

Jurnal

ISSN 2355-102X

Buah Hati

Volume 4, Nomor 2, September 2017



Diterbitkan oleh:

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
STKIP Bina Bangsa Getsampena



Jurnal
BUAH HATI

JURNAL BUAH HATI

Volume 4. Nomor 2. September 2017

Pelindung

Lili Kasmini, M.Si

Ketua STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh

Penasehat

Aprian Subhananto, M.Pd

Ketua LP2M STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh

Penanggungjawab/Ketua Penyunting

Lina Amelia, M.Pd

Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Sekretaris Penyunting

Fitriah Hayati, M.Ed

Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Penyunting

Dr. Asep Supena, M.Psi (Universitas Negeri Jakarta), Dr. Syarif Sumantri, M.Pd (Universitas Negeri Jakarta), Dr. Anizar Ahmad, M.Pd (Universitas Syiah Kuala), Dr. Marwan Hamid, M.Pd (Universitas Al-Muslim), Dr. Nuralam, M.Pd (UIN Ar-Raniry), Azhar Amsal, M.Pd (UIN Ar-Raniry), Ayi Teiri Nurtiani, M.Pd (STKIP Bina Bangsa Getsempena), Fitriah Hayati, M.Ed (STKIP Bina Bangsa Getsempena), Elvinar, M.Pd (STKIP Bina Bangsa Getsempena), Isthifa Kemal, M.Pd (STKIP Bina Bangsa Getsempena), Qurrata A'yuna, M.Pd, Kons (Universitas Jabal Ghafur), Dra. Anita Damayanti, M.Pd (Universitas Muhammadiyah Jakarta), Diah Andika Sari, M.Pd (Universitas Muhammadiyah Jakarta), Dra. Khoiriyah, M.Pd (Universitas Muhammadiyah Jember), Asih Budi Kuniawati, M.Pd (Universitas Negeri Lampung), Diana, M.Pd (Universitas Negeri Semarang)

Sekretariat

Riza Oktariana, S.Pd

Desain Sampul

Eka Novendra

Web Designer

Achyar Munandar

Alamat Redaksi

Kampus STKIP Bina Bangsa Getsempena

Jalan Inspeksi Krueng Aceh No 34, Rukoh, Kecamatan Darussalam – Banda Aceh

Surel: pg-paud@stkipgetsempena.ac.id

Laman: buahhati.stkipgetsempena.ac.id

PENGANTAR PENYUNTING

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat-Nya maka Jurnal Buah Hati, Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, Volume 4. Nomor 2. September 2017 dapat diterbitkan.

Dalam volume kali ini, Jurnal Buah Hati menyarikan 6 tulisan yaitu:

1. Efektivitas Metode *Fun Learning* Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Kelompok B di TK Methodist Banda Aceh, merupakan hasil penelitian Ayi Teiri Nurtiani (Dosen Prodi PG PAUD, STKIP Bina Bangsa Getsempena) dan Sheilisa (Direktur Sekolah Methodist dan Alumni Program Studi PG-PAUD STKIP Bina Bangsa Getsempena) .
2. Efektifitas Permainan Wayang Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh, merupakan hasil penelitian Lina Amelia (Dosen Prodi PG PAUD, STKIP Bina Bangsa Getsempena), Sri Wahyuni (Dosen STKIP Bina Bangsa Getsempena), dan Rina (Alumni mahasiswa STKIP Bina Bangsa Getsempena).
3. Peran Keluarga dalam Pendidikan, merupakan hasil penelitian Ahmad Durul Napis (Dosen STKIP Kusuma Negara Jakarta).
4. Efektivitas Permainan Building Block dalam Menstimulasi Kecerdasan Visual Spasial Anak Kelompok B TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh, merupakan hasil penelitian Cut Fazlil Hanum (Dosen Prodi PG PAUD, STKIP Bina Bangsa Getsempena) dan Lidia Yeni Marlina (Alumni mahasiswa STKIP Bina Bangsa Getsempena).
5. Analisis Kemampuan Bahasa Anak PAUD di Kota Banda Aceh dalam Kegiatan Makan, merupakan hasil penelitian Yenni Mutiawati (Dosen Prodi PG PAUD, STKIP Bina Bangsa Getsempena).
6. Persepsi Guru PAUD Terhadap Kegiatan Bermain Peran Sebagai Stimulasi Kemandirian Anak Usia Dini, merupakan hasil penelitian Fitriah Hayati (Dosen Prodi PG PAUD, STKIP Bina Bangsa Getsempena) dan Cut Fazlil Hanum (Dosen Prodi PG PAUD, STKIP Bina Bangsa Getsempena).

Akhirnya penyunting berharap semoga jurnal edisi kali ini dapat menjadi warna tersendiri bagi bahan literatur bacaan bagi kita semua yang peduli terhadap dunia pendidikan.

Banda Aceh, September 2017

Penyunting

DAFTAR ISI

	Hal
Susunan Pengurus	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
Ayi Teiri Nurtiani dan Sheilisa Efektivitas Metode <i>Fun Learning</i> Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Kelompok B di TK Methodist Banda Aceh	75
Lina Amelia, Sri Wahyuni, dan Rina Efektifitas Permainan Wayang Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh	83
Ahmad Durul Napis Peran Keluarga dalam Pendidikan	96
Cut Fazlil Hanum dan Lidia Yeni Marlina Efektivitas Permainan Building Block dalam Menstimulasi Kecerdasan Visual Spasial Anak Kelompok B TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh	104
Yenni Mutiawati Analisis Kemampuan Bahasa Anak PAUD di Kota Banda Aceh dalam Kegiatan Makan	120
Fitriah Hayati dan Cut Fazlil Hanum Persepsi Guru PAUD Terhadap Kegiatan Bermain Peran Sebagai Stimulasi Kemandirian Anak Usia Dini	135

EFEKTIVITAS METODE *FUN LEARNING* TERHADAP KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA ANAK KELOMPOK B DI TK METHODIST BANDA ACEH

Ayi Teiri Nurtiani¹ dan Sheilisa²

Abstrak

Metode pembelajaran yang menyenangkan menjadi sebuah keniscayaan dalam pendidikan anak usia dini yang sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan mereka, salah satunya dengan menggunakan metode *fun learning* dimana suasana belajar diciptakan sedemikian rupa agar anak tidak merasa terbebani dengan beragam materi, perasaan senang dapat hadir seiring dengan tujuan pendidikan yang dapat diserap dengan baik dan mudah. Di sini, metode ini diaplikasikan untuk menstimulasi kecerdasan logika matematika anak berupa kecerdasan yang melibatkan kemampuan menganalisis masalah secara logis, menemukan atau menciptakan rumus-rumus atau pola matematika, dan menyelidiki sesuatu secara ilmiah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode *fun learning* terhadap kecerdasan logika matematika dan mendeskripsikan perbandingan antara metode pembelajaran konvensional dengan metode *fun learning* terhadap kecerdasan logika matematika anak kelompok B pada TK Methodist Banda Aceh. Metode penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan instrument tes dan dianalisis dengan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($4,10 > 3,031$) bahwa H_0 diterima sedangkan H_a ditolak.

Kata Kunci: *Metode Fun Learning, Kecerdasan Logika Matematika*

Abstract

A method of learning that is fun to be an inevitability in the early childhood education that corresponds to their needs and stage of development, one of them by using the methods of fun learning where learning atmosphere is created in such a way that the child does not feel burdened with various material, feeling glad to be present along with the educational objectives that can be absorbed nicely and easily. Here, the method is applied to stimulate children's mathematical logic intelligence in the form of intelligence that involves the ability to analyze problems logically, find or create the formulas or mathematical patterns, and investigate something scientifically. This research aims to know the effectiveness of the methods of fun learning math and logic of intelligence described a comparison between conventional method of learning with fun learning methods of intelligence of mathematical logic group B at Methodist Kindergarten Banda Aceh. This is experimentation research method using the instrument test and analyzed by t-test. The results showed that the result t count greater than t table ($4.10 > 3.031$) that H_0 is accepted while the H_a is denied.

Keywords: *Fun Learning Methods, Mathematical Logic Intelligence*

¹ Ayi Teiri Nurtiani, Program Studi PG-PAUD STKIP Bina Bangsa Getsempena

² Sheilisa, Sekolah Methodist dan Alumni Program Studi PG-PAUD STKIP Bina Bangsa Getsempena

PENDAHULUAN

Anak usia dini memiliki kemampuan tinggi dalam menyerap apapun yang dialami dalam rangka proses pembelajaran dalam mendapatkan pengalaman hidup demi optimalisasi semua aspek perkembangannya, yakni perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor. Tentu saja, pengalaman anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangannya berupa pembelajaran konkret dan bermain. Anak membutuhkan lingkungan yang berpusat-anak yang menawarkan kesempatan dan pilihan yang mendorong pembelajaran mereka melalui bermain, eksplorasi, dan penemuan. Mereka membutuhkan tantangan kognitif yang memfasilitasi perkembangan mereka secara keseluruhan demi tercapainya tujuan pendidikan yang ingin diraih.

Tantangan kognitif bisa dipilah melalui beragam metode pembelajaran yang sesuai dengan anak, salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning* yaitu sistem pembelajaran yang berusaha untuk membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh, dan terciptanya makna, pemahaman, nilai yang membahagiakan pada diri anak (Daniel, 2012:36) sehingga anak berada dalam kondisi yang menyenangkan, tahan dan sigap dalam menghadapi beragam bentuk tantangan.

Metode pembelajaran *fun learning* ini juga bisa diterapkan dalam berbagai aspek perkembangan anak, salah satunya terhadap kecerdasan logika matematika yang

merupakan bagian dari *multiple intelligence* yang di usung oleh Gardner. Adapun kecerdasan logika matematika adalah kemampuan mencerna, memecahkan masalah, memikirkan dan menyusun solusi (jalan keluar) dengan urutan logis (masuk akal), suku angka, urutan, logika dan keteraturan (Wahyuddin, 2008:137). Dimana kecerdasan lebih dititikberatkan pada proses untuk mencapai kondisi akhir terbaik, kecerdasan seseorang adalah proses kerja otak sampai orang itu menemukan kondisi akhir terbaiknya (Chatib, 2011: 90).

Pembelajaran matematika pada anak usia dini berupa pengenalan dasar dalam mengenal angka, belajar matematika dengan metode yang tepat akan memberikan pondasi yang kuat dalam diri anak untuk mempelajari matematika dan menyenangkan matematika pada tingkat sekolah selanjutnya. Maka, pembelajaran *fun learning* tepat sekali diterapkan pada anak-anak prasekolah dalam mempelajari matematika. Oleh sebab itu penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Metode *Fun Learning* terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Kelompok B di TK Methodist Banda Aceh”.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah metode *Fun Learning* efektif terhadap kecerdasan logika matematika anak kelompok B pada TK Methodist Banda Aceh? Dan Bagaimanakah perbandingan antara metode pembelajaran

konvensional dengan metode *Fun learning* terhadap kecerdasan logika matematika anak kelompok B pada TK Methodist Banda Aceh?"

Adapun penelitian ini adalah bertujuan untuk mengetahui: "mengetahui efektivitas metode *Fun learning* terhadap kecerdasan logika matematika dan mendeskripsikan perbandingan antara metode pembelajaran konvensional dengan metode *Fun learning* terhadap kecerdasan logika matematika anak kelompok B pada TK Methodist Banda Aceh"

Metode *Fun Learning* adalah suasana belajar yang gembira dan menyenangkan. Kegembiraan disini berarti membangkitkan minat (gairah untuk belajar/motivasi), merangsang keterlibatan penuh serta menciptakan pemahaman atas materi yang dipelajari (Kluth, 2008: 123). Adapun penerapan dalam pembelajaran ini, penulis menggunakannya dengan bermain, bercerita, humor, dan tebak-tebakan.

Kecerdasan Logika Matematika adalah kemampuan untuk menangani relevansi/argumentasi serta mengenali pola dan urutan. Mampu bekerja dengan angka, memecahkan masalah, menganalisis situasi, memahami cara kerja sesuatu, dan memperlihatkan ketepatan

dalam pemecahan masalah (Gardner dalam Hoerr, 2007: 15).

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen yaitu suatu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2012: 107).

Penelitian ini merupakan *true-experimental: pretest-posttest control group design* dimana terdapat dua kelompok yang diberikan tes, yakni kelas B2 sebagai kelas kontrol (kelompok yang tidak diberi perlakuan) dan kelas B3 sebagai kelas eksperimen (kelompok yang diberi perlakuan).

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes, dimana kedua kelas tersebut dilakukan tes dengan menggunakan butir soal yang sama dari segi tujuan dan materi pembelajaran. Perbedaan pada kedua kelompok ini adalah pada metode pengajaran yang diterapkan, yaitu kelas eksperimen dengan menggunakan metode *fun learning* dan kelas kontrol tidak menggunakan metode *fun learning*. Adapun kisi-kisi instrumen pada tes adalah sebagai berikut:

No	Kisi-Kisi Instrumen	No Tes
1	menyebutkan lambang bilangan 1 – 10	1, 2, 3
2	Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan	4, 5, 6
3	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran	7, 8, 9
4	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok berpasangan	10, 11, 12
5	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	13, 14, 15

Sumber: PP No. 17 tahun 2010

Teknik analisa data dalam penelitian ini merujuk statistik uji-t. Rumus uji-t digunakan menurut Sudjana (2002: 239).

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ persamaan (3.1)}$$

Keterangan :

t = harga observasi dan t hitung

x₁ = rata-rata kelompok satu (penggunaan metode *fun learning*)

x₂ = rata-rata kelompok dua (tidak menggunakan metode *fun learning*)

S = varian

N₁ = jumlah sampel dengan menggunakan metode *fun learning*

N₂ = jumlah sampel dengan tidak menggunakan metode *fun learning*.

Adapun kriteria yang digunakan dalam penelitian ini adalah: Terima Ho tolak Ha jika - t tabel < t hitung < t tabel, atau Terima Ha tolak Ho jika - t tabel > t hitung > t tabel

HASIL PENELITIAN

Setelah dilakukan test baik di kelas kontrol (B2) maupun kelas eksperimen (B3) maka diperoleh nilai sebagai berikut:

Uji t untuk Postest Kelompok Kontrol

No	Xi	Xi - \bar{X}	(Xi - \bar{X}) ²
1	30	6,5	42,25
2	20	3,5	12,25
3	30	6,5	42,25
4	40	16,5	272,25
5	30	6,5	42,25
6	30	6,5	42,25
7	20	3,5	12,25
8	20	3,5	12,25
9	20	3,5	12,25
10	10	13,5	182,25
11	10	13,5	182,25
12	20	3,5	12,25
13	20	3,5	12,25
14	20	3,5	12,25
15	20	3,5	12,25
16	20	3,5	12,25
17	30	6,5	42,25
18	30	6,5	42,25
19	30	6,5	42,25
20	20	3,5	12,25
	$\bar{X} = 23,5$		$\sum (Xi - \bar{X})^2 = 1055$

Varians

$$S^2 = \frac{\sum (xi - \bar{x})^2}{n - 1}$$

$$S^2 = \frac{1055}{20 - 1}$$

Simpangan Baku

$$S = \sqrt{S^2}$$

$$S = \sqrt{55,52}$$

$$S=7,45$$

Uji t Untuk Postest Kelas Eksperimen

No	Xi	Xi - X	(Xi - \bar{X}) ²
1	30	1	1
2	40	9	81
3	30	1	1
4	40	9	81
5	30	1	1
6	30	1	1
7	40	9	81
8	10	21	441
9	30	1	1
10	30	1	1
11	40	9	81
12	30	1	1
13	40	9	81
14	40	9	81
15	30	1	1
16	30	1	1
17	20	11	121
18	30	9	1
19	10	21	441
20	40	9	81
	$\bar{X} = 31$		$\sum (Xi - X)^2 = 1580$

Varians

$$S^2 = \frac{\sum (xi - x)^2}{n - 1}$$

$$S^2 = \frac{1580}{20 - 1}$$

$$S^2 = \frac{1580}{19}$$

$$S^2 = 83,1$$

Simpangan Baku

$$S = \sqrt{S^2}$$

$$S = \sqrt{83,15}$$

$$S = 9,11$$

Simpangan Baku Gabungan

$$S^2_{gab} = \frac{\sum ni - 1)S_1^2}{\sum ni - k}$$

$$S^2_{gab} = \frac{(20 - 1)9,11^2 + (20 - 1)7,45^2}{20 + 20 - 2}$$

$$S^2_{gab} = \frac{1576,85 + 1054,55}{38}$$

$$S^2_{gab} = \frac{2631,40}{38}$$

$$S^2_{gab} = 69,25$$

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\frac{S_{gab}}{\sqrt{n_1 + n_2}} \sqrt{1 + 1}}$$

$$t = \frac{31 - 23,5}{\frac{8,32}{\sqrt{20 + 20}} \sqrt{1 + 1}}$$

$$t = \frac{7,5}{\frac{8,32}{\sqrt{0,05}}}$$

$$t = \frac{7,5}{8,32(0,22)}$$

$$t = 4,10$$

$$\begin{aligned} t_{\text{tabel}} & \text{ ---- } dk = n_1 + n_2 - 2 \\ & dk = 20 + 20 - 2 \\ & dk = 38 \end{aligned}$$

Maka untuk t_{tabel} :

$$\begin{aligned} \left(1 - \frac{1}{2}\alpha\right)dk &= \left(1 - \frac{1}{2}\alpha\right)dk \\ &= \left(1 - \frac{1}{2}(0,05)\right)38 \\ &= (1 - 0,025)38 \\ &= (0,975)38 \\ t_{\text{tabel}} &= 3,031 \end{aligned}$$

Kesimpulan : $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$

$$4,10 > 3,031 \text{ bahwa } H_a \text{ diterima}$$

dan H_0 ditolak

PEMBAHASAN

Dari perhitungan diperoleh hasil t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} bahwa H_0 diterima sedangkan H_a tidak diterima sebagaimana yang dinyatakan oleh Sudjana (2002:79). Berdasarkan hasil uji t yang dilakukan diperoleh nilai selisih rata – raya 7,5 . Nilai yang diperoleh tersebut menyatakan bahwa penggunaan metode *fun learning* efektif terhadap kecerdasan logika matematika anak kelompok B di TK Methodist Banda Aceh. Hal ini sesuai dengan yang disebutkan Syah (2006:34) bahwa hasil belajar idealnya meliputi segenap ranah psikologis yang berubah, sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Namun demikian, sangat sulit untuk mengamati perubahan tingkah laku

secara keseluruhan. Bila diamati terdapat perbedaan yang signifikan antara pengembangan anak di kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

Perbedaan tersebut terlihat dari kecerdasan logika matematika tiap anak dimana kelas kontrol lebih kurang bila dibandingkan dengan kelas eksperimen. Kelas kontrol diperoleh nilai rata – rata 23,5 dan kelas eksperimen 31. Bila dihitung perbedaannya sebesar 7,5. Perbedaan ini sangat signifikan pada tingkat deviasi = 0,05, karena nilai perbedaan yang diperoleh lebih besar dari 0,05.

SIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian dan analisis data sesuai dengan masalah yang diteliti maka dapat disimpulkan:

- 1) Penggunaan Metode fun learning efektif terhadap kecerdasan logika matematika anak kelompok B pada TK Methodist Banda Aceh hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{table}}$ yaitu $4,10 > 3,031$ bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak
- 2) Terdapat perbedaan antara metode konvensional dengan metode *fun learning* terhadap kecerdasan logika matematika anak kelas B pada TK Methodist Banda Aceh sebesar 7,5 dengan perbandingan kelas yang menerapkan metode konvensional nilai rata – rata sebesar 23,5 dan pada kelas yang menerapkan metode *fun learning* sebesar 31.

DAFTAR PUSTAKA

- Chatib, Munif. 2009. *Sekolahnya Manusia*. KAIFA: Bandung.
- Daniel, Wong. 2012. *Happy Student*. BPK Gunung Mulia: Jakarta.
- Hoerr, Thomas R. 2007. *Buku Kerja Multiple Intelligence*. Bandung: Kaifa.
- Kluth, U.S.A 2008. *Joyful Learning*, SAGE Company: California USA.
- Sudjana. 2002. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi Belajar*. Grafindo: Jakarta.
- Wahyuddin. 2008. *Kurikulum, Pembelajaran dan Evaluasi*. IPA ABONG: Jakarta. Permendiknas No. 17 tahun 2010.

EFEKTIFITAS PERMAINAN WAYANG HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA DINI DI TK KARTIKA XIV-11 BANDA ACEH

Lina Amelia¹, Sri Wahyuni², dan Rina³

Abstrak

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itu usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang berharga dibanding usia selanjutnya. Membaca pada anak taman kanak-kanak merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Kemampuan membaca termasuk kegiatan kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan, kegiatan membaca juga merupakan satu kesatuan kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenal huruf dan kata-kata, menghubungkan dengan bunyi, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Penggunaan wayang huruf dalam pembelajaran bahasa anak dianggap lebih efektif karena anak belajar seraya bermain wayang yang berupa huruf-huruf abjad. penelitian bertujuan untuk mengetahui efektifitas permainan wayang huruf terhadap kemampuan membaca di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh. Rancangan Penelitian ini bersifat *kuantitatif*, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *pre-eksperimental desig*. Desain penelitian adalah *one group pre-test post-test design*. Sampel adalah kelas B1 dengan jumlah anak sebanyak 25 orang. Data dianalisis dengan menggunakan rumus t-hitung dan persentase. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa Nilai t-hitung h besar dari nilai t-tabel. Nilai t-hitung sebesar 0,648, dan nilai t-tabel sebesar 1,710. Hal ini menunjukkan bahwa wayang huruf efektif terhadap kemampuan membaca.

Kata Kunci : *Permainan Wayang Huruf, Membaca, Anak Usia Dini*

Abstract

Early childhood is the individual who is undergoing a process of rapid growth and development even hailed as a leap of development because it was an early age described as the golden age (the golden age), namely the age of value than the next age. Read on to kindergarten is a writing language skills which are receptive. The ability of reading including complex activities and involving a wide range of skills, activities of the reading is also a unified integrated activities that include some activities such as recognize letters and words, connecting with the sound, as well as draw conclusions about the meaning of the readings. The use of letters in puppet language learning child is considered more effective because children learn while playing wayang that form the letters of the alphabet. The research aims to find out the effectiveness of the game puppet letters against the ability to read in kindergarten Kartika XIV-11 Banda Aceh. The design of this research is quantitative in nature, the methods used in this study was an experimental method of pre-desig. Design research is one group pre test post test-design. The sample was a class B1 with numbers of as many as 25 people. The data is analyzed. using the formula t-count and percentage. The results showed that the value of t-h count of t-nilau table. The t-value count of 0.648, and the value of the t-table of 1.710. This shows that the letter is effective against puppet reading skills.

Keywords: *Wayang Huruf Games, Reading, Childhood*

¹ Lina Amelia, STKIP Bina Bangsa Getsempena. Email: lina@stkipgetsempena.ac.id

² Sri Wahyuni, STKIP Bina Bangsa Getsempena. Email: sri@stkipgetsempena.ac.id

³ Rina, STKIP Bina Bangsa Getsempena.

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu budaya bergantung kepada cara kebudayaan tersebut dalam mengenali, menghargai dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hal ini berkaitan dengan kualitas pendidikan (Munandar, 2014:15). Taman Kanak-Kanak merupakan lembaga pendidikan pra-sekolah atau pra-akademik. Dengan demikian TK tidak mengemban tanggung jawab utama dalam membina kemampuan akademik anak seperti kemampuan membaca dan menulis. Substansi pembinaan kemampuan akademik atau skolastik ini harus menjadi tanggung jawab utama lembaga pendidikan Sekolah Dasar.

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itu usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang berharga dibanding usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, sosial dan moral (Anita, 2011:22). Pergeseran tanggung jawab pengembangan kemampuan skolastik dari SD ke TK terjadi di mana-mana, baik secara terang-terangan maupun terselubung. Banyak SD mengajukan persyaratan atau tes “Membaca dan Menulis”. Terutama pada lembaga pendidikan SD yang di anggap

sebagai lembaga pendidikan “berkualitas dan *bonafide*”.

Peristiwa praktik pendidikan seperti itu mendorong lembaga pendidikan TK maupun orang tua berlomba mengajarkan kemampuan akademik membaca dan menulis dengan mengadopsi pola-pola pembelajaran di SD. Akibatnya, tidak jarang TK tidak lagi menerapkan prinsip-prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Tanda-tandanya terlihat pada pentargetan kemampuan akademik membaca dan menulis agar bisa memasukkan anaknya ke SD favorit. Mengajarkan membaca di TK dapat dilaksanakan selama batas-batas aturan pengembangan pra-sekolah serta mendasarkan diri pada prinsip dasar hakiki dari pendidikan TK sebagai sebuah taman bermain, sosialisasi, dan pengembangan berbagai kemampuan pra-skolastik. Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Montessori bahwa usia 4-5 tahun anak sudah dapat diajarkan membaca dan menulis, bahkan membaca dan menulis merupakan permainan yang menyenangkan (Dhieni, 2015, 72)

Membaca pada anak taman kanak-kanak merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Kemampuan membaca termasuk kegiatan kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan, kegiatan membaca juga merupakan satu kesatuan kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenal huruf dan kata-kata, mengubungkan dengan bunyi, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan dan faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca

adalah motivasi, lingkungan keluarga dan bahan bacaan.

Fenomena di lapangan di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh secara umum telah melaksanakan kegiatan dengan menggunakan berbagai metode dan media dengan baik, namun penggunaan metode permainan wayang huruf sangat minim sekali digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan 10 orang anak 3 diantaranya menyukai buku cerita bergambar dan 7 diantaranya sangat menyukai permainan wayang huruf. Dengan seringnya pendidik memberikan permainan wayang huruf diharapkan dapat memunculkan minat membaca pada anak. Berdasarkan latar belakang tersebut diatas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Efektifitas Permainan Wayang Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh”**

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis dapat merumuskan masalah dalam proposal penelitian ini adalah “Apakah pengaruh permainan wayang huruf efektif terhadap kemampuan membaca anak usia dini di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh?”

3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka yang menjadi tujuan penelitian adalah: Untuk mengetahui pengaruh efektifitas permainan wayang huruf terhadap kemampuan membaca di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh.

4. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2010:64) hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha : Permainan wayang huruf yang efektif terhadap kemampuan membaca anak usia dini di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh.

Ho : Permainan wayang huruf yang tidak efektif terhadap kemampuan membaca anak usia dini di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh.

KAJIAN PUSTAKA

1. Anak Usia Dini

Terdapat beberapa definisi mengenai anak usia dini. Definisi yang pertama, anak usia dini adalah anak yang berusia nol tahun atau sejak lahir sampai berusia kurang lebih delapan tahun (0-8). Sedangkan definisi yang kedua. Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Butir 14 yang menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dari pengertian tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia nol sampai 6 atau 8 tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Kartini Kartono dalam

Saring Marsudi (2006:17) mendeskripsikan karakteristik anak usia dini sebagai berikut :

1) Bersifat egoisantris naif

Anak memandang dunia luar dari pandangannya sendiri, sesuai dengan pengetahuan dan pemahamannya sendiri, dibatasi oleh perasaan dan pikirannya yang masih sempit. Maka anak belum mampu memahami arti sebenarnya dari suatu peristiwa dan belum mampu menempatkan diri kedalam kehidupan orang lain.

2) Relasi sosial yang primitif

Relasi sosial yang primitif merupakan akibat dari sifat egoisantris naif. Ciri ini ditandai oleh kehidupan anak yang belum dapat memisahkan antara dirinya dengan keadaan lingkungan sosialnya. Anak pada masa ini hanya memiliki minat terhadap benda-benda atau peristiwa yang sesuai dengan daya fantasinya. Anak mulai membangun dunianya dengan khayalan dan keinginannya sendiri.

3) Kesatuan jasmani dan rohani

Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan anak belum dapat membedakan antara dunia lahiriah dan batiniah. Isi lahiriah dan batiniah masih merupakan kesatuan yang utuh. Penghayatan anak terhadap sesuatu dikeluarkan atau diekspresikan secara bebas, spontan dan jujur baik dalam mimik, tingkah laku maupun pura-pura, anak mengekspresikannya secara terbuka karena itu janganlah mengajari atau membiasakan anak untuk tidak jujur.

4) Sikap hidup yang disionomis

Sikap hidup yang disionomis anak bersikap fisiognomis terhadap dunianya,

artinya secara langsung anak memberikan atribut atau sifat lahiriah atau sifat konkrit, nyata terhadap apa yang dihayatinya. Kondisi ini disebabkan karena pemahaman anak terhadap apa yang dihadapinya masih bersifat menyatu (totaliter) antara jasmani dan rohani. Anak belum dapat membedakan antara benda hidup dan benda mati. Segala sesuatu yang ada disekitarnya dianggap memiliki jiwa yang merupakan makhluk hidup yang memiliki jasmani dan rohani sekaligus, seperti dirinya sendiri.

2. Bermain

Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Dengan main anak belajar, artinya anak yang belajar adalah anak yang bermain, dan anak yang bermain adalah anak yang belajar. Dengan bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan dapat menjadi lebih dewasa. Bermain dilakukan anak-anak dalam berbagai bentuk saat sedang melakukan aktivitas, mereka bermain ketika berjalan, berlari, mandi, menggali tanah, memanjat, melompat bernyanyi, menyusun balok, menggambar dan sebagainya. Buhler dan ziger dalam Sujiono (2007: 178) berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan.

Dan kenikmatan itulah yang akan menjadi perangsang bagi perilaku lainnya. Misalnya ketika anak mulai mampu berbicara dan berfantasi, fungsi kenikmatan meluas menjadi kenikmatan berkreasi. Dalam pengembangan selanjutnya Charlotte Buhler menganggap sebagai pemicu kreativitas, ia

meyakini bahwa anak yang banyak bermain akan meningkat kreativitasnya. Dari pendapat di atas maka dapat kita simpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menimbulkan kesenangan bagi anak, dari bermain tersebut dapat menstimulasi kreativitas anak. Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak, bermain juga harus atas kemauan anak itu sendiri dan tanpa ada rasa paksaan dalam diri anak, agar anak senang dalam melakukan kegiatan bermain. (Yunita, 15:2015)

3. Wayang Huruf

Dalam kamus Bahasa Indonesia, wayang merupakan boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dsb yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional seperti di daerah Bali, Jawa, Sunda. Wayang dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang. Dalam bahasa Jawa wayang berarti "bayangan". Jika ditinjau dari arti filsafatnya "wayang" dapat diartikan sebagai bayangan atau merupakan pencerminan dari sifat-sifat yang ada dalam jiwa manusia, seperti angkara murka, kebajikan, serakah dan lain-lain. Ada versi wayang yang dimainkan oleh orang dengan memakai kostum, yang dikenal sebagai wayang orang, dan ada pula wayang yang berupa sekumpulan boneka yang dimainkan oleh dalang. Wayang yang dimainkan dalang ini diantaranya berupa wayang kulit atau wayang golek. Cerita yang dikisahkan dalam pagelaran wayang biasanya berasal dari Mahabharata dan Ramayana.

Membuat wayang kertas termasuk kegiatan menggambar dan sekaligus membentuk. Teknik membuat wayang kulit dijadikan sebagai acuan prosedur kerja. Prosesnya dimulai dengan penggambaran rancangan pada karton (setebal kulit, misalnya dupleks atau karton bekas dus), pengguntingan pola/rancangan itu, menyungging (untuk kulit atau melubangi kertas dengan pisau atau pahat), dan yang terakhir pewarnaan atau penggambaran (dekoratif) pada wayang kertas tersebut berdasarkan kebebasan berkreasi anak-anak. Gambar adalah tiruan dari bentuk manusia dan bahkan sekarang termasuk tiruan dari bentuk binatang. Jadi sebenarnya gambar wayang merupakan salah satu model perbandingan juga. Sekalipun demikian, karena gambar wayang dalam penampilan memiliki karakteristik khusus, maka dalam bahasan ini dibicarakan tersendiri. Dalam penggunaan gambar wayang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwara gambar wayang. Hewan, dan miniature (animals, and miniatures) gambar wayang merupakan model dari manusia atau yang menyerupai manusia, atau hewan. Seringkali gambar wayang dimaksudkan untuk dekorasi atau koleksi untuk anak yang sudah besar atau orang dewasa, namun kebanyakan gambar wayang ditunjukkan sebagai mainan untuk anak-anak terutama anak perempuan (Yunita, 2015:05)

4. Kemampuan Membaca

Membaca merupakan keterampilan bahasa tulisan yang bersifat reseptif.

kemampuan membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan. jadi kegiatan membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan, seperti mengenal huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Mukhtar, dkk (2011:79) memandang membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan. proses yang dialami dalam membaca adalah berupa penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan dimulai dari mengenal huruf, kata, ungkapan, frase, kalimat, dan wacana serta menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya, bahkan lebih jauh dari itu dalam kegiatan membaca, pembaca menghubungkannya dengan maksud penulis berdasarkan pengalamannya.

5. Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini

Masri (2008:17) mengungkapkan bahwa membaca permulaan menekankan pengkondisian siswa untuk masuk dan mengenal bahan bacaan. Belum sampai pada pemahaman yang mendalam akan materi bacaan, apalagi dituntut untuk menguasai materi secara menyeluruh, lalu menyampaikan hasil pemerolehan dari membacanya. Pada masa prasekolah, anak distimulus untuk dapat membaca permulaan. Menurut Steinberg (2011:22) membaca permulaan adalah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah. Program ini merupakan perharian pada perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks

pribadi anak-anak dan bahan-bahan yang diberikan melalui permainan dan kegiatan yang menarik sebagai perantaran pembelajaran. Anderson (Nurbiana Dhieni, dkk 2008:5.5) mengungkapkan bahwa membaca permulaan adalah membaca yang diajarkan secara terpadu, yang menitik beratkan pada pengenalan huruf dan kata, menghubungkannya dengan bunyi.

Sedangkan menurut Zuchdi dalam Yunita (2015:05) membaca permulaan diberikan secara bertahap, yakni pramembaca dan membaca. Pada tahap pramembaca, kepada anak diajarkan: 1) sikap duduk yang baik pada waktu membaca; 2) cara meletakkan buku di meja; 3) cara memegang buku; 4) cara membuka dan membalik halaman buku; dan 5) melihat dan memperhatikan tulisan. Pembelajaran membaca permulaan dititik beratkan pada aspek-aspek yang bersifat teknis seperti ketepatan menyuarakan tulisan, lafal dan intonasi yang wajar, kelancaran dan kejelasan suara. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan membaca permulaan adalah membaca yang dilaksanakan di TK yang dilakukan secara terprogram kepada anak prasekolah, dimulai dengan mengenalkan huruf-huruf dan lambang-lambang tulisan yang menitik beratkan pada aspek ketepatan menyuarakan tulisan, lafal dan intonasi yang wajar, kelancaran dan kejelasan suara.

Kemampuan membaca pada anak berlangsung pada beberapa tahap. Menurut Efal dalam Dhieni (2008:12) perkembangan kemampuan dasar membaca anak usia 4-6 tahun berlangsung dalam lima tahap, yakni : (a) tahap fantasi, (b) tahap pembentukan

konsep diri, (c) tahap membaca gemar, (d) pengenalan bacaan, (e) tahap membaca lancar. Perkembangan kemampuan membaca anak dapat dikategorikan ke dalam beberapa tahap.

METODE PENELITIAN

1. Rancangan Penelitian

Penelitian ini bersifat *kuantitatif*, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *pre-eksperimental desig*.

Desain penelitian adalah *one group pre-test post-test design*, dalam *design* ini sampel terlebih dahulu diberi *pre-tes* (tes awal) dan diakhir pembelajaran diberi *post-test* (tes akhir) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara variabel efektifitas permainan wayang huruh terhadap kemampuan membaca. Berikut tabel *one group pretest - posttest design* (Sugiyono, 2014:111).

Tabel 3.1
Desain Penelitian *One Group Pretest – Posttest Design*

Pretest	Treatmen	Posttest
Y1	X	Y2

Sugiono (2008,111)

Keterangan:

- Y1 : Pre test (tes awal)
- Y2 : Post test (tes akhir)
- X : Perlakuan (Permainan wayang huruf)

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Kartika XIV-11 Banda Aceh yang beralamat di Jalan Tgk Syeh Mudawali, Kelurahan Kp. Baro, Kecamatan Baiturrahman Banda Aceh. penelitian dilaksanakan pada tanggal 19 s/d Juni 2017 pada semester II (dua), tahun pelajaran 2016-2017 dengan tema binatang dan sub tema binatang peliharaan.

3. Populasi dan sampel

Populasi adalah subjek yang ditetapkan oleh peneliti yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid TK Kartika XIV-11 Banda Aceh yang berjumlah 285 orang . Sampel adalah jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas B1 dengan jumlah

anak sebanyak 25 orang. Jumlah anak laki-laki sebanyak 15 orang dan anak perempuan sebanyak 10 orang. Teknik pemilihan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik *Purposive Random Sampling* (sampling pertimbangan) ialah teknik sampling yang digunakan peneliti karena memiliki pertimbangan dan tujuan tertentu (Riduwan (2010:63

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1) Tes.

Tes merupakan salah satu cara untuk menaksir besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung. Pada penelitian ini, tes yang digunakan adalah pre-test dan post test

2) Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan langsung di lapangan atau lokasi penelitian

No	Indikator	Kategori			
		BB	SMB	BSH	BSB
1	Mengenalkan huruf melalui wayang	1-2	2-5	5-10	Lebih 10
2	Menirukan suku kata yang tersedia	1-2	2-5	5-10	Lebih 10
3	Menunjukkan huruf abjad	1-2	2-5	5-10	Lebih 10

5. Teknik Analisa Data

Tehnik kuantitatif dipakai untuk menganalisa data yang diperoleh dari hasil tes siswa. Setelah data penelitian diperoleh, kemudian dilakukan analis data dengan perhitungan sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu^o}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

- t = nilai t yang dihitung
- \bar{x} = nilai rata-rata
- μ^o = nilai yang dihipotesiskan
- s = simpangan baku sampel
- n = jumlah anggota sampel

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Secara umum dapat disimpulkan Permainan wayang huruf yang efektif terhadap kemampuan membaca anak usia dini di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh. Pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan tes yang berkaitan dengan tema binatang dan subtema binatang peliharaan. Pada saat tes diberikan para siswa dibagi berdasarkan area dan diarea bahasa penelitian melakukan

penelitian kemampuan membaca dengan menggunakan wayang huruf. Pada saat proses penelitian peneliti melakukan kegiatan yang bervariasi diantaranya mengenalkan huruf abjad, meniru suku kata dan menunjukkan huruf dengan menggunakan media wayang, kemudian peneliti juga melakukan penilaian dengan memberikan tanda centang pada kriteria yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil pre-test dan post test, perolehan nilai siswa meningkat lebih baik dan hampir seluruh siswa dapat mencapai kriteria penilaian yang tertinggi dan mencapai standar tingkat pencapaian anak (STPA). Adapun hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Deskripsi Pre Test

Data *Pre-Test* merupakan data awal yang diperoleh untuk mengetahui kemampuan siswa tentang efektifitas permainan wayang huruf terhadap kemampuan membaca, sebelum diberi perlakuan dengan alat instrumen pada Kelompok B1 adalah sebagai berikut:

Tabel. 4 2 Hasil Pre-Test Kemampuan Membaca TK Kartika XIV-11 Banda Aceh

No	Nama anak	L/P	Kategori			
			BB	SMB	BSH	BSB
1	Faiz	L			√	
2	Anjani	P		√		
3	Nurlina	P	√			
4	M. Daffa	L				√
5	Salsabila	P		√		

6	Maulana	L			√	
7	Syauqi ramadhan	L	√			
8	Muliati	P				√
9	Humaira	P	√			
10	Aidil rauf	L				√
11	Kahirul andika	L			√	
12	Risky ramadhan	L		√		
13	Alif iqbal	L				√
14	Raudhatul jannah	P	√			
15	Rahmad wirza	P		√		
16	Bintang ulfa	L				√
17	Nurul wardani	P				√
18	M rozi pratama	L	√			
19	Habibuzhafran	L			√	
20	Mustika	P				√
21	Arif maulidin	L	√			
22	Syamsul anwar	L		√		
23	Syakira	P				√
24	M. Rifki	L				√
25	M. Rafif Maulana	L			√	
	Jumlah		6	5	5	9

Dari tabel 4.2 dapat dilihat bahwa umumnya anak memiliki kemampuan membaca yaitu pada kategori BB sebanyak 6 orang (24%), SMB sebanyak 5 orang (20%), BSH sebanyak 5 orang (20%) dan BSB sebanyak 9 orang (36%).

2. Deskripsi Pos Test

Post-Test merupakan hasil tes penelitian yang terakhir setelah diberikan perlakuan untuk mengetahui kemampuan siswa tentang efektifitas permainan wayang huruf terhadap

kemampuan membaca pada Kelompok B1 adalah sebagai berikut: Dari hasil *Post-Test* dapat dilihat bahwa umumnya anak antusias mengikuti kegiatan permainan wayang huruf yaitu pada kategori BB sebanyak 2 orang (8%), SMB sebanyak 6 orang (24%), BSH sebanyak 6 orang (24%) dan BSB sebanyak 11 orang (44%).

Tabel. 4.4 Hasil Post-Test Kemampuan Membaca TK Kartika XIV-11 Banda Aceh

No	Nama anak	L/P	Kategori			
			BB	SMB	BSH	BSB
1	Faiz	L	√		√	
2	Anjani	P				√
3	Nurlina	P		√		
4	M. Daffa	L				√
5	Salsabila	P		√		
6	Maulana	L				√
7	Syauqi ramadhan	L		√		
8	Muliati	P				√
9	Humaira	P				
10	Aidil rauf	L	√		√	
11	Kahirul andika	L				√

12	Risky ramadhan	L	√			
13	Alif iqbal	L		√		
14	Raudhatul jannah	P			√	
15	Rahmad wirza	P	√			
16	Bintang ulfa	L				√
17	Nurul wardani	P	√			
18	M rozi pratama	L		√		
19	Habibuzhafran	L				√
20	Mustika	P	√			
21	Arif maulidin	L			√	
22	Syamsul anwar	L				√
23	Syakira	P				
24	M. Rifki	L			√	
25	M. Rafif Maulana	L				√
Jumlah			6	5	5	9

Dari hasil *Post-Test* dapat dilihat bahwa kemampuan membaca yaitu pada kategori BB sebanyak 2 orang (8%), SMB sebanyak 4

orang (16%), BSH sebanyak 6 orang (24%) dan BSB sebanyak 13 orang (52%).

Tabel 4.3 Daftar Distribusi Frekuensi Penggunaan Wayang Huruf Terhadap Kemampuan Membaca TK Kartika XIV-11 Banda Aceh

Nilai Tes	Frekuensi f1	Titik Tengah (x1)	(x1) ²	f1.x1	f1(x1) ²
< 44%	6	40	1600	240	9600
45%-55%	5	50	2500	250	12500
56%-76%	5	64	4096	320	20480
76%-100%	9	88	7744	792	69696
	25			1602	112276

Data yang diperoleh berdistribusi normal maka data tersebut diolah menggunakan uji t didapatkan nilai hitung t sebesar 7,05 dengan derajat bebas 24 (N-1) dengan nilai sig (2-tail) sebesar 0,523. Hasil hipotesis diuji dengan uji t adalah:

Ha : $\mu > 64,08$ (Penggunaan wayang huruf efektif terhadap kemampuan membaca pada tema binatang dengan sub tema binatang peliharaan di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh)

Ho : $\mu < 64,08$ (Penggunaan wayang huruf tidak efektif terhadap kemampuan membaca pada tema binatang dengan sub tema binatang peliharaan di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh)

Dalam penelitian ini diambil nilai $\mu = 64,08$ yang merupakan nilai standar minimal untuk menyatakan bahwa siswa telah menguasai **64,08** dari materi yang telah diajarkan. Dengan demikian hipotesis yang berbunyi “Efektifitas Wayang Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Kelas B1 TK Kartika XIV-11 Banda Aceh” dapat diterima dengan baik.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan wayang huruf terhadap kemampuan membaca merupakan salah satu metode yang baru digunakan dalam proses pengenalan huruf di TK Kartika XIV-11

Banda Aceh karena sebelumnya belum pernah digunakan, kegiatan tersebut memberikan suana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan uji t membaca sebelum perlakuan sebesar $0,0684 < 0,25$ dan kemampuan membaca setelah perlakuan $1,708 > 0,05$. Analisa yang telah dilakukan oleh penulis pada hasil Nilai t-hitung sebesar 0,648, Nilai t-hitung t-tabel 1,710. Sehingga dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata siswa kurang dari 2,6. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan wayang huruf efektif terhadap kemampuan membaca siswa.

Kelas B1 yang menjadi sampel dari seluruh siswa dari TK Kartika XIV-11 Banda Aceh mengalami peningkatan dalam kemampuan membaca secara sederhana. Hal ini dikarenakan penulis menggunakan wayang huruf terhadap kemampuana membaca siswa. Para siswa sangat bersemangat, mereka juga tidak terlihat bosan sebagai contoh, Rifki selalu menyebutkan huruf d adalah huruf b, setelah peneliti mengamati ternyata ia terpengaruh dengan garis lengkung yang digunakan untuk membentuk sebuah huruf. Berdasarkan pengamatan tersebut dapat dinyatakan bahwa Rifki belum sepenuhnya mengenal huruf dengan benar.

Setelah dilakukan penerapan permainan wayang huruf dalam beberapa pertemuan dengan menekan kemampuan membaca melalui beberapa indikator seperti mengenal huruf abjad, menyebutkan kosa kata baru dengan huruf awal B, meniru bunyi suku kata dengan benar dan menunjukkan huruf abjad secara acak. Maka diperoleh hasil yang cukup

menggembirakan dan kini Rifki telah mampu membaca lebih dari dua kosa kata yang tersedia.

Mengajarkan membaca pada anak yang memasuki usia pra-sekolah bukanlah pekerjaan yang mudah karena memerlukan sikap yang sungguh-sungguh, kesabaran dan keyakinan. Tugas kita sebagai orang dewasa dan pendidik adalah memberi dorongan belajar dan memfasilitasi ketika mereka sudah siap untuk belajar. Salah satunya upaya yang bisa dilakukan guru untuk mempermudah mengajarkan membaca pada anak adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Media diperlukan dalam proses pembelajaran karena mempunyai kemampuan atau kompetensi yang dapat dimanfaatkan. Media yang efektif adalah media yang mampu mengkomunikasikan sesuatu yang ingin disampaikan oleh guru (pemberi pesan) kepada anak (penerima pesan). Dengan media pembelajaran yang tepat diharapkan akan meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar sehingga hasil belajarpun dapat ditingkatkan. Media wayang huruf merupakan suatu cara yang baik bagi siswa dalam memahami dan mengingat sejumlah informasi baru. Media ini juga dapat menambah keberanian siswa dalam mengucapkan suku kata baru sehingga menambah jumlah kata yang diperoleh siswa sehingga permasalahan yang dihadapi pada saat proses pembelajaran dapat dipecahkan bersama-sama.

Berdasarkan data tersebut peneliti dapat menyatakan bahwa kegiatan permainan wayang huruf sangat efektif bagi anak dalam mendukung kemampuan membaca, kegiatan ini juga mampu memberi rangsangan berupa semangat dan adanya kepercayaan diri pada anak. Namun masih ada anak yang memiliki semangat yang rendah, hal ini dikarenakan pada anak tersebut sering absen sekolah, cenderung pendiam dan tidak mau bergabung dengan temannya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian efektifitas permainan wayang huruf berpengaruh terhadap kemampuan membaca yang dilaksanakan di TK Kartika XIV- 11 Banda Aceh maka dapat ditarik kesimpulan bahwa : Analisa yang telah dilakukan oleh penulis untuk menentukan rentang data diperoleh nilai

sebesar 56, Banyak Kelas Interval (K) sebanyak 6, Panjang Interval (P) menjadi 9 dan nilai rata-rata yang diperoleh menunjukkan bahwa kemampuan siswa TK Kartika XIV-11 Banda Aceh setelah diajarkan melalui membaca melalui penggunaan wayang huruf mendapat nilai rata-rata 64.

Sedangkan berdasarkan hasil uji t, nilai t-hitung sebesar 0,648 , Nilai t-hitung t-tabel 1,710. Sehingga dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata siswa kurang dari 2,6. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan wayang huruf efektif terhadap hasil kemampuan membaca siswa pada tema binatang dan sub tema binatang peliharaan di kelas B1 TK Kartika XIV-11 Banda Aceh.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Yus. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dhieni. 2014. *Materi Pokok Pengemabangan Bahasa PAUD*. Jakarta: UT Tangerang Selatan.
- Gunarti, Winda. 2015. *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Johni dimiyati. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidkan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri.
- Marsudi, Saring. 2006. *Permasalahan Dan Bimbingan Di Taman Kanak-Kanak*. Surakarta: Rineka Cipta.
- Munandar Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Nurgiyantoro. 2012. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Permainan Sandiwara Boneka*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah.
- Peraturan Pemerintah (Permen 137 dan 148). 2013. *Kurikulum K-13*. Jakarta
- STKIP Bina Bangsa Getsempena. 2015. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Banda Aceh: STKIP Bina Bangsa Getsempena.
- Sugiono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y.N. 2007. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Waseso, Iksan. 2014. *Materi Pokok Evaluasi Pembelajaran di TK*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Yunita, dkk. 2015. *Pengaruh Aktivitas Alat Peraga Gambar Wayang Terhadap Keterampilan Berbicara Anak*. Bojonegoro: Rineka Cipta

PERAN KELUARGA DALAM PENDIDIKAN

Ahmad Durul Napis¹

Abstrak

Maju mundurnya suatu negara ditentukan oleh generasi sebelumnya. Oleh karenanya, keluarga sebagai unit masyarakat terkecil memiliki peran strategis dalam upaya membina dan mendidik pribadi anak. Kasih sayang orang tua yang tulus dan ikhlas kepada si anak itu sangat berguna bagi keberlangsungan hidup manusia selanjutnya, kelak mereka berguna bagi orang lain dan dapat mengharumkan nama keluarga bahkan kepada negara. Pendidikan berkualitas dimulai dari keluarga, sekolah dan lingkungan.

Kata Kunci : *Keluarga dan Pendidikan*

Abstract

Forward the withdrawal of a State determined by previous generations, hence the family as the smallest unit of society has the strategic role in efforts of fostering children's personal and educational. Affection of parents who are sincere and honest to the child it is very useful for survival the next man, would they be useful for others and can scent the surname even to the country. Quality education starts from the family, schools and the environment.

Keywords: *Family and Education*

¹ Ahmad Durul Napis, STKIP Kusuma Negara Jakarta. Email: ahmadnapis135@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi kelangsungan hidup manusia. Keberlangsungan hidup manusia ditentukan oleh pendidikan yang diperolehnya. Pendidik yang dimaksud adalah segala sesuatu yang menuntun seseorang menjadi lebih baik itulah pendidik, karena pendidikan menjadi sangat penting ketika unit terkecil dalam meningkatkan sumber daya manusia adalah keluarga.

Pendidikan menjadi tanggung jawab bersama, guru, masyarakat dan pemerintah khususnya, oleh karenanya masyarakat harus dicerdaskan melalui pendidikan. Bangsa yang cerdas akan mampu meningkatkan kehidupan perekonomian dan juga yang lainnya. Oleh karena itu pendidikan merupakan faktor yang sangat strategis untuk mengangkat martabat bangsa.

Pendidikan bukan tanggung jawab pemerintah, namun masyarakat yang tekecil yaitu keluarga pun memiliki rasa tanggung jawab. Dan karenanya keluarga merupakan bentuk pertahanan masyarakat, maka harus bahu membahu bekerja sama dan mensukseskan pendidikan di keluarga.

Kerjasama ini akan tercipta dengan baik, bila dilandasi dengan kesadaran dan tanggung jawab. Untuk itu diperlukan pemahaman bagaimana proses pendidikan berjalan sesuai cita-cita keluarga : bila dilihat dari peranannya ternyata peran yang terbesar dalam proses pendidikan adalah keluarga.

Keluarga memiliki peran strategis dalam upaya membina dan mendidika pribadi

anak. Kasih sayang orang tua yang tulus dan ikhlas kepada si anak guna keberlangsungan hidup manusia selanjutnya, kelak mereka berguna bagi orang lain dan dapat mengharumkan nama bangsa.

Apabila mengaitkan peranan keluarga, dengan upaya memenuhi kebutuhan individu dari Maslow, maka keluarga merupakan lembaga pertama dan utama dalam mendidik dan mengasuh anak. Anak-anak dapat memenuhi kebutuhan dasarnya, baik fisik, biologis maupun sosio psikologisnya. Apabila anak telah memperoleh rasa aman, nyaman, maka anak dengan sendirinya akan patuh terhadap orang tuanya.

Sedangkan dari sudut pandang sosio-psikologis, fungsi keluarga ini dapat dikelompokkan ke dalam fungsi-fungsi sebagai berikut :

1. Fungsi biologis

Keluarga sebagai unit terkecil sayangnya mampu mengayomi seluruh anggota keluarga, buat sandang, pangan maupun papan. Karenanya keluarga merupakan tempat terindah untuk membina dan mendidik bibit yang unggul.

2. Fungsi ekonomis

Keluarga dalam mendidika dan bekerjasama dalam mengarahkan pendidikan dalam hal ini orang tua memiliki tanggung jawab terhadap pemenuhan kebutuhan hidup anaknya, yaitu nafkah lahir dan batin, menurut kadar kemampuannya.

3. Fungsi edukatif (pendidikan)

Keluarga merupakan lingkungan pendidik pertama dan utamanya bagi anak. Keluarga berfungsi sebagai mediator, yaitu sosial budaya bagi anak. Menurut UU No. 2 tahun 1989 bab IV pasal 10 ayat 4 :

Pendidikan keluarga merupakan bagian dari jalur pendidikan luar sekolah yang diselenggarakan dalam keluarga dan yang memberikan keyakinan agama, nilai moral dan keterampilan.” Berdasarkan pendapat diatas, maka fungsi keluarga adalah pendidikan adalah menyangkut penanaman, pembimbingan atau pembiasaan nilai-nilai agama, budaya dan keterampilan.

4. Fungsi pencerahan

Keluarga merupakan asset bangsa yang harus terus dijaga, agar stabilisasi kehidupannya tetap eksis, sehingga tantangan dan ancaman yang menerpa baik diatasi, nilai-nilai kebenaran di kehidupan dapat diterapkan dalam keluarga. Dan anak-anak mampu beradaptasi dengan segala aspek baik etnis, budaya dan agama.

5. Fungsi Agama

Keluarga berfungsi sebagai penanaman nilai-nilai agama kepada anak agar mereka memiliki pedoman hidup yang benar. Dalam Al-Qur’an Surah At-Tahrim ayat 6 artinya : “Hai orang-orang yang beriman jagalah dirimu dan keluargamu dari api neraka”.

Dari fungsi atau peran keluarga diatas, penulis melihat dari dekat dengan kondisi masyarakat saat ini. Apakah peran keluarga

tersebut. Sudah terlaksana atau belum. Untuk itu penulis membatasi pembahasan makalah ini yaitu “Peran keluarga pada masyarakat berpenghasilan rendah dan berpenghasilan menengah.

PEMBAHASAN

1. Masyarakat berpenghasilan rendah

Peran keluarga pada masyarakat rendah seringkali mendapat hambatan, antara lain peran untuk memenuhi kebutuhan hidup, peran pendidik, peran penanaman sikap agama.

Kebutuhan sandang, pangan dan papan dalam suatu keluarga hanya terpenuhi agar kebutuhan dasar tidak menjadi hambatan tentunya kepala rumah tangga bekerja keras untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Pada keluarga berpenghasilan rendah hal yang sangat dibutuhkan yaitu tempat atau rumah. Rumah merupakan ajang komunikasi dan sosialisai antar keluarga. Bila tempat tinggal belum dimiliki maka pembinaan keluarga kurang berjalan dengan baik. Lingkungan rumah sangat berpengaruh besar terhadap perkembangan anak oleh karena itu bila keluarga yang tidak memiliki rumah tetap, maka perkembangan anak akan terganggu dengan kondisi tersebut, tidak dapat memanfaatkan pembinaan yang seharusnya berjalan dengan program yang jelas menjadi tidak jelas. Apabila perubahan lingkungan itu lebih mengarah pada lingkungan yang tidak kondusif, maka situasi mental anak akan terganggu.

Pada masyarakat berpenghasilan rendah dewasa ini terlihat dengan jelas, kehidupan mereka diliputi kesulitan jadi peran keluarga seharusnya mampu memenuhi kebutuhannya dengan baik, agar anak-anak dapat memiliki pendidikan yang baik pula. Fenomena yang saat ini banyak anak-anak yang dipaksa untuk berjualan atau mengamen di jalan untuk mencari nafkah. Padahal seusia mereka seyogyanya mendapat pendidikan yang layak. Bila permasalahan ini berlarut-larut di khawatirkan akan menjadi masalah dikemudian hari bagi bangsa khususnya. Oleh karena itu perlu penataan yang jelas dari pemerintah untuk mampu memberikan pelayanan terbaik kepada masyarakat dengan mengupayakan perluasan lapangan kerja yang layak dalam memenuhi kebutuhan hidup minimal mereka memiliki tempat tinggal dan pendidikan layak, dan pada akhirnya kelak mereka menjadi manusia yang berguna bagi bangsa dan Negara.

1) Peran pendidikan bagi keluarga berpenghasilan rendah, biasanya kurang berjalan dengan baik karena latar belakang orang tua yang tergolong rendah, hal inilah yang menyebabkan mereka tidak mampu mendidik anak-anaknya. Padahal sebagaimana kita ketahui bahwa pendidikan utama terletak pada keluarga. Mulai dari penanaman sikap dan lain sebagainya, itu ada pada keluarga. Pada umumnya penanaman sikap dikalangan keluarga berpenghasilan rendah kurang mendapat perhatian karena

orang tua selalu memikirkan bekerja apa saja yang bisa menghasilkan uang yang lebih untuk keperluan sehari-hari dan dalam memilih pekerjaan pada umumnya masyarakat berpenghasilan rendah cenderung memiliki pekerjaan kasar artinya pekerjaan buruh, yang tidak perlu memiliki keahlian tertentu. Oleh karena itu negara dalam hal ini pemerintah harus hadir bagaimana mengupayakan pekerjaan yang layak dan barangkali memberikan pelatihan kerja tanpa harus menggunakan persyaratan formal, cukup dengan kemampuan kerja keterampilan yang memungkinkan keluarga mereka lebih terlatih dalam bidang tertentu, sehingga berguna bagi dirinya, keluarga, masyarakat dan Negara.

2) Peran keluarga dalam agama pada masyarakat berpenghasilan rendah biasanya berjalan sesuai dengan pemahaman mereka yang masih relatif sederhana sehingga terkadang tidak dijadikan pedoman yang sebenarnya, hanya sebatas pada masalah ritual belaka, tidak berdampak pada aktivitasnya sehari-hari, jadi agama hanya ada pada saat tertentu saja, misalnya pada saat terjadi kematian, pernikahan dan lainnya yang bersifat tradisional: dengan pemahaman agama yang minim tentu berpengaruh pada etos kerja, yang kemudian orientasinya semata-mata pada pemenuhan kebutuhan bukan pada ibadah.

- 3) Bila bekerja hanya sebagai kebutuhan sehari-hari bukan diniatkan untuk ibadahm sering kali mengalami stress atau putus asa, bila tidak mendapatkan hasil yang memadai. Sungguh sangat disayangkan bila pemahaman agama yang yang indah ini tidak bisa ke pemerintah.
- 4) Berbagai fenomena yang terjadi di masyarakat berpenghasilan rendah sehingga peran keluarga kurang optimal, diantara problem tersebut yaitu :
 - a. tidak memiliki keterampilan khusus.

Itulah fenomena yang ada di masyarakat berpenghasilan rendah yang banyak menimbulkan permasalahan yang berdampak pada pembangunan bangsa dan Negara kita yang perlu dengan serius dipikirkan bersama oleh semua pihak, untuk bersama-sama mencari saksi dan problem ini.

2. Peran keluarga pada masyarakat menengah

Keluarga pada masyarakat menengah sebagian besar sudah dapat melaksanakan peran keluarga seperti tertuang diatas antara lain peran memenuhi kebutuhan hidup, peran sosial dan peran rekreatif, namun untuk peran pendidikan dan agama masih perlu ditinjau kembali karena ternyata bentuk penyimpangan remaja masih banyak terjadi bahkan lebih dahsyat, karena mereka lebih intelektual.

Peran pendidikan pada keluarga ekonomi menengah pada hakekatnya telah berjalan hanya dalam bentuk formal yaitu kemampuan menyekolahkan anak pada lembaga pendidikan yang ada, namun dalam

bentuk pendidikan formal ini sering mengalami hambatan.Hambatan tersebut disebabkan oleh kesibukan orang tua dalam bekerja, sehingga waktu untuk membimbing, mendidik atau mengayomi anak-anak terbatas oleh dunia kerja orang tuanya.Kesibukan menimbulkan ketidakstabilan kondisi mental anak. Kondisi mental anak-anak sangat dipengaruhi oleh peran orangtua dalam pembimbingannya, karena tidak terpenuhi maka bisa jadi anak lebih dekat dengan pengaruh luar.Penanam sikap harus dapat dilakukan sejak dini, sehingga kemampuan mental menunjang anak untuk mampu beradaptasi dengan lingkungannya.

Peran agama pada keluarga ekonomi menengah masih perlu ditinjau kembali, mengingat sangat kompleknya permasalahan hidup terkadang pengkajian dan pernerapan agama dalam keluarga terabaikan begitu saja, padahan penanaman agama sangat berpengaruh pada pandangan hidup dan kemampuannya mengatasi permasalahan yang dihadapi.Sebagaimana penggambaran diatas bahwa remaja yang tidak kuat komitmennya pada agama rentan dan mudah terbawa arus negatif seperti narkoba, judi, mabuk dan pergaulan bebas serta kejahatan lainnya yang lebih canggih lagi.

Fenomena yang dapat kita lihat pada keluarga ekonomi menengah antara lain :

- a) Banyak anak yang tidak dapat menyelesaikan sekolah karena terlibat pergaulan bebas, hamil diluar nikah atau aborsi,narkoba dan sebagainya.

b) Banyak anak yang tertekan oleh keinginan orang tuanya, antar lain keharusan mengikuti jejak orang tua agar keberhasilan yang telah didapat orang tua tetap dapat dilanjutkan oleh anak-anaknya walaupun kemampuan anak berbeda dengan kemampuan orang tuanya. Misalnya masalah sekolah diatur oleh orang tua, masalah bekerjapun diatur oleh orangtua hal ini terjadi karena orang tua merasa mampu dan menguasai bidan kerjanya.

3. Pemecahan Masalah Peran Keluarga dalam Pendidikan

Melihat dari gambaran kehidupan masyarakat pendapatan rendah dan menengah maka dapat disimpulkan bahwa masalah berat yang dihadapi adalah :

a. Masalah Umum

- 1) Pemenuhan kebutuhan pokok yaitu sandang, pangan dan papan
- 2) Pendidikan anak
- 3) Pendidikan agama
- 4) Sosialisasi
- 5) Rekreasi, dsb

b. Masalah khusus

- 1) Tidak adanya lapangan pekerjaan yang mampu menampung anak bangsa ini
- 2) Biaya pendidikan relatif mahal dan belum meratanya layanan pendidikan
- 3) Sarana perumahan tidak memadai dan biaya tidak terjangkau oleh masyarakat rendah

c. Akibat

- 1) Banyak anak kurang gizi, karena pendapatan keluarga rendah sehingga tidak mampu memenuhi pangan yang sehat.
- 2) Banyaknya anak putus sekolah, karena biaya pendidikan tidak terjangkau.
- 3) Banyaknya pengangguran, karena dunia kerja tidak memadai, serta keterampilan yang dimiliki tidak sesuai kebutuhan
- 4) Banyaknya rumah kumuh yang berkeliaran, karena tidak adanya penertiban dan pemenuhan kebutuhan rumah tidak memadai serta harga yang tidak terjangkau.
- 5) Banyaknya remaja, yang terlibat narkoba, judi, tauran, hamil di luar nikah serta kenakalan lainnya, karena penerapan agama dan nilai-nilai sikap tidak tertanam dengan baik.

d. Solusi

- 1) Pemerintah hendaknya menyediakan lapangan kerja yang memadai jenis balai latihan kerja yang dikelola pemerintah daerah setempat.
- 2) Sarana pendidikan segera dibangun secara merata serta biaya dapat terjangkau masyarakat tanpa mengurangi kualitas pendidikan.

- 3) Meredam lajunya media yang menayangkan pornografi serta hal lain yang dapat merusak moral bangsa
- 4) Membangun sarana perumahan yang bersih dan sehat serta biaya yang terjangkau.
- 5) Perlunya ada penertiban pada setiap tempat yang tidak layak huni
- 6) Penertiban masyarakat yang tak memiliki identitas jelas agar mempermudah penanganan Administrasi bangsa.
- 7) Penegakan hukum yang tegas terhadap masyarakat yang menyimpang dari moral agar tidak menularkan pada masyarakat lainnya.
- 8) Setiap keluarga perlu mengembangkan wawasan tentang cara mendidik anak agar anak berkembang secara optimal
- 9) Perlu penentuan usia nikah, agar tidak terjadi nikah usia dini yang mengakibatkan ketidaksiapan menjadi orang tua yang sesungguhnya.

SIMPULAN

Setiap permasalahan pada hakekatnya dapat diatasi manakala kita mau berusaha dengan sekuat tenaga serta didukung berbagai pihak yang terkait. Pemerintah sebagai pemegang kendali bangsa ini diharapkan membuat program yang kongkrit untuk dapat mengatasi permasalahannya. Upaya yang perlu dilakukan antara lain menggerakkan potensi bangsa melalui pencerdasan elemen bangsa serta menghimpun sumber dana dari hasil alam serta mensinergikan semua bidang yang ada agar berbagai bidang teratasi dengan baik. Mudah-mudahan permasalahan bangsa dapat dengan singkat teratasi dan bangsa kita terhindar dari kemiskinan, kebodohan dan penjajahan yang selama ini kita rasakan akibat dari kebodohan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Tafsir. 2004. *Filsafat Ilmu*. Bandung: Rosda.

Elizabet, B. Horlock. 1994. *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Erlangga.

Jujun S Suriaasmuntari. 2003. *Filsafat Ilmu*. Bandung: Rosda.

M. Ngalim Purwanto. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosda.

Syamsu Yusuf. 2002. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Rosda.

**EFEKTIVITAS PERMAINAN BUILDING BLOCK DALAM MENSTIMULASI
KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK KELOMPOK B
TK AL-WASHLIYAH ALUE NAGA BANDA ACEH**

Cut Fazlil Hanum¹ dan Lidia Yeni Marlina²

Abstrak

Permainan building block adalah permainan konstruksional dimana anak dapat membuat keterampilan dan mengembangkan imajinasi kreatifnya dalam membuat/merancang sebuah bangunan dari berbagai bentuk lego tersebut. Hasil pengamatan awal saat observasi, hanya 2 orang anak yang dapat mengenal warna dengan benar dan tidak ragu lagi, pada aspek mengenal ukuran, nama bentuk dan menuangkan ide dalam bentuk merancang, semua anak masih mengalami kesulitan dimana semua anak masih belum berkembang. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Jenis penelitian eksperimen yang penulis gunakan yaitu *one-group pre-test-post-test design*. Berdasarkan hasil penelitian dapat dinyatakan bahwa dengan permainan Building Block Efektif dalam Menstimulasi kecerdasan visual spasial anak kelompok B TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh. Hasil penelitian diperoleh berdasarkan uji T demikian pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 12$ dengan kriteria terima H_0 jika $-t - \frac{1}{2} \alpha (n-1) < t_{tabel}$ $t_1 - \frac{1}{2} \alpha (n-1) > t_{tabel}$ $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya Permainan Building Block Efektif dalam Menstimulasi kecerdasan visual spasial anak kelompok B TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh.

Kata Kunci : *Permainan Building Block, Kecerdasan Visual Spasial, Efektivitas*

Abstract

Game building block is a game where the child can make konstruksional skills and expand imajinasi Majesty in making/planning a building from various forms of the lego. The result of which was the beginning of the second, only 2 (374 ft) children can identify colors with true and doubtful again, this aspect of strain measurement, the names of shapes and menuangkan ideas in the form of plan, all children are still experiencing difficulties where all children are still yet to develop. This review uses experimental observations. Type of review of the experiments the authors use yaitu one-group pre-test-post-test design. Based on the review results can be stated that a game of Building Block Effective in stimulating the visual intelligence spasial the son of cluster B kindergarten Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh. The research results obtained based on T-test such significant extent at $\alpha = 0.05$ and $dk = 12$ criteria receive H_0 if $-t - \frac{1}{2} \alpha (n-1) < t_{table}$ $t_1 - \frac{1}{2} \alpha (n-1) > t_{table}$ $t_{test} > t_{table}$ H_0 is rejected and then accepted the H_1 . It means the game Building Block is effective in Stimulating the visual spatial intelligence group B kindergarten Al Washliyah Alue Naga Banda Aceh.

Keywords: *Game Building Block, Visual Spatial Intelligence, Effectiveness.*

¹ Cut Fazlil Hanum, STKIP Bina Bangsa Getsempena. Email: cut@stkipgetsempena.ac.id

² Lidia Yeni Marlina, STKIP Bina Bangsa Getsempena.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai masa golden age dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (Direktorat PAUD, 2005). Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 ayat 14, menegaskan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya harus meliputi aspek keilmuan yang menunjang kehidupan anak dan terkait dengan perkembangan anak. Berdasarkan konsep multiple intelligence Gardner dalam (Yuliani, 2012:185-190), setiap anak memiliki 9 kecerdasan yang meliputi: (1) kecerdasan linguistik, adalah kecerdasan dalam mengolah kata, (2) kecerdasan logika-matematika, adalah kecerdasan dalam hal angka, (3) kecerdasan fisik- kinestetik, adalah suatu kecerdasan yang melakukan gerakan-gerakan yang bagus, (4) kecerdasan visual-spasial, merupakan salah satu bagian dari kecerdasan jamak yang berhubungan erat dengan kecerdasan untuk memvisualisasikan gambar didalam pikiran seseorang, (5) kecerdasan intrapersonal, adalah kecerdasan diri kita untuk berfikir secara reflektif, (6)

kecerdasan interpersonal adalah berfikir lewat berkomunikasi dengan orang lain, (7) kecerdasan musikal yaitu kecerdasan mengenai bentuk-bentuk musical, (8) kecerdasan naturalis yaitu keahlian mengenali dan mengkategorikan spesies dilingkungan sekitar, (9) kecerdasan spritual adalah kecerdasan dalam memandang makna dan hakikat kehidupan ini semua dengan kodrat manusia sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa.

Dari 9 kecerdasan diatas, salah satu kecerdasan tersebut yang dapat membantu anak dalam proses belajar serta mengenali lingkungan sekitarnya khususnya dengan berimajinasi, mengenal bentuk, ukuran dan warna, yaitu kecerdasan yang berkaitan dengan kepekaan dalam memadukan kegiatan persepsi visual (mata) maupun pikiran serta kecerdasan mentransformasikan persepsi visual-spasial seperti yang dilakukan dalam kegiatan melukis, mendesain pola, dan merancang bangunan. Kecerdasan ini melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ukuran, luas, dan hubungan-hubungan yang ada diantara unsur-unsur itu (Ali, 2002: 139).

Menurut Gardner dalam Yuliani (2012:191) kecerdasan visual-spasial pada anak dapat dikembangkan dengan berbagai cara salah satunya adalah mengatur dan merancang, kejelian anak untuk mengatur dan merancang, juga dapat diasah dengan mengajaknya dalam kegiatan mengatur ruang dirumah. Kegiatan seperti ini juga baik untuk meningkatkan kepercayaan diri anak, bahwa ia mampu memutuskan sesuatu.

Berdasarkan uraian di atas anak-anak yang mengetahui bentuk, ukuran dan warna adalah anak-anak yang cenderung memiliki kecerdasan visual-spasial, banyak sekali manfaat untuk anak mempelajari bentuk, ukuran dan warna, Jadi untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak dapat dikembangkan dengan permainan building block berdasarkan konsep bentuk, ukuran dan warna. Menurut Dodge dalam Masnipal (2013: 294), banyak sekali manfaat dari bermain Building Block bagi perkembangan anak, baik fisik dan koordinasi otot, emosi, ekspresi kreatif, dan perkembangan indra, dan belajar konsep bentuk, ukuran, dan nilai jumlah.

Bermain dengan building block memberikan anak-anak sebuah kesempatan untuk menciptakan gambar dalam bentuk kongkrit. Dengan bermain Building Block tidak hanya mengasah kecerdasan visual-spasial anak tetapi juga dapat mengembangkan ekspresi kreatif, belajar kognitif, keterampilan kognitif, keterampilan manipulatif, dan imajinasi. Building (membangun) juga sangat bagus untuk perkembangan anak dalam berimajinasi dan merancang. Oleh karena itu sangat disarankan apabila anak-anak melakukan kegiatan membangun atau merancang. Balok dipilih sebagai alat untuk anak-anak bermain karena anak-anak menyukai permainan merancangan bangunan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan tepatnya pada tanggal 6 Februari s/d 7 Februari 2017 di Taman Kanak-kanak Al Washliyah Alue Naga Banda Aceh, ditemukan bahwa di kelas B dari 13 orang anak, hanya 2

orang anak yang dapat mengenal warna dengan benar dan tidak ragu lagi, pada aspek mengenal ukuran, nama bentuk dan menuangkan ide dalam bentuk merancang, semua anak masih mengalami kesulitan dimana semua anak masih belum berkembang.

Penelitian serupa telah dilakukan Oleh Juli (2014) Dengan Judul “Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini Dengan Metode Bermain Building-Block Pada Kelompok B6 Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu. Hasil penelitiannya adalah dibuktikan dengan melihat hasil perhitungan disetiap kegiatan mengalami peningkatan disetiap pertemuannya. Penelitian ini telah membuktikan bahwa dengan metode

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Lina Amelia (2015) dalam Model Stimulasi Kecerdasan Visual Spasial Dan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Kindergarten Watching Siaga Bencana Gempa Bumi Di Paud Terpadu Permata Hati Banda Aceh. Hasil penelitian diperoleh nilai R square =0,620, dan 0,622, yang berarti keterampilan berpengaruh terhadap kecerdasan visual spasial sebesar 62,2% dan keterampilan berpengaruh terhadap kecerdasan kinestetik sebesar 62%. Sehingga dapat disimpulkan pengaruh Stimulasi Kecerdasan Visual Spasial Dan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Kindergarten Watching Siaga Bencana Gempa Bumi Di Paud Terpadu Permata Hati Banda Aceh masih tergolong kecil, karena ini pertama kali uji coba.

Berdasarkan uraian diatas, visual spasial anak sangat penting dan dapat di stimulasikan melalui permainan building block. Dengan demikian, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Permainan Building Block dalam menstimulasi Kecerdasan Visual Spasial Anak Kelompok B TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah permainan building block efektif dalam menstimulasi kecerdasan visual-spasial anak di Kelompok B TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh?”

Adapun tujuan penelitian nya adalah: Untuk mengetahui Efektivitas permainan building block dalam menstimulasi kecerdasan visual- spasial anak untuk mengenal bentuk-bentuk geometri di Kelompok B TK Al-Washliyah.

Menurut Kend (2006: 32) Block adalah alat yang bermanfaat untuk mengajarkan anak tentang konsep ukuran, bentuk, dan warna. Selanjutnya dikemukakan oleh Sugiman dalam Buletin PAUD (2006:27) balok merupakan potongan kayu yang memiliki berbagai bentuk. Umumnya berbentuk segi empat atau kubus, balok, apapun jenisnya digunakan anak membuat bentuk konstruksi atau bangunan. Building adalah kegiatan konstruksional proses membangun, melalui permainan konstruksional anak-anak dapat mengembangkan ekspresi kreatif, belajar kognitif, keterampilan kognitif, keterampilan manipulatif, imajinasi dan aspek dramatis

(Somerset, 1968:290). Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain building block adalah permainan konstruksional dimana anak dapat membuat keterampilan dan mengembangkan imajinasi kreatifnya dalam membuat/merancang sebuah bangunan dari berbagai bentuk-bentuk balok- balok tersebut

Menurut Musfiroh (2008:46) aspek dari kecerdasan visual- spasial adalah kepekaan terhadap bentuk, unsur bentuk, ukuran, komposisi, dan warna. Mereka yang cerdas visual-spasial sangat imajinatif mampu membayangkan sesuatu dengan detil, senang membuat kontruksi tiga dimensi dari unsur, seperti: lego, brick, bombiq, dan balok dan juga mereka belajar dengan melihat dan mengamati benda, bentuk dan warna.

Menurut Luluk dkk (2008: 1214) ada tiga tahap perkembangan anak dalam penggunaan balok yaitu: Tahap 1: membawa bentuk balok (bermain fungsional), Pada tahap ini anak yang belum pernah bermain balok sebelumnya akan membawa balok tersebut kedalam truk, pada saat ini anak akan tertarik untuk mempelajari tentang balok-balok, dengan mengalami hal-hal tersebut, anak mulai belajar tentang balok-balok yang dapat digunakannya dan memiliki pemahaman tentang apa yang dapat dan apa yang tidak dapat ia lakukan dengan balok. Tahap 2: Menumpuk bentuk balok dan meletakan nya di lantai pada tahapan ini anak menemukan bagaimana caranya membuat menara dengan menumpuk balok dan bagaimana kelihatannya jika diletakan di lantai dan juga pada tahap ini anak mulai menerapkan khayalan dan kecerdasan kritis. Tahap 3: menghubungkan

bentuk balok untuk membuat bangunan, Pada tahapan dua menandai transisi dari hanya menumpuk balok, kepada membuat bangunan yang nyata. Anak yang telah terbiasa dengan bangunan jalan menemukan bahwa mereka dapat menggunakan jalan untuk menghubungkan menara-menara. Penemuan ini membawa anak kepada tahap percobaan aktif ketika anak menerapkan kecerdasan memecahkan masalah. Biasanya dalam tahap 3 anak telah memiliki berbagai pengalaman dengan balok, pengalaman ini membuat mereka mampu menggunakan balok dengan cara-cara baru yang kreatif. Tahap 4: membuat bangunan yang jelas terlihat (bermain dramatik), Anak yang berpengalaman dengan balok (4-6 tahun) dapat meletakkan balok dengan menggunakan keterampilan dan ketelitian, anak belajar beradaptasi pada bangunan mereka dengan membuat struktur dengan membuat bangunan balok ke atas, sekeliling atau di atas penghalang. Pada tahap empat anak mulai ahli dalam membuat susunan yang kompleks dan tidak mencontoh karya orang lain (hasil buatan sendiri). Selama tahap perkembangan ini anak membutuhkan balok-balok dengan variasi ukuran dan bentuk balok sehingga mereka dapat membuat bangunan yang lebih lengkap. Tanda lain dari tahapan ini adalah anak dapat menamai atau memberi tanda bangunannya yang sering digunakan untuk bermain dramatik.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang akan dilakukan yaitu dengan perlakuan (eksperimen). Sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu Untuk mengetahui Efektivitas

permainan *building block* dalam menstimulasi kecerdasan visual- spasial anak untuk mengenal bentuk-bentuk geometri di Kelompok B TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh. Jenis penelitian eksperimen yang penulis gunakan yaitu *one-group pre-test-post-test design* yaitu satu kelompok eksperimen diukur variabel dependennya (*pre-test*), kemudian diberikan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan permainan *building block* dalam menstimulasi kecerdasan visual- spasial anak untuk mengenal bentuk-bentuk geometri di Kelompok B TK Al-Washliyah Alue Naga, dan diukur kembali variabel dependennya (*post-test*), tanpa ada kelompok pembanding. Tes ini diberikan untuk mengetahui kecerdasan atau penguasaan suatu materi yang telah dipahami oleh anak dan untuk melihat apakah permainan *building block* dalam menstimulasi kecerdasan visual spasial anak kelompok B di TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh.

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak di TK Al-Washliyah Alue Naga Berdasarkan informasi dari guru kelas di sekolah tersebut, maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelompok B di TK Al-Washliyah Alue Naga yang berjumlah 13. Sedangkan instrumen dalam penelitian ini adalah soal tes dan lembar observasi. Soal tes berbentuk tulisan dengan jumlah soal 12 butir pertanyaan yang terdiri 6 soal pre-test dan 6 soal post-test.

Pengelolaan data dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus statistika yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan *building block* dalam menstimulasi

kecerdasan visual spasial pada anak kelompok B di TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh.

Untuk mengetahui analisis data kuantitatif secara uji hipotesis yaitu menggunakan rumus pre-test dan post-test one group design. Adapun rumusnya sebagai berikut:

1. Uji Normalitas adalah untuk menguji suatu kelas normal atau tidak

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \left(\frac{O_i - E_i}{E_i} \right)^2$$

Keterangan :

X^2 = Statistik Chi-kuadrat

O_i = Frekuensi pengetahuan

E_i = Frekuensi yang diharapkan

Kriteria pengujian menurut sudjana (2001:273) adalah: "Tolak H_0 jika $x^2 \geq x^2_{(1-\alpha)}$ ($k-1$) dengan α adalah taraf nyata untuk pengujian dan db = $k-1$ dalam hal lainnya H_0 diterima".

Untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan yaitu dengan menggunakan statistik uji t, digunakan rumus menurut Arikunto (2006:306) sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Dimana :

Md = Mean perbedaan tes awal dengan tes akhir

X = Deviasi setiap nilai

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Banyaknya sampel

d.b = Ditentukan dengan N-1

Adapun hipotesis yang diuji adalah efektivitas permainan building block dalam menstimulasi kecerdasan visual spasial pada

anak kelompok B di TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh..

Hipotesis statistik:

- 1) $H_0 = \mu_0 = \mu_0$: Permainan Building Block tidak Efektif dalam Menstimulasi kecerdasan visual spasial anak kelompok B TK Al-Washliyah
- 2) $H_1 = \mu_1 > \mu_2$:Permainan Building Block Efektif dalam Menstimulasi kecerdasan visual spasial anak kelompok B TK Al-Washliyah.

Adapun kriteria yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Terima H_0 jika $-t - \frac{1}{2} \alpha (n-1) < t_{\text{tabel } t_1} - \frac{1}{2} \alpha (n-1) t_{\text{tabel}}$ dan tolak H_0 jika t mempunyai harga yang lain. Adapun dalam pelaksanaan permainan building block dalam menstimulasi kecerdasan visual spasial dilakukan berhasil jika pembelajaran minimal mencapai 76 % - 100% yang berarti (berkembang sangat baik) dari jumlah anak yang ada di kelas yang dirumuskan dalam tiap keberhasilan pembelajaran. Pedoman penilaian hasil kemampuan anak dalam persiapan yang disampaikan oleh guru. Sedangkan untuk mengetahui analisis data deskriptif yaitu menggunakan rumus statistik yaitu:

Nilai rata-rata jumlah anak = jumlah nilai anak x 100%

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \% \text{ (Arikunto 2007:76)}$$

Keterangan :

P = Angka persentase

F = Jumlah anak yang mencapai kemampuan

N = Jumlah sampel

HASIL PENELITIAN

Berikut Hasil Rekap kegiatan saat pre test dan pos test dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Nilai Pre-Test dan Post-Test Anak

No	Nama Anak	Penilaian	
		Pre-test	Post-test
1	SAZ	65	80
2	NS	60	75
3	AS	70	80
4	RF	-	-
5	MA	85	95
6	AM	75	85
7	RK	70	85
8	MR	85	95
9	AK	70	85
10	FM	75	85
11	MJ	80	90
12	IZ	85	95
13	EA	75	85
14	KS	-	-
15	MRH	80	90

Tabel Hasil Rata-Rata Pre-Test Anak

No	Nama	Penilaian				Ket
		BB (45-55)	MB (56-67)	BSH (68-79)	BSB (80-100)	
1	SAZ		√			
2	NS		√			
3	AS			√		
4	RF					
5	MA				√	
6	AM			√		
7	RK			√		
8	MR				√	
9	AK			√		
10	FM			√		
11	MJ				√	
12	IZ				√	
13	EA			√		
14	KS					
15	MRH				√	

Tabel Hasil Rata-Rata Post-Test Anak

No	Nama	Penilaian				Ket
		BB (45-55)	MB (56-67)	BSH (68-79)	BSB (80-100)	
1	SAZ				√	
2	NS			√		
3	AS				√	
4	RF					
5	MA				√	
6	AM				√	
7	RK				√	
8	MR				√	
9	AK				√	
10	FM				√	
11	MJ				√	
12	IZ				√	
13	EA				√	
14	KS					
15	MRH				√	

1. Uji Hipotesis

Efektivitas permainan building block dalam menstimulasi kecerdasan visual spasial anak kelompok B di TK Al- washliyah Alue naga Banda Aceh, untuk menentukan uji hipotesis peneliti menggunakan uji sebagai berikut:

2. Uji Normalitas kecerdasan visual spasial anak pre-test

Sebelum data dianalisis dengan menggunakan uji t, maka terlebih dahulu harus memiliki syarat normalitas. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui data pre-test tersebut bersdistribusi normal atau tidak. Hipotesis akan diuji pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ yaitu:

$H_0 = x^2 \text{ hitung} < x^2 \text{ tabel}$ (data tes awal/ pre test tidak berdistribusi normal).

$H_1 = x^2 \text{ hitung} \geq x^2 \text{ tabel}$ (data tes awal/ pre test berdistribusi normal).

Dengan kriteria pengujian tolak H_0 jika $x^2 \text{ hitung} < x^2 \text{ tabel}$, dalam hal lain H_1 diterima. Sebelum menguji hipotesis, maka terlebih dahulu harus kita cari beberapa nilai statistik deskriptif yang lain yaitu:

Data penelitian dapat dilihat dalam tabel distribusi frekuensi dengan banyak kelas 5 dan panjang kelas interval 6. Untuk menentukan nilai rata-rata, simpangan baku dan varians dari data pre-test dapat dibuat daftar frekuensi sebagai berikut:

Tabel Daftar distribusi frekuensi nilai pretest

Nilai	Fi	Xi	Xi ²	FiXi	Fi Xi ²
60-64	1	62	3844	62	3844
65-69	1	67	4489	67	4489
70-74	3	72	5184	216	15552
75-79	3	77	5929	231	13448
80-84	3	82	6724	164	17787

85-89	2	87	7569	261	13448
Jumlah	13			1001	77827

Keterangan:

Fi :Banyak data atau nilai pada kelas interval ke-i

Xi :Tanda kelas yaitu setengah dari penjumlahan ujung bawah dan ujung atas kelas interval ke- i

Xi² :Tanda kelas pada interval ke- i dikuadratkan

FiXi :Perkalian antar banyak data dan kuadrat tanda kelas interval ke-i

Fi Xi² :Perkalian antar banyak data dan kuadrat tanda kelas interval ke-i.

Berdasarkan data diatas diperoleh rata-rata dan simpangan baku sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} = \frac{1001}{13} = 77$$

$$S_1^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S_1^2 = \frac{13(77827) - (1001)^2}{13(13-1)}$$

$$S_1^2 = 62,5$$

$$S_1 = 7,90$$

Berdasarkan perhitungan diatas, diperoleh nilai rata-rata (\bar{x}) = 77, variansnya

(S_1^2) =62,5 dan simpangan bakunya (S_1) = 7,90.

Tabel Uji Normalitas Tes Awal

Nilai	Batas kelas (x_i)	z score	Batas luas daerah	Luas daerah	Frekuensi diharapkan (E_i)	Frekuensi pengamatan (O_i)	(O_i-E_i)	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$	$\frac{\chi^2}{E_i}$
	59,5	-0,17	0,0675						
60-64				0,0197	0,2561	1	0,7439	0,5311	2,0738
	64,5	-0,12	0,0478						
65-69				0,0199	0,2587	1	0,7413	0,5495	2,1241
	69,5	-0,07	0,0279						
70-74				0,0199	0,2587	3	2,7413	7,5147	29,0479
	74,5	-0,02	0,0080						
75-79				0,016	0,208	3	2,792	7,7952	37,4769
	79,5	0,02	0,0080						
80-84				0,0350	0,455	2	1,545	2,3870	5,2462
	84,5	0,07	0,0279						
85-89				0,0757	0,9841	3	2,0159	4,0638	4,1295
	89,5	0,12	0,0478						
									80,0984

Hasil perhitungan χ^2 hitung adalah 80,0984. Pengujian dilakukan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 4$, dari daftar distribusi frekuensi data kelompok pre-test dapat dilihat bahwa banyak kelas ($k=5$). Sehingga nilai dk untuk distribusi chi kuadrat adalah $dk (5-1 = 4)$. Maka dari tabel distribusi frekuensi $\chi^2 (1-\alpha) (k-1) = \chi^2 (0,95) (4) = 3,8$. Maka kesimpulannya χ^2 hitung $> \chi^2$ tabel artinya tolak H_0 dan terima H_1 . Sehingga data tes awal berdistribusi normal.

3. Uji Normalitas kecerdasan visual spasial anak post-test

Sebelum data dianalisis dengan menggunakan uji t, maka terlebih dahulu harus memiliki syarat normalitas. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui data post-test tersebut berdistribusi normal atau tidak.

Hipotesis akan diuji pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ yaitu:

$H_0 = \chi^2$ hitung $< \chi^2$ tabel (data tes akhir/ post test tidak berdistribusi normal).

$H_1 = \chi^2$ hitung $\geq \chi^2$ tabel (data tes akhir/ post test berdistribusi normal).

Dengan kriteria pengujian tolak H_0 jika χ^2 hitung $< \chi^2$ tabel, dalam hal lain H_1 diterima. Sebelum menguji hipotesis, maka terlebih dahulu harus kita cari beberapa nilai statistik deskriptif yang lain yaitu:

Data penelitian dapat dilihat dalam tabel distribusi frekuensi dengan banyak kelas 4 dan panjang kelas interval 5. Untuk menentukan nilai rata-rata, simpangan baku dan varians dari data pre test dapat dibuat daftar frekuensi sebagai berikut:

Tabel Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Postest

Nilai	Fi	Xi	Xi ²	FiXi	Fi Xi ²
75-79	1	77	5929	77	5929
80-84	2	82	6724	164	13448
85-89	5	87	7569	435	37845
90-94	2	92	8464	184	16928
95-99	3	97	9409	291	28227
Jumlah	13			1151	102377

Keterangan:

Fi : banyak data atau nilai pada kelas interval ke-i

Xi : tanda kelas yaitu setengah dari penjumlahan ujung bawah dan ujung atas kelas interval ke- i

Xi² : tanda kelas pada interval ke- i dikuadratkan

FiXi : perkalian antar banyak data dan kuadrat tanda kelas interval ke-i

Fi Xi² : perkalian antar banyak data dan kuadrat tanda kelas interval ke-i.

Berdasarkan data diatas diperoleh rata-rata dan simpangan baku sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} = \frac{11511}{13} = 88,53$$

$$S_1^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S_1^2 = \frac{13(102377) - (1151)^2}{13(13 - 1)}$$

$$S_1^2 = 39,10$$

$$S_1 = 6,25$$

Berdasarkan perhitungan diatas, diperoleh

nilai rata-rata (\bar{x}) = 88,53, variansnya

(S_1^2) = 39,10 dan simpangan bakunya (S_1) =

6,25.

Tabel Uji Normalitas Tes Akhir

Nilai	Batas kelas (x_i)	z score	Batas luas daerah	Luas daerah	Frekuensi diharapkan (E_i)	Frekuensi pengamatan (O_i)	$(O_i - E_i)$	$(O_i - E_i)^2$	$\frac{X^2}{= \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}}$
	74,5	-0,66	0,2454						
75-79				0,079	1,027	1	-0,027	0,0007	0,00071
	79,5	-0,43	0,1664						
80-84				0,091	1,1843	2	0,8157	0,6654	0,5618
	84,5	-0,19	0,0753						
85-89				0,095	1,2376	5	3,7624	14,155	11,4380
	89,5	0,05	0,0199						
90-94				0,130	1,6926	2	0,3074	0,0954	0,0564
	89,5	0,28	0,1103						
95-99				0,308	4,0144	3	-	1,0290	0,2563
	99,5	0,52	0,1985						
									12,3132

Hasil perhitungan χ^2 hitung adalah 12,3132. Pengujian dilakukan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 4$, dari daftar distribusi frekuensi data kelompok pre test dapat dilihat bahwa banyak kelas ($k = 5$). Sehingga nilai dk untuk distribusi chi kuadrat adalah $dk = (5 - 1) = 4$. Maka dari tabel distribusi frekuensi $\chi^2 (1 - \alpha) (k - 1) = \chi^2 (0,95) (4) = 3,8$. Maka kesimpulannya χ^2 hitung $>$ χ^2 tabel

artinya tolak H_0 dan terima H_1 . Sehingga data tes akhir berdistribusi normal.

4. Statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah Uji t

Langkah-langkah yang akan dibahas adalah menghitung kedua hasil perhitungan tersebut, yaitu:

$$\bar{x}_1 = 77$$

$$\bar{x}_2 = 88,53$$

Tabel Hasil Pretest dan Posttest Untuk Mencari M_d

No	Nama Anak	Penilaian		Grain (d) : (posttest - pretest)
		Pre-test	Post-test	
1	SAZ	65	80	15
2	NS	60	75	15
3	AS	70	80	10

4	RF	-	-	-
5	MA	85	95	10
6	AM	75	85	10
7	RK	70	85	15
8	MR	85	95	10
9	AK	70	85	15
10	FM	75	85	10
11	MJ	80	90	10
12	IZ	85	95	10
13	EA	75	85	10
14	KS	-	-	-
15	MRH	80	90	10
Jumlah		975	1125	$\Sigma d = 150$

$M_d = \frac{\Sigma d}{N} = \frac{150}{13} = 11,53$. Berikut adalah cara

untuk menentukan X_d dan X_d^2

Tabel Menentukan Nilai ΣX_d^2

Subjek	D	X_d	X_d^2
1	15	+3,47	12,04
2	15	+3,47	12,04
3	10	-1,53	2,34
4	-	-	-
5	10	-1,53	2,34
6	10	-1,53	2,34
7	15	+3,47	12,04
8	10	-1,53	2,34
9	15	+3,47	12,04
10	10	-1,53	2,34
11	10	-1,53	2,34
12	10	-1,53	2,34
13	10	-1,53	2,34
14	-	-	-
15	10	-1,53	2,34
Jumlah		0,11	69,22

Berdasarkan perhitungan diatas, maka dapat dihitung nilai t, dimana diperoleh:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma X^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$= \frac{11,53}{\sqrt{\frac{69,22}{13(13-1)}}}$$

$$= \frac{11,53}{\sqrt{\frac{69,22}{13(12)}}}$$

$$= \frac{11,53}{\sqrt{\frac{69,22}{(156)}}}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{11,53}{\sqrt{0,44}} \\
 &= \frac{11,53}{\sqrt{0,44}} \\
 &= \frac{11,53}{0,66} \\
 &= 17,46
 \end{aligned}$$

Berdasarkan langkah-langkah yang telah diselesaikan diatas, maka $t_{hitung} = 17,46$. Untuk membandingkan dengan t_{tabel} , maka perlu dicari dahulu derajat kebebasan dengan menggunakan rumus yaitu: $Dk = 13-1 = 12$.

Berdasarkan demikian pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 12$ dengan kriteria terima H_0 jika $-\frac{1}{2}\alpha (n-1) < t_{tabel} < t(1-$

$0,025) (12) = t(0,975) (12) = 11,7$. Dan tolak H_0 jika t mempunyai harga yang lain. Dari tabel distribusi diperoleh $t(0,975) (12) = 11,7$ karena t_{hitung} memenuhi kriteria $-\frac{1}{2}\alpha (n-1) < t_{tabel} < t(1-\frac{1}{2}\alpha (n-1) (t_{hitung} > t_{tabel}) = 17,46 > 11,7$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya Permainan Building Block Efektif dalam Menstimulasi kecerdasan visual spasial anak kelompok B TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh.

5. Hasil Observasi

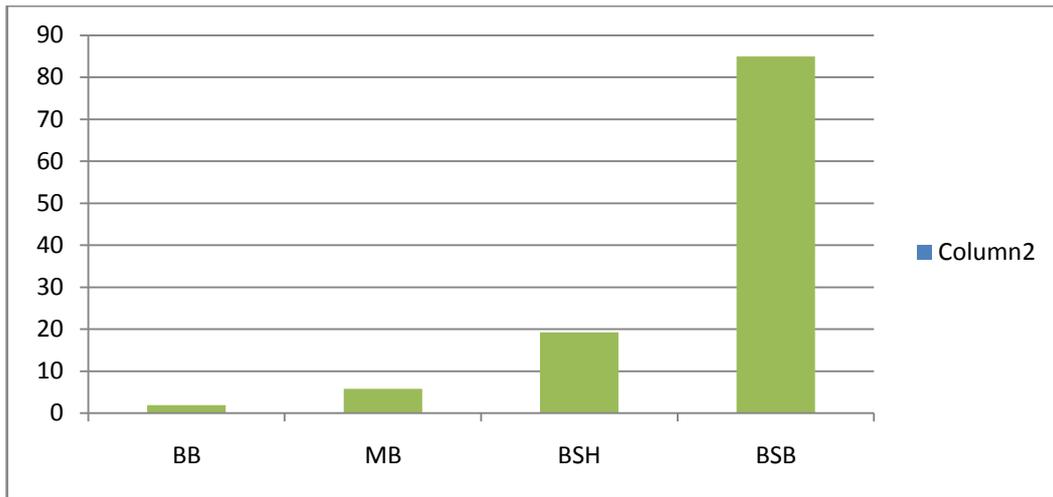
Hasil Pengamatan Kecerdasan visual spasial anak.

NO	Indikator	Hasil Pengamatan							
		BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Dapat mengetahui bentuk yang dibuat	0	0	1	7,69	0	15,38	12	92,30
2	Dapat memilih ukuran lebar yang diperlukan untuk menyusun balok	1	7,69	0	0	1	23,07	11	84,61
3	Dapat memilih ukuran tinggi yang diperlukan untuk menyusun bentuk	0	0	1	7,69	1	23,07	11	84,61
4	Dapat menentukan banyaknya susunan balok yang diperlukan untuk menyusun bentuk	0	0	1	7,69	2	30,76	10	76,92
Jumlah		7,69		23,07		76,9		338,46	
Rata-Rata		1,92		5,76		19,22		85	

Berdasarkan tabel 4.8 diatas, maka terlihat bahwa 13 anak yang menjadi subjek penelitian. 85% anak yang masuk dalam kategori berkembang dengan sangat baik (BSB), 19,22% anak yang masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH),

5,76% anak yang masuk dalam kategori mulai berkembang (MB), dan 1,92% anak yang masuk dalam kategori belum berkembang (BB).

6. Untuk Mengetahui analisis data deskriptif



Grafik Analisis Data Deskriptif

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat dinyatakan bahwa dengan permainan Building Block Efektif dalam Menstimulasi kecerdasan visual spasial anak kelompok B TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh. Pelaksanaan tindakan dalam kegiatan penelitian ini yaitu bermain building block selama tiga kali tindakan. Tahapan pelaksanaannya yaitu pre-test, tindakan eksperimen dan pos-test.

Hasil perhitungan penelitian diperoleh nilai $t_{hitung} = 17,46$. Untuk membandingkan dengan t_{tabel} , maka perlu dicari dahulu derajat kebebasan dengan menggunakan rumus yaitu: $Dk = 13 - 1 = 12$. Berdasarkan demikian pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 12$ dengan kriteria terima H_0 jika $t_{hitung} < -\frac{1}{2}\alpha (n-1)$ $t_{tabel} = t(1-0,025) (12) = t(0,975) (12) = 11,7$. Dan tolak H_0 jika t_{hitung} mempunyai harga yang lain. Dari tabel distribusi diperoleh $t(0,975) (12) = 11,7$ karena t_{hitung} memenuhi kriteria $-\frac{1}{2}\alpha (n-1) < t_{tabel} < \frac{1}{2}\alpha (n-1)$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$) = $17,46 > 11,7$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya Permainan Building

Block Efektif dalam Menstimulasi kecerdasan visual spasial anak kelompok B TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh.

Selanjutnya, apabila dilihat rata-rata akhir anak yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan permainan montase sebesar 77 untuk rata-rata pretest (tes awal), dan sebesar 88,53 untuk rata-rata post-test (tes akhir). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran AUD dengan menggunakan Permainan Building Block terdapat peningkatan yang lebih baik dimana nilai rata-rata post-test lebih baik dari pretest. Dengan demikian dapat disimpulkan Permainan Building Block Efektif dalam Menstimulasi kecerdasan visual spasial anak kelompok B TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh.

Disamping itu berdasarkan hasil observasi diatas, terlihat bahwa 13 anak yang menjadi subjek penelitian. 85% anak yang masuk dalam kategori berkembang dengan sangat baik (BSB), 19,22% anak yang masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 5,76% anak yang masuk dalam

kategori mulai berkembang (MB), dan 1,92% anak yang masuk dalam kategori belum berkembang (BB).

Hasil Penelitian ini sejalan dengan pendapat Hammond dalam Masnipal (2013: 294) mengemukakan bermain balok (building block) memberikan manfaat yang luas bagi perkembangan anak, baik fisik dan koordinasi otot, emosi, sosial, ekspresi kreatif, perkembangan indra, dan belajar konsep bentuk, ukuran dan nilai jumlah. Dodge dalam Masnipal (2013:294) juga menyatakan bahwa bermain dengan balok memberikan anak-anak sebuah kesempatan untuk menciptakan gambar dalam bentuk kongkrit. Kecerdasan menciptakan ini merupakan representasi dari pengalaman yang merupakan basis baru dari berfikir abstrak, selain itu bermain balok juga dapat meningkatkan pemahaman kongkrit dari konsep penting pada berpikir logika dan anak belajar tentang ukuran, bentuk, jumlah, area, panjang, pola, dan berat dalam membangun struktur dapat merangsang kreativitas mereka. Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa Permainan Building Block Efektif dalam Menstimulasi kecerdasan visual spasial anak kelompok B TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan peneliti pada anak kelompok B di TK Al- Washliyah Alue Naga Banda Aceh dengan teknik permainan building block untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak, maka kesimpulan yang dapat ditarik bahwa Permainan Building Block Efektif dalam Menstimulasi kecerdasan visual spasial anak kelompok B TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh. Pada tes awal anak-anak masih banyak yang mendapatkan nilai rata-rata mulai berkembang (MB) 2 anak, berkembang sesuai harapan (BSH) 6 anak, dan berkembang dengan sangat baik (BSB) 5 orang anak. Pada tes akhir anak-anak banyak yang mendapatkan nilai rata-rata berkembang sesuai harapan (BSH) 2 anak, dan berkembang dengan sangat baik (BSB) 11 orang anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: SinarGrafika Offest.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: SinarGrafika Offest.
- Amelia, Lina. 2015. *Stimulasi Kecerdasan Visual Spasial dan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Kindergarten Watching Siaga Bencana Gempa Bumi di PAUDTerpadu Permata Hati Banda Aceh*. E-journal STKIP BBG.
- Kend, 2006. *Main dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia.
- Luluk, dkk. 2008. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Penerbit: Universitas Terbuka.
- Masnipal. 2013. *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Propesional*. Jakarta: Kompas Gramedia
- Musfiroh.2008. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Surabaya

ANALISIS KEMAMPUAN BAHASA ANAK PAUD DI KOTA BANDA ACEH DALAM KEGIATAN MAKAN

Yenni Mutiawati¹

Abstrak

Bahasa berarti sistem lambang bunyi yang arbitrer, 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. Demikian halnya dalam dunia anak, bahasa berperan penting sebagai alat komunikasi dalam kehidupan anak. Tanpa kemampuan ini sulit bagi anak dalam berinteraksi. Kemampuan bahasa pada anak dapat dikembangkan melalui kegiatan makan. Stimulasi kegiatan berbahasa yang dilakukan pada kegiatan makan. kegiatan makan yang dibangun dengan kesenangan akan menghadirkan kenyamanan dan rasa senang pada anak sehingga anak antusias untuk belajar membangun pemahaman mereka sendiri tentang makan dan makanan mereka. Penelitian ini dilakukan di PAUD Cahaya Meunara kota Banda Aceh. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pola pengembangan kegiatan makan untuk menstimulasi kemampuan bahasa anak usia dini di PAUD Kota Banda Aceh serta cara memonitor dan mengevaluasi kegiatan makan untuk menstimulasi kemampuan bahasa pada anak usia dini. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara serta angket yang diawali dengan memberikan sosialisasi dan pelatihan yang hasilnya dapat dijadikan sebagai bahan ajar atau modul sebagai rujukan bagi guru-guru PAUD dalam pelaksanaan pembelajaran termasuk dalam program kegiatan makan yang berkualitas dan bermakna bagi perkembangan anak.

Kata Kunci : Bahasa, Kegiatan Makan, Anak Usia Dini

Abstract

Language means the system sound arbitrer coat of arms, used by all the people or community members to collaborate, interact, and identify themselves in the form of a good conversation, good behavior, good manners. This is the case in the world of children, language plays an important role as an instrument of communication in children's lives. Without this capability it is difficult for children in interact. Language ability in children can be developed through the activity of eating. Stimulation of language activities conducted on feeding. activities built with pleasure will bring comfort and delight in a child so the children are enthusiastic to learn to build their own thoughts about food and their food. This research was conducted in the light of the OLD Meunara city of Banda Aceh. As for the purpose of this research is to know the pattern of the development of the activities of the fed to stimulate language skills, early childhood in the OLD city of Banda Aceh as well as how to monitor and evaluate the activities of the fed to stimulate language skills in children an early age. This research was conducted by doing observation and interviews as well as the now beginning with providing socialization and training results can be used as learning materials or modules as a reference for OLD teachers in the implementation of the learning activities included in the program packed with quality and meaningful for the development of the child.

Keywords: Language, Feeding, Early Childhood

¹ Yenni Mutiawati, STKIP Bina Bangsa Getsempena. Email: yenni@stkipgetsempena.ac.id

PENDAHULUAN

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (Hasan Alwi, 2002:88) bahasa berarti sistem lambang bunyi yang arbitrer, 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. Komponen berbahasa salah satunya adalah bicara yang merupakan alat komunikasi, belajar bicara memerlukan proses yang panjang dan rumit. Pada saat bicara seorang anak harus menggunakan bentuk bahasa yang bermakna bagi orang yang mereka ajak berkomunikasi, dan dalam berkomunikasi anak harus memahami bahasa yang digunakan oleh orang lain. Stimulasi bahasa pada anak usia dini mesti terintegrasi dalam seluruh aktivitas pembelajaran yang dimulai saat kedatangan anak sampai selesai aktivitas tak terkecuali kegiatan makan. Fenomena pada umumnya yang ditemukan di lapangan bahwa kegiatan makan tidak menjadi bagian dalam pembelajaran dimana aktivitas makan hanya berfungsi sebagai pemenuhan kebutuhan anak akan makan. Kegiatan makan tidak menjadi bagian dari aktivitas penting untuk mengembangkan seluruh kecerdasan anak. padahal hasil riset menyatakan bahwa kegiatan makan merupakan saat yang tepat untuk mengembangkan ketrampilan bahasa anak, preferensi makanan dan juga merupakan situs sosial dan sosialisasi terhadap makan dan makanan.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tergerak untuk mencermati dan mengkaji secara lebih mendalam dan ilmiah, akan Kemampuan Bahasa Anak Dalam Kegiatan Makan (Analisis Anak Usia Dini Di Paud Cahaya Meunara Banda Aceh). Dari permasalahan di atas maka dapat dirumuskan

- 1) Bagaimana pelaksanaan kegiatan makan di PAUD Cahaya Meunara?
- 2) Bagaimana dampak pelaksanaan kegiatan makan terhadap kemampuan bahasa anak di PAUD Cahaya Meunara?

LANDASAN TEORI

1. Pengertian Bahasa

Menurut John W. Santrock (2007:353), bahasa adalah suatu bentuk komunikasi—entah itu lisan, tertulis atau isyarat— yang berdasarkan pada suatu sistem dari simbol-simbol. Bahasa terdiri dari kata-kata yang digunakan oleh masyarakat beserta aturan-aturan untuk menyusun berbagai variasi dan mengkombinasikannya. Menurut Menn dan Gammon, bahasa adalah suatu bentuk komunikasi yang diucapkan, ditulis, atau dilambangkan berdasarkan pada suatu sistem dari simbol-simbol (H. Douglas Brown, 2005:35). Menurut Halliday (1976), bahasa merupakan rangkaian bunyi yang melambangkan pikiran, perasaan, serta sikap manusia digunakan sesuai dengan kaidah yang berlaku dalam bahasa yang bersangkutan (H. Douglas Brown, 2005:36). Dalam kamus lengkap Bahasa Indonesia (Hasan Alwi, 2002:707-708) kemampuan bahasa berarti kemampuan seseorang menggunakan bahasa

yang memadai dilihat dari sistem bahasa, antara lain mencakup sopan santun, memahami giliran dalam bercakap-cakap. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa adalah kemampuan individu dalam mengekspresikan perasaan secara teratur sesuai kaidah yang bertujuan untuk berinteraksi dalam bentuk percakapan yang baik, sikap yang baik, dan sopan santun.

2. Aspek Keterampilan Bahasa

Dalam memperoleh keterampilan berbahasa biasanya kita melalui suatu hubungan urutan yang teratur: mula-mula, pada masa kecil, kita belajar menyimak/mendengarkan bahasa, kemudian berbicara, membaca, dan menulis. Dengan demikian, rangkaian pemerolehan keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, kemudian menulis. Keempat aspek keterampilan berbahasa berhubungan satu sama lain (H. Douglas Brown, 2005:20-22) Bicara merupakan ketrampilan mental motorik. Bicara tidak hanya melibatkan koordinasi kumpulan otot mekanisme suara yang berbeda, tetapi juga mempunyai aspek mental yakni kemampuan mengkaitkan arti dengan bunyi yang dihasilkan.

Selanjutnya menurut Piaget, bahasa "terpetakkan" diatas struktur kognitif yang telah didapat sebelumnya, sehingga bahasa bergantung pada pikiran. Kata-kata hanya dapat dipahami jika keterampilan-keterampilan intelektual tertentu (seperti permanen objek dan konservasi objek) sudah dikuasai. Sementara menurut Todler dalam Siti Aisyah, anak usia TK (usia 4-6 tahun) konsep dasar

pengembangan bahasa anak adalah sebagai berikut: (a) Mendorong perkembangan mendingar, (b) Mendorong perkembangan berbicara, (c) Mendorong perkembangan menulis, (d) Mendorong perkembangan membaca.

3. Bahasa Bagi Anak Usia Dini

Dalam berkomunikasi, bahasa merupakan alat yang penting bagi setiap orang. Melalui berbahasa seseorang atau anak akan dapat mengembangkan kemampuan bergaul (*social skill*) dengan orang lain. Penguasaan keterampilan bergaul dalam lingkungan sosial dimulai dengan penguasaan kemampuan berbahasa. Anak dapat mengekspresikan pikirannya menggunakan bahasa sehingga orang lain dapat menangkap apa yang dipikirkan oleh anak. Komunikasi antar anak dapat terjalin dengan baik dengan bahasa sehingga anak dapat membangun hubungan sehingga tidak mengherankan bahwa bahasa dianggap sebagai salah satu indikator kesuksesan seorang anak.

Pendidik perlu menerapkan ide-ide yang dimilikinya untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak, memberikan contoh penggunaan bahasa dengan benar, menstimulasi perkembangan bahasa anak dengan berkomunikasi aktif. Kegiatan nyata yang diperkuat dengan komunikasi akan terus meningkatkan kemampuan bahasa anak. Lebih daripada itu, anak harus ditempatkan di posisi yang terutama, sebagai pusat pembelajaran yang perlu dikembangkan potensinya. Anak akan mendapatkan pengalaman bermakna dalam meningkatkan kemampuan berbahasa

dimana pembelajaran yang menyenangkan akan menjadi bagian dalam hidup anak.

4. Pengertian Kegiatan Makan

Merujuk pada salah satu prinsip pelaksanaan pendidikan anak usia dini bahwa anak akan belajar dengan baik apabila kebutuhan dasarnya terpenuhi, dalam hal ini makan adalah salah satu kebutuhan dasar bagi anak dalam proses tumbuh kembangnya. Oleh sebab itu, penyelenggaraan kegiatan makan menjadi bagian dari kurikulum sekolah. Sulistyoningsih dalam Handini (2012:6) menyatakan bahwa, penyelenggaraan makanan adalah kegiatan makan bersama yang dilakukan di rumah atau di sekolah. Melalui kegiatan ini, orangtua, saudara, dan teman sebaya berpengaruh besar dalam membentuk pola makan dan perilaku anak yang berhubungan dengan makanan. Kegiatan ini juga dapat menjadi wadah untuk menjalin komunikasi antar anggota keluarga atau sesama teman. Selain menjaga status gizi anak, penyelenggaraan makanan juga sebagai penguat hubungan sosial emosional anak melalui komunikasi yang terjalin saat makan dan melatih kebiasaan makan yang baik pada anak. *Child Care Canada Research* menyatakan bahwa :

“A great deal of food education occurs early in life. Eating is not just about providing necessary energy for daily activities but is a social activity and a socializing process. Along with nutritional and language opportunities, children practice social and other skills, develop table manners, attitudes towards food, self-esteem, independence and learn cultural norms”.

ISSN 2355-102X

Penjelasan di atas dapat diartikan bahwa pendidikan makan banyak terjadi pada awal kehidupan. Makan bukan hanya tentang memberikan energi yang diperlukan untuk kegiatan sehari-hari tetapi adalah kegiatan sosial dan proses sosialisasi. Seiring dengan perihal gizi dan perkembangan bahasa, anak-anak berlatih keterampilan sosial dan lainnya, mengembangkan cara makan, sikap terhadap makanan, harga diri, kemandirian dan belajar norma-norma budaya. Selanjutnya, Ochs dan Shohet (2006:2) menyatakan bahwa:

“Mealtimes are "cultural sites for the socialization of persons into competent and appropriate members of society". mealtimes constitute universal occasions for members not only to engage in the activities of feeding and eating but also to forge relationships that reinforce or modify the social order. In addition, meal-times facilitate the social construction of knowledge and moral perspectives through communicative practices that characterize these occasions”.

Seperti dijelaskan oleh Ochs dan Shohet, waktu makan adalah "situs budaya untuk sosialisasi dari seseorang ke anggota sosialnya secara kompeten dan tepat". waktu makan merupakan kesempatan universal untuk anggota tidak hanya terlibat dalam kegiatan makan dan penyediaan makanan tetapi juga untuk menjalin hubungan yang memperkuat atau memodifikasi tatanan sosial. Selain itu, waktu makan memfasilitasi pembangunan pengetahuan sosial dan perspektif moral melalui praktek komunikatif yang mencirikan kesempatan ini.

Volume 4. Nomor 2. September 2017 |123

Pendekatan ini umumnya untuk kegiatan makan dalam pengasuhan anak dengan cara "gaya makan keluarga", "budaya waktu makan", dan "pendidikan makan" menunjukkan pendekatan holistik dan menetapkan pentingnya tidak hanya untuk makan tetapi memberikan nilai kegiatan makan sebagai situasi sosial dengan identitas yang kuat dan struktur yang tepat. Dengan demikian, "sebelum", "setelah" dan kegiatan makan siang atau makan dengan anak semuanya adalah penting. Makanan juga penting dari sejumlah perspektif termasuk nilai gizi dan konten budaya. Jadi, kegiatan makan merupakan situs sosial dimana berlangsungnya proses dan sosialisasi. Banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk menciptakan kegiatan makan yang menyenangkan dan mendukung sikap positif. *Extention Foundation*, sebuah yayasan yang bergerak dalam bidang penelitian pendidikan anak usia dini menambahkan hasil penelitian mereka bahwa:

“Child care providers play a crucial role in helping young children learn healthy eating habits. Mealtimes and snacks in child care can be great learning opportunities for young children. Children can learn to identify and choose a variety of foods, practice language skills, and build relationships with teachers and other children. Child care providers can help make mealtimes a learning experience by setting up a relaxed, unhurried mealtime.”

Pengasuh menjadi model teladan dalam membantu anak-anak untuk pembiasaan makan yang sehat. Pada saat makan dan *snack*, merupakan kesempatan yang baik untuk

belajar, dimana anak-anak dapat belajar mengidentifikasi dan memilih makanan yang bervariasi, melatih keterampilan bahasa, dan membangun hubungan kerjasama dengan guru dan anak-anak lainnya. Pengasuh dapat membantu membuat aktivitas makan sebagai pengalaman belajar dengan mengatur waktu yang santai dan tidak tergesa-gesa

Government of Newfoundland and Labrador Department of Health and Community Services dalam standar program anak usia dini menyatakan:

“Young children are naturally curious and strive to be independent. They want to feed themselves but their hand-eye coordination is still developing and they often have difficulty handling certain utensils. Preschoolers love to explore, experiment and help to prepare foods. Standards for Early Childhood Programs in Centre-Based Child Care Involving them in the preparation of food can influence their willingness to try new foods. It also provides them with a feeling of importance, independence and self-confidence as they participate in what they consider a grown-up activity - the preparation of foods”.

Anak-anak memiliki rasa ingin tahu dan berusaha untuk mandiri secara alami. Mereka menginginkan makan sendiri, tetapi karena koordinasi tangan-mata mereka masih berkembang sehingga sering mengalami kesulitan menggunakan peralatan tertentu. Anak-anak prasekolah senang mengeksplorasi, melakukan percobaan dan membantu untuk menyiapkan makanan. Melibatkan anak dalam menyiapkan makanan dapat mempengaruhi keinginan mereka untuk mencoba makanan

baru. Hal ini membuat mereka merasa menjadi bagian penting dalam kelompoknya, meningkatkan kemandirian dan kepercayaan diri karena mereka terlibat di dalam kegiatan menyiapkan makanan, mereka merasa menjadi orang dewasa. Dengan melibatkan anak sama halnya dengan memberikan mereka kesempatan untuk belajar mandiri dan mengembangkan inisiatif terhadap makanan dan menumbuhkan rasa percaya diri pada anak.

Marotz, Marie Z. Cross dan Jeanetia M. Rush (2005:423) menyatakan bahwa orang tua dan guru dapat mengenalkan kebiasaan makan yang baik dalam dua cara; melayani dan menikmati berbagai makanan bergizi, ikut terlibat dalam kegiatan makan dengan anak-anak dan menunjukkan kenikmatan berbagai makanan bergizi. Kegiatan makan yang dilakukan tanpa menyuruh langsung, tetapi dengan cara yang berulang-ulang dan menyenangkan dengan menghadirkan jenis makanan baru dapat meningkatkan sikap penerimaan anak terhadap makanan. Selain itu kegiatan makan dengan gaya piknik menjadi salah satu pilihan model kegiatan makan yang santai dan menyenangkan serta mampu menstimulasi kecerdasan anak. Gaya piknik memfasilitasi anak untuk belajar tentang makan dan makanan. Fletcher dan Branen (1994:1) menyatakan bahwa

“Providing yaoung children with food is simple, as we observed in one child-care center where snack time was made quite easy. Slices of white bread were handed out from of bag to each child and milk was poured from a gallon jug into their paper cups. Children were seated on picnic-style tables, eight to a

side. Little planning or adult participation was required. The children talked and admonished each other as they jockeyed in the close space for position to eat and drink”.

Menyiapkan makanan bagi anak-anak usia dini sangat sederhana. Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada pusat perawatan anak, ketika waktu makan *snack* adalah waktu yang mudah untuk tenang. Sepotong roti yang dikeluarkan oleh anak lainnya dari kotak bekal, dan susu sudah dituangkan dalam cangkir. Anak-anak telah duduk di meja dengan gaya piknik yang santai. Mereka menikmati makanan serta belajar banyak hal tentang kehidupan mereka melalui kegiatan makan.

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi berasal dari kata “metode” yang artinya cara yang tepat untuk melakukan sesuatu; dan “logos” yang artinya ilmu dan pengetahuan. Dengan demikian, metodologi dapat diartikan sebagai cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan penelitian adalah suatu kegiatan untuk mencari, mencatat, merumuskan, dan menganalisis sampai menyusun laporan.

Selanjutnya, metodologi penelitian (juga sering disebut metode penelitian) ialah cara-cara yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan pengetahuan baru atau mendapatkan tafsiran yang baru dari pengetahuan yang ada dengan menggunakan prosedur yang lengkap dan sistematis.

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*), yaitu, penelitian yang langsung dilakukan di lapangan atau tempat terjadinya gejala-gejala.

2. Subjek penelitian

Subjek penelitian adalah anak-anak PAUD kasya yang berusia 5 sampai dengan 6 tahun.

3. Sumber Data

Sumber Data Primer yaitu hasil observasi dan wawancara dengan murid yang berusia 5 sampai 6 tahun, hasil wawancara dengan guru dan wawancara orang tua murid. Sumber data sekunder diperoleh dari buku-buku yang berhubungan dengan kegiatan makan, kemampuan bahasa, dan anak

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini, peneliti menggunakan metode sebagai berikut:

1) Observasi

Observasi atau pengamatan adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki.

2) Wawancara

Metode ini digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan keadaan umum PAUD Cahaya Meunara. Dengan metode ini juga dapat diperoleh data tentang pelaksanaan kegiatan makan yang dilaksanakan di PAUD tersebut, serta untuk mengetahui

sejauhmana dampak pelaksanaan kegiatan makan terhadap kemampuan bahasa anak.

3) Dokumentasi

Metode ini dipergunakan untuk memperoleh data tentang keadaan siswa dan data-data lain yang bersifat dokumen. Metode ini dimaksudkan sebagai tambahan untuk bukti penguat.

5. Teknik Analisis Data

Dalam rangka menganalisis data-data yang ada, baik data-data yang diperoleh dari kepustakaan maupun hasil dari penelitian lapangan, yang dianalisis secara deskriptif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum PAUD Kasya

Sekolah yang dijadikan sebagai subjek penelitian adalah PAUD Cahaya Meunara Banda Aceh adalah salah satu PAUD yang menggunakan ruko atau rumah took sebagai bangunannya. dalam penelitian ini, dimana jumlah responden dalam penelitian ini adalah semua anak kelompok B sebanyak 10 anak yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 3 anak laki-laki.. Adapun salah satu program andalan PAUD Cahaya Meunara yaitu menjadikan kegiatan makan siang sebagai salah satu program khusus. Program ini dilaksanakan untuk memenuhi kesejahteraan anak dalam layanan asupan gizi yang sesuai dan seimbang karena sebagian besar murid adalah anak-anak berkebutuhan khusus yang sangat rentan dengan makanan yang dikonsumsi. Diharapkan dengan adanya program ini dapat membantu memenuhi gizi dan menjaga kesehatan anak-

anak khususnya anak-anak berkebutuhan khusus.

2. Latar Belakang Responden PAUD

Latar belakang responden PAUD usia 5 tahun bersumberkan daripada data kualitatif analisis dokumen yaitu Formulir Pendaftaran Responden Baru (Borang Pendaftaran PAUD) tahun 2016.

3. Jenis Kelamin

Jumlah keseluruhan responden didalam kelas terdiri daripada 10 orang. Responden lelaki sebanyak 3 orang anak 30% dan responden perempuan sebanyak 7 orang anak atau 70%. Berdasarkan tabel 4.2 ini pemilihan responden dari segi jenis kelamin tidak seimbang.

Tabel Sebaran Responden Sesuai Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Perseratus (%)
Laki-laki	3	30
Perempuan	7	73
Jumlah	10	100%

Sumber : AD2. 2016

4. Jumlah Keluarga

Tabel Sebaran Responden Mengikut Jumlah Keluarga

NAMA	JUMLAH SAUDARA	ANAK KE
RA1	3	2
RA2	5	5
RA3	2	1
RA4	1	2
RA5	1	2
RA6	1	1
RA7	3	2
RA8	3	3
RA9	2	1
RA10	3	3

Sumber : AD2. 2016

5. Latar Pekerjaan Orangtua

Latar belakang pekerjaan orangtua dikaji untuk menentukan sekiranya terdapat

kecenderungan perkembangan bahasa anak dilihat dari pekerjaan orangtuanya.

Tabel Responden Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua

Nama	Pekerjaan Ayah	Pekerjaan Ibu
RA1	Petani	Pegawai Negeri
RA2	Pegawai Negeri	Pegawai Negeri

RA3	Polisi	Ibu Rumah Tangga
RA4	Wiraswasta	Ibu Rumah Tangga
RA5	Pegawai Negeri	Pegawai Negeri
RA6	Wiraswasta	Pegawai
RA7	Wiraswasta	Guru
RA8	Dokter	Pegawai
RA9	Polisi	Ibu Rumah Tangga
RA10	Wiraswasta	Pegawai

6. Program Kegiatan Rutin

Paud Cahaya Meunara pada umumnya juga memiliki program rutin yang sama dengan PAUD lainnya. program rutin ini dimaksudkan agar kemampuan yang diharapkan menjadi kebiasaan dengan membiasakan anak. adapun program rutin yang dilaksanakan di PAUD Cahaya Meunara yaitu; ikrar dan bacaan surah pendek, doa harian, kegiatan makan, kegiatan di sentra pembelajaran; sentra seni, balok, main peran dan bahan alam. Diantara kegiatan rutin yang disebutkan, kegiatan makan menjadi bagian dari kegiatan rutin. Di awal penelitian, kegiatan makan hanya menjadi program pemenuhan kebutuhan gizi anak. namun seiring dengan penelitian dilaksanakan maka kegiatan makan juga menjadi situs sosial dan sosialisasi dimana kemampuan bahasa anak dikembangkan. Pada kegiatan makan, komunikasi yang terbentuk juga terintegrasi dengan aturan-aturan atau table manner yang dikenalkan pada anak. dari hasil wawancara disebutkan bahwa kemampuan bahasa anak seperti mengerti beberapa perintah saat kegiatan makan menunjukkan bahwa anak

mengerti tentang perintah guru terkait table manner. Pada umumnya hamper semua anak berada di kriteria berkembang sangat baik

7. Program Kegiatan Pilihan

Program kegiatan pilihan seperti prakarya, perayaan hari besar islam dan nasional juga daerah.

8. Proses Pelaksanaan Kegiatan Makan dalam Stimulasi Kemampuan Bahasa

Gambaran pola evaluasi dan monitoring pelaksanaan kegiatan makan untuk stimulasi kemampuan bahasa anak usia dini di PAUD Cahaya Meunara dimulai dengan tahap awal yaitu identifikasi masalah dengan analisis model *picnic style* pada kegiatan makan untuk stimulasi bahasa AUD. Apersepsi dilakukan untuk mengenalkan model *picnic style*. Pada tahap diawal ini, pengetahuan guru tentang stimulasi bahasa dalam kegiatan makan dilakukan dengan menggunakan angket, lembar pemantau aktivitas dan wawancara. Selanjutnya dilakukan dengan menyusun daftar permasalahan yang mungkin akan muncul dan yang sudah muncul dengan mengkaji teori dan

melakukan *focus group discussion* (FGD) dengan para guru dan kepala PAUD tentang strategi pengembangan model kegiatan makan untuk mengidentifikasi permasalahan. Pada tahap selanjutnya adalah mencari solusi alternative dengan mengkaji literatur dan menyusun rancangan strategi pengembangan model.

Pada tahap implementasi, dilakukan simulasi kegiatan makan dan kemudian menganalisis strategi model yang diterapkan dengan melakukan *focus group discussion* (FGD) dengan para guru dan kepala PAUD dan selanjutnya menyebarkan angket sebagai evaluasi dan melakukan monitoring terhadap pelaksanaan stimulasi bahasa dan pengetahuan tentang makanan dan kegiatan makan dengan model picnic style dan self cafeteria. Pada tahap akhir, seluruh data dikumpulkan dan diolah dengan mengacu pada hasil wawancara, analisis dokumentasi berupa foto kegiatan, lembar pemantauan aktivitas guru dan anak serta lembar observasi kemampuan bahasa anak pada kegiatan makan. Berikut penjabaran tahapan penelitian implementasi picnic style pada kegiatan makan untuk menstimulasi kemampuan bahasa anak.

PEMBAHASAN

1. Deskripsi Tahap Definisi Konsep

1) Analisis Awal-Akhir.

Sebelum melakukan penelitian (Pra penelitian), dilakukan tahap wawancara secara tidak formal kepada para guru dan kepala sekolah PAUD Cahaya Meunara Banda Aceh. Survei awal dilakukan pada pengamatan

kondisi fisik sekolah, data anak murid, program pengembangan kurikulum untuk kemampuan bahasa anak, kegiatan makan dan pembelajaran yang terkait pada kedua hal tersebut. Hasil analisis awal diperoleh bahwa selama ini pelaksanaan kegiatan makan tidak disertai dengan stimulasi berbagai aspek perkembangan kemampuan anak, terutama aspek bahasa. Kegiatan makan yang berlangsung sama sekali tidak tersentuh dengan pendidikan. Kegiatan makan hanya sebagai pemenuhan kebutuhan anak untuk makan. Kegiatan makan berlangsung dengan sangat membosankan bagi anak dan kadang kala mereka guru memerintahkan anak-anak untuk menghabiskan makanan dengan terpaksa. Padahal Sulistyoningsih dalam Handini (2012:6) menyatakan bahwa, penyelenggaraan makanan adalah kegiatan makan bersama yang dilakukan di rumah atau di sekolah. Melalui kegiatan ini, orangtua, saudara, dan teman sebaya berpengaruh besar dalam membentuk pola makan dan perilaku anak yang berhubungan dengan makanan.

Kegiatan ini juga dapat menjadi wadah untuk menjalin komunikasi antar anggota keluarga atau sesama teman. Selain menjaga status gizi anak, penyelenggaraan makanan juga sebagai penguat hubungan sosial emosional anak melalui komunikasi yang terjalin saat makan dan melatih kebiasaan makan yang baik pada anak. berdasarkan hal tersebut maka sangatlah penting penyelenggaraan kegiatan makan dilakukan secara menyenangkan serta membangun

seluruh aspek perkembangan anak terutama pada aspek bahasa. Untuk itu *picnic style* sebagai salah satu model kegiatan makan yang menyenangkan dapat menjadi alternative model pilihan sebagai solusinya.

2) Analisis Anak Didik

Kegiatan stimulasi kemampuan bahasa untuk anak didik kelompok B di PAUD Cahaya Meunara Banda Aceh tidak berjalan pada saat kegiatan makan. Padahal kemampuan bahasa pada saat makan merupakan salah satu ketrampilan yang sangat dibutuhkan anak untuk menolong dirinya sendiri agar mereka dapat mengekspresikan kebutuhan dan melayani diri sendiri sehingga dapat terpenuhi. Untuk itu kemampuan bahasa merupakan ketrampilan yang harus dikuasai anak sehingga anak dapat berinteraksi sosial dengan baik.

3) Analisis Strategi

Pendidik perlu menerapkan ide-ide yang dimilikinya untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak, memberikan contoh penggunaan bahasa dengan benar, menstimulasi perkembangan bahasa anak dengan berkomunikasi aktif. Kegiatan nyata yang diperkuat dengan komunikasi akan terus meningkatkan kemampuan bahasa anak. Pada saat makan dan *snack*, merupakan kesempatan yang baik untuk belajar, dimana anak-anak dapat belajar mengidentifikasi dan memilih makanan yang bervariasi, melatih keterampilan bahasa, dan membangun hubungan kerjasama dengan guru dan anak-anak lainnya. Pengasuh dapat membantu membuat aktivitas makan sebagai pengalaman belajar dengan mengatur

waktu yang santai dan tidak tergesa-gesa. Kegiatan makan dengan *picnic style* memfasilitasi anak untuk belajar tentang makan dan makanan. Marotz, Marie Z. Cross dan Jeanetia M. Rush (2005:423) menyatakan bahwa orang tua dan guru dapat mengenalkan kebiasaan makan yang baik dalam dua cara; melayani dan menikmati berbagai makanan bergizi, ikut terlibat dalam kegiatan makan dengan anak-anak dan menunjukkan kenikmatan berbagai makanan bergizi.

Kegiatan makan yang dilakukan tanpa menyuruh langsung, tetapi dengan cara yang berulang-ulang dan menyenangkan dengan menghadirkan jenis makanan baru dapat meningkatkan sikap penerimaan anak terhadap makanan. Selain itu kegiatan makan dengan gaya piknik menjadi salah satu pilihan model kegiatan makan yang santai dan menyenangkan serta mampu menstimulasi kecerdasan anak. adapun Standar Operating Prosedure (SOP) kegiatan makan untuk menstimulasi kemampuan bahasa yaitu:

a. Sebelum Makan

- a) Guru melakukan apersepsi tentang aturan di meja makan, mengenalkan peralatan makan, mengenalkan cara penggunaan peralatan makan, dan cara menghidangkan makanan atau minuman di meja.
- b) Mengajak anak untuk bermain pura-pura dalam menata, menggunakan peralatan dan menghidangkan di meja.

- c) Guru menjelaskan tentang konsep makan dan makanan; fungsi, manfaat, banyak sedikit, tebal tipis, halus kasar, dan konsep lainnya serta aturan (table manner), menjelaskan ide-ide baru yang bisa dilakukan serta tugas setelah sebelum atau sesudah makan.
 - d) Guru mengajak anak untuk bermain seperti menebak nama makanan, nama peralatan atau fungsinya.
 - e) Guru mempersilahkan anak-anak untuk saling membantu dalam menyiapkan makanan.
- b. Selama Makan.
- a) Guru melakukan penilaian, mencatat perkembangan kemampuan anak, memperluas ide dan gagasan serta memperluas bahasa anak.
 - b) Guru memberikan bimbingan bagi anak yang memerlukan bimbingan.
 - c) Guru memastikan setiap anak terlibat aktif dalam kegiatan makan
- c. Selesai Makan
- a) Guru mengajak anak-anak untuk membereskan makanan.
 - b) Guru melakukan recalling tentang kegiatan makan.

- c) Guru meminta anak untuk menjawab atau bercerita secara bergiliran.
- d) Guru mendiskusikan menu makanan untuk hari selanjutnya.
- e) Guru meminta anak untuk menuliskan makanan atau minuman yang akan dibawa esok hari di daftar menu milik anak dengan atau tanpa bantuan guru.
- f) Guru mempersilahkan anak melanjutkan ke kegiatan selanjutnya.

4) Analisis Tugas

Analisis tugas meliputi tugas umum dan tugas khusus. Tugas umum adalah merujuk pada indikator pemantau aktivitas guru dan anak dalam kegiatan makan. Sedangkan tugas khusus meliputi pengembangan kemampuan bahasa anak yang dinilai dengan menggunakan lembar observasi kemampuan bahasa dalam kegiatan makan secara individual. Tingkatan analisis tugas sebagai berikut:

- a. Tugas umum yaitu keterlibatan anak dalam kegiatan makan.
- b. Tugas Khusus yaitu tingkat pencapaian perkembangan kemampuan bahasa anak yang terdiri dari aspek menerima bahasa, mengungkapkan bahasa, serta keaksaraan (menulis dan membaca)

2. Deskripsi Tahap Perancangan (*Design*)

Hasil dari setiap kegiatan pada tahap perancangan ini adalah sebagai berikut:

1) Analisis Pemilihan Media

Media pembelajaran yang digunakan pada pelaksanaan pembelajaran ini umumnya menggunakan media peralatan kebersihan dan peralatan makan serta gambar berupa foto-foto tentang kegiatan makan, makanan dan peralatan makan. dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ke lima (RPPH I, RPPH II, RPPH III, RPPH IV, RPPH V). Beberapa alat media bantu pembelajaran yang digunakan adalah ; karton besar, spidol berwarna, photo-photo benda peralatan, makanan dan kegiatan makan baik yang dilakukan didalam atau diluar ruangan, lem, sirine, dan infokus.

2) Hasil Pemilihan Format

Pemilihan format pada perangkat pembelajaran disesuaikan dengan prinsip karakteristik dan langkah-langkah di setiap Rencana Kegiatan Harian (RKH) tercantum nilai karakter, indikator, kegiatan pembelajaran, media/sumber belajar, metode, alat penilaian dan penilaian. khusus penilaian menggunakan format observasi anak dan pendidik. Pada kegiatan pembelajaran terdiri dari ; pembukaan belajar, kegiatan inti dan istirahat dan penutup.

3) Hasil Perancangan RPPH

Hasil perancangan rencana pengembangan pembelajaran harian (RPPH) disesuaikan pada setiap pertemuannya, misalnya pada RPPH II (dua) merupakan kelanjutan dari RPPH I (satu), sedangkan RPPH III (tiga) lanjutan dari tugas-tugas RPPH II (dua) dan seterusnya.

4) Hasil rancangan buku panduan pendidik

Buku panduan ini berisi latar belakang penyusunan buku, langkah-langkah pelaksanaan kegiatan makan untuk stimulasi kemampuan bahasa anak usia dini, evaluasi dan contoh media yang digunakan.

3. Deskripsi Tahap Develop

Rencana Pengembangan Pembelajaran Harian (RPPH) pada penelitian ini sebelumnya telah di validasi oleh para ahli yaitu oleh pembimbing baik pembimbing 1 dan pembimbing 2, kemudian dibawa kesekolah dan mendiskusikan kelayakan instrument tersebut pada pendidik yang mengajar dan kepala sekolah di sekolah PAUD Cahaya Meunara Banda Aceh. Validasi ini dilakukan pada saat melakukan FGD (*Focus Group Discussion*) tanggal 3 Mei 2017 di sekolah dengan cara mempresentasikan seluruh Rencana Pengembangan Pembelajaran Harian (RPPH) mulai dari hari pertama hingga pertemuan terakhir. Selain RPPH, tentang media dan langkah-langkah pelaksanaannya pun dijelaskan saat diskusi dalam grup kecil tersebut. Hasil validasi pada RPPH menyatakan bahwa pendidik akan mengikuti seluruh kegiatan pada Rencana Pengembangan Pembelajaran Harian yang telah rancang tanpa adanya revisi.

Penerimaan pelaksanaan kegiatan makan untuk menstimulasi kemampuan bahasa dapat dilihat dari bahasa yang digunakan anak pada kegiatan makan dan kemampuan pendidik dalam menjalankan pembelajaran. sebanyak 7

anak memberikan respon positif, hanya 2 anak yang belum berkembang sesuai harapan dan 1 anak mulai berkembang dalam kegiatan yang dilakukan. Sedangkan tingkat kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran mencapai kategori baik.

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian sementara (70%), maka dapat diambil kesimpulan sementara sebagai berikut:

- 1) Pola pengembangan kegiatan makan untuk mestimulasi kemampuan bahasa berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari pelaksanaan kegiatan yang berlangsung sesuai dengan SOP kegiatan makan. Pengetahuan guru tentang kegiatan makan dengan picnic style untuk stimulasi berada di kriteria baik. Hal ini berdasarkan hasil wawancara akhir dengan guru dan kepala sekolah juga hasil sementara dari lembar pemantauan pelaksanaan kegiatan makan.
- 2) Media pendukung seperti peralatan makan yang kurang menjadi salah satu kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan penelitian ini. Namun hal ini tidak mempengaruhi perkembangan bahasa pada anak karena hasil dari FGD ditemukan solusinya.
- 3) Hasil dari monitoring dan evaluasi kegiatan makan untuk stimulasi kegiatan

makan sementara mendapat Respon positif anak selama pembelajaran pada kegiatan makan berlangsung sebanyak 9 anak memberikan respon positif, hanya 1 anak yang memperlihatkan respon yang kurang serius dalam kegiatan yang dilakukan..

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan sementara yang telah dipaparkan sebelumnya, maka berikut ini akan dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Pelaksanaan kegiatan makan untuk mestimulasi kemampuan bahasa dapat diterapkan di setiap sekolah-sekolah lainnya, mengingat kegiatan makan bukan hanya mampu menstimulasi kemampuan bahasa namun juga dapat menstimulasi aspek perkembangan anak yang lainnya.
- 2) Peserta didik (guru) sebaiknya mencari alternative dalam tehnik penyampaian dan menggunakan bahasa yang baik sehingga terbangun komunikasi yang efektif dengan anak PAUD.
- 3) Disarankan kepada guru pengajar PAUD untuk lebih efektif dan tepat guna dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran guna pencapaian tujuan pembelajaran yang secara umum bertujuan menambah kecerdasan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Berk, Laura E. 2006. *Child Development, Seventh Edition*. United State Of America: Piaron Education.
- Bokony, Patti, Lauren Hunt, and Teri Patrick. 2009. *Journal, Healty Eating Habits*. University of Arkansas for Medical Sciences, diakses 2 februari 2014
- Brown, H. Douglas. 2005. *Prinsip Pembelajaran Dan Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Kedutaan Besar Amerika Serikat
- Dodge, Diane Trister and Laura J. Colker. 2001. *The Creative Curriculum For Early Childhood, Third Edition*. Washington DC: Teaching Strategies, Inc.
- Elianson, Claudia dan Loa Jenkins. 2008. *Practical Guide To Early Curriculum, Eighth Edition*. Columbus, Ohio: Pearson Edition.
- Handini, Myrnawati Crie. 2012. Jurnal PAUD, *Peningkatan Berat Badan Anak Melalui Penyelenggaraan Makanan Gizi Seimbang Dengan Kegiatan Fun Cooking*. Jakarta: Program Studi PAUD Program PascaSarjana Universitas Negeri Jakarta.
- <http://www.childcarecanada.org/resources/issue-files/what-do-mealtimes-and-food-mean-early-childhood-programs> diakses 2 februari 2014
- <http://illinoisearlylearning.org/askanexpert/fiese/trans.htm> diakses 2 februari 2014
- http://www.gov.nl.ca/cyfs/publications/childcare/standards_ecprograms_centrebased.pdf, diakses 2 februari 2014
- <http://www.extension.org/pages/25788/meals-and-snacks-in-child-care#>.diakses 2 februari 2014
- [http://link.springer.com/content:\(1994:1\) making mealtime a developmentally appropriate curriculum activity for preschoolers/pdf/10.1007/BF02361395.pdf](http://link.springer.com/content/(1994:1) making mealtime a developmentally appropriate curriculum activity for preschoolers/pdf/10.1007/BF02361395.pdf)
- Lynn R. Marotz, Marie Z. 2005. Cross dan Jeanetia M. Rush, *Health, Safety, and Nutrient For Young Children, Sixth Edition*. United State of America: Thomson Delmar Learning.
- Mills, Geoffrey E. 2000. *Action Research: A Guide the Teacher Research*, Columbus: Merill.
- Moleong, Lexi. J. 2004. *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Persada Rosda Karya.
- Morrow, Lasely Mandel. 1993. *Literacy Development in the Early Years*, Needham Height: Allyn&Bacon

PERSEPSI GURU PAUD TERHADAP KEGIATAN BERMAIN PERAN SEBAGAI STIMULASI KEMANDIRIAN ANAK USIA DINI

Fitriah Hayati¹ dan Cut Fazlil Hanum²

Abstrak

Pendidikan merupakan hal yang sangat mendasar bagi kehidupan manusia, salah satunya adalah pendidikan anak usia dini. Kemandirian merupakan suatu sikap individu yang diperoleh secara kumulatif selama perkembangan, dimana individu akan terus belajar untuk dapat bersikap mandiri dalam menghadapi berbagai situasi di dalam lingkungannya sehingga individu mampu untuk berfikir dan bertindak sendiri. Kegiatan bermain peran merupakan metode pengembangan yang efektif di mana seseorang memerankan karakter orang lain dan mencoba berfikir serta berbuat dengan cara atau sudut pandang sosok yang diperankannya. Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan yang sebelumnya telah dilakukan terhadap anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dengan responden 6 orang guru PAUD di kota Banda Aceh. Data dikumpulkan melalui wawancara, adapun kisi kisi wawancara yang digunakan yaitu (1) Bagaimana tanggapan anda terhadap kegiatan bermain peran bagi anak usia dini (2) Adakah perubahan tingkat kemandirian pada anak setelah kegiatan bermain peran Menurut anda (3) seberapa besar dampak bermain peran terhadap kemandirian anak (4) Bagaimana jika kegiatan tersebut menjadi kegiatan rutin setiap bulan?. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua responden memiliki tanggapan atau respon yang baik terhadap kegiatan bermain peran. Diantara tanggapan yang diberikan guru adalah metode bermain peran dapat meningkatkan kemandirian anak karena dalam kegiatan tersebut anak belajar untuk menjadi orang lain dengan peran yang berbeda beda. Sebagian sekolah sudah menjadikan kegiatan bermain peran tersebut sebagai kegiatan rutin pada minggu pertama dan ketiga setiap bulan karena memberikan dampak yang baik terhadap perkembangan anak terutama kemandirian.

Kata Kunci: *Bermain Peran, Kemandirian*

Abstract

Education is fundamental to human life, one of them is early childhood education. Self-sufficiency is an attitude of individuals who acquired cumulatively during development, where individuals will continue to learn to be able to be self-sufficient in the face of various situations in their environment so that individuals are able to think and act on its own. Role play activities is the development of effective method in which a person playing the character of others and try to think and to do with the way or the viewpoint of figure diperankannya. This research is further research had previously done to early childhood. The methods used in this research is qualitative deskriptif, with respondents 6 teachers in the city of Banda Aceh. Data were collected through interviews, as for the lattice grid interview were used, namely (1) how does your response against role playing for children aged early childhood (2) are there any changes to the level of independence in children after activities according to your role play (3) how large an impact play a role against the independence of the child (4) what if the activity becomes a regular activity each month?. The results showed that all the respondents have a good response or response against playing the role. Among responses given the teacher is a role play method can increase the independence of the child because in those activities children learn to be other people with different roles. Some schools have already made the role playing activities as regular activity on the first and third week of each month because it gives good impact against child perkembangan especially the independence.

Keywords: *role playing, independenc*

¹ Fitriah Hayati, STKIP Bina Bangsa Getsempena. Email: fitriah@stkipgetsempena.ac.id

² Cut Fazlil Hanum, STKIP Bina Bangsa Getsempena. Email: cut@stkipgetsempena.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat mendasar bagi kehidupan manusia, salah satunya adalah pendidikan anak usia dini. PAUD merupakan pendidikan pertama dan utama dalam kehidupan anak. Pada masa ini merupakan saat yang paling tepat untuk memberikan stimulasi dan rangsangan yang baik untuk perkembangan anak dimasa selanjutnya. Anak juga perlu dipersiapkan untuk lebih mandiri dalam memasuki kehidupan bermasyarakat. Memasuki pendidikan di Taman Kanak-kanak atau PAUD anak mulai memasuki dunia lain selain lingkungan keluarga, anak mulai belajar untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru, berinteraksi dengan orang atau anak-anak yang baru, bukan suatu yang mudah dilakukan oleh anak, terutama jika anak jarang bertemu dengan lingkungan yang lain. Hal ini senada dengan fungsi pendidikan nasional yang tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 (Depdiknas, 2006:21) telah dirumuskan bahwa;

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak manusia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggungjawab.”

Kegiatan Bermain peran merupakan metode pengembangan yang efektif di mana seseorang memerankan karakter orang lain dan

mencoba berfikir serta berbuat dengan cara atau sudut pandang sosok yang diperankannya. Bermain peran memberikan contoh alamiah terhadap perilaku manusia yang nyata dan dapat digunakan oleh anak untuk menyadari perasaan mereka dan membangun sikap menuju nilai-nilai dan pemahaman mereka sendiri (Suryani, 2010 : 101). Melalui bermain peran diharapkan dapat melatih anak menjadi percaya diri dan mandiri tanpa harus bergantung dengan orang lain.

Kemandirian merupakan suatu sikap individu yang diperoleh secara kumulatif selama perkembangan, dimana individu akan terus belajar untuk dapat bersikap mandiri dalam menghadapi berbagai situasi di dalam lingkungannya sehingga individu mampu untuk berfikir dan bertindak sendiri. Dengan melihat permasalahan di atas, maka metode bermain peran mempunyai tujuan melatih daya tangkap, melatih daya konsentrasi, melatih membuat kesimpulan, membantu perkembangan intelegensi, membantu perkembangan fantasi serta membantu mengambil keputusan tanpa bantuan orang lain. Untuk menjadikan anak lebih mandiri, agar anak dapat melakukan sesuatu tanpa bantuan orang lain adalah suatu harapan bagi semua pihak, baik dari pihak sekolah maupun pihak orang tua karena kemandirian adalah suatu hal yang sangat penting yang harus dimiliki oleh setiap anak.

Kenyataannya yang terlihat dilingkungan Taman Kanak-kanak atau PAUD belum semua anak mampu melakukan kegiatan yang secara mandiri. Sebagian dari mereka masih memerlukan bantuan teman maupun guru

untuk memenuhi keperluannya, seperti meminta bantuan menemani mencuci tangan, membuka sepatu, mengambil tas, menutup bekal, dan meminta mengambil air minum. Sikap yang belum mandiri ini sering terjadi dilingkungan PAUD.

LANDASAN TEORI

1. Pengertian anak usia dini

Anak usia dini adalah individu yang mengalami tumbuh kembang, mempunyai kebutuhan biologis, psikologis dan spiritual yang harus dipenuhi. Menurut Mansur (2005: 8) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Masa usia dini sering disebut dengan masa emas atau *golden age*, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantung pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam ukuran waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia pada 18 tahun anak mencapai 100% (Suryanto, 2005: 6).

2. Pengertian Kemandirian

Kemandirian adalah sikap yang harus dikembangkan seseorang untuk bisa menjalani kehidupan tanpa ketergantungan kepada orang lain (lie, Anita 2004 : 3). Secara ringkas kemandirian dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk memikirkan, merasakan serta melakukan sesuatu sendiri atau

tergantung pada orang lain. Kemandirian sendiri, menurut Havighurst, memiliki Empat aspek, yakni aspek intelektual (kemauan untuk berfikir dan menyelesaikan masalah sendiri), aspek sosial (Kemampuan untuk mengatur ekonomi sendiri) Tim Pustaka Familia (2006:32).

Menurut Lie (2004:27-47) bentuk-bentuk kemandirian usia 2-6 tahun yaitu:

- 1) Memberikan tugas kepada anak untuk membereskan dan menyimpan barang-barang miliknya.
- 2) Ajarkan anak untuk bertanggung jawab atas barang-barang miliknya
- 3) Mandi dan membersihkan diri secara sendiri.
- 4) Membuka dan menggunakan pakaian, celana dan sepatu sendiri.
- 5) Memilih pakaian sesuai dengan waktu atau acara yang dihadapi.
- 6) Merapikan rambut sendiri.
- 7) Mengenal dan menghargai waktu.
- 8) Membagi waktu.
- 9) Belajar mengakui kesalahan dan meminta maaf jika melakukan kesalahan.
- 10) Jadikan masa play group Taman Kanak-Kanak sebagai tempat untuk belajar mandiri dan bertanggung jawab.
- 11) Biarkan anak mengambil bagian dalam pekerjaan rumah rumah tangga.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Kemandirian Anak Usia Dini

Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kemandirian anak usia prasekolah terbagi menjadi 2 meliputi faktor internal

dan faktor eksternal (Soetjiningsih, 1995:213). Faktor internal merupakan faktor yang ada dari diri anak itu sendiri yang meliputi emosi dan intelektual. Faktor emosi ini ditunjukkan dengan kemampuan mengontrol emosi dan tidak terganggunya kebutuhan emosi orang tua. Sedangkan faktor intelektual diperlihatkan dengan kemampuan untuk mengatasi berbagai masalah yang dihadapi. Sementara itu faktor eksternal yaitu faktor yang datang atau ada dari luar anak itu sendiri. Faktor ini meliputi lingkungan, karakteristik sosial, stimulasi, pola asuh, cinta dan kasih sayang, kualitas informasi anak dan orang tua, dan pendidikan orang tua dan status pekerjaan ibu (Soetjiningsih, 1995:216).

4. Pengertian Bermain Peran

Bermain peran memberi contoh alamiah terhadap perilaku manusia yang nyata dan dapat digunakan oleh anak untuk menyadari perasaan mereka dan membangun sikap menuju nilai-nilai dan pemahaman mereka sendiri (Suryani,2010:10). Bermain peran sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini karena pada saat ini anak berfikir secara simbolik sehingga menjadikan bermain peran sebagai metode pengembangan anak usia dini adalah sangat tepat dan efektif dalam rangka mengoptimalkan potensi anak bagi pembentukan kemampuan dasar (fisik, bahasa, kognitif, seni) dan perilaku (moral-agama dan sosial-emosional) (Suryani, 2010).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini melanjutkan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan sebelumnya terhdap 60 anak dengan memberikan kegiatan bermain peran untuk kemudian diobservasi tingkat perkembangan kemandiriannya melalui kegiatan tersebut. Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif yaitu suatu proses penelitian yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Moleong (2008) mengemukakan bahwa metodologi kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Adapun yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah 6 orang guru PAUD dalam tiga sekolah terpilih. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan berpedoman pada kisi kisi yang telah disiapkan.

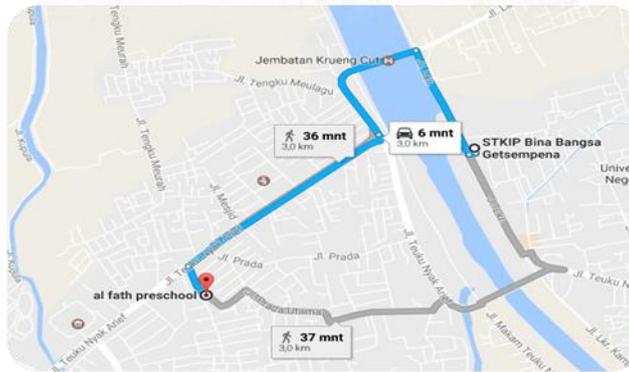
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

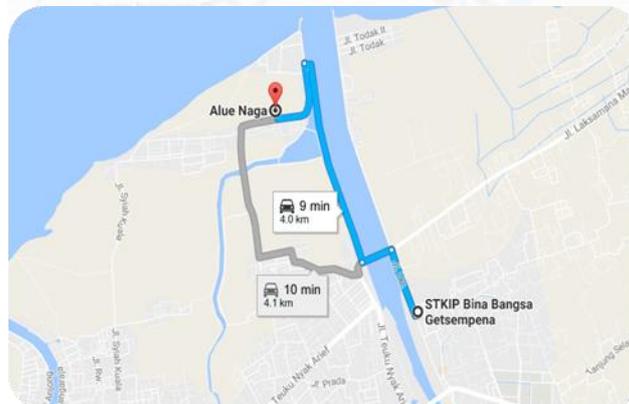
Penelitian ini dilakukan di tiga sekolah yang ada di kota Banda Aceh, diantara sekolah tersebut yaitu TK IT Permata Sunnah Banda Aceh, Al Fath Preschool, dan TK Al washliyah Banda Aceh. Berikut peta lokasi sekolah dan kampus asal peneliti.



TKIT Permata Sunnah



Al Fath Preschool



TK Al Washliyah

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan 6 orang guru disekolah sasaran maka didapatkan hasil sebagai berikut:

- 1) Tanggapan responden terhadap kegiatan bermain peran

Berdasarkan hasil wawancara dengan 6 orang responden dari 3 sekolah yang berbeda ditemukan hasil sebagai bahwa responden memberikan tanggapan yang baik terhadap

kegiatan bermain peran sebagaimana yang dikemukakan oleh NR “*menurut saya, bermain peran merupakan salah satu kegiatan yang menarik untuk anak dan tentunya memberikan banyak pengalaman baru*”. Begitu juga yang dirasakan oleh AF” *menurut saya, bermain peran termasuk permainan yang jarang kami lakukan namun setelah mencoba beberapa waktu yang lalu dan saya melihat anak sangat*

antusias dan tertarik dengan kegiatan bermain peran". Sama halnya dengan yang disampaikan oleh RM "bagi saya bermain peran merupakan salah satu permainan yang mudah dilakukan dan menarik bagi anak karena pada permainan ini anak dapat merasakan berbagai peran yang selama ini belum pernah dirasakan anak dan tentunya ini menjadi suatu yang baru bagi mereka". Hal yang sama juga dirasakan oleh tiga responden lainnya. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa keseluruhan responden memberikan tanggapan yang baik terhadap kegiatan bermain peran. Dengan kegiatan bermain peran memberikan pengalaman baru bagi anak dimana anak diberikan kesempatan untuk menjadi orang lain dan merasakan apa yang dirasakan orang oleh orang lain.

2) Perubahan tingkat kemandirian pada anak setelah kegiatan bermain peran

Hasil wawancara dengan responden didapatkan bahwa adanya perubahan tingkat kemandirian anak setelah menerapkan kegiatan bermain peran. Kemandirin dalam penelitian ini dibatasi pada masalah masalah tertentu seperti kurang peduli dengan lingkungan sekitar, kurang tanggung jawab terhadap diri sendiri dan sekitar, belum mampu menyelesaikan masalah masalah sederhana dalam kehidupan sehari hari seperti menyimpan tas, peralatan makan, merapikan kemabli mainan, membuka sepatu dan hal sederhana lainnya. Namun dengan adanya kegiatan bermain peran anak diajarakn untuk berperan menjadi orang lain dan merasakan apa yang dilakukan orang lain seperti ayah, ibu, guru dan beberapa peran lainnya. Dengan

adanya peran peran tersebut memberikan pengalaman baru bagi anak yang berdampak pada perubahan tingkah laku anak terutama dalam hal kemandirian. Seperti yang disampaikan oleh YI:

"saya melihat adanya perubahan tingkat kemandirian anak melalui kegiatan bermain peran karena dalam kegiatan tersebut anak bukan saja memakai atribut sesuai dengan peran tetapi guru juga memberikan makna tentang peran yang sedang dilakukan oleh anak".

Hal yang sama juga dirasakan oleh

ZR:

"selama saya melihat anak sangat bergantung pada guru namun setelah beberapa kali diberikan kegiatan bermain peran dan saya melihat mulai adanya perubahan pada tingkah laku anak. Jika sebelumnya anka cenderung meminta guru untuk membuka sepatu namun sekarang anak mulai mampu melakukan sendiri".

Hal yang sama juga dirasakan oleh 4 responden lainnya yang melihat adanya perubahan tingkah laku anak kearah yang lehub baik terutama dalam hal kemandirian

3) Dampak bermain peran terhadap kemandirian anak

Secara keseluruhan, responden menyatakan bahwa bermain peran memberikan dampak positif terhadap kemandirian anak. Dalam bermain peran, anak dilatih untuk membiasakan diri menyelesaikan masalah kecil yang sering dihadapi anak dalam kehidupan sehari hari. Dengan bermain peran guru juga mengajarkan anak untuk ikut merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain.

- 4) Bagaimana jika kegiatan bermain peran menjadi kegiatan rutin di sekolah

Pada tahapan ini diperoleh pendapat yang berbeda dari setiap responden. 3 dari 6 responden menyatakan bahwa kegiatan bermain peran sudah dijadikan sebagai kegiatan rutin disekolah. Seperti yang disampaikan oleh RM *“setelah adanya penelitian tentang bermain peran dan kemandirian dan melihat hasilnya maka kami sepakat dengan semua guru disekolah untuk menjadikan kegiatan ini sebagai salah satu kegiatan rutin yang akan dilakukan”*. Begitu juga yang dilakukan oleh NR *“dulunya kegiatan bermain peran jarang kami lakukan namun sekarang kami mulai jadikan kegiatan ini sebagai kegiatan rutin dan direncanakan akan dilakukan sebulan 2 kali yaitu pada minggu pertama dan minggu ketiga”* namun tidak demikian yang dilakukan oleh AF:

“Saya menyadari bahwa bermain peran dapat meningkatkan kemandirian anak namun untuk saat ini kami belum berencana untuk menjadikan kegiatan tersebut sebagai kegiatan rutin disekolah karena mengingat masih banyak kegiatan lain yang belum selesai kami jalankan namun sudah direncanakan diawal semester, untuk itu mungkin kami akan jadikan kegiatan ini sebagai kegiatan rutin pada semester berikutnya”.

Berdasarkan pendapat dari ketiga responden tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran mendukung stimulasi kemandirian anak dan tepat untuk dijadikan sebagai salah satu kegiatan rutin di sekolah hanya saja perlu penyesuaian baik dengan kurikulum dan kondisi lingkungan setempat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa semua responden memiliki tanggapan atau respon yang baik terhadap kegiatan bermain peran. Diantara tanggapan yang diberikan guru adalah metode bermain peran dapat meningkatkan kemandirian anak karena dalam kegiatan tersebut anak belajar untuk menjadi orang lain dengan peran yang berbeda beda. Sebagian sekolah sudah menjadikan kegiatan bermain peran tersebut sebagai kegiatan rutin pada minggu pertama dan ketiga setiap bulan karena memberikan dampak yang baik terhadap perkembangan anak terutama kemandirian. Namun ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam kegiatan bermain peran yaitu pemilihan tema harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak, pemilihan atribut atau media yang memberikan kenyamanan bagi anak dan mudah didapatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie, Sarah Prasasti. 2004. *101 Cara Membina Kemandirian dan Tanggung Jawab Anak*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Burhan, Bungin. 2005. *Analisis data penelitian kualitatif*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Bogdan, R. C. & Biklen, S. K. 2007. *Qualitative Reaserch: an Introduction to Theories and Methods (5th ed)*. Boston, MA: Allyn and Bacon.
- Danim,Sudarwan. 2011. *Perkembangan peserta didik*. Bandung: Alfabeta.
- Depdikbud. 1995. *Program kegiatan belajar taman kanak-Kanak*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum 2004 Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama.
- Masitoh, dkk. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Moleong 2008. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Mulyasa, D.E. 2009. *Kurikulum Yang Disempurnakan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Soetjiningsih. 1995. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Sudijono, Anas. 2003. *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta : PT Raja grafindo persada.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, S. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Syarafuddin, dkk. 2012. *Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*. Sumatera Utara: Perdana Publishing.
- Tedja Saputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Tim Pusaka Familia. 2006. *Membuat Prioritas, Melatih Anak Mandiri*. Yogyakarta: Kanisius.
- Undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14.
- Wiersma, W. 2000. *Reaserch Method in Education: an Introduction (7th ed)*. Boston, MA: Allyn and Bacon.



Buah Hati