan kertas origami dengan menggunakan teknik pengumpulan data pada lembar observasi stimulus yang di berikan untuk mengetahui peningkatan motorik halus peserta didik melalui kegiatan melipat kertas dengan menggunakan bahan kertas origami, lem, dan gambar pada anak kelompok B sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

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

Untuk mengetahui kondisi awal peningkatan motorik halus peserta didik melalui kegiatan melipat kertas. Penelitian melakukan observasi terlebih dahulu pada anak kelompok B, mengembangkan motorik halus peserta didik melalui kegiatan melipat kertas yang diamati terdiri dari 4 kemampuan yakni anak mampu melipat kertas sesuai pola dan bentuk, anak mampu menempel dengan rapi sesuai pola gambar, anak mampu menggerakkan jari-jari tangan untuk menempelkan bahan kertas origami yang dilipat, anak mampu melakukan gerakan mata dan tangan secara terkordinasi.

Tabel 4. 1 Hasil Pra Siklus

No	nama	Indikator											
		Melakukan gerakan mata dan tangan secara terkordinasi				Melakukan kegiatan menunjukkan anak mampu menggunakan tangan kanan dan kiri berbagai aktivitas (misalnya : melipat kertas)				Melakukan eksplorasi dengan bahan origami			
		BB	MB	BS H	BS B	BB	MB	BS H	BS B	BB	MB	BS H	BS B
1.	Naura				√	√				√			
2.	Salm an				√				√				√
3.	Aliya				√				√				√
4.	Fahri				√	√						√	
5.	Vira			√				√			√		
6.	Naila			√				√			√		
7.	Ram a				√				√				√
8.	Elis				√				√				√
9.	Faza			√	√			√		√			
10.	Aqila		√					√			√		
11.	Joy				√				√				√

12.	Dika	√					√					√	
13.	Hamzah	√				√						√	
14.	Rayyan				√				√				√
15.	Ainur				√				√				√
	Jumlah	2	1	3	9	3	1	4	7	2	3	3	7
	presentase	13,3	6,6	20	60	20	6,6	26,6	46,6	13,3	20	20	46,6

Tabel 4. 2 Hasil Rekapitulasi Pra siklus

No	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah BSB	Presentase
1.	Melakukan gerakan mata dan tangan secara terkordinasi	9 anak	60%
2.	Melakukan kegiatan menunjukkan anak mampu menggunakan tangan kanan dan kiri berbagai aktivitas (misalnya: melipat kertas)	7 anak	46,6%
3.	Melakukan eksplorasi dengan bahan origami	7 anak	46,6%

Berdasarkan deskripsi data prasiklus tentang perkembangan motorik halus peserta didik melalui kegiatan melipat kertas di TK Tunas Bangsa bahwa:

- Pada indikator pertama anak mampu melakukan gerakan mata dan tangan secara terkordinasi, berkembang sangat baik ada 9 anak 60%
- Pada indikator kedua anak melakukan kegiatan menunjukkan anak mampu menggunakan tangan kanan dan kiri berbagai aktivitas (misalnya: melipat kertas), berkembang sangat baik ada 7 anak 46,6%
- Pada indikator ketiga anak melakukan eksplorasi dengan bahan origami, berkembang sangat baik ada 7 anak 46,6%

Berdasarkan hasil prasiklus tentang meningkatkan motorik halus peserta didik melalui kegiatan melipat kertas di TK Tunas Bangsa belum sesuai harapan yang diperintahkan adalah 75%-100%. maka dari itu penilaian melakukan siklus I

Tabel 4. 3 Hasil Observasi siklus I

No	Nama	Indikator											
		Melakukan gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi				Melakukan kegiatan menunjukkan anak mampu menggunakan tangan kanan dan kiri berbagai aktivitas (misalnya : melipat kertas)				Melakukan eksplorasi dengan bahan origami			
		B B	M B	BS H	BS B	B B	MB	BS H	BS B	B B	M B	BS H	BS B
1.	Naura				√				√				√
2.	Salman				√				√				√
3.	Aliya				√				√				√
4.	Fahri				√		√						√
5.	Vira		√			√						√	
6.	Naila		√						√				√
7.	Rama				√				√				√
8.	Elis				√				√				√
9.	Faza		√					√				√	
10.	Aqila			√			√					√	
11.	Joy				√				√				√
12.	Dika			√				√				√	
13.	Hamzah			√					√				√
14.	Rayyan				√				√				√
15.	Ainur				√				√				√
Jumlah		0	3	3	9	1	2	2	10	0	0	4	11
Presentase		0	20	20	60	6,6	13,3	13,3	66,6	0	0	24,6	73,3

Berdasarkan deskripsi data prasiklus tentang peningkatan motorik halus peserta didik melalui kegiatan melipat kertas di TK Tunas Bangsa bahwa:

- Pada indikator pertama anak mampu melakukan gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi, yang belum berkembang ada 0 anak 0%, mulai berkembang ada 3 anak 20%, bersembang sangat baik ada 3 anak 20%, berkembang sesuai harapan ada 9 anak 60%.
- Pada indikator kedua anak. Melakukan kegiatan menunjukkan anak mampu menggunakan tangan kanan dan kiri berbagai aktivitas (misalnya: melipat kertas) , yang belum

berkembang ada 1 anak 6,6%, masih berkembang ada 2 anak 13,3%, berkembang sesuai harapan ada 2 anak 13,3%, berkembang sangat baik ada 10 anak 66,6%

- Pada indikator ketiga anak melakukan eksplorasi dengan bahan origami, yang belum berkembang ada 0 anak 0%, masih berkembang ada 0 anak 0%, berkembang sangat baik ada 4 anak 24,6%, berkembang sesuai harapan ada 11 anak 73,3%

Berdasarkan hasil siklus I tentang meningkatkan motorik halus peserta didik melalui kegiatan melipat kertas di TK Tunas Bangsa hasil penilaian BSB adalah :

Tabel 4. 4 Hasil Rekapitulasi Siklus I

No	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah BSB	Presentase
1.	Melakukan gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi	9 anak	60%
2.	Melakukan kegiatan menunjukkan anak mampu menggunakan tangan kanan dan kiri berbagai aktivitas (misalnya: melipat kertas)	10 anak	66,6%
3.	Melakukan eksplorasi dengan bahan origami	11 anak	73,3%

Hasil populasi nilai siklus I didapatkan hasil rekapitulasi Berkembang sangat baik (BSB) adalah:

- Pada indikator pertama anak melakukan gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi yang berkembang sangat baik (BSB) ada 9 anak 60 %
- Pada indikator kedua anak melakukan kegiatan menunjukkan anak mampu menggunakan tangan kanan dan kiri berbagai aktivitas (misalnya: melipat kertas) yang berkembang sangat baik (BSB) ada 10 anak 66,6%
- Pada indikator ketiga anak melakukan eksplorasi dengan bahan origami, yang berkembang sangat baik (BSB) ada 11 anak 73,3%

Hasil meningkatkan motorik halus anak melalui kegiatan melipat kertas di TK Tunas Bangsa memperoleh hasil 73,3% menunjukkan dalam kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan melipat kertas terjadi peningkatan. Dalam penelitian harus dilanjutkan sehingga dapat dicapai tingkat keberhasilan yang diharapkan guru dan kepala sekolah.

a. Refleksi

Dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I terdapat evaluasi dalam penelitian dan kolaborasi. Dalam masalah-masalah pada anak muncul tindakan siklus I dari hasil pembahasan ditemukan kendala dalam siklus I diantaranya:

- a. Anak mengalami kesulitan dalam melipat kertas origami. Guru memberi contoh pada anak, supaya anak menirukan lipatan seperti guru perintahkan kepada anak.
- b. Anak dapat mengatur setiap lipatan sehingga menjadi bentuk ikan dan singa.
- c. Anak dapat melakukan dengan langkah yang di perintah guru
- d. Dan anak dapat melipat dengan rapi sesuai pola lipatan garis.

Dalam siklus I yang dilaksanakan pada langkah-langkah anak dapat perkembangan pada setiap anak dapat meningkat

terlihat anak-anak sangat menikmati cerita yang disampaikan peneliti, dan terbentuklah konsentrasi belajar pada anak, namun selang beberapa waktu anak – anak mulai bosan dan akhirnya konsentrasi akan pecah kembali dan melakukan kegiatan lainnya seperti berlarian dan tidur di kelas.



Gambar 2. Hasil Tindakan Siklus I

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

Siklus II

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

Tabel 3. Lembar Penilaian Observasi Siklus II

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

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

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



Gambar 3. Hasil Tindakan Siklus II

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



Gambar 4. Grafik Persentase Tingkat Konsentrasi Belajar Anak

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

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan adalah:

1. Perencanaan bermain origami upaya meningkatkan kemampuan melipat kertas anak kelompok B TK Tunas Bangsa berdasarkan jumlah siklus penelitian yaitu siklus I dan siklus II. Perbedaannya adalah pada siklus kertas origami yang digunakan masih menggunakan kertas putih polos dan pola melipat kertas yang masih pola sederhana. Sedangkan pada siklus II kertas yang digunakan kertas origami berwarna dan pola melipat kertas menggunakan tema hewan.

2. Pelaksanaan bermain origami dalam upaya meningkatkan kemampuan melipat kertas anak kelompok B TK Tunas Bangsa termasuk dalam kategori sangat baik yang dibuktikan proses pembelajaran yang menyenangkan dan inovasi bagi anak. Setelah itu dilakukan perbaikan terhadap perencanaan pembelajaran dan proses guru dapat meningkatkan pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih baik.

3. Hasil kemampuan melipat kertas anak kelompok B TK Tunas Bangsa sudah kegiatan bermain origami meningkat secara signifikan yang dibuktikan dengan hasil pada siklus I indikator pertama anak melakukan gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi berkembang sangat baik (BSB) ada 9 anak 60%. indikator kedua anak melakukan kegiatan menunjukkan anak mampu menggunakan tangan kanan dan kiri berbagai aktivitas berkembang sangat baik (BSB) ada 10 anak 66,6%. indikator ketiga anak melakukan eksplorasi dengan bahan origami berkembang sangat baik (BSB) ada 11 anak 73,3%. Pada siklus II indikator pertama anak melakukan gerakan mata dan tangan secara koordinasi berkembang sangat baik (BSB) ada 13 anak 86,6%. Indikator kedua anak melakukan kegiatan menunjukkan anak mampu menggunakan tangan kanan dan kiri berbagai aktivitas berkembang sangat baik (BSB) ada 12 anak 80%. Indikator ketiga anak melakukan eksplorasi dengan bahan origami berkembang sangat baik (BSB) ada 14 anak 93,3%. Hasil ini menyimpulkan melalui kegiatan bermain origami anak dapat meningkatkan kemampuan dengan indikator melipat origami pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi (2010), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Acep Yoni, dkk. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat pembinaan TK dan SD.
- Kusumastuti, Rully (2014) *meningkatkan keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui kegiatan Origami pada Anak kelompok A DI RA Al-Ikhlas semarang Barat*.
- Masriah, Siti. *pengembangan Motorik Halus Melalui Kegiatan Melipat Kertas pada Kelompok B TK Dharma Wanita Tawang rejo*, 2015.
- Moelichatoen R, *metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: PT. Rineta cipta, 2004.
- Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Rosda, 2015
- Sudjiono, Anas. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sumedi P Nugraha, Davina Muliatsih, *Pengembangkan Kreativitas Anak Usia dini melalui origami*. Jurnal Inovasi dan Kewirausahaan Universitas Islam Indonesia, Vol.2 No.3,2013.
- Sumedi P Nugraha, Davina Muliatsih, *Pengembangkan Kreativitas Anak Usia dini melalui origami*. Jurnal Inovasi dan Kewirausahaan Universitas Islam Indonesia, Vol.2 No.3,2013

PENANAMAN NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK USIA DINI DENGAN METODE PEMBIASAAN DI TK ASH – SHOLIHIN

Khusnul Lailatus Sholikhah¹ dan Sugito Muzaqi²
Universitas Narotama Surabaya
khusnullailatus15@gmail.com¹ dan sugito.muzaqi@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk Untuk mengetahui penanaman Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini dengan metode pembiasaan di TK Ash – Sholihin. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Terdapat empat pembiasaan penanaman nilai agama dan moral anak yang sudah di terapkan di TK Ash – Sholihin yakni pembiasaan rutin, pembiasaan teladan, pembiasaan spontan dan pembiasaan terprogram. Berhasilnya metode pembiasaan menjadikan nilai agama dan moral anak sudah mulai berkembang di TK Ash – Sholihin seperti dalam keseharian anak disekolah, anak mampu bersalaman dengan baik, mampu mengucapkan permintaan tolong, terima kasih dan maaf sesuai kebutuhannya, mampu mengikuti serta menerapkan sholat dengan baik serta mampu menerapkan beberapa doa keseharian, dan lain sebagainya.

Kata Kunci : *Nilai Agama dan Moral, Metode pembiasaan, Anak Usia Dini.*

ABSTRACT

This research aims to determine the instillation of religious and moral values in early childhood using the habituation method in Ash - Sholihin Kindergarten. The method used in this research is descriptive qualitative research with data collection techniques of observation, interviews and documentation. There are four habits of instilling religious and moral values in children that have been implemented at Ash - Sholihin Kindergarten, namely routine habits, exemplary habits, spontaneous habits and programmed habits. The success of the habituation method means that children's religious and moral values have begun to develop in Ash - Sholihin Kindergarten, as in the children's daily life at school, children are able to shake hands well, are able to say requests for help, thank you and sorry according to their needs, are able to follow and perform prayers well and are able to applying several daily prayers, and so on.

Keywords: *Religious and Moral Values, Habituation Method, Early Childhood.*

PENDAHULUAN

Nilai agama dan moral merupakan hal yang penting yang harus diperhatikan oleh kedua orang tua serta pendidik. Anak merupakan cikal bakal generasi penerus sebuah bangsa sekaligus sebuah amanat dari Allah SWT yang harus dijaga dengan sebaik - baiknya. Maka sangat diperlukan arahan, pola asuh yang baik serta metode pembelajaran dalam berbagai media yang dapat membangun nilai - nilai agama dalam diri anak. Dalam penanaman nilai moral dan agama pada anak usia dini dapat dilakukan melalui banyak cara atau kegiatan diantaranya melalui kegiatan pembiasaan (Salasiah, 2021). Bentuk pembiasaan yang diterapkan di TK Ash - Sholihin Surabaya adalah pembacaan sholawat nabi, sholat dhuha, hafalan surat - surat pendek, do'a sehari - hari, mengaji, membaca doa sebelum dan sesudah berkegiatan, berjabat salam serta mengucapkan salam, memotong kuku setiap hari senin dan kamis, serta pembiasaan untuk berbudi pekerti mulia seperti jujur, saling tolong menolong, sabar, dan lain sebagainya. Mengingat betapa sulitnya membangun kebiasaan diri dalam menanamkan nilai agama dan moral anak. Maka penelitian ini sangat penting untuk dilakukan agar kita dapat mengetahui bagaimana penanaman nilai - nilai agama dan moral anak usia dini di lembaga TK Ash - Sholihin.

Fokus penelitian terpusat pada Bagaimana penanaman Nilai Agama dan Moral anak usia dini dengan metode pembiasaan di TK Ash - Sholihin.

LANDASAN TEORI

1. Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini

Agama berperan sangat penting dalam mengatur sendi - sendi kehidupan manusia serta mengarahkan pada kebaikan bersama. tujuan penanaman nilai-nilai agama pada anak adalah membangun landasan keimanan dengan pola ketaqwaan dan keimanan kepada Tuhan, membangun akhlaq, rasa percaya diri, dan kesiapan hidup bersama di tengah - tengah masyarakat dengan tujuan menggapai ridlo-Nya.

2. Faktor yang mempengaruhi NAM anak

a. Orang tua dengan pola asuh yang tepat Menurut Rachman, masa keemasan adalah masa dimana jalur anak seperti karakter, sikap, intelektual, emosi dan moral manusia dibentuk jadi apabila seakin bagus kualitas pengasuhannya maka semakin banyak dan bagus jalur belajar

yang dibentuk otaknya (Susetya and Zulkarnaen,2022). Berikut hal – hal penting dalam pengasuhan : (1). Tingkat harmonisasi hubungan antara orang tua dan anak, (2). Keteladanan yang baik, (3). Adat kebiasaan yang dilakukan orang tua, (4). Nasehat dengan kata-kata yang baik dan penuh kasih sayang, (5). Mencurahkan perhatian terhadap setiap perkembangan anak.

b. guru sebagai pembimbing yang baik dengan menerapkan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak Menurut Megawangi dalam Dharma kesuma (2011) yang dikutip oleh (Susetya and Zulkarnaen,2022) mendefinisikan pendidikan karakter sebagai sebuah usaha untuk mendidik anak – anak agar dapat mengambil keputusan secara bijak kemudian mempraktikkannya dalam kehidupan sehari - hari sehingga dapat memberikan kontribusi yang positif pada lingkungannya. Hal tersebut bisa di berikan di sekolah melalui metode yang tepat sebagaimana yang diterapkan di salah satu TK di Kabupaten Yogyakarta, seperti proses pembelajaran menggunakan metode keteladanan kebiasaan, nasehat, supervisi, metode bercerita .

c. Sekolah Dan Masyarakat Sebagai Lingkungan Yang Mendukung Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Anak Perkembangan nilai agama moral anak telah tercapai jika sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) (Nurjanah, 2018) (Abdurrahman, 2018) mengatakan bahwa pembentukan sikap dan penanaman nilai – nilai dipengaruhi berbagai faktor terutama lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

3. Metode Pembiasaan

Secara etimologi, pembiasaan berasal dari kata “ biasa”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Biasa artinya lazim atau umum, seperti sedia kala, sudah merupakan hal yang tidak bisa di pisahkan dengan kehidupan sehari – hari (Ully, 2020). Jadi, pembiasaan adalah proses membuat sesuatu menjadi biasa, sehingga menjadi kebiasaan atau rutinitas. Sebelum anak mampu berpikir logis dan memahami hal-hal yang abstrak, serta belum dapat membedakan baik dan buruk, benar dan salah, penting untuk memberikan contoh dan latihan. Kegiatan dengan pembiasaan – pembiasaan sangat berperan penting dalam pertumbuhan pribadi anak. Melalui metode pembiasaan yang dimulai dari pertama datang hingga pulang sekolah, anak dibiasakan untuk melakukan tindakan – tindakan yang positif agar dapat ditiru oleh anak, sehingga dapat dilakukan oleh anak dalam melakukan kegiatan pembiasaan tanpa instruksi dari guru, sehingga peserta didik merasa senang.

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 bagaimanakah penanaman nilai – nilai agama dan moral anak usia dini di TK Ash – Sholihin. Data yang dikumpulkan berupa dokumentasi gambar, kata – kata dan bukan berupa angka hal inilah yang menyebabkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. oleh dari berbagai tingkah laku yang berada di lapangan secara langsung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Menurut (Murdiyanto, 2020) Fenomenologi merupakan penelitian yang diaplikasikan untuk menggali dan mengungkap kesamaan makna dari sebuah konsep atau fenomena yang menjadi pengalaman hidup sekelompok individu. Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa dalam penelitian ini, peneliti akan mencari beberapa fenomena terkait penanaman nilai agama dan moral anak usia dini di TK As sholihin yang berbeda dengan sekolah lainnya.

Menurut STTPA 127 tahun 2014. Indikator perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini usia 5-6 tahun. Peneliti mengambil 4 pembiasaan indikator penilaian anak di sekolah, yakni :

1. Bersalaman dan menyapa guru ketika bertemu
2. Mengucapkan do'a sebelum dan sesudah belajar
3. Menirukan gerakan ibadah dengan baik
4. Mampu berperilaku baik seperti mengucapkan maaf, tolong dan terima kasih serta tidak berkata kotor.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penanaman nilai agama dan moral anak di TK Ash Sholihin Surabaya di lakukan melalui metode pembiasaan. Peneliti menggunakan kelas tingkat B 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 untuk membentuk nilai agama dan moral anak. Di sini peneliti membagi empat

langkah pembiasaan di sekolah yaitu pembiasaan rutin, pembiasaan contoh atau teladan, pembiasaan spontan dan pembiasaan terprogram. Dari empat pembiasaan di atas peneliti juga melakukan wawancara kepada guru Pelaksanaan metode pembiasaan dalam menanamkan nilai agama dan moral anak di TK Ash – Sholihin dan peneliti hanya mengambil sample 3 anak menurut usia yang berbeda – beda. Penerapan metode pembiasaan pada anak usia dini di TK Ash – Sholihin Surabaya merupakan pembiasaan yang sudah lama diterapkan kepada peserta didik oleh guru disekolah. Penerapan metode pembiasaan yang bertujuan untuk menanamkan nilai – nilai agama dan moral anak merupakan suatu visi dan misi sekolah untuk membangun karakter islami anak sejak usia dini. Berdasarkan wawancara bersama ibu L, selaku guru kelas di tingkat A TK Ash – Sholihin sebagai berikut :

“ Pembiasaan di TK Ash – Sholihin sudah kami terapkan sejak pertama masuk di kelas A diantaranya seperti anak saat datang ke sekolah disambut para guru didepan sekolah dan mereka kami ajarkan untuk memberi salam dengan memakai tangan dua serta mencium tangan guru menyentuh hidung bukan menyentuh dahi serta mengucapkan salam, menaruh sepatu di tempat yang disediakan, berdoa sebelum dan sesudah kegiatan belajar , membaca doa sebelum dan sesudah makan, sebelum mengerjakan sesuatu mengucapkan basmallah, meminta tolong jika membutuhkan bantuan, meminta maaf jika bersalah, jika dipanggil jawabnya harus “ DALEM” atau “saya bunda” , selalu tersenyum tidak boleh cemberut ketika dikelas, setiap hari jum’at kami juga membiasakan sholat dhuha agar anak anak bisa mengenal sholat sunnah jadi tidak sholat wajib saja serta menghafal surat – surat pendek setiap pagi.”

Pembiasaan yang diterapkan di sekolah yang berdampak besar pada akhlak siswa di antaranya memberi salam ketika masuk kelas dengan mencium tangan guru dengan hidung serta dua tangan, meletakkan sepatu sesuai tempat yang disediakan, berdoa sebelum dan sesudah kegiatan seperti belajar dan makan, membiasakan dengan tiga ucapan ajaib seperti maaf, tolong dan terima kasih, jika dipanggil harus menjawab “DALEM” dan selalu murah senyum. Hasil wawancara diatas merupakan kegiatan pembiasaan yang sudah di terapkan mulai tingkat A hingga tingkat akhir.

Selanjutnya ungkapan ibu I, selaku guru kelas TK ditingkat B yakni :

“ kegiatan pembiasaan tingkat B tidak jauh berbeda dengan pembiasaan kelas tingkat A dalam penanaman nilai agama dan moral anak dan ada tambahan pembiasaan ditingkat B salah satunya yaitu sebelum memulai pembelajaran guru dan murid berbagi pengalamannya

kemudian guru mengkaitkan dengan nilai – nilai pancasila, keimanan serta rukun islam, dalam 3 hal tersebut saling berkesinambungan. “

Hasil wawancara diatas maka penulis telah menemukan gambaran tentang kegiatan pembiasaan setiap pembukaan awal kegiatan dengan saling berbagi pengalaman yang akan guru kaitkan dengan nilai – nilai pancasila, keimanan serta rukun iman. Selanjutnya ungkapan ibu M, selaku kepala sekolah TK Ash – Sholihin yakni :

“Penerapan metode pembiasaan dalam pembentukan karakter moral anak di sekolah kami tidak jauh berbeda dengan sekolah – sekolah lainnya. Tapi ada beberapa kegiatan pembiasaan yang mungkin membedakan seperti pagar bagus. Pagar bagus itu kegiatan pagi para bunda dalam menyambut anak – anak yang datang ke sekolah dan untuk Kegiatan khas sekolah kami itu haulul qoryah. Keegiatannya itu berupa mengelilingi kampung dengan membaca sholawat secara bersama – sama setiap hari rabu pagi sebelum kegiatan belajar di mulai. Penerapan khaulul qoryah ini kami terapkan sesuai ijazah dari KH. Nurcholis Misbah selaku pendiri pondok pesantren Al – Amanah Sidoarjo Jawa Timur. Beliau mengijazahkan kepada kami untuk pesantren As – Sholihin, jadi para santri di pesantren ini sudah menerapkan sejak dulu setiap jum’at pagi ba’da shubuh dan akhirnya kami juga mencoba untuk menerapkan di TK Ash – Sholihin sekaligus dan alhamdulillah dapat berjalan dengan lancar. “

Hasil wawancara di atas maka penulis telah menemukan bahwasannya sekolah tersebut juga memiliki khas tersendiri yang mungkin belum banyak diterapkan di sekolah lainnya yakni pagar bagus dan khaulul qoryah.

Berkaitan analisis data yang bersifat deskriptif maka pada pembahasan ini penulis uraikan hasil observasi dan wawancara dari implementasi penanaman nilai agama dan moral anak usia dini dengan metode pembiasaan di TK Ash – Sholihin Sukolilo Surabaya, bahwasannya guru menerapkan kegiatan penanaman nilai agama dan moral anak usia dini

dengan melakukan pembiasaan rutin dalam keseharian seperti berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kegiatan spontan yang dilakukan dalam bertutur kata dengan sopan, pembiasaan teladan yang di contohkan dengan berpakaian yang rapi, menjaga lingkungan dan lain sebagainya. dan pembiasaan terprogram yang dilakukan berupa pembacaan sholawat melalui khaulul qoryah dan hafalan surat – surat pendek.

Pembiasaan penanaman nilai agama dan moral anak usia dini di TK Ash – Sholihin tidak jauh berbeda dengan sekolah lainnya. Seperti yang dikutip (Nurma and Purnama, 2022) berikut beberapa kegiatan pembiasaan penanaman moral di sekolah TK Harapan Bunda meliputi : kegiatan mengucapkan salam dan berjabat tangan, saling menghormati ketika bermain bersama, kegiatan membaca surah pendek serta doa harian, makan bersama, membaca iqro' serta mengenal pencipta bersama teman.

Diantara kegiatan di atas , peneliti dapat simpulkan beberapa kegiatan yang memang belum banyak diterapkan di sekolah lain yakni pagar bagus dan khaulul qoyah yang merupakan kegiatan khas yang sudah jelas bukan sembarang kegiatan melainkan sebuah ijazah dari salah satu pesantren di sidoarjo jawa timur.

Ada beberapa hambatan dalam penerapan metode pembiasaan dalam penanaman nilai agama dan moral anak di TK Ash Sholihin diantaranya dari faktor dalam seperti anak yang kurang nyaman suasana hatinya seperti anak yang kurang sehat atau bosan sedangkan dari faktor luar seperti kurangnya dukungan dari luar lingkungan sekolah dalam mengarahkan pembiasaan yang sudah diterapkan disekolah. dengan begitu guru mengambil solusi dari masalah tersebut diantaranya : guru selalu memotivasi peserta didik serta memberitahu manfaat dari kegiatan pembiasaan tersebut, meningkatkan komunikasi dengan orang tua untuk bekerja sama dalam memantau serta mengarahkan anak selama dirumah dalam pembiasaan penanaman nilai agama dan moral anak, Pendidik memberikan pembelajaran yang bervariasi baik tempat maupun kegiatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang “ PENANAMAN NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK USIA DINI DENGAN METODE PEMBIASAAN DI TK ASH – SHOLIHIN “. Dapat simpulkan sebagai berikut: Nilai agama dan moral anak di TK Ash – Sholihin dimulai

dengan metode pembiasaan dan ada 4 pembiasaan yang sudah di terapkan di TK Ash – Sholihin yakni pembiasaan rutin, pembiasaan teladan, pembiasaan spontan dan pembiasaan terprogram. Berhasilnya metode pembiasaan menjadikan nilai agama dan moral anak sudah mulai berkembang di TK Ash – Sholihin seperti dalam keseharian anak disekolah, anak mampu bersalaman dengan baik, mampu mengucapkan permintaan tolong, terima kasih dan maaf sesuai kebutuhannya, mampu mengikuti serta menerapkan sholat dengan baik serta mampu menerapkan beberapa doa keseharian, dan lain – lain.

Faktor penghambat dalam penerapan metode pembiasaan dalam menanamkan Nilai dan Agama Anak adalah anak gampang bosan dan orang tua yang tidak menerapkan kegiatan pembiasaan tersebut di rumah atau lingkungan luar sekolah. Solusi untuk mengatasi hambatan dalam metode pembiasaan tersebut antara lain : (a) guru memberi motivasi kepada anak untuk selalu giat dan semangat dalam setiap kegiatan. Guru juga menjelaskan manfaat dari setiap kegiatan pembiasaan yang diterapkan disekolah. (b). meningkatkan komunikasi dengan orang tua untuk bekerja sama dalam memantau serta mengarahkan anak selama dirumah dalam pembiasaan penanaman nilai agama dan moral anak. pendidik bisa mengkomunikasikan secara langsung atau melalui chat Whats Aap. (c). Pendidik memberikan pembelajaran yang bervariasi baik tempat maupun kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Abdurrahman. 2018. “Upaya Meningkatkan Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Melalui Metode Keteladanan Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Penelitian Keislaman* 14(2): 101–7.
- Murdiyanto, Eko. 2020. Yogyakarta Press *Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif)*.
http://www.academia.edu/download/35360663/METODE_PENELITIAN_KUALITAIF.docx.
- Nurjanah, Siti. 2018. “Perkembangan Nilai Agama Dan Moral (Sttpa Tercapai).” *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1(1): 43–59.
- Nurma, and Sigit Purnama. 2022. “Penanaman Nilai Agama Dan Moral Pada Anak Usia Dini Di TK Harapan Bunda Woyla Barat.” *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(1): 53–62.
- Salasiah, Salasiah. 2021. “Penanaman Nilai-Nilai Agama Dan Moral Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Rutinitas.” *E-CHIEF Journal* 1(1): 12.

Susetya, Pratitis Dyah, and Zulkarnaen Zulkarnaen. 2022. "Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Nilai Agama Moral Pada Anak Usia Dini." *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini* 8(1): 98.

Ulya, Khalifatul. 2020. "Pelaksanaan Metode Pembiasaan Di Pendidikan Anak Usia Dini Bina Generasi Tembilahan Kota." *ASATIZA: Jurnal Pendidikan* 1(1): 49–60.

MENGEMBANGKAN KEMANDIRIAN ANAK USIA DINI MELALUI METODE PEMBERIAN TUGAS DI TK B KEPUTIH CERIA SURABAYA

Naomi Dinar Andharesta¹ dan Fitri Rofiyarti²

Universitas Narotama Surabaya

Andharestadinar@gmail.com¹ dan Fitri.Rofiyarti@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana upaya guru dalam mengembangkan kemandirian anak melalui metode pemberian tugas. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang melibatkan 2 orang guru di kelas B, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumen analisis, data di analisis secara kualitatif dengan menggunakan cara reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. upaya guru dalam mengembangkan kemandirian anak melalui metode pemberian tugas pada anak usia 5-6 tahun kelompok B di TK Keputih Ceria Surabaya telah terencana dan terlaksana dengan baik.

Kata Kunci : Kemandirian Anak, Metode Pemberian Tugas, PTK

ABSTRACT

The aim of this research is to find out how teachers make efforts to develop children's independence through the method of giving assignments. This research is a qualitative descriptive study involving 2 teachers in class B, data was collected through observation, interviews and document analysis, data was analyzed qualitatively using data reduction, data display and drawing conclusions. The teacher's efforts to develop children's independence through the method of giving assignments to children aged 5-6 years in group B at the Keputih Ceria Surabaya Kindergarten have been well planned and implemented.

Keywords: *Children's independence, assignment method, action research*

PENDAHULUAN

Anak PAUD yang merupakan kependekan dari Pendidikan Anak Usia Dini, merupakan pendidikan pertama dan utama dalam kehidupan anak. Rentang anak usia dini ada pada usia 0 hingga 6 tahun dan sedang mengalami proses tumbuh kembang yang bersifat unik.

Perkembangan anak untuk mencapai tahapan tersebut adalah menumbuhkan kemandirian, dan hal ini adalah bagian tugas seorang pendidik. Mandiri atau sering juga disebut berdiri di atas kaki sendiri merupakan kemampuan seseorang untuk tidak bergantung pada orang lain serta bertanggung jawab atas apa yang dilakukannya. Desmita (2009: 18) menyatakan bahwa mandiri adalah kemampuan untuk mengendalikan dan mengatur pikiran,

perasaan, dan tindakan sendiri secara bebas serta berusaha untuk mengatasi perasaan-perasaan malu dan keragu-raguan dalam kehidupan anak (Daviq Chairilisyah 2019: 89). Berdasarkan uraian latar belakang masalah, ada pokok permasalahan yang dapat dilakukan pembahasan lebih mendalam lagi, yaitu Bagaimana Mengembangkan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Metode Pemberian Tugas Di TK Keputih Ceria Surabaya?

LANDASAN TEORI

1. Kemandirian Anak Usia Dini

Kemandirian merupakan nurani yang dimiliki sejak masih bayi. Saat masih bayi sebenarnya anak sudah belajar menggerakkan anggota bandannya sendiri, seperti halnya merangkak, duduk, berjalan dan menggapai suatu barang yang dia inginkan. Jika diperhatikan tingkah laku bayi yang dilakukan saat ingin melakukan sesuatu dia melakukannya secara mandiri, dia akan terus dan terus melakukan yang mereka inginkan sampai hal atau suatu barang dapat dia dapatkan dengan cara apapun tanpa bantuan dari orang lain.

2. Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian tugas adalah metode pembelajaran yang dilakukan guru dengan cara memberikan tugas, kegiatan, atau pekerjaan yang harus dilakukan oleh anak agar anak menghayati suatu proses dan dapat mengembangkan daya pikir dan daya cipta serta dapat mandiri

Kurikulum Taman Kanak-kanak dalam Moeslichatoen R. menjabarkan metode pemberian tugas adalah tugas atau pekerjaan yang sengaja diberikan kepada anak TK yang harus dilaksanakan dengan baik.¹⁵ Tugas yang diberikan bertujuan untuk memberi kesempatan kepada anak untuk menyelesaikan tugas yang didasarkan pada petunjuk langsung dari guru yang sudah dipersiapkan sehingga anak dapat menjalani secara nyata dan melaksanakan dari awal sampai tuntas. Tugas yang diberikan kepada anak dapat diberikan secara perorangan atau kelompok. Untuk menerapkan metode pemberian tugas, guru harus memperhatikan jumlah anak, kemampuan anak, dan jenis-jenis tugas yang diberikan.

3. Perkembangan dan Pengembangan Kemandirian Anak Usia Dini.

kemandirian merupakan kemampuan hidup yang utama dan salah satu kebutuhan anak di awal usianya. Kemandirian umur 5-6 tahun adalah bentuk pendidikan kepada anak agar ia mempunyai sikap mau mengusahakan sesuatu atau kesadaran dan usaha sendiri pada usia 5-6 tahun. Ia tidak mudah menggantungkan kepada orang lain

4. Metode Pemberian Tugas Untuk Mengembangkan Kemandirian Anak.

Pembelajaran di lembaga TK memiliki beragam metode yang diterapkan salah satunya adalah metode pemberian tugas. Metode pemberian tugas dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan dengan memberikan tugas-tugas tertentu sesuai dengan kemampuan yang akan diungkap (Wilis Tinah, 2014).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Keputih Ceria Surabaya (kelompok B) pada awal November 2023 hingga akhir Desember 2023, dengan menggunakan metode kualitatif dan teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. penelitian harus melalui empat tahap yakni dokumentasi, wawancara, observasi.



Gambar 1. Siklus PTK Model Stephen Kemmis dan Mc Taggart

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti membahas tentang pengolahan dan analisis data yang diperoleh melalui penelitian yang dilakukan, yakni dengan menggunakan metode dan instrument yang peneliti tentukan pada bab sebelumnya. Adapun data-data tersebut peneliti dapatkan melalui observasi dan wawancara sebagai metode pokok dalam pengumpulan data.

Peneliti menggunakan dokumentasi sebagai metode yang mendukung untuk melengkapi data yang tidak peneliti dapatkan melalui observasi dan wawancara. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang dihasilkan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah peneliti lakukan. Mengembangkan kemandirian anak melalui metode pemberian tugas di kelompok B TK Keputih Ceria Surabaya di bagi kedalam dua semester. Peneliti menggunakan semester satu untuk memperoleh data yang telah disesuaikan dengan tingkat pencapaian perkembangan anak. Penelitian ini dilakukan di TK Keputih Ceria Surabaya pada tanggal .. Desember 2023.

Pelaksanaan metode pemberian tugas menggunakan mewarnai, kolase, dan lembar kerja dalam mengembangkan kemandirian anak di TK Keputih Ceria Surabaya dilakukan di semester satu tahun pelajaran 2023/2024.

Adapun hasil observasi, wawancara dan dokumen analisis yang peneliti lakukan, dapat diketahui bahwa guru dapat mengembangkan kemandirian anak melalui langkah-langkah metode pemberian tugas yang

dilaksanakan pada kelompok B diantaranya:

1. Guru Memilih tema dan tujuan yang ingin dicapai sesuai program yang sudah ada

a. Memilih Tema.

Peneliti melakukan observasi bagaimana guru menetapkan tema dan tujuan dalam proses kegiatan pemberian tugas yang ingin dicapai. Guru dalam proses menentukan tema terlebih dahulu menganalisis silabus yang sesuai dengan ketentuan dalam kurikulum Taman Kanak- Kanak khususnya kurikulum yang digunakan yaitu Kurikulum 2013. Silabus pembelajaran di Taman Kanak-Kanak dituangkan dalam bentuk Program Tahunan dan Program Semester, yang kemudian dibuat Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), dan dibuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Perencanaan semester berisikan jaringan- jaringan tema.

Tema yang tercantum dalam program semester antara lain :

- Tema semester satu: Indonesiaku, Idul Adha, Surabayaku, Diri sendiri, lingkunganku, kebutuhanku, tanaman.
- Tema semester dua : Rekreasi, pekerjaan, (air, udara, api), alat komunikasi, alam semesta.

Berdasarkan tema di atas guru kemudian memilih tema apa yang menurut guru tepat dan menyenangkan untuk mengembangkan kemampuan kemandirian anak melalui metode pemberian tugas berdasarkan observasi dan wawancara, guru memilih Tema Idul Adha dan Tema Indonesiaku.

b. Menentukan Tujuan

Menentukan tujuan pembelajaran pemberian tugas, guru terlebih dahulu mengidentifikasi perbuatan-perbuatan apa yang akan diajarkan kepada anak dalam pernyataan-pernyataan yang spesifik dan operasional. Pernyataan-pernyataan spesifik mengandung arti bersifat khusus tertentu. Pernyataan-pernyataan operasional mengandung arti dalam bentuk pernyataan tingkah laku yang dapat diamati.

Sebagaimana dijelaskan di atas maka ada dua pokok khusus dalam menentukan tujuan yaitu pernyataan spesifik dan pernyataan operasional. Maka dalam penelitian peneliti telah mengamati secara langsung (observasi) bahwa guru terlebih dahulu memilih Tema dalam kegiatan pemberian tugas, setelah itu guru menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, tujuan ditentukan setelah guru terfokus secara umum yaitu mengembangkan kemandirian anak dalam melakukan kegiatan pemberian tugas pada tema yang telah dipilih yaitu tema idul adha dan indonesiaku. Selanjutnya guru membuat tujuan yang dituangkan dalam bentuk Rencana.

Kegiatan Mingguan (RKM) setelah itu dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

2. Guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Melalui pengamatan yang dilakukan peneliti mengenai suasana belajar di kelompok B TK Keputih Ceria Surabaya, bahwasanya suasana belajar di kelas tersebut sudah cukup baik. Secara fisik guru telah mempersiapkan kegiatan melalui strategi yang telah disusun secara menarik, sehingga secara psikis anak tidak akan merasa bosan, tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan rasa percaya diri yang dimiliki oleh anak.

Ibu Du'ah mengatakan bahwa suasana belajar yang menarik akan membuat anak merasa senang, sehingga guru tidak merasa terbebani dengan tugas-tugas yang dilaksanakan oleh anak. Anak akan melaksanakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dengan rasa percaya diri, bertanggung jawab akan setiap tugas yang diberikan, disiplin dalam mengerjakan tugas, mampu mengerjakan sendiri pekerjaannya, hal ini memicu untuk mengembangkan kemandirian anak.

3. Guru Menyiapkan alat, bahan dan memotivasi dalam mengerjakan tugas.

Hasil observasi yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Keputih Ceria Surabaya, yakni guru menjadi fasilitator dalam menangani segala kekurangan dan kelebihan anak dalam kegiatan, menyiapkan kebutuhan anak dalam kegiatan pemberian tugas seperti alat dan bahan yang akan digunakan. Guru juga memfasilitasi kebutuhan anak untuk mengembangkan kemandirian anak dalam melaksanakan kegiatan pemberian tugas.

Hal ini senada dengan hasil wawancara peneliti kepada salah satu guru yang ada di Taman Kanak-kanak Keputih Ceria Surabaya, dapat diketahui bahwa guru telah menyediakan alat dan bahan yang menarik perhatian dan memotivasi anak dalam mengerjakan tugas, serta mendukung selama kegiatan yang dilakukan dalam mengembangkan kemandirian anak melalui metode pemberian tugas. Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa guru telah menyiapkan alat dan bahan yang menarik perhatian anak. Untuk memotivasi anak guru memberikan pujian kepada anak yang memiliki kemandirian dalam mengerjakan tugas dengan cara menunjukkan ibu jari atau jari jempol. Peneliti melihat bahwa dengan hal tersebut anak merasa nyaman diruang kelas serta aktif dalam kegiatan pemberian tugas, kegiatan ini dapat diikuti dengan baik oleh anak dan anak merasa senang.

4. Guru Membagi tugas pada masing-masing kelompok dengan tugas berbeda

Hasil observasi yang telah dilakukan di taman kanak-kanak Keputih Ceria Surabaya yaitu membagi anak dalam beberapa kelompok yaitu dengan cara pengelolaan tempat duduk dan ruang. Anak dibagi menjadi beberapa kelompok, agar memudahkan pelaksanaan kegiatan pemberian tugas. Misalnya anak dibagi menjadi tiga kelompok, kelompok pertama menempel macam-macam bentuk seperti lingkaran, segi empat dan segitiga, kelompok dua kelompok mewarnai, kelompok tiga mengerjakan lembar kerja anak yang diberikan oleh guru dalam kegiatan pemberian tugas ini anak mendapat tugas yang berbeda.

Hasil wawancara yang didapat oleh penulis bahwa dengan melakukan pembagian kelompok dapat membuat anak menjadi bersemangat dalam mengerjakan tugas dan dapat membantu mempermudah guru dalam penyampaian kegiatan pemberian tugas.

5. Guru Memberikan pengarahan dan menjelaskan cara kerja pemberian tugas

Setelah anak berada dikelompok masing-masing dengan tugas yang berbeda guru memberi pengarahan tentang cara mengerjakan tugas sehingga diharapkan kegiatan akan terlaksana dengan baik. Dalam hal ini guru memberikan arahan contohnya anak-anak harus mengerjakan tugas dengan sendiri dan memiliki rasa tanggung jawab dengan tugasnya.

Penulis melihat bahwasanya ketika anak mengerjakan tugas dengan tema Indonesiaku dan sub tema Surabaya-ku. Sebelum kegiatan dimulai guru membagi anak menjadi 3 kelompok dan memberikan butiran tugas yang berbeda kepada masing-masing anak, kemudian setelah 10/20 menit anak bergantian dalam mengerjakan tugas dan anak tidak boleh mengerjakan tugas dengan bantuan orang lain.

6. Guru memberi kesempatan kepada anak untuk mengerjakan tugas.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Keputih Ceria Surabaya bahwa guru telah memberikan kesempatan kepada anak untuk latihan-latihan selama melaksanakan pemberian tugas agar dengan pengetahuan yang diperoleh pada saat melaksanakan pemberian tugas dan menambah pengetahuan anak, melakukan kegiatan pengembangan kemandirian anak seperti mengerjakan tugas tanpa ketergantungan dengan guru atau orang tua, bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, disiplin dalam mengerjakan tugas dan membereskan alat-alat permainan yang digunakan dalam belajar.

Hal ini senada dengan wawancara peneliti terhadap salah satu guru yang ada di TK Keputih Ceria Kelurahan Keputih Kecamatan Sukolilo Surabaya bahwa pendidik harus berinovasi dalam menerapkan kegiatan yang dilakukan di dalam kelas guna pengembangan anak khususnya untuk mengembangkan kemandirian anak, adapun kegiatan yang dilakukan guna mengembangkankemandirian anak yaitu dengan mengerjakan tugas tanpa

ketergantungan dengan guru atau orang tua, bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, disiplin dalam mengerjakan tugas dan membereskan alat-alat permainan yang digunakan dalam belajar. Kegiatan tersebut dapat dilakukan berulang-ulang hal ini sangat membantu anak mengembangkan potensi yang dimiliki dan pada akhirnya dapat mengoptimalkan kemandirian pada anak.

Guru Mengulangi materi atau *recalling* dari kegiatan pemberian tugas Hasil observasi yang dilakukan, guru mengulangi materi kegiatan pemberian tugas yang diberikan dan mengajak anak untuk menyebutkan kembali apa saja yang sudah dikerjakan. Sehingga guru mengetahui anak menyelesaikan pekerjaan tanpa bantuan teman atau guru.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis bahwa guru melakukan kegiatan pengulangan materi atau *recalling* dengan tujuan untuk melakukan evaluasi terhadap perkembangan kemandirian anak.

7. Guru Melaksanakan evaluasi terhadap kegiatan perkembangan kemandirian anak melalui metode pemberian tugas

Dari hasil observasi guru sebagai evaluasi di TK Keputih Ceria Kelurahan Keputih Kecamatan Sukolilo Surabaya bahwa guru menilai sesuai dengan tahap perkembangan anak dan langkah-langkah metode pemberian tugas, anak lebih bersemangat ketika diberikan tugas yang berbeda, baik mengerjakan lembar kerja anak, mewarnai dan menempel. Observasi ini diperkuat dari hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru di TK Keputih Ceria Surabaya bahwa setiap anak mempunyai tingkatan kemandirian yang berbeda.



Gambar 1. Hasil Tindakan Siklus I

Tabel 3. Lembar Penilaian Observasi Siklus II

Dalam kegiatan pemberian tugas guru memberikan penilaian terhadap hasil dari pelaksanaan metode pemberian tugas kepada anak sebagai penerapan untuk mengembangkan kemandirian anak. Berdasarkan hasil observasi peneliti dalam melakukan penilaian, guru menggunakan lembar observasi penilaian terhadap indikator perkembangan kemandirian anak. Hal tersebut dilakukan

sesuai dengan tema dan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya, indikator-indikator yang dinilai dituangkan dalam lembar ceklis yang digunakan oleh guru, guru melakukan penilaian sesuai dengan perkembangan kemandirian anak dalam proses pembelajaran. Lembar ceklis tersebut berisi keterangan Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Hal diatas didukung juga dengan hasil wawancara dengan salah satu guru yang mengatakan bahwa dalam menetapkan penilaian hasil kegiatan pemberian tugas khususnya perkembangan kemandirian anak, guru melakukan pengamatan terlebih dahulu untuk perkembangan kemandirian anak dalam proses pembelajaran kemudian guru mengisi lembar ceklis yang telah dibuat sebelumnya.

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

NO	NAMA ANAK	SUMBER DATA											HASI AKHI
		GURU 1 (KS)					GURU 2					HASI AKHI	
		INDIKATOR PENCAPAIAN				Hasil Penilaian	INDIKATOR PENCAPAIAN				Hasil Penilaian		
		1	2	3	4		1	2	3	4			
1	ABBAD NANDU NAILUN NABHAN	MB	BB	BB	BB	BB	MB	BB	MB	BB	BB	BB	BB
2	AMIELDA SALSABILA	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
3	ELIAS NAUSHAD ALTAIR	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	BSH	MB	MB	MB	MB
4	HANITA MAHESWARI	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
5	KIRANA SHAFI MARWAH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
6	MAFAZA AISYAH NAZRA	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
7	MUHAMMAD ERLANGGA PUTRA ARDINA	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
8	MUHAMMAD FABIAN RIZQULLAH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
9	MUHAMMAD HAIKAL YAHYA ASSHIDIQI	MB	MB	BSH	BSH	BSH	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
10	NADINE HANIFA	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
11	ZAYN OMAR AHMAD MADANI	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
12	ABIDZAR PRIMA AL GHIFARI	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
13	ADAM ZIDAN AL ADHA	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
14	ADEEVA SHAKILA MYEISHA	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
15	AQILLA ZHAFIRA PUTRI	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH

Dengan demikian penelitian ini dinyatakan telah berhasil karena tingkat pencapaian hasil belajar anak telah melampaui *standart* dan metode pemberian tugas dinilai sangat efektif sebagai alat dalam menyampaikan sebuah cerita kepada anak-anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan sebelumnya, maka dapat penulis simpulkan bahwa proses guru dalam mengembangkan kemandirian anak usia 5-6 tahun melalui metode pemberian tugas di TK Keputih Ceria Surabaya sebagai berikut:

1. Guru memilih tema dan tujuan yang ingin dicapai sesuai program yang sudah ada.
2. Guru menciptakan suasana belajar
3. Guru menyiapkan bahan dan memotivasi dalam mengerjakan tugas.
4. Guru membagi tugas pada masing-masing kelompok dengan tugas berbeda.
5. Guru memberikan pengarahan dan menjelaskan cara kerja pemberian tugas.
6. Guru memberi kesempatan kepada anak untuk mengerjakan tugas.
7. Guru mengulangi materi atau recalling dari kegiatan pemberian tugas.
8. Guru melaksanakan evaluasi terhadap kegiatan perkembangan kemandirian anak melalui metode pemberian tugas.

Dilihat dari delapan langkah tersebut, proses guru dalam mengembangkan kemandirian anak melalui metode pemberian tugas di TK Keputih Ceria Surabaya telah terencana dan terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianti, Marmawi R, Lukmanulhakim, 2016. Peranan Guru Dalam Penanaman Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mazmur 21 Pontianak Selatan, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Untan Pontianak, Vol.5 No.8.
- Afrizal, 2014. *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Burhan bungin, 2015. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, Dan Ilmu Social Lainnya*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Citra Dewi, M. Asrori, Yuline, 2014. *Analisis Pembelajaran Dalam Mengembangkan Dikemandirian Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi 1 Pontianak*, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNTAN, Vol.3 No.10.

Cahniyo Wijaya Kuswanto, 2016. Menumbuhkan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Bermain, *DARUL ILMI Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol 1 No 2, ISSN 2086-6909.

Desmayanti, 2014. Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Metode Pemberian Tugas Di Kelompok A TK Pkk Kavaya Marana Kec. Sindue, *Jurnal Bungamputi Mahasiswa Program Studi PG PAUD Universitas Tadulako*, Vol.2 No.6.

Djamarah, Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Adi Mahasatya..

Dyannita Anggraeni, 2017. *Upaya Guru Melatih Kemandirian Di Kelompok B3 Tk Dharma Wanita Persatuan Serdang Kecamatan Tanjung Bintang Lampung Selatan*, IAIN Raden Intan Lampung.

Ema Ambarsari, M. Syukri, Dian Miranda, 2014. Peningkatan Kemandirian Anak Melalui Metode Pembiasaan Usia 4- 5 Tahun Di Taman Kanak Kanak Mujahidin I, *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Tanjungpura, Vol.3 No.9

Fitra Yunita, Peranan Metode Pemberian Tugas Terhadap Kemandirian Anak Di Kelompok A Tk Widyatama Tadulako, Mahasiswa Program Studi PG PAUD, Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako.

Himpunan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS)*. Bandung: Nuasa Aulia, 2005.

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI KETRAMPILAN MENGURUTKAN POLA DENGAN MEDIA LOOSE PART DI TAMAN KANAK-KANAK AL IMAN SURABAYA

Nurul Istiqomah¹ dan Anisa Yunita Sari²

Universitas Narotama^{1,2}

istiqomahn247@gmail.com¹, anisa.yunita@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Mengurutkan pola menurut Polonsky dan Dorothy adalah kemampuan mengurutkan suatu himpunan benda yang saling berhubungan satu sama lain. Hubungan yang terjadi dapat didasarkan atas urutan warna, bentuk, dan ukuran. Menurut peneliti ketrampilan mengurutkan pola dapat meningkatkan kognitif anak sejak dini. Banyaknya anak di kelompok A yang kemampuannya masih belum berkembang dalam kegiatan mengurutkan pola menurut peneliti perlu ditingkatkan ketrampilannya menggunakan loose part. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dilakukan melalui dua siklus, setiap siklus sebanyak tiga kali pertemuan. Subyek penelitian ini adalah siswa kelompok A di TK Al Iman sebanyak 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Hasil dari penelitian ini dapat penulis simpulkan bahwa ketrampilan mengurutkan pola dengan media loose part atau benda-benda yang ada di sekitar anak berhasil menunjukkan peningkatan, dari siklus 1 ke siklus 2. Menurut peneliti siklus 2 dianggap berhasil karena telah menuntaskan anak yang belum berkembang, penilaian anak yang berkembang sesuai harapan dalam mengurutkan pola tinggal 15% dari seluruh populasi dan meningkatkan kategori berkembang sangat baik menjadi 85%.

Kata kunci: *Kognitif, Ketrampilan Mengurutkan Pola, Loose Part*

ABSTRACT

Sorting patterns according to Polonsky and Dorothy is the ability to sort a set of objects that are interconnected with one another. Relationships that occur can be based on the order of color, shape, and size. According to researchers, the skill of sorting patterns can improve children's cognitive skills from an early age. According to the researcher, the number of children in group A whose abilities are still underdeveloped in sequencing activities according to the researcher needs to improve their skills using loose parts. This type of research is Classroom Action Research conducted in two cycles, each cycle consisting of three meetings. The subjects of this study were 10 boys and 10 girls in group A at Al Iman Kindergarten. The results of this study can be concluded that the skills of sorting patterns using loose part media or objects around the child have shown an increase, from cycle 1 to cycle 2. According to the researcher, cycle 2 was considered successful because it had completed undeveloped children. children who develop according to expectations in the order of living patterns of 15% of the entire population and increase the very well developed category to 85%.

Keywords: *Cognitive, Pattern Sorting Skill, Loose Part*

PENDAHULUAN

Dalam Permendikbud No.137 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, tingkat pencapaian anak usia 4-5 th dalam pengembangan kognitif disebutkan bahwa anak diharapkan dapat belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik. Kemampuan berfikir logis diharapkan anak bisa mengklasifikasikan benda berdasar bentuk, ukuran, warna. Mengenal sebab akibat, mengelompokkan benda sejenis, benda yang sama, benda berpasangan, mengenal urutan pola dan mampu mengurutkan benda berdasar ukuran, warna lima seriasi.

Berdasarkan data yang diperoleh, dalam proses pembelajaran di TK Al Iman Kelompok A, tahun ajaran 2022-2023 pada bulan Juli s.d September 2022 bahwa pada pengembangan kognitif kompetensi dasar 3.6/4.6, anak mampu mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari dalam capaian pembelajaran mengenal konsep matematika sederhana pada indikator memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk 2 pola yang berurutan, misal merah-putih, merah-putih atau ab ab diperoleh dari 20 siswa kel A,(10 anak laki-laki, 10 anak perempuan) kemampuan dalam kegiatan mengurutkan pola belum berkembang sebanyak 16 anak, kemampuan mulai berkembang sebanyak 4 anak.

Belum berhasilnya kemampuan dalam mengurutkan pola setelah dilakukan pengamatan dan wawancara dengan guru dikarenakan kegiatan ini jarang diberikan, dalam praktek mengurutkan pola menggunakan media kertas bergambar yang terlalu kecil dan mudah berantakan jika terkena angin. Banyaknya anak di kelompok A yang kemampuannya masih belum berkembang dalam kegiatan mengurutkan pola pada pengembangan kognitif, perlu menurut peneliti mencoba melatih ketrampilan mengurutkan pola menggunakan media benda-benda yang ada di sekitar anak, sangat menarik agar anak merasa senang dan termotivasi untuk mencobanya. Rumusan Masalah pada penelitian ini adalah, Bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif Anak Usia 4-5 th melalui ketrampilan mengurutkan pola dengan media loose part di TK. Al Iman Surabaya?

Tujuan Penelitiannya adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif Anak Usia 4-5 th melalui ketrampilan mengurutkan pola dengan media loose part di TK. Al Iman Surabaya

LANDASAN TEORI

Menurut Khadijah (2016:18) bahwa perkembangan kognitif adalah kemampuan berfikir anak usia dini dalam mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan serta erbagai benda yang ada disekitarnya, sehingga anak memperoleh pengetahuan dalam arti kemampuan berfikir anak usia dini dalam memahami lingkungannya, sehingga pengetahuannya bertambah.

Lingkup pengembangan kognitif meliputi a) Belajar dan pemecahan masalah sederhana yang meliputi kemampuan memecahkan masalah kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan dapat diterima social, dapat menerapkan pengetahuan dan pengalamannya dalam konteks yang baru. b) Kemampuan berfikir logis yang mencakup kemampuan klasifikasi, perbedaan, pola, mengenal sebab akibat dan mampu berinisiatif dan berencana. c) Kemampuan berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan dan menggunakan konsep huruf dan angka serta mempresentasikannya dengan benda dan symbol gambar. Mengurutkan pola menurut Polonsky dan Dorothy menyatakan bahwa mengurutkan pola adalah kemampuan mengurutkan suatu himpunan benda yang saling berhubungan satu sama lain. Hubungan yang terjadi dapat didasarkan atas urutan warna, bentuk, dan ukuran.

Menurut peneliti ketrampilan mengurutkan pola dapat meningkatkan kognitif anak sejak dini, hal ini sejalan dengan pendapat Dogde (2002) yang mengemukakan bahwa tujuan pengembangan kognitif untuk anak usia prasekolah (termasuk di dalamnya anak 4-5 tahun) adalah belajar pemecahan masalah dan berfikir logis, pada kemampuan ini anak diharapkan dapat mempertemukan dan memiliki pemahaman yang baik terhadap suatu informasi dengan membandingkan, membedakan, mengelompokkan, mengatur, mengukur, dan memahami pola-pola. Ketika anak menggunakan kemampuan berfikir logis, mereka akan belajar mengorganisasikan dunia mereka secara konseptual dan mendapatkan pemahaman lebih baik, bagaimana sesuatu dapat bekerja.

Peran guru dalam menyediakan bahan media pembelajaran sangatlah penting dan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran anak usia dini hal ini disampaikan oleh (Azhar, 2014: 67) dalam Guslinda, Rita (2018) bahwa kesalahan dalam memilih media akan menyebabkan anak tidak tertarik, tidak konsentrasi dan mudah bosan dengan kegiatan pembelajaran yang diberikan. Media pembelajaran yang digunakan

hendaknya sesuai dengan tahap perkembangan, guru perlu mempunyai pertimbangan dan perencanaan dengan media yang digunakan, mampu memilih dan tahu lebih banyak fungsi dari media tersebut, sehingga dengan media yang digunakan akan tergambar lebih jelas dan lebih menarik minat dan perhatian siswa. Menurut Yulianti (2020) Loose Parts merupakan bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan, dan digunakan sendiri atau digabungkan dengan bahan lain, yang dapat berupa bahan alam atau sintesis, dimana ketika anak bermain loose part anak dapat memainkan material sesuai keinginan anak dimana anak dapat mengkombinasi permainan dari bahan sejenis maupun dapat menambahkan bahan yang tidak sejenis secara bebas dan terbuka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

1. Tempat Penelitian di TK Al Iman kecamatan Mulyorejo Surabaya.
2. Waktu Penelitian: Penelitian dilakukan pada semester I tahun ajaran 2022 pada bulan September s.d November 2022

Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok A di TK Al Iman. Obyek adalah ketrampilan mengurutkan pola pada kelompok A belum berkembang

Prosedur Penelitian

A. Tahap Perencanaan

Hasil rekap nilai per 3 bulan terhitung dari bulan Juli s.d September 2022 tersebut diketahui bahwa kemampuan dalam mengurutkan pola pada pengembangan kognitif anak kelompok A, masih banyak yang belum berkembang, dari 20 anak ada 16 anak belum berkembang, ada 4 anak yang mulai berkembang sehingga perlu disusun rencana perbaikan sbb:

- a. Membuat Rencana Kegiatan Mingguan dan Rencana Kegiatan harian sesuai dengan tema saat itu
- b. Menyusun langkah-langkah kegiatan Menyusun pola secara bertahap dari yang paling mudah 2 pola dengan 1 pola contoh yang sudah disiapkan

- c. Anak tinggal melanjutkan pola yang sudah dibuat guru, hal ini bertujuan agar anak mudah dalam mengingat cara bermain mengurutkan pola.
- d. Guru menyiapkan media loose part dari satu jenis sampai berbagai jenis benda yang ada di sekolah.

e. Tahap Pelaksanakan

Tindakan berpedoman pada skenario pembelajaran yang telah disusun pada tahap perencanaan.

f. Tahap Observasi

Dengan memberikan tes evaluasi pada siswa untuk mengetahui tingkat pelaksanaan perbaikan pada setiap siklus. Media observasi ,rating scale,ceklis

g. Tahap Refleksi

Pada tahap reflexsi, peneliti melakukan analisis terhadap data-data

Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan sebanyak dua siklus.

Siklus I akan direncanakan 3 kali pertemuan, begitu pula dengan siklus II.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui dokumentasi dan observasi langsung pada proses kegiatan mengurutkan pola di TK Al Iman Surabaya. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatnya ketrampilan anak kelompok A dalam kegiatan mengurutkan pola dengan loose part di TK Al Iman Surabaya. Indikator keberhasilan mengurutkan pola dengan media loose part adalah apabila anak mampu mengurutkan 2 pola secara berurutan berdasar bentuk dan anak mampu memperkirakan urutan selanjutnya dengan melengkapi urutan pola yang hilang. sebesar 80%-100% atau dengan kriteria Berkembang Sangat Baik/BSB.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data kemampuan awal

Penelitian ini dilakukan di TK. Al Iman Surabaya tahun ajaran 2022-2023, Hasil rekapitulasi penilaian selama 3 bulan bulan Juli s.d bulan September menunjukkan masih belum berkembangnya kemampuan kognitif pada indicator kemampuan mengenal urutan pola, hal ini dikarenakan selama ini guru jarang sekali memunculkan kegiatan mengurutkan pola dan media yang digunakan menggunakan

media kertas kecil-kecil yang ada gambarnya. Kertas kecil tsb tidak dilaminating sehingga mudah bergeser dan berterbangan saat digunakan. Anak harus mengulang kembali bila susunan berantakan tertiuip angin atau tersentuh anak. Hasil rekap nilai mengurutkan pola, dari 20 anak selama 3 bulan di semester 1 menunjukkan 16 atau 80% anak belum berkembang dan 4 atau 20% anak mulai berkembang. Untuk itu penulis mencoba mengganti media kertas dengan media benda yang mdah didapat disekitar anak atau bisa disebut loose part, dilakukan bertahap dari yang paling mudah mengurutkan 2 pola dan melengkapi pola yang hilang.

siklus 1

Peneliti perlu merencanakan kegiatan siklus 1 sebagai awal perbaikan.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam perbaikan pengembangan mengurutkan pola pada siklus 1, adalah sebagai berikut:

- a. Menetapkan tujuan perbaikan siklus 1 yakni untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengurutkan 2 pola.
- b. Membuat RPPM sebagai panduan penelitian dalam menyusun RPPH beserta skenario selama 5 hari.
- c. Menyusun RPPH beserta rencana kegiatan selama 3 hari
- d. Menyiapkan lembar penilaian dan rubrik penilaian untuk peserta didik.
- e. Menyiapkan media dan sarana pendukung pembelajaran.
- f. Menetapkan target prosentase perbaikan yaitu sebesar 80%.

Pada siklus 1 untuk indikator kesesuaian urutan pola ada 2 anak mulai berkembang/MB, ada 11 anak mendapat nilai berkembang sesuai harapan/BSH dan 7 anak berkembang sangat baik. Pada indikator melengkapi pola yang hilang ada 2 anak mulai berkembang/MB, 14 anak mendapat nilai berkembang sesuai harapan/BSH dan 4 anak berkembang sangat baik. Kemampuan anak dalam mengurutkan pola dari sebelum dilakukan perbaikan ada 16 anak atau 80% belum berkembang atau belum mampu dalam mengurtnkan pola, dan setelah perbaikan pada siklus 1 anak yang belum berkembang sudah dapat dituntaskan.

Ada penurunan 10% dari kondisi awal sebelum tindakan ada 4 anak atau 20% dari seluruh populasi mulai berkembang, tinggal 2 anak atau 10% dari seluruh populasi pada kemampuan mengurutkan pola. Terdapat nilai lebih baik atau berkembang

sesuai harapan sebanyak 8 anak atau 40% dari seluruh populasi pada kemampuan mengurutkan 2 pola. Muncul nilai berkembang sangat baik sebanyak 10 anak atau 50% dari seluruh populasi pada ketrampilan menguurtkan pola. Dari hasil refleksi kegiatan di siklus satu penulis dan guru memutuskan perlu dilakukan kegiatan siklus 2 dikarenakan kemampuan anak kelompok A dalam mengurutkan pola masih ada 2 anak mulai berkembang, ada 8 atau 40% dari seluruh populasi dengan nilai berkembang sesuai harapan dan muncul 10 anak atau 50 % dari seluruh populasi yang berkembang sangat baik. Menurut peneliti hal ini perlu diulang disiklus 2 agar memperoleh hasil yang lebih baik lagi.

Adapun kendala yang muncul sehingga siklus 1 belum berhasil maksimal karena membutuhkan waktu yang lama karena bagi anak kegiatan ini agak sulit. Guru membutuhkan waktu yang lama untuk mengajari anak, sebab harus meneliti dan memberi arahan pada anak-anak yang kesulitan dalam mengurutkan pola dn melengkapi pola yang hilang. Menurut peneliti adanya hasil yang belum maksimal maka perlu diperbaiki pada siklus 2 hal ini diharapkan dapat anak mengurutkan 2 pola secara sesuai bentuk loose part dan anak mampu memperkirakan urutan selanjutnya bila ada pola yang hilang.

siklus 2

Pada proses perbaikan dari siklus 1 ke siklus 2 yang dilakukan pada tanggal 10 s.d 12 Oktober 2022 ada beberapa hal yang diamati oleh penulis dalam mengikuti kegiatan mengurutkan pola di kelompok A yaitu kemampuan dalam mengurutkan pola dan kemampuan anak dalam memperkirakan urutan pola yang hilang . Pada siklus 2 untuk indikator kesesuaian urutan, 7 anak telah berkembang sesuai harapan dan ada 13 anak berkembang sangat baik.

Pada indikator anak mampu memperkirakan urutan pola selanjutnya dengan melengkapi pola yang hilang ada 13 anak berkembang sesuai harapan dan ada 7 anak berkembang sangat baik. Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus 2 tampak bahwa ketrampilan mengurutkan pola pada kelompok A yang berjumlah 20 anak terdapat 17 anak atau 85% dari seluruh populasi telah berkembang sangat baik, ada 7 anak atau 15% anak dengan kemampuan berkembang sesuai harapan dan semua anak telah berhasil dalam kegiatan mengurutkan pola. Secara waktu yang dibutuhkan lebih cepat dari siklus satu, sbb anak

sudah mengerti cara mengurutkan pola dan bagaimana dia harus melengkapinya bila ada pola yang hilang.

A. Pembahasan

Mengurutkan pola menurut Sugiono (2007, 11.8) adalah menyusun rangkaian warna, bagian-bagian, benda-benda, suara-suara, dan gerakan-gerakan yang dapat berulang.

Seefeldt dan Wasik (2008) mengungkapkan bahwa kegiatan mengurutkan pola dapat membantu anak-anak mengembangkan pengetahuan tentang urutan pengetahuan dan hubungan. Selain itu, kemampuan untuk mengenal pola akan membantu anak-anak mengembangkan keterampilan untuk menyortir, menggolongkan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan membuat grafik. Untuk memahami pola, anak harus mampu untuk mengidentifikasi warna, bentuk, ukuran, tekstur, posisi dan kuantitas.

Pada kegiatan siklus 1, anak masih perlu diberi bimbingan cara bermain dengan papan pola menggunakan loose part, hari itu bu guru mengajak anak-anak untuk mengamati berbagai jenis loose part yang sudah disediakan, anak diperbolehkan untuk memegang dan menyebutkan nama-nama loose part, menyebut warna, mengamati tekstur loose part. Setelah kegiatan itu, bu guru menjelaskan pada anak cara bermain dengan papan pola. Hari pertama kegiatan ini, anak hanya menyusun 2 pola dengan ada 1 pola contoh, hal ini untuk memudahkan anak. Hari ke 2 dan ke 3 anak harus menyusun dan melengkapinya pola yang hilang.

Dari hasil refleksi kegiatan di siklus 1 penulis dan guru memutuskan:

Perlu dilakukan kegiatan siklus 2 dikarenakan kemampuan anak kelompok A dalam mengurutkan pola masih ada 2 anak atau 10% yang mulai berkembang, ada 8 anak 40% yang berkembang sesuai harapan, muncul 10 anak atau 50% dari seluruh populasi anak berkembang sangat baik, sehingga menurut peneliti perlu ditingkatkan lagi agar muncul nilai lebih baik lagi atau berkembang sangat baik dalam ketrampilan mengurutkan pola. Faktor penyebab pada siklus 1 perlu ditingkatkan adalah membutuhkan waktu yang lama sebab anak-anak masih banyak yang bingung perlu waktu bagi bu guru untuk melihat dan membimbing satu per satu anak

Belajar dari kekurangan di siklus 1, maka penulis perlu meningkatkan dan memaksimalkan kegiatan mengurutkan pola dengan mencoba mengulang kembali

kegiatan ini pada anak kelompok A dengan mengurutkan 2 pola disertai mengisi pola yang hilang. Kegiatan ini tetap menggunakan berbagai macam benda yang ada di sekitar anak atau biasa disebut loose part

Dalam kegiatan mengurutkan loose part di siklus 2, penulis anggap sudah berhasil dalam menuntaskan anak yang belum berkembang dan yang mulai berkembang, kategori berkembang sesuai harapan tinggal 3 anak atau 15% dari seluruh populasi dan ada peningkatan kategori berkembang sangat baik 85% atau 17 anak hal ini dikarenakan media yang digunakan sangat tepat dan membantu proses pembelajaran seperti yang disampaikan Hamalik (2005:26)

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini dapat penulis simpulkan bahwa ketrampilan mengurutkan pola adalah kemampuan yang ingin dimunculkan pada anak kelompok A di TK Al Iman melalui kegiatan mengurutkan benda dengan pola ab-ab, abc-abc, aa-bb-aa-bb, berdasarkan bentuk dengan media benda-benda yang ada di sekitar anak atau biasa disebut loose part. Ternyata media loose part dapat memudahkan anak dalam melakukan kegiatan bermain pola, terbukti adanya peningkatan **Adanya peningkatan kemampuan ini, diharapkan dapat merangsang anak untuk bisa berfikir apa yang selanjutnya, jika ada sebelumnya.**

Ketrampilan mengurutkan pola dengan media loose part atau benda-benda yang ada di sekitar anak berhasil menunjukkan peningkatan dari pra tindakan kemampuan anak yang belum berkembang sebanyak 80% dan mulai berkembang 20%. Pada siklus 1 kemampuan anak yang belum berkembang tuntas, mulai berkembang tinggal 10% , muncul kemampuan berkembang sesuai harapan 40% dan berkembang sangat baik sebanyak 50%. Pada siklus 2 kemampuan anak dalam mengurutkan pola berkembang sesuai harapan tinggal 15% dan ada 85% yang berkembang sangat baik.

Kegiatan pada siklus 1 belum memenuhi target ketuntasan sehingga perlu diulang pada siklus 2, menurut peneliti siklus 2 dianggap berhasil karena telah menuntaskan anak yang belum berkembang, penilaian anak yang berkembang sesuai harapan dalam mengurutkan pola tinggal 15% dari seluruh populasi dan meningkatkan kategori berkembang sangat baik menjadi 85%. Keberhasilan ini dikarenakan media yang digunakan pada kegiatan mengurutkan pola sudah tepat dan layak untuk terus digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Guslinda, Rita. 2018. Media pembelajaran Anak Usia Dini
- Hasanah, Nurlayli dan Hariani Fitrianti. 2019. Mengenal Matematika Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mengurutkan Pola(Pattern). Jurnal Indonesia Early Chilhooh Education, Universitas Musamus Merauke Papua, Indonesia oleh IJECES 2 (2019)
- Khadijah. 2016. Buku pengembangan Kognitif Anak Usia Dini
- Qotimah, Zulfa Khusnul dan MG, Dwi Astuti, Hartono. Peningkatan Kemampuan mengurutkan Pola Melalui Media Permainan Manipulatif pada anak kelompok A TK Al Mukhlisin Tegal Gede Karang Anyar th Ajaran 2014/2015.
- Rossyla, Melinda. Peningkatan Kemampuan Mengurutkan Pola melalui Media Bahan Alam pada anak Kelompok A Desa Wonolopo Tasikmadu Karang Anyar th ajaran 2015/2016

ANALISIS DAMPAK PENERAPAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) DALAM PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN KEMAMPUAN DASAR MATEMATIKA BERSTANDAR NATIONAL COUNCIL OF TEACHER OF MATHEMATICS (NCTM)

Lukman Junaedi¹ dan Muchamad Arif²

Universitas Narotama^{1,2}

Lukman.junaedi@narotama.ac.id¹, muchamad.arif@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pengembangan pembelajaran matematika di tingkat dasar memiliki dampak signifikan terhadap proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana TIK dapat meningkatkan pembelajaran kemampuan dasar matematika berdasarkan standar National Council of Teacher of Mathematics (NCTM). Fokus utama penelitian ini adalah mengeksplorasi pengaruh TIK terhadap pemahaman konsep-konsep matematika yang mendasar, serta keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Analisis dilakukan dengan mengkaji berbagai metode penggunaan TIK yang sejalan dengan prinsip dan standar yang ditetapkan oleh NCTM. Hasil penelitian diharapkan memberikan wawasan baru bagi pengembangan kurikulum dan strategi pembelajaran yang lebih efektif. Dengan menggunakan TIK, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi matematika, mengembangkan keterampilan komunikasi, dan meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan. Selain itu, penelitian ini juga akan melihat tantangan yang dihadapi dalam implementasi TIK dan bagaimana solusi dapat diadopsi untuk mengoptimalkan penerapannya dalam pembelajaran matematika.

Kata Kunci: *Matematika, TIK, NCTM*

ABSTRACT

The application of Information and Communication Technology (ICT) in the development of elementary mathematics learning has a significant impact on the learning process. This study aims to analyze how ICT can improve the teaching of basic mathematics skills based on the National Council of Teachers of Mathematics (NCTM) standards. The main focus of this study is to explore the influence of ICT on the understanding of basic mathematical concepts, as well as students' critical thinking and problem-solving skills. The analysis was carried out by examining various methods of using ICT that are in line with the principles and standards set by NCTM. The results of the study are expected to provide new insights for the development of more effective curricula and learning strategies. By using ICT, it is hoped that students can more easily understand mathematics materials, develop communication skills, and improve overall learning outcomes. In addition, this study will also look at the challenges faced in the implementation of ICT and how solutions can be adopted to optimize its application in mathematics learning.

Keywords: *Mathematics, ICT, NCTM*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran terpenting yang harus dipelajari siswa dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Matematika menawarkan banyak keuntungan untuk mengembangkan kompetensi siswa, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis mereka. Selain memahami konsep matematika, siswa belajar cara menerapkan konsep tersebut pada situasi dunia nyata (Vivi Sahira Lestary, 2023). Akibatnya, matematika menjadi dasar yang kuat untuk pengembangan keterampilan yang lebih canggih dalam berbagai mata pelajaran akademis lainnya. Dengan meningkatkan kemahiran matematika mereka, siswa juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir mereka secara keseluruhan. Untuk mencapai tujuan tersebut, terdapat beberapa kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap siswa khususnya siswa SMA Negeri 1 Kwadungan Ngawi berdasarkan standar NCTM, antara lain kemampuan pemecahan masalah, komunikasi, koneksi, penalaran, dan representasi. Kelima kemampuan ini dikenal sebagai daya matematika yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Kemampuan pemecahan masalah memungkinkan siswa untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan tantangan secara sistematis (Aprianti, 2024). Selain itu, kemampuan komunikasi membantu siswa dalam menjelaskan dan memahami ide-ide matematis dengan lebih efektif. Koneksi antara konsep-konsep matematika dan bidang lain juga sangat penting, serta penalaran dan representasi yang mendukung siswa dalam menyampaikan dan memvisualisasikan masalah serta solusi yang ada.

Kemampuan dalam pemecahan masalah sangat krusial untuk dikembangkan pada siswa selama pembelajaran matematika, agar materi yang diajarkan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami (Ajeng Rara Veronica, 2022). Pemecahan masalah adalah suatu pendekatan yang digunakan seseorang dengan mengandalkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman untuk memenuhi tantangan yang tidak biasa. Proses ini bertujuan untuk mengatasi hambatan yang dihadapi guna mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam konteks matematika, pemecahan masalah bertujuan untuk mengembangkan daya matematika siswa, sebagai strategi dalam mentransfer konsep atau keterampilan ke dalam situasi baru, sehingga siswa dapat lebih terlatih dalam menginterpretasikan berbagai konsep, teorema, dan keterampilan yang telah dipelajari. Selain itu, kemampuan untuk memecahkan masalah juga menjadi kunci bagi siswa untuk menyelesaikan soal-soal berbasis masalah secara efektif. Kemampuan komunikasi matematis adalah kemampuan untuk menyampaikan ide-ide matematika dalam berbagai bentuk, seperti tabel, grafik, diagram, dan sebagainya. Selain itu, komunikasi matematika juga berfungsi sebagai sarana untuk berbagi ide dan memperjelas pemahaman dalam proses belajar matematika (Sri Ismayanti, 2021). Berdasarkan pendapat sejumlah ahli, kemampuan komunikasi matematis mencakup beberapa aspek, yaitu: mengubah suatu situasi menjadi bahasa matematika, simbol, ide, atau model matematika; menjelaskan dan membaca secara efektif, serta menyatakan, memahami, menginterpretasikan, dan mengevaluasi ide dan presentasi matematika baik secara lisan, tulisan, maupun visual; mendengarkan, berdiskusi, dan menulis tentang topik matematika; serta menyampaikan argumen menggunakan bahasa sendiri.

Kemampuan koneksi matematis adalah kemampuan untuk menunjukkan hubungan antara konsep-konsep matematika, baik itu hubungan internal antar topik matematika, koneksi dengan disiplin ilmu lainnya, maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Syukur Hati

Ziliwu, 2022). Dengan demikian, koneksi matematika dapat dipahami sebagai keterkaitan antara satu topik matematika dengan topik lainnya, antara matematika dan bidang ilmu lain, serta antara matematika dan masalah yang muncul dalam konteks kehidupan sehari-hari. Koneksi ini bertujuan untuk menekankan pentingnya pengajaran matematika yang terintegrasi, di mana prosedur dan ide-ide saling berhubungan. Oleh karena itu, kemampuan koneksi matematika sangat penting dalam menyelesaikan masalah matematika, baik yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari maupun mata pelajaran lain. Memahami koneksi matematika akan mempermudah siswa dalam menyelesaikan masalah dan membantu mereka untuk lebih mudah mengingat topik-topik matematika yang telah dipelajari.

Kemampuan penalaran memiliki peran yang sangat penting dalam matematika karena menjadi dasar bagi berbagai proses lainnya. Penalaran dan matematika saling terkait erat, karena dalam menyelesaikan masalah matematika, penalaran sangat diperlukan, sementara kemampuan untuk bernalar dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika (Chelsi Ariati, 2022). Penalaran berperan vital dalam pemahaman matematika. Berpikir secara matematis adalah sebuah kebiasaan berpikir, dan seperti kebiasaan lainnya, penalaran harus menjadi bagian yang terintegrasi dalam setiap pengalaman matematis siswa. Dalam tahap awal pembelajaran matematika, sangat penting bagi guru untuk membantu siswa memahami bahwa setiap kesimpulan harus didasarkan pada alasan yang jelas. Secara alami, rasa ingin tahu siswa mendorong mereka untuk memahami dunia di sekitar mereka melalui eksplorasi, bertanya, dan berpikir kritis. Melalui penalaran matematis, siswa akan dapat menghubungkan ide-ide dan memperdalam pemahaman konseptual mereka, serta melakukan perkiraan yang kemudian dapat dibuktikan secara matematis dan statistik. Dan kemampuan yang terakhir adalah kemampuan representasi yaitu kemampuan untuk menggambarkan atau menggantikan suatu situasi masalah dengan model atau bentuk tertentu yang digunakan untuk mencari solusi. Sebagai contoh, sebuah masalah dapat direpresentasikan melalui objek, gambar, kata-kata, atau simbol matematika. Representasi ini merupakan cara siswa menginterpretasikan suatu masalah, yang kemudian digunakan sebagai alat untuk menemukan solusi. Selain itu, representasi juga sangat berguna dalam memahami matematika yang bersifat abstrak, karena memungkinkan seseorang untuk mengakses konsep-konsep matematika melalui bentuk representasi dari ide-ide tersebut.

Namun, kenyataan yang ada saat ini menunjukkan bahwa kelima kemampuan dasar matematika siswa di SMA Negeri 1 Kwadungan Ngawi masih tergolong rendah, hal ini terlihat dari hasil tes atau ujian matematika pada semester sebelumnya. Meskipun demikian, tidak sepenuhnya salah siswa jika mereka kesulitan menguasai pelajaran matematika. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya kreativitas dan inovasi dalam metode pengajaran yang diterapkan oleh guru, yang membuat siswa merasa bosan dan cepat jenuh selama proses pembelajaran. Guru sering kali lebih banyak memberikan penjelasan, sehingga siswa kurang diberi kesempatan untuk menemukan sendiri konsep-konsep pembelajaran. Akibatnya, siswa menjadi mudah lupa terhadap materi yang telah diajarkan dan kurang aktif dalam mengikuti pelajaran matematika. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran matematika perlu disesuaikan dengan perkembangan zaman. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi semangat belajar siswa, salah satunya adalah pembelajaran yang memanfaatkan TIK. Peran TIK dalam dunia pendidikan sangatlah besar. Sistem pengajaran berbasis multimedia, yang melibatkan teks, gambar, suara, dan video, dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik, tidak

monoton, dan mudah dipahami. Materi matematika yang bersifat abstrak dapat lebih disederhanakan dan dipermudah dengan bantuan TIK. Penggunaan TIK dalam pembelajaran dapat mencakup pengembangan bahan ajar menggunakan media pembelajaran berbasis TIK, seperti aplikasi web GeoGebra, Art of Problem Solving, dan MathPickle dalam menunjang aktivitas pembelajaran matematika di sekolah .

Hal serupa juga berlaku untuk pembelajaran terstruktur, yang merupakan bentuk pembelajaran sistematis yang fokus pada pencapaian tujuan tertentu. Tugas terstruktur dan materi pembelajaran dapat diberikan kepada siswa di luar jam pelajaran secara online melalui platform e-learning, seperti Edmodo. Tujuan pemberian tugas terstruktur adalah untuk mendukung pelaksanaan program intrakurikuler, serta agar siswa dapat lebih memahami materi yang telah dipelajari dan melatih mereka untuk menyelesaikan tugas dengan tanggung jawab. Pelaksanaan tugas terstruktur dapat dilakukan secara individu atau kelompok. Sementara itu, ujian matematika dapat dilakukan menggunakan platform berbasis online, yaitu Quizizz, yang memungkinkan pengajar untuk membuat kuis atau soal latihan interaktif.

Dalam penelitian kali ini melakukan analisis dengan melakukan pengujian statistik parametrik menggunakan Uji t untuk Dua Sampel yang Berpasangan (Paired Sample t-test). Tujuan dari Uji t untuk Dua Sampel yang Berpasangan dalam konteks ini adalah untuk menguji apakah terdapat perbedaan signifikan dalam hasil pembelajaran matematika antara siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional dan siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dengan membandingkan nilai rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis TIK, uji t berpasangan dapat membantu menentukan apakah penggunaan TIK sebagai alat bantu pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman atau prestasi siswa dalam materi matematika dibandingkan dengan metode konvensional yang biasa diterapkan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan Uji t untuk Dua Sampel yang Berpasangan (Paired Sample t-test) untuk menganalisis perbedaan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran matematika menggunakan metode konvensional dan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dalam penelitian ini, data yang digunakan berupa skor tes siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran TIK. Uji t berpasangan dilakukan untuk menguji hipotesis apakah terdapat perbedaan signifikan antara dua kondisi pembelajaran tersebut (Meli Fiandini, 2024). Rumus yang digunakan dalam uji t berpasangan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{d}{SD_d / \sqrt{n}}$$

.....(1)

di mana d adalah rata-rata selisih antara skor tes sebelum dan sesudah perlakuan, SD_d adalah standar deviasi dari selisih nilai, dan n adalah jumlah sampel. Dengan menguji nilai t , penelitian ini dapat menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa antara pembelajaran konvensional dan berbasis TIK, yang diukur melalui skor tes sebelum dan sesudah eksperimen.

Penelitian ini dilaksanakan dengan studi kasus di sekolah SMA Negeri 1 Kwadungan Ngawi Jawa Timur dengan jumlah seluruh siswa kelas mulai dari kelas X sampai kelas XII pada sekolah tersebut sebanyak 222 siswa. Pengambilan sample pada penelitian ini menggunakan teknik Random Sampling, maka dari populasi seluruh siswa yang dijadikan sampel pada penelitian ini adalah 30 siswa yang diambil dari kelas X sampai dengan kelas XII, dimana masing-masing kelas terdiri dari 10 siswa yang diambil secara random. Data yang diambil dari 30 siswa tersebut adalah hasil nilai akhir yang diperoleh dari akumulasi dari beberapa nilai tes atau ujian matematika yang berdasarkan lima aspek kemampuan yaitu pemecahan masalah, komunikasi, koneksi, penalaran, dan representasi.

Dalam pengujian data dengan uji t untuk dua sampel yang berpasangan pada penelitian ini menggunakan perangkat lunak atau software untuk analisis statistik dan pengolahan data melalui menu Analyze → Compare Means → Paired-Samples T Test, setelah memasukkan data dalam cell yang ada pada sheet software (Kamaruddin Kamaruddin, 2023). Setelah itu membaca hasil output Paired Sample t -test yang terdiri dari beberapa luaran tabel penting diantaranya sebagai berikut:

a. Tabel Descriptive Statistics

Pada tabel ini memberikan hasil pengujian statistik deskriptif untuk kedua kelompok yang dibandingkan (sebelum dan setelah perlakuan). Tabel ini memberikan informasi hasil perhitungan:

- Mean: Rata-rata nilai untuk masing-masing kelompok (sebelum dan setelah perlakuan).
- N: Jumlah sampel (biasanya jumlah subjek yang diuji).
- Std. Deviation: Simpangan baku (standar deviasi), yang menunjukkan seberapa besar variasi data dalam kelompok.
- Std. Error Mean: Kesalahan standar dari rata-rata, yang menggambarkan ketepatan rata-rata yang dihitung dari sampel.

b. Tabel Paired Samples Correlations

Pada tabel ini menunjukkan korelasi antara dua variabel yang diuji (sebelum dan setelah perlakuan). Tabel ini memberikan informasi hasil perhitungan:

- Correlation: Korelasi antara dua variabel. Nilai korelasi mendekati 1 menunjukkan hubungan yang sangat kuat.
- Sig. (2-tailed): Nilai signifikansi untuk korelasi. Jika p -value kecil (misalnya, $p < 0.05$), maka korelasi dianggap signifikan.

c. Tabel Paired Samples Test

Pada tabel ini adalah hasil utama dari uji Paired Sample t -test. Tabel ini memberikan informasi tentang perbedaan antara dua sampel yang diuji, yaitu:

- Paired Differences: Selisih antara nilai rata-rata kelompok yang diuji (sebelum dan setelah perlakuan).
- Std. Error: Kesalahan standar dari selisih rata-rata.
- 95% Confidence Interval: Rentang nilai di mana perbedaan rata-rata diperkirakan berada dengan tingkat kepercayaan 95%.
- t: Nilai t-statistik, yang digunakan untuk mengukur apakah perbedaan antara kedua kelompok lebih besar dari yang diharapkan berdasarkan variasi dalam sampel.
- df: Derajat kebebasan (degrees of freedom), yang biasanya adalah jumlah pasangan data - 1.
- Sig. (2-tailed): Nilai p. Ini adalah nilai signifikansi yang digunakan untuk menentukan apakah perbedaan yang ditemukan antara kedua kelompok signifikan secara statistik.
 - i. $p < 0.05$: Jika nilai p lebih kecil dari 0.05, kita dapat menyimpulkan bahwa perbedaan antara kedua sampel signifikan secara statistik.
 - ii. $p \geq 0.05$: Jika nilai p lebih besar atau sama dengan 0.05, maka perbedaan antara kedua sampel tidak signifikan secara statistik, dan kita gagal menolak hipotesis nol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah selanjutnya dilakukan pengujian data dengan uji t untuk dua sampel berpasangan dengan menggunakan software untuk analisis statistik pengolahan data dari nilai akhir pelajaran matematika dari data sample 30 siswa yang didapat melalui random sampling yang didapat dari akumulasi nilai ujian siswa yang berdasarkan lima aspek kemampuan yaitu pemecahan masalah, komunikasi, koneksi, penalaran, dan representasi dengan membandingkan perlakuan pembelajaran matematika secara konvensional dengan pembelajaran menggunakan media berbasis TIK

- a. Hasil Uji t pretest dan posttes kemampuan pemecahan masalah Siswa SMA Negeri 1 Kwadungan Ngawi

Tabel 1. Uji T Pretest dan Posttes Kemampuan Pemecahan Masalah siswa

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Mean	Lower			
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-1.8802061	2.0930519	.3643536	-2.6223700	-1.1380421	-5.160	32	.000

Berdasarkan keterangan pada tabel 1 dari hasil uji t, menyatakan terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan pemecahan masalah siswa setelah diterapkan model pembelajaran matematika berbasis TIK, dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional, karena nilai Sig (2-tailed) nya kurang dari 0,05.

- b. Hasil Uji t Pretest dan Posttes kemampuan komunikasi siswa SMA Negeri 1 Kwadungan Ngawi

Tabel 2. Uji T Pretest dan Posttes Kemampuan Komunikasi Siswa

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-1.8802061	2.0930519	.3643536	-2.6223700	-1.1380421	-5.160	32	.000

Berdasarkan keterangan pada tabel 2 dari hasil uji t, menyatakan terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan komunikasi siswa setelah diterapkan model pembelajaran matematika berbasis TIK, dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional, karena nilai Sig (2-tailed) nya kurang dari 0,05.

- c. Hasil Uji t Pretest dan Posttes kemampuan koneksi siswa SMA Negeri 1 Kwadungan Ngawi

Berdasarkan keterangan pada tabel 3 dari hasil uji t di bawah ini, menyatakan terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan koneksi siswa setelah diterapkan model pembelajaran matematika berbasis TIK, dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional, karena nilai Sig (2-tailed) nya kurang dari 0,05.

Tabel 3. Uji T Pretest dan Posttes Kemampuan Koneksi Siswa

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-3.5012450	1.6742264	.3743684	-4.2848071	-2.7176829	-9.352	19	.000

- d. Hasil Uji t Pretest dan Posttes kemampuan penalaran matematis siswa SMA Negeri 1 Kwadungan Ngawi

Tabel 4. Uji T Pretest dan Posttes Kemampuan Penalaran Siswa

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-.1352313	3.2915541	.5818701	-1.3219631	1.0515006	-.232	31	.818

Berdasarkan keterangan pada tabel 4 dari hasil uji t, menyatakan tidak terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan penalaran matematis siswa setelah diterapkan model pembelajaran matematika berbasis TIK, dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional, karena nilai Sig (2-tailed) nya lebih dari 0,05.

- e. Hasil Uji t Pretest dan Posttes kemampuan representasi siswa SMA Negeri 1 Kwadungan Ngawi

Tabel 5. Uji T Pretest dan Posttes Kemampuan Representasi Siswa

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest – posttest	.1773579	1.5673058	.3595646	-.5780593	.9327751	.493	18	.628

Berdasarkan keterangan pada tabel 5 dari hasil uji t, menyatakan tidak terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan representasi matematis siswa setelah diterapkan model pembelajaran matematika berbasis TIK, dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional, karena nilai Sig (2-tailed) nya lebih dari 0,05.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, pembelajaran matematika dengan standar NCTM menjelaskan bahwa tujuan utama dari pembelajaran matematika adalah untuk mengembangkan lima keterampilan dasar, yakni pemecahan masalah, komunikasi, koneksi, penalaran, dan representasi. Dalam hal ini, keterampilan pemecahan masalah, komunikasi, dan koneksi matematika siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah penerapan model pembelajaran berbasis TIK, yang terlihat dari hasil uji t dua sampel berpasangan dengan nilai Sig (2-tailed) yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran matematika dapat memberikan dampak positif terhadap tiga keterampilan tersebut. Namun, untuk keterampilan penalaran dan representasi matematika siswa, hasil uji yang sama menunjukkan bahwa tidak ada peningkatan yang signifikan, dengan nilai Sig (2-tailed) yang lebih besar dari 0,05. Salah satu penyebabnya adalah ketidakbiasaan siswa dengan pembelajaran matematika berbasis TIK secara online. Banyak siswa yang belum terbiasa menggunakan platform seperti Edmodo untuk mengerjakan tugas, sehingga mereka kurang berinteraksi dalam proses belajar. Selain itu, faktor lain yang turut memengaruhi adalah kurangnya pengelolaan tugas oleh guru, terutama dalam hal

pemantauan dan pemberian umpan balik terhadap pekerjaan siswa. Hal ini menjadi hambatan dalam meningkatkan kualitas penalaran dan representasi matematika siswa. Di sisi lain, kebiasaan siswa dalam menjawab soal-soal matematika juga belum terbentuk dengan baik, khususnya soal-soal non-rutin yang disampaikan melalui media berbasis TIK. Kebiasaan ini sangat penting untuk membangun keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang diperlukan agar siswa dapat memahami konsep-konsep matematika yang lebih kompleks. Pembentukan kebiasaan tersebut akan membantu siswa dalam mengatasi tantangan dalam matematika dan meraih hasil belajar yang lebih optimal. Dengan demikian, penting bagi pendidik untuk terus meningkatkan penggunaan TIK secara efektif dan mengelola proses pembelajaran dengan baik agar semua keterampilan dasar dalam matematika dapat berkembang secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajeng Rara Veronica, T. Y. (2022). Hubungan Berpikir Komputasi dan Pemecahan Masalah Polya pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1). doi:<https://doi.org/10.24176/anargya.v5i1.7977>
- Aprianti, E. (2024). Matematika anak usia dini: Analisis kegiatan berhitung terhadap standar pendidikan matematika NCTM. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 7(1). doi:<https://doi.org/10.22460/jpmi.v7i1.21519>
- Chelsi Ariati, D. J. (2022). Kemampuan Penalaran Matematis: Systematic Literature Review. *Lemma : Letters of Mathematics Education*, 8(2). doi:<https://doi.org/10.22202/jl.2022.v8i2.5745>
- Kamaruddin Kamaruddin, I. I. (2023). The Effectiveness of Think Talk Write (TTW) Learning in Improving Students' Mathematical Communication Ability. *Journal of Education and Teaching Learning (JETL)*, 5(3). doi:<https://doi.org/10.51178/jetl.v5i3.1541>
- Meli Fiandini, A. B. (2024). How to Calculate Statistics for Significant Difference Test Using SPSS: Understanding Students Comprehension on the Concept of Steam Engines as Power Plant. *Indonesian Journal of Science and Technology*, 9(1). Retrieved from <https://ejournal.kjpupi.id/index.php/ijost/article/view/348>
- Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. (2020). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1526-1539. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/618/545>
- Sri Ismayanti, D. S. (2021). Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP Kelas VIII di Kampung Cigulawing. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1). doi:<https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i1.889>
- Syukur Hati Ziliwu, R. S. (2022). Analisis Kemampuan Koneksi Matematika Pada Materi Transformasi Siswa Kelas Xi Smk Negeri 1 Lahusa Tahun Pembelajaran 2020/2021. *Afore: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1). doi:<https://doi.org/10.57094/afore.v1i1.433>

Vivi Sahira Lestary, Z. Z. (2023). Analisis Bibliometrik: Fokus Penelitian Problem Based Learnig Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 4(1).
doi:<https://doi.org/10.33365/ji-mr.v4i1.3560>

ERROR: syntaxerror
OFFENDING COMMAND: --nostringval--

STACK:

/Title
()
/Subject
(D:20241225061002+07'00')
/ModDate
()
/Keywords
(PDFCreator Version 0.9.5)
/Creator
(D:20241225061002+07'00')
/CreationDate
(rido)
/Author
-mark-

ANALISIS POLA ASUH ORANG TUA DALAM PARTISIPASI ORANG TUA MURID UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHAFAK ALFABET ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL-ICHSAN

Eka Isti Aweni¹ dan Varia Virдания Virdaus²

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

ekaistiawenifkip@gmail.com¹, dan varia.virdaus@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk Menyusun Analisis Pola Asuh Orang Tua Dalam Partisipasi Orang Tua Murid Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Al-Ichsan. Metode yang digunakan adalah pendekatan Kualitatif Deskriptif Analisis wawancara, Informan yang dipilih yaitu 4 (Empat) wali murid Tk Al-Ichsan. Teknik Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini menggunakan uji keabsahan data melalui triangulasi sumber, yang kemudian data dianalisis serta diambil kesimpulan. Hasil penelitian melalui teori partisipasi, teori pola asuh orang tua, dan teori Pendidikan anak usia dini itu menunjukkan hasil beberapa faktor yang memengaruhi pembelajaran huruf pada anak di TK Al-Ichsan. Partisipasi, pola asuh otoriter, pola asuh demokratis, periode sensitif pembelajaran, peran permainan dan aktivitas kreatif, serta penghargaan terhadap budaya dan konteks sosial menjadi fokus utama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa partisipasi aktif dan kreatif orang tua mendukung pembelajaran anak, pola asuh otoriter di gunakan oleh informan nomor 2. Pola asuh demokratis di gunakan informan nomor 1,3, dan 4, kemudian pola asuh primitive tidak ada yang menggunakan pola tersebut.

Kata Kunci: *Partisipasi, Pola Asuh Orang Tua, Meningkatkan Kemampuan Menghafal Alfabet*

ABSTRACT

The aim of this research is to prepare pattern analysis Foster Parents in Parental Participation Students To Improve Ability Memorize Alphabet Age Children 4-5 Year In Kindergarten Al-Ichsan . The method used was a Qualitative Descriptive Analysis interview approach. The informants chosen were 4 (four) parents of Al-Ichsan Kindergarten students. The data collection techniques used were observation, interviews and documentation. This research uses a data validity test through source triangulation, then the data is analyzed and conclusions are drawn. The results of research using participation theory, parenting style theory, and early childhood education theory show the results of several factors that influence children's letter learning at Al-Ichsan Kindergarten. Participation, authoritarian parenting, democratic parenting, sensitive learning periods, role play and creative activities, as well as respect for culture and social context are the main focus. The results of the research show that parents' active and creative participation supports children's learning, authoritarian parenting is used by informant number 2. Democratic parenting is used by informants number 1, 3 and 4, then no one uses this pattern of primitive parenting.

Keywords: *Participation, Parenting Style, Improve the Ability to Memorize the Alphabet*

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam bahasa Yunani berasal dari kata pedagogik yaitu ilmu menuntun anak (Lestari dkk, 2020). Orang romawi melihat pendidikan sebagai educare, yaitu mengeluarkan dan menuntun, tindakan merealisasikan potensi anak yang di bawa waktu dilahirkan di dunia. Bangsa Jerman melihat pendidikan sebagai Erziehung yang serta dengan edukare, yakni: membangkitkan kekuatan terpendam atau mengaktifkan kekuatan atau potensi anak. Dalam bahasa jawa, pendidikan berarti panggulawentah (pengolahan), mengolah, mengubah kejiwaan, mematangkan perasaan, pikiran, kemauan dan watak, mengubah kepribadian sang anak (Nurkholis, 2013).

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 (“Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” 2003) dinyatakan bahwa “Fungsi dan tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta tanggung jawab.”

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, sebagaimana di jelaskan Mujtahid (2009) dalam bukunya yang berjudul “Pengembangan Profesi Guru” definisi guru adalah orang yang pekerjaan, mata pencahariannya, atau profesinya mengajar.

Partisipasi orang tua adalah keterlibatan atau keikutsertaan orang tua dalam pendidikan anaknya yakni perilaku orang tua yang dilakukan secara sadar untuk melakukan berbagai tindakan secara maksimal dalam mendukung keberhasilan pendidikan anak-anaknya (Chiar dan Wahyudi, 2019).

Pola asuh merupakan pola interaksi antara orang tua dan anak yaitu bagaimana cara penerapan aturan mengajarkan nilai/norma, memberikan perhatian dan kasih sayang serta menunjukkan sikap dan perilaku baik sehingga dijadikan panutan bagi anaknya (Salsabila dan Hayati, 2021). Jenis pola asuh yaitu: demokratis, permisif, dan otoriter.

Berdasarkan hasil observasi Awal di bulan Juni 2023, di dalam lingkup TK AL-ICHSAN melihat peran asuh guru itu sangat penting sekali dalam perkembangan pembelajaran anak usia dini, kemudian mengapa peran orang tua itu penting melihat peran orang tua juga sangat perlu

di perhatikan untuk perkembangan anak tersebut bahwa masih banyak orang tua (ibu) yang sibuk dengan pekerjaan. Mengapa peneliti memilih ibu karena ibu lebih dekat dengan anaknya dan mudah untuk di jumpai, karena peluang ibu di rumah lebih banyak dari pada ayah. Dengan demikian tentunya beragam jenis pola-pola asuh yang di terapkan orang tua (ibu) kepada anaknya, dan cara orang tua (ibu) mengajari anaknya tentang mengenalkan ALFABET.

Berdasarkan judul tersebut maka dapat di ambil beberapa masalah pokok yang sangat menarik untuk di kaji lebih lanjut, diantaranya bagaimana pola asuh orang tua untuk meningkatkan hafalan ALFABET pada anak usia 4-5 tahun TK AL ICHSAN?, bagaimana stimulasi yang diberikan orang tua dalam meningkatkan hafalan untuk ALFABET pada anak usia 4-5 tahun TK AL ICHSAN?

Fokus penelitian terpusat untuk menganalisis pola asuh orang tua dengan penerapan metode bercerita di TK AL – ICHSAN khususnya usia 4-5 Tahun.

LANDASAN TEORI

1. Teori Partisipasi

Hadi (1995) menyatakan bahwa “Partisipasi masyarakat merupakan proses dimana masyarakat turut serta mengambil bagian dalam pengambilan keputusan.” Ditinjau dari segi kualitas, partisipasi adalah sebagai masukan kebijaksanaan, strategis, komunikasi, media pemecahan publik dan terapi sosial. Partisipasi berarti “Mengambil bagian (partisipasi) berarti ambil bagian dalam suatu tahap atau lebih dari suatu proses.” Mubyarto (1997) mendefinisikan “Partisipasi sebagai kesediaan untuk membantu berhasilnya setiap program sesuai kemampuan setiap orang tanpa berarti mengorbankan kepentingan diri sendiri.” Teori partisipasi adalah Teori yang membicarakan mengenai proses keterlibatan individu dalam berbagai kegiatan yang berkaitan dengan kemasyarakatan. Ini terkait dengan peran individu sebagai makhluk sosial yang tidak dapat melepaskan diri dari keadaan di sekelilingnya. Pandangan dari beberapa ahli, sebuah proses keterlibatan diri seseorang secara penuh pada sebuah tekad yang disepakati bersama adalah sebuah definisi partisipasi dari sudut pandang beberapa ahli

2. Teori Pola Asuh Orang Tua

Pola asuh adalah pola interaksi antara anak dengan orang tua, yang meliputi pemenuhan kebutuhan fisik (seperti makan, minum, dan lain-lain) dan kebutuhan non fisik (seperti perhatian, empati, kasih sayang dan lain-lain) (Astuti, 2018). Menyatakan pengasuhan berasal dari kata asuh (*to rear*) yang mempunyai makna menjaga, merawat dan mendidik anak yang masih kecil (Hastasari dkk., 2015).

Pola asuh merupakan strategi, sikap, dan perilaku orang tua dalam mendidik anak. Baumrind (1966) mengidentifikasi beberapa jenis pola asuh, seperti otoritatif, demokratis, dan permisif, yang dapat memiliki dampak berbeda pada perkembangan anak. Penelitian oleh Darling dan Steinberg (1993) menunjukkan bahwa pola asuh otoritatif, dengan dukungan tinggi dan aturan yang rasional, seringkali terkait dengan hasil positif dalam perkembangan anak.

3. Teori Pendidikan Anak Usia Dini

Teori Pendidikan Anak Usia Dini mencakup berbagai konsep dan prinsip yang berkaitan dengan perkembangan dan pembelajaran anak pada usia dini, biasanya dari kelahiran hingga sekitar usia 8 tahun.

4. Dasar Dan Fungsi Pengasuhan Anak

Keluarga merupakan satu hal terpenting dalam pengasuhan anak karena anak dibesarkan dan dididik oleh keluarga (Rakhmawati, 2015). Orang tua merupakan cerminan yang bisa dilihat dan ditiru oleh anak-anaknya dalam keluarga. Oleh karena itu, pengasuhan anak merupakan serangkaian kewajiban yang harus dilaksanakan oleh orang tua. Jika pengasuhan anak belum bisa dipenuhi secara baik dan benar, kerap kali akan memunculkan masalah dan konflik, baik di dalam diri anak itu sendiri maupun antara anak dengan orangtuanya, maupun terhadap lingkungannya.

5. Jenis Dan Faktor Pola Asuh Orang Tua

Pola asuh orang tua dibedakan menjadi tiga jenis yaitu pola asuh otoriter, pola asuh demokratis, dan pola asuh permisif. Pola Asuh Otoriter (*Authoritarian Parenting*) Menurut Stewart dan Koch (Soviana, 2021) pola asuh otoriter adalah pola asuh orang tua yang lebih mengutamakan membentuk kepribadian anak dengan cara menetapkan standar mutlak harus dituruti, biasanya dibarengi dengan ancaman-ancaman. Pola Asuh Demokratis (*Authoritative Parenting*) Menurut Stewart dan Koch (Soviana, 2021). Pola asuh demokrasi

adalah pola asuh orang tua yang menerapkan perilaku kepada anak dalam rangka membentuk kepribadian anak dengan cara memprioritaskan kepentingan anak yang bersikap rasional atau pemikiran-pemikiran. Pola asuh permisif Menurut (Norlena, 2015) orang tua dengan gaya ini sesungguhnya menerima ungkapan atau ekspresi emosi anak, namun gagal dalam memberitahukan kepada anak bagaimana mengatasi perasaan yang mereka alami.

6. Stimulasi

Stimulasi adalah rangsangan-rangsangan atau stimulus yang diberikan kepada anak oleh lingkungan sekitarnya, terutama orang tua, agar anak bisa tumbuh dan berkembang dengan baik (Putri dkk., 2020).

Berdasarkan Multiple Intelligences yang merupakan teori kecerdasan dari Howard Gardner, anak mempunyai sembilan kecerdasan yaitu kecerdasan linguistik (cerdas kosakata), kecerdasan logika dan matematika (cerdas angka dan rasional), kecerdasan visual - spasial (cerdas ruang/ tempat/ gambar), kecerdasan kinestika – raga (cerdas raga), kecerdasan musik (cerdas musik), kecerdasan interpersonal (cerdas bergaul), kecerdasan intrapersonal (cerdas diri), kecerdasan naturalis (cerdas alam), dan kecerdasan spiritual (Masdudi, 2017).

METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian ini berada di TK AL-ICHSAN adalah sebuah lembaga sekolah TK swasta yang lokasinya berada di Simo Katrungan Kidul Gang Langgar No.28, Kota Surabaya. na atau kenyataan yang ada, baik bersifat alami maupun rekayasa manusia.” Penelitian ini lebih memperhatikan mengenai kualitas, karakteristik, dan keterkaitan antar kegiatan. Dan penelitian ini adalah membahas penelitian kualitatif Analisis Wawancara dimana memeriksa data dari wawancara mendalam dengan responden untuk memahami sudut pandang dan pengalaman mereka terkait dengan topik tertentu.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Analisis Triangulasi. Peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data, dengan melakukan analisis triangulasi untuk membandingkan dan memvalidasi temuan dari berbagai sumber data. Triangulasi sumber data analisis studi kasus menurut (Irwan dan Agustang 2021) yaitu: Melakukan pengumpulan data dan secara bersamaan melakukan analisis identifikasi data dan

kondensasi data dimana data dimanipulasi kemudian melakukan pengkodean yang diinginkan. Melakukan identifikasi kasus dengan menemukan masalah yang terjadi, sumber kasus serta permasalahan yang diidentifikasi. Memvalidasi data yaitu melakukan proses pemeriksaan data sehingga sesuai dengan tujuan penelitian. Langkah selanjutnya setelah pengumpulan data adalah langkah pengolahan data, dimana kami mencoba mengolah data sesuai dengan metodologi yang ditentukan dalam analisis penelitian. Pada tahap ini, peneliti mencoba mengolah data dalam bentuk laporan, bagan, matriks, gambar atau bahan lain yang sesuai, dan menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian mengenai pendidikan anak usia dini, terutama dalam mengenal huruf alfabet, dapat ditarik beberapa kesimpulan inti:

Periode Sensitif dalam Pembelajaran ALFABET: Periode sensitif pada usia pra-sekolah (2-6 tahun) menjadi momen krusial dalam pembelajaran huruf alfabet. Orang tua dapat memanfaatkan berbagai metode seperti membaca buku cerita bergambar, guru les, menggunakan media gambar, kartu bergambar, dan bernyanyi untuk menanamkan minat anak terhadap ALFABET.

Peran Penting Permainan dan Aktivitas Kreatif: Permainan dan aktivitas kreatif memiliki peran signifikan dalam proses pembelajaran anak mengenal huruf. Buku cerita bergambar, kartu gambar, dan kegiatan menempelkan huruf di dinding menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan.

Partisipasi Orang Tua dan Keluarga: Orang tua memiliki peran utama dalam mendukung pembelajaran anak, termasuk dalam mengenal huruf. Memberikan pemahaman, menciptakan lingkungan dukungan, menjelaskan alat pembelajaran, dan menggunakan pendekatan komunikatif dan motivatif menjadi kunci dalam mendukung anak.

Penghargaan terhadap Budaya dan Konteks Sosial: Penghargaan terhadap budaya dan konteks sosial menunjukkan keberagaman cara memberikan reward. Memberikan reward sesuai dengan budaya, memberikan pujian, dan memahami referensi anak dapat meningkatkan motivasi dan memperkaya pengalaman pembelajaran.

Kegiatan yang Meningkatkan Kemampuan Hafalan ALFABET: Kegiatan seperti membaca, bercerita, dan bermain merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan

kemampuan hafalan ALFABET pada anak usia 4-5 tahun. Orang tua dapat memanfaatkan berbagai metode kreatif, seperti membaca buku cerita bergambar dan bermain permainan menempelkan kartu huruf di dinding, untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan.

Dengan menggabungkan pendekatan ini, orang tua dapat menciptakan pengalaman pembelajaran holistik yang tidak hanya memperkuat pemahaman huruf anak tetapi juga merangsang minat dan kreativitas mereka dalam pembelajaran.

Partisipasi orang tua dalam pembelajaran menghafal ALFABET anak di TK AL-ICHSAN cukup beragam. Beberapa orang tua aktif terlibat dalam membantu anak-anaknya, baik di rumah maupun di lingkungan sekolah.

Menerapkan pola asuh otoriter yang lebih mengutamakan kehendak dan kemauan orang tua sehingga anak selalu mengikuti perintah. Informan ke 2 biasanya jika anak malas menghafal ALFABET maka Informan akan memarahi anak nya dan memberikan sangsi atau hukuman kepada anaknya agar anaknya disiplin. Cara pengasuhan dan faktor penyebab orang tua menerapkan pola asuh Demokratis, yaitu : Informan 1, 3 dan 4, menjawab cara menanamkan pembelajaran ALFABET pada anak melalui media buku cerita, kartu gambar. Orang tua dengan gaya ini sesungguhnya menerima ungkapan atau ekspentasi emosi anak, namun gagal dalam memberitahukan kepada anak bagaimana mengatasi perasaan yang mereka alami. Cara pengasuhan dan faktor penyebab orang tua menerapkan pola asuh permisif, dan dari ke 4 Informan tidak ada yang menerapkan polah asuh primitive .

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tentang Analisis Pola Asuh Orang Tua Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal ALFABET Anak Usia 4-5 Tahun Di TK AL ICHSAN. Gambaran Pola asuh yang dilakukan orang tua dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal ALFABET Anak Usia 4-5 Tahun TK AL ICHSAN yaitu Partisipasi orang tua dalam pembelajaran anak di TK AL ICHSAN bervariasi, namun partisipasi aktif dan kreatif cenderung lebih mendukung pembelajaran anak. Kemudian didapatkan Pola Asuh Otoriter informan Nomor 2 dan Pola Asuh Demokratis informan Nomor 1, 3, dan 4 kemudian untuk pola asuh primitive tidak ada yang menggunakan pola asuh tersebut atau belum didapatkan hasil dalam penelitian ini.

Dengan menggabungkan pendekatan demokratis, memanfaatkan periode sensitif, permainan kreatif, partisipasi orang tua, penghargaan terhadap budaya, dan kegiatan yang menyenangkan, orang tua dapat menciptakan pengalaman pembelajaran holistik yang memperkuat pemahaman huruf anak serta merangsang minat dan kreativitas mereka dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini masih belum adanya temuan pola asuh primitive dalam pola asuh orang tua di TK Al-Ichsan.

DAFTAR PUSTAKA

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

- Rusydie, S. (2012). *Kebiasaan - Kebiasaan Ingat Anak Semakin Cemerlang*. Yogyakarta: Laksana.
- Siswanto. (2007). *Kesehatan Mental*. Yogyakarta: Ar - Ruzz Media.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor - Faktor Mempengaruhinya* Adawiah, R. (2017). *Dominasi keluarga dalam meningkatkan prestasi belajar pada ranah kognitif afektif dan psikomotor*. Palapa : Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan, 7(1), 33–48.
- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). *Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 3(9), 837–849. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159>
- Astuti, F. W. (2018). *Penanaman Tanggung Jawab Pada Siswa Kelas V di SD Negeri Sembungan*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(16), 1527– 1534.
- Aya Salsabila & Fitriyah Hayati, C. M. (2021). Universitas Bina Bangsa Getsempena. *Pengaruh Permainan Lego Terhadap Kemampuan Matematika Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Tkit Syekh Abdurrauf Banda Aceh*, 2(1), 12– 15.
- Chiar Muhammad & Wahyudi, F. (2019). *Partisipasi Masyarakat Dan Orang Tua Dalam Penyelegaraan Pendidikan*.
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). *Useful of Clap Hand Games for Optimize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(2), 162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Hastasari, C., Anggitya, P. T., & Musslifah, A. R. (2015). *Pola Asuh Balita Ibu- Ibu Kelompok Sasaran Pada Program Kegiatan Bina Keluarga Balita Usia 0– 12 Bulan Dusun Gandekan Kartasura*. Informasi, 45(1), 1. <https://doi.org/10.21831/informasi.v45i1.7765>
- Hayati, F., & Mamat, N. (2014). *Pengasuhan dan Peran Orang Tua (parenting) serta Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak di PAUD Banda Aceh, Indonesia*. Buah Hati, I(1), 16–30.
- Lestari, A. R. A. D., Wismawati, Sari, R., Hidayah, N., & Susanto, R. (2020). *Peranan Kompetensi Pedagogik Dengan Kinerja Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA*. Jurnal Pendidikan, Vol No 3(2338–4131), 122–127.
- Norlena, I. (2015). *Sekolah Sebagai Organisasi Formal (Hubungan Antar Struktur)*. Jurnal Pendidikan Agama Islam, 5(2), 43–55.
- Nurkholis. (2013). *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto*. 1(1), 24– 44.
- Putri, M. A., Arifin, F., & Hadziq, A. (2020). *Stimulasi Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita*. Jurnal Islamic Early Childhood Education, 1(1), 55–71.
- Rakhmawati, I. (2015). *Peran Keluarga dalam Pengasuhan Anak*. Jurnal bimbingan Konseling Isla, 6(1), 1–18.

- Salam, M. R. (2010). *Partisipasi Masyarakat Dalam Peningkatan Kualitas Permukiman Dikawasan Pusat Kota Palu*. 2(September).
- Setianingsih, E., Safira, A., Psikologi, F., Muhammadiyah, U., Bata, L., Aceh, B., Penyelenggara, L., & Sosial, K. (2019). *Gambaran Pola Asuh Orang Tua Pada Anak Berhadapan Dengan Hukum Yang Pernah Di Bina Pada Lembaga Penyelenggara Kesejahteraan Sosial (Lpks) Aceh*. *Jurnal Psikologi AN-NAFS* Vol. XV, No. 2, Juni 2019 GAMBARAN, XV(2).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. (2003). *Zitteliana*, 19(8), 159–170.
- Usia, A., Di, D., Islam, T. K., & Jambi, A. K. (2017). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Demokratis Dengan Empati Anak Usia Dini Di Tk Islam Al-Falah Kota Jambi*. ERepository UNJA. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudarna. (2014). *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter*. Yogyakarta: Genius Publizer.
- Suryani, Y. E. (2010). Kesulitan Belajar. *Magistra*, 33.

PENANGANAN KETERLAMBATAN BERBICARA (SPEECH DELAY) DALAM PENGARUH GADGET PADA ANAK USIA DINI DENGAN METODE BERCEKITA DI TK BINTANG KECIL TAHUN AJARAN 2022-2023

Muji Minarti¹ dan Sugito Muzaqi²

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

andienandien2019@gmail.com¹, sugito.muzaqi@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian deskripsi kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui dan mendiskripsikan bagaimana menangani keterlambatan berbicara (speech delay) dengan menggunakan metode bercerita di TK Bintang Kecil. Penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan yang bersifat deskriptif kualitatif. Lokasi penelitian di TK Bintang Kecil, dengan subyek penelitian ini melibatkan kepala sekolah, orang tua dari anak yang mengalami speech delay maka diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Proses penelitian ini menggambarkan akan sebuah usaha yang dilakukan oleh seorang peneliti/pendidik dalam penanganan anak-anak speech delay (keterlambatan berbicara) yaitu dengan menggunakan metode bercerita.

Kata Kunci : *Speech Delay Pada Anak Usia Dini*

ABSTRACT

This research is a qualitative descriptive research that aims to find out and describe how to deal with speech delay using the storytelling method in Bintang Kecil Kindergarten. This study uses a field research method which is descriptive qualitative in nature. The research location was in Bintang Kecil Kindergarten, with the subject of this study involving school principals, parents of children who experienced speech delay, obtained through interviews, observation and documentation. The process of this research illustrates an effort made by a researcher/educator in handling speech delay children, namely by using the storytelling method.

Keywords: *Speech Delay in Early Childhood*

PENDAHULUAN

Keterlambatan berbicara (*speech delayed*) adalah fenomena dalam dunia perkembangan anak-anak yang semakin hari jumlahnya tampak semakin banyak. Diperkirakan 7 persen anak usia dini mempunyai masalah ini. Dari satu Negara ke Negara lain persentasinya berubah-ubah karena kriterianya berbeda-beda, dan angka itu bisa berkisar mulai dari 5 persen, istilah *speech delay* biasa digunakan /oleh para dokter tumbuh kembang anak, sedangkan para neurolog menyebutnya sebagai *developmental dysphasia* anak yang mengalami keterlambatan berbicara dimana tergolong dalam gangguan bahasa ekspresif atau dapat disitilahkan dengan kesulitan berexpressi, dimana anak usia dini dapat memahami apa yang dikatakan orang lain, tetapi sulit baginya untuk menempatkan kata secara bersama-sama untuk membalasnya.

Menurut data dari *World Health Organization* keterlambatan bicara dan bahasa di Indonesia tahun 2014 cukup tinggi, dari seluruh populasi (Kemenkes, 2015). Masalah keterlambatan berbicara dan bahasa pada anak adalah masalah perkembangan yang paling banyak ditemui pada saat sekarang, sebuah penelitian yang dilakukan oleh Praseyta (2017) pengguna gadget dengan kemampuan bicara anak, hasil penelitian tersebut menunjukkan ketika bermain *gadget* selama 30 menit bisa meningkatkan keterlambatan berbicara dan bahasa pada anak. Penggunaan *gadget* yang baik dengan kategori rendah yaitu dengan diurasi penggunaan <30 menit perhari dengan intensitas penggunaan maximal 2 kali pemakaian (Sari dan Mirsalia, 2016. Selain itu, Bhennita S, (2019) mengungkapkan bahwa anak dengan kecanduan *gadget* bahkan bisa menyebabkan gangguan bicara bahasa dan perilaku.

Salah satu solusi yang bisa disuguhkan dalam mengatasi *Speech Delay* yaitu dengan menggunakan metode bercerita (mendongeng). Metode bercerita adalah kegiatan yang sangat bermanfaat bagi pengembangan otak anak. Bercerita dapat mengasah daya pikir dan imajinasi anak, menghangatkan hubungan orang tua dan anak. Bercerita adalah metode komunikasi bahasa universal yang sangat mempengaruhi jiwa manusia, dan bercerita merupakan suatu aktifitas mengulas kembali apa yang telah dilihat, dialami atau dibaca, yang dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari atau dalam aktifitas pembelajarannya.

Lembaga TK Bintang Kecil adalah salah satu lembaga seperti sekolah pada umumnya, salah seorang anak yang mengalami gangguan keterlambatan berbicara (*speech delay*). Data yang diperoleh peneliti, anak yang mengalami keterlambatan berbicara yaitu bernama Raffasya (5 tahun) yang mengalami kesulitan dalam mengucapkan dan mengekspresikan kata. Faktor penyebab dari hal yang dialami Raffasya adalah faktor orang tua yang kurang melakukan interaksi dan komunikasi dikarenakan kesibukan mereka, kemudian anak hanya diberikan gadget. Observasi langsung dan wawancara tidak terstruktur telah dilakukan peneliti untuk mengkonfirmasi kebenaran fakta tersebut. Berdasarkan masalah yang dialami oleh anak bernama Raffasya, peneliti ingin menggali lebih dalam bagaimana keterlambatan bicara yang dikarenakan pengaruh penggunaan gadget dapat ditangani dengan metode bercerita. Peneliti memberi judul dari penelitian ini yaitu, "Penanganan keterlambatan bicara (*speech delay*) dalam pengaruh gadget dengan metode bercerita di TK Bintang Kecil."

LANDASAN TEORI

Speech delay (terlambat berbicara) adalah istilah yang sering diberikan oleh dokter anak kepada anak-anak, namun terminologi speech delay sendiri bukan merupakan diagnosis, terminologi ini hanya digunakan untuk menunjukkan keadaan keterlambatan berbicara. Sebab ketelambatan berbicara dengan mengatakan bahwa si anak mengalami speech delay, lalu dianjurkan untuk diberi terapi wicara, kita juga akan kesulitan menentukan bentuk terapi wicara yang seperti apa. Bisa jadi nanti justru kita menerima terapi wicara yang terlalu umum dan tidak mengena pada sasaran, atau justru salah pendekatan yang bisa menyebabkan anak menjadi trauma.

Keterlambatan dalam berbicara adalah salah satu dari banyak masalah yang menjadi gangguan dalam proses perkembangan anak. Keterlambatan dalam berbicara adalah bagian dari hambatan komunikasi, terutama komunikasi dalam bentuk verbal. Seorang anak harus dapat berbicara dan berinteraksi dengan baik untuk dapat membangun komunikasi dengan lingkungan sekitar. Melihat dari fungsi kemampuan berbicara dan berinteraksi anak dapat mendukung perkembangan kemampuannya dalam pengucapan bunyi, membaca, menulis dan memahami pengetahuan yang diberikan kepadanya.

Teknologi akan berdampak kepada anak baik dari segi positif maupun negative tergantung bagaimana orang tua mendidiknya. Dampak positif penggunaan gadget bagi pola pikir anak yaitu dapat membantu anak dalam mengatur kecepatan bermain, mengolah strategi dalam permainan. Dampak negative juga terdapat pada radiasi didalam gadget yang dapat merusak pada system jaringan syaraf dan otak, dimana bisa juga menurunkan daya aktif anak dalam melakukan suatu interaksi kepada orang lain karena anak lebih suka menyendiri dengan gadgetnya (Rizky N, dkk 2020).

Bercerita adalah kegiatan yang dapat membantu atau mengembangkan otak pada anak, dengan bercerita dapat mengasah daya pikir atau membangun imajinasi anak kemampuan dalam berbahasa. Metode bercerita bisa digunakan untuk menjelaskan pelajaran atau informasi kepada anak-anak, dan bisa juga dilakukan oleh guru, dan orang tua, dengan metode ini dengan bercerita maka jiwa anak akan terpengaruh secara positif, dan hal ini dengan bercerita menjadi hal efektif karena cerita pada umumnya lebih berkesan pada nasehat sehingga cerita ini akan terukir jauh lebih kuat didalam memori anak. Dalam hal ini bercerita menjadi sesuatu yang penting bagi anak karena bercerita adalah alat pendidikan yang paling mudah dicerna dan bercerita dapat memberikan ruang lingkup yang bebas pada anak untuk mengembangkan kemampuan berempati dan bersimpatik. Disamping itu dengan bercerita dapat mengoptimalkan fungsi otak dan merupakan suatu keharusan jika kita ingin mengeluarkan potensi diri. Stimulus dengan bercerita dapat diartikan dengan kebutuhan bermain yang meliputi berbagai kegiatan yang dapat merangsang semua indra (pendengaran, penglihatan, sentuhan, mencium, mengecap) anak, maupun dapat merangsang gerakan kasar dan halus, komunikasi, emosi-sosial, kemandirian serta dapat merangsang kognitif untuk berfikir dan berkreasi atau pada berbagai kecerdasan seorang anak (multiple intelligence).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode study kasus. Penelitian ini dilakukan untuk dapat mengetahui penerapan metode bercerita dalam mengembangkan bahasa anak pada Tk Bintang Kecil dengan memaparkan atau menggambarkan dengan kata secara jelas dan terperinci melalui wawancara.

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 (tiga) bulan yaitu pada bulan desember 2022 dan Februari 2023 dan dilakukan penanganan secara privat 3 (tiga) kali pertemuan dalam 1 (satu) minggu. Penelitian ini bertempat di TK Bintang Kecil yang beralamat di Jln. Keputih Perintis Gg 1 No 10-11 A Kelurahan Keputih Kecamatan Sukolilo Surabaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah dilaksanakan di TK Bintang Kecil yang beralamat di Jln. Keputih Perintis Gg 1 No 10-11 A Kelurahan Keputih Kecamatan Sukolilo Surabaya. selama tiga bulan yakni Desember 2022 sampai dengan Februari 2023. Untuk Memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, peneliti melakukan beberapa kali observasi dalam penanganan keterlambatan berbicara (speech delay). Pada hasil data dokumentasi ini peneliti dapat memperoleh informasi dari hasil mengamati kegiatan yang berlangsung selama kegiatan di TK Bintang Kecil sebagai berikut :



Gambar 4.1 Gambar Kegiatan di TK Bintang Kecil

Deskripsi kegiatannya sebagai berikut :

NO		HARI /TANGGAL	KEGIATAN	*	**	***	****
1	Minggu I	Senin 06-Des-22	Pengenalan warna/bentuk benda dengan media balok	√			
		Selasa 07-Des-22	Mengenalkan bunyi-bunyian suara binatang	√			
		Rabo 08-Des-22	Melakukan gerakan sederhana		√		
2	Minggu II	Senin 13-Des-22	Melakukan pelafalan "a i u e o"	√			
		Selasa 14-Des-22	Bermain sambil mengajak berkomunikasi		√		
		Rabo 15-Des-22	Anak ijin sakit				
3	Minggu III	Senin 20-Des-22	Berdiskusi dengan hal-hal yang menarik contoh dengan gambar kartun kesukaan			√	
		Rabo 22-Des-22	Bercerita dengsn media boneka tangan dan buku cerita		√		
4	Minggu IV	Senin 27-Des-22	Bercerita tentang manfaat dari makanan serta mempraktekan cara makan yang benar			√	
		Selasa 28-Des-22	Belajar mewarnai buku bergambar sambil bercerita	√			
		Rabo 29-Des-22	Mengenalkan / bercerita anggota tubuh beserta fungsinya	√			

- * : Belum Berkembang
- ** : Mulai Berkembang
- *** : Cukup berkembang
- **** : Berkembang

Dengan adanya penerapan metode bercerita anak akan lebih mudah dalam mengingat meski itu masih belum maksimal akan tetapi perkembangan sudah mulai terlihat. Menurut

Sukmawati (2019), Pranesia, Anggrasai, Bahagia (2020) dan Sawitri, Yannaty, Widyastika, Harumsih, Musyarofah (2019) golden age merupakan puncak perkembangan pada anak, salah satunya pada perkembangan bicara dan bahasa dimana pada masa perkembangan ini anak akan menjadi sangat aktif bermain, meniru perilaku, berceletoh, menirukan bunyi-bunyi dan menggabungkan kata menjadi kalimat. Ketidaknormalan kemampuan berbicara seorang anak seusianya adalah keterlambatan berbicara. Maka dari itu sangatlah penting peran orang tua untuk mengatur pola penggunaan gadget pada anak. Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini sangatlah banyak yaitu membuat kemampuan psikomotor anak tidak berkembang, menurunkan sensori motoric bicara anak, menurunkan sosialisasi dan interaksi yang membuat anak tidak peka terhadap lingkungan, kemampuan kognitif, psikologis, emosi, perkembangan fisik, moral, sosial emosional, perkembangan bahasa, komunikasi hanya satu arah, kurang mampu menilai, menelaah dan memahami makna dari pembicaraan.

Penggunaan gadget yang terlalu lama dapat mengakibatkan keterlambatan berbicara / bahasa dan ini bisa menyebabkan kecanduan dan perkembangan bahasa anak berada pada taraf tingkat tinggi

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan gadget yang terlalu lama bisa menimbulkan keterlambatan berbicara pada anak. Seharusnya orang tua berperan aktif. Dalam mengawasi dan mendampingi anak dalam menggunakan gadget, baik dari segi durasi pemakaian, frekwensi dan pemilihan game edukatif saat menggunakan gadget. Komunikasi dan interaksi juga sangat penting guna menstimulasi perkembangan bicara dan bahasa anak terutama dalam penambahan jumlah kosa kata, sehingga dapat disimpulkan bahwa dampak menggunakan gadget yang terlalu lama maka akan mengakibatkan perkembangan bahasa dan bicara anak menjadi lemah.

Penanganan dengan metode bercerita disini dapat terlihat bahwa cerita tidak hanya menjembatani perkembangan kognitif dan kemampuan bahasa anak, tetapi juga menjadi jendela imajinasi bagi anak. Selain itu cerita juga dapat mengasah kecerdasan emosional dan rasa empati anak. Buktinya pada saat bercerita berusaha hanya menyimak meskipun anak belum sepenuhnya memberkani respon berupa kata atau kalimat pendek. Maka kecenderungan menyampaikan dengan bahasa / gerakan tubuh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada TK Bintang Kecil tentang penanganan keterlambatan berbicara dalam pengaruh gadget dengan metode bercerita, maka dapat disimpulkan menjadi 3 bagian yaitu : 1) Gejala anak yang mengalami keterlambatan berbicara (*speech delay*) 2) Dampak dalam penggunaan gadget. 3) Usaha yang dilakukan dalam penanganan keterlambatan berbicara (*speech delay*) dalam pengaruh gadget dengan metode bercerita.

1. Gejala-gejala yang ditimbulkan pada anak yang mengalami keterlambatan berbicara, anak akan mengalami kesulitan dalam komunikasi /dialog yang sulit dari

- pada berbicara spontan disamping itu terganggu kelancaran berbicara terutama yang menyangkut pencarian kosa kata dan akibatnya anak ini enggan untuk berbicara.
2. Sulit berinteraksi, bersosialisasi, memikirkan dirinya sendiri sehingga muncul sikap tidak peduli pada sesamanya. Lambatnya perkembangan otak bisa mengakibatkan lemahnya berbicara dalam mengekspresikan pikirannya.
 3. Usaha yang dilakukan dalam penanganan keterlambatan berbicara (speech delay) dalam pengaruh gadget dengan metode bercerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggun Pranesia, Anggrasari, Rasi Bahagia. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Bicara dan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Keperawatan dan Profesi Ners IJPN Vol 1, No 1, juni 2020*. Tersedia pada ; <http://journal.umg.ac.id/index.php/ijn/article/download/2016/1239>.
- Danar Santu, (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori Dan Praktik* Jakarta : PT Indexs
- Fahrma, Wijaya Agustina. 2018. "Analisis Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di TK Dharma Wanita Rejo Mulyo Jati Agung". *Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Inten Lampung*.
- Hajrah. 2018. "*Pengembangan Metode Bercerita Pada Anak Usia Dini*". (Makasar. Universitas Negeri Makassar) Dalam (<http://eprints.unm.ac.id/11249/1/Jurnal%20Hajrah.pdf>) dikutip pada tanggal 17 April 2020
- Hartati, S. (2005). *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Ilham Nur Ramli (2020) , *Penanganan Anak Speech Delay Menggunakan Metode Bercerita*, Fakultas Tarbiyah Dn Ilmu Keguruan IAIN Purwoketo.
- Keraf Gorys. (1994). *Terapi Berbahasa Indonesia I*. Jakarta: Balai Pustaka
- Khoiriyah, Anizar Ahmad, Dewi Fitriani. 2016. "*Model Pengembangan Kecakapan Berbahasa Anak Yang Terlambat Berbicara (speech delay)*", (Banda Aceh : Universitas Syiah Kula Darussalam) Dalam (<https://media.neliti.com/media/publication/1870403-ID-none>) Dikutip pada tanggal 21 November 2019
- Moleong, Lexy J. 2013. "*Metodologi Penelitian Kualitatif*". Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Permatasari Widyastuti Ratif, “Penerapan Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada siswa TK” dalam *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, (Surabaya: Magister Profesi Psikolog Mayoring Psikologi Pendidikan Universitas Airlangga), *Volume 1, Nomor 1, April 2014*.

Praseyta, (2017), Terbukti anak /balita yang sering memakai gadget beresiko keterlambatan bicara. *Jurnal IKIP Jember Vol 3 NO 1*, Tersedia pada : <http://jurnal.ikipjember.ac.id/index.php/speed/article/view/204>

Sari, Mitsalia (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap personal sosial anak usia para sekolah. *Media Publikasi Penelitian Vol 13 NO 2*. Tersedia pada : <http://www.ejournal.stikespku.ac.id/index.php/mpp/article/view/124>

Setianingsih. (2018). Dampak penggunaan Gadget pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktifitas. *Jurnal Stikes Muhammadiyah Gaster Vol XVI No. 2*. Tersedia pada. <https://jurnal.aiska-university.ac.id/index.php/gaster/article/download/297/191> {Diakses pada 7 Desember 2020}

Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta; Depdiknas

Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Suana, Firdaus. (2014). Pola asuh orangtua akan meningkatkan adaptasi sosial anak prasekolah di RA Muslimat NU. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Vol 7 NO 2*. Tersedia pada: <https://journal2.unusu.ac.id/index.php/JHS/article/View/509> [Diakses pada 10 Desember 2020]

Suhartono. (2005). *Pengembangan Ketrampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas

Suryameng. (2019) Pendampingan dialogis orangtua dalam penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak usia dini. Purwokerto *Jurnal Kesehatan Masyarakat Vol 16 No 3*. Tersedia pada : <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jktp/article/download/14251/7787>

Syakir Abdul Azhim. (2002). *Membimbing Anak Terampil Bahasa*. Jakarta; Gema Insani

Syamsu Yusuf. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. PT Bandung: Remaja Rosdyakarya

Tadzkiroatun Musfiroh. (2005). *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta; Tiara Wacana

Utami, Tri Budi. 2017. “Penerapan Metode Bercerita Untuk Mengembangkan Nilai-Nilai Akhlaq Anak Usia Dini Di PG_TKIT Salsabila Al Muthi’in Maguwo Banguntapan Bantul Yogyakarta”, dalam *Skripsi* Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Yudha M. Saputra & Rudyanto. (2005), *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Dirjen Dikti