

Jurnal

ISSN 2355-102X

Buah Hati

Volume 6, Nomor 2, September 2019



Diterbitkan oleh:

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



Jurnal
BUAH HATI

JURNAL BUAH HATI

Volume 6, Nomor 2, September 2019

Pelindung

Lili Kasmini, M.Si

Ketua STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh

Penasehat

Intan Kemala Sari, M.Pd.

Ketua LP2M STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh

Penanggungjawab/Ketua Penyunting

Ayi Teiri Nurtiani, M.Pd.

Penyunting

Dr. Asep Supena, M.Psi (Universitas Negeri Jakarta)

Dr. Diana, M.Pd (Universitas Negeri Semarang)

Dr. Diah Andika Sari, M.Pd (Universitas Muhammadiyah Jakarta)

Dr. Anita Damayanti, M.Pd (Universitas Muhammadiyah Jakarta)

Lina Amelia, M.Pd. (STKIP Bina Bangsa Getsempena)

Fitriah Hayati, M.Ed (STKIP Bina Bangsa Getsempena)

Elvinar, M.Pd (STKIP Bina Bangsa Getsempena)

Sekretariat

Yusrawati JR Simatupang, M.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 6, Nomor 2, September 2019 dapat diterbitkan.

Dalam volume kali ini, Jurnal Buah Hati menyarikan 12 tulisan yaitu:

1. Penggunaan Media *Big Book* Dalam Bercerita *Sirah Nabawiyah* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Anak Kelompok B1 di TK Cut Meutia Banda Aceh, merupakan hasil penelitian Ayi Teiri Nurtiani (STKIP Bina Bangsa Getsempena) dan Ajimah (TK Cut Meutia).
2. Supervisi Akademik Dalam Upaya Pembinaan Kompetensi Profesional Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), merupakan hasil penelitian Eka Rista Harimurti (STKIP Kusuma Negara).
3. Analisis Penggunaan Metode *Mind Mapping* Dalam Pengenalan Tema Diri Sendiri Untuk Stimulasi *Multiple Intelegence* di Kelompok B3 TK Cut Mutia Banda Aceh, merupakan hasil penelitian Lina Amelia (STKIP Bina Bangsa Getsempena) dan Mardiana (TK Cut Mutia).
4. Pengaruh *Fun Book Learning* Terhadap Perkembangan Anak, merupakan hasil penelitian Indri Dwi Isnaini (STKIP Bina Insan Mandiri).
5. Peranan Ekonomi Keluarga dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa PAUD Lamtuba Aceh Besar, merupakan hasil penelitian Rahmattullah (STKIP Bina Bangsa Getsempena).
6. Pelatihan Seni Tari Bagi Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Ekspresi Bebas di STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, merupakan hasil penelitian Fitriani (STKIP Bina Bangsa Getsempena).
7. Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi dan Pengetahuan Awal Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar, merupakan hasil penelitian Mega Prasrihamni (Universitas PGRI Palembang).
8. Penerapan Media Televisi Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B2 TK Cut Mutia Banda Aceh, merupakan hasil penelitian Fitriah Hayati (STKIP Bina Bangsa Getsempena) dan Dahliana (TK Cut Mutia Banda Aceh).
9. Pengembangan Nilai Karakter Anak Melalui Metode Bercerita di TK Islam Terpadu Al-Azhar Banda Aceh, merupakan hasil penelitian Yusra dan Dewi Yunisari (STKIP Bina Bangsa Getsempena).
10. Pengembangan Media Pembelajaran *Sea and Land* dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun, merupakan hasil penelitian Marciana Pasaribu dan Meta Br Ginting (Universitas Sari Mutiara Indonesia).
11. Pembentukan Karakter Religius Pada Kegiatan Makan Anak di Pendidikan Anak Usia Dini, merupakan hasil penelitian Yenni Mutiawati (STKIP Bina Bangsa Getsempena).
12. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model *Discovery Learning* di Kelas IV SD Negeri 030 Palembang, merupakan hasil penelitian Triyana Yetra (Universitas PGRI Palembang).

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 2019

Penyunting

DAFTAR ISI

	Hal
Susunan Pengurus	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
Ayi Teiri Nurtiani dan Ajimah Penggunaan Media <i>Big Book</i> Dalam Bercerita <i>Sirah Nabawiyah</i> Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Anak Kelompok B1 di TK Cut Meutia Banda Aceh	69
Eka Rista Harimurti Supervisi Akademik Dalam Upaya Pembinaan Kompetensi Profesional Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)	78
Lina Amelia dan Mardiana Analisis Penggunaan Metode <i>Mind Mapping</i> Dalam Pengenalan Tema Diri Sendiri Untuk Stimulasi <i>Multiple Intelligence</i> di Kelompok B3 TK Cut Mutia Banda Aceh	86
Indri Dwi Isnaini Pengaruh <i>Fun Book Learning</i> Terhadap Perkembangan Anak	98
Rahmattullah Peranan Ekonomi Keluarga dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa PAUD Lamtuba Aceh Besar	106
Fitriani Pelatihan Seni Tari Bagi Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Ekspresi Bebas di STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh	113
Mega Prasrihamni Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi dan Pengetahuan Awal Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar	122
Fitriah Hayati dan Dahliana Penerapan Media Televisi Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B2 TK Cut Mutia Banda Aceh	135
Yusra dan Dewi Yunisari Pengembangan Nilai Karakter Anak Melalui Metode Bercerita di TK Islam Terpadu Al-Azhar Banda Aceh	145
Marciana Pasaribu dan Meta Br Ginting Pengembangan Media Pembelajaran <i>Sea and Land</i> dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun	153

Yenni Mutiawati Pembentukan Karakter Religius Pada Kegiatan Makan Anak di Pendidikan Anak Usia Dini	165
Triyana Yetra Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model <i>Discovery Learning</i> di Kelas IV SD Negeri 030 Palembang	175

PENGGUNAAN MEDIA *BIG BOOK* DALAM BERCEKITA SIRAH NABAWIYAH UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN SPIRITUAL ANAK KELOMPOK B1 DI TK CUT MEUTIA BANDA ACEH

Ayi Teiri Nurtiani¹⁾ dan Ajimah²⁾

¹⁾STKIP Bina Bangsa Getsempena

²⁾TK Cut Meutia

Email: airin_thea@yahoo.com

Abstrak

Kecerdasan spiritual perlu ditanamkan sejak anak berusia dini agar menjadi sebuah fondasi kokoh dalam kepribadiannya dan melekat dalam karakternya sehingga menjadi modal utama dalam kehidupannya sehari-hari. Hal ini harus dibentuk dengan menampilkan sosok teladan sepanjang masa, yakni dengan kegiatan bercerita tentang sosok Nabi Muhammad dalam *Sirah Nabawiyah* dengan media *Big Book*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kecerdasan spiritual anak kelompok B1 di TK Cut Meutia Banda Aceh melalui media *Big Book* dalam bercerita *Sirah Nabawiyah*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek dalam penelitian ini adalah anak yang berjumlah 22 orang. Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah observasi dan catatan harian. Teknik yang digunakan dalam analisis data adalah reduksi data, display data, dan pengambilan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan setelah intervensi tindakan dilakukan. Hal ini terlihat dalam kategori BSB dan BSH dimana data menunjukkan peningkatan signifikan dari asesmen awal ke asesmen akhir yakni dari 10 anak (46%) menjadi 20 anak (90%), sedangkan kategori MB dan BB dimana data menunjukkan penurunan drastis yakni dari 12 anak (54%) menjadi 2 anak (10%). Penulis berharap kegiatan bercerita *Sirah Nabawiyah* dengan media *Big Book* tetap berlanjut agar kecintaan anak-anak kepada Nabi Muhammad semakin bertambah dan mendalam sehingga suri teladan beliau menjadi karakter yang membentuk kepribadian mereka dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: media big book, bercerita sirah nabawiyah, kecerdasan spiritual

Abstract

Spiritual intelligence needs to be instilled since early childhood in order to become a solid foundation in his personality and inherent in his character so that it becomes the main capital in his daily life. This must be formed by displaying a model figure of all time, namely by telling stories about the figure of the Prophet Muhammad in Sirah Nabawiyah with the Big Book media. This study aims to determine the increase in spiritual intelligence of children of B1 groups in kindergarten of Cut Meutia Banda Aceh through the Big Book media in the story of Sirah Nabawiyah. This research is a Classroom Action Research (CAR). The subjects in this study were 22 children. The instruments in this study are observation and daily notes. Techniques used in data analysis are data reduction, data display, and conclusion making. The results showed that there was a significant increase after action interventions were carried out. This can be seen in the BSB and BSH categories where the data shows a significant increase from the initial assessment to the final assessment is from 10 children (46%) to 20 children (90%), while the MB and BB categories where the data show a drastic reduction of 12 children (54%) become 2 children (10%). The author hopes that Sirah Nabawiyah's storytelling activities with the Big Book media will continue so that children's love for the Prophet Muhammad will increase and deep so that his role model becomes a character that shapes their personalities in living their daily lives.

Keywords: big book media, storytelling sirah nabawiyah, spiritual intelligence

PENDAHULUAN

Anak merupakan amanah dari Allah yang harus diperlakukan dengan baik. Bentuk penunaian amanah tersebut adalah dengan menunaikan hak-hak anak dengan baik, salah satunya adalah mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan tuntunan yang telah digariskan oleh Allah (As-Sabatin, 2014: 5). Pendidikan agama yang menguatkan kecerdasan spiritual anak, yang memenuhi standar nilai-nilai Islam yang membentuk anak menjadi pribadi yang bertakwa sebagai bekal mereka ketika berinteraksi dengan dunia luar.

Dunia yang terpapar kekuasaan sekularisme dan sedang menghadapi problema etika dan sopan santun, yang membuat manusia jauh dan lupa dari nilai-nilai agama. Apatah lagi, saat ini anak-anak lebih mencari sosok teladan dan panutan dari peradaban lain. Mereka terkadang mendapati sosok itu dalam cerita legenda, dunia imajinasi atau film-film. Mereka tidak mengetahui betapa agung dan mulianya kepribadian Rasulullah, yakni berupa ketinggian moral dan suri teladan pada sosok Rasulullah. Beliau adalah utusan yang penuh kasih sayang, perdamaian dan toleransi, serta penyeru menuju cahaya dan kebaikan. Beliau telah menghancurkan paganisme dan perbudakan, menanamkan pondasi kebebasan, kebenaran, keadilan dan hak asasi manusia. Beliau pula menjadikan ketuhanan hanya untuk Allah semata (Said, 2016: 518).

Nabi Muhammad adalah sosok manusia sempurna (*insan kamil*), tidak ada perkataan beliau yang tidak sesuai dengan perbuatannya. Beliau selalu memulai dari diri sendiri dimana perilaku yang ditampilkan mengandung materi ajar dengan sendirinya. Kesederhanaan,

kejujuran, kecerdikan, kesabaran, keadilan dan kepekaan Nabi Muhammad terhadap para sahabat adalah sifat-sifat beliau yang dengan sendirinya menjadi materi pendidikan yang perlu diteladani (Putra, 2016: 62).

Kisah keteladanan Nabi Muhammad perlu ditanamkan sejak anak berusia dini agar menjadi sebuah fondasi kokoh dalam kepribadiannya dan melekat dalam karakternya sehingga menjadi modal utama dalam kehidupannya sehari-hari. Hal ini harus dibentuk dengan menampilkan sosok teladan sepanjang masa, yakni dengan kegiatan bercerita tentang sosok Nabi Muhammad dalam *Sirah Nabawiyah* dengan media *Big Book* untuk meningkatkan kecerdasan spiritual anak, sebagai upaya memenuhi kodrat manusia sebagai makhluk Allah yang berkewajiban menjalankan perintah-Nya dan menjauhi semua larangan-Nya (Sujiono, 2012: 194) serta meneladani sosok Nabi Muhammad dalam semua lini kehidupan mereka.

Cerita yang menghadirkan sosok baginda Nabi dari dimensi humanisnya, sehingga anak-anak akan tersentuh dengan kasih sayang yang selalu diperlihatkannya kepada siapapun dengan kasih paling tinggi. Juga, mendekatkan anak-anak pada gambaran pahlawan agung yang telah mengubah sejarah manusia dengan cara pandang yang sesuai dengan pola pikir mereka dengan keadaan saat ini. Gambaran paripurna bahwa Baginda Rasulullah pernah kecil bahkan menjadi yatim kemudian piatu. Remaja, menikah, menjadi bapak, kemudian kakek. Akhirnya, merubah sejarah manusia menjadi lebih manusiawi dan beradab (Said, 2016: i).

Kegiatan bercerita sendiri merupakan salah satu teknik pendidikan,

karena bercerita mempunyai daya tarik yang menyentuh perasaan anak. Juga, menarik perhatian anak dan paling disukai oleh anak serta efektif digunakan untuk semua tingkat umur. Bahkan, Islam menyadari sifat alamiah manusia untuk menyenangkan cerita, yang pengaruhnya besar terhadap perasaan anak. Nabi Muhammad juga merupakan pencerita yang hebat. Beliau senantiasa mampu bertindak dan berkata-kata dengan melihat kemampuan berpikir dan konteks yang dialami oleh anak-anak (Putra, 2016: 193).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimanakah meningkatkan kecerdasan spiritual melalui media *Big Book* dalam bercerita *Sirah Nabawiyah* pada anak kelompok B1 di TK Cut Meutia Banda Aceh?"

Adapun penelitian ini bertujuan untuk: "Mengetahui proses dalam meningkatkan kecerdasan spiritual melalui

media *Big Book* dalam bercerita *Sirah Nabawiyah* pada anak kelompok B1 di TK Cut Meutia Banda Aceh".

Media Big Book

Media Big Book adalah sebuah buku cerita bergambar yang dibesarkan berukuran 14 x 20 inci sampai 24 x 30 inci. *Big book* memiliki beberapa kriteria khusus baik dari segi fisik maupun isi atau ceritanya, yaitu: 1) memiliki gambar yang besar dan menarik, 2) ukuran huruf diperbesar sehingga anak dapat melihat dan membacanya dengan jelas, 3) gambar lebih banyak dari tulisan, 4) mengandung irama yang menarik bagi anak sehingga tulisannya mudah diingat, 5) memuat kosa kata yang diulang-ulang, 6) alur ceritanya jelas, sederhana dan mudah ditebak (Husnaini, 2012: 8). Cerita yang dimuat di dalam *big book* ini merupakan cerita yang penulis kembangkan dari kisah perjalanan hidup Nabi Muhammad.



Gambar 1. Media Big Book tentang Sirah Nabawiyah

Bercerita Sirah Nabawiyah

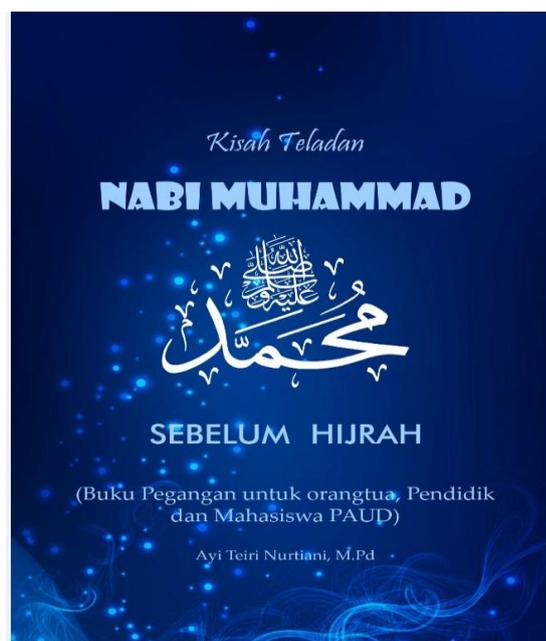
Bercerita adalah menuturkan atau menyampaikan cerita secara lisan kepada anak didik. Sehingga, dengan cerita tersebut, dapat disampaikan pesan-pesan yang baik. Bercerita merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian dan paling

disukai oleh anak-anak bahkan efektif digunakan untuk semua tingkat umur. Bercerita juga mempunyai daya tarik yang menyentuh perasaan anak. Islam menyadari sifat alamiah manusia untuk menyenangkan cerita, yang pengaruhnya besar terhadap perasaan. Oleh karenanya,

cerita dijadikan sebagai salah satu teknik pendidikan. Bahkan, Nabi Muhammad merupakan pencerita yang hebat. Beliau senantiasa mampu bertindak dan berkata-kata dengan melihat kemampuan berpikir dan konteks yang dialami oleh umatnya (Putra, 2016: 193-194). Cara ini memiliki pengaruh yang bersifat psikologis, kesan yang membekas di dalam benak dan argumentasi rasional. Al-Qur'an menggunakan cerita secara sangat luas, karena cerita merupakan cara yang penting dalam menyemai pemahaman-pemahaman yang mendalam di dalam jiwa. Kisah-kisah al-Qur'an memiliki tiga fungsi, yakni: 1) merangsang pemikiran, 2) memberikan pelajaran dan ibrah, dan 3) menyenangkan (As-Sabatin, 2014: 123).

Sirah Nabawiyah adalah kisah perjalanan hidup Nabi Muhammad sejak beliau dilahirkan hingga akhir hayatnya. Peri kehidupan Nabi Muhammad merupakan suri teladan bagi kaum Muslimin, karena itu wajib bagi setiap Muslim mengetahuinya untuk diikuti dan

diamalkan sesuai dengan petunjuknya (Bek, 2008: iii). *Sirah nabawiyah* menampilkan keteladanan beliau baik dalam ucapan, perbuatan dan akhlak mulianya dan memberikan contoh praktis yang nyata kepada anak-anak tentang segala sesuatu: tentang dasar-dasar ideologis, tentang hubungan dengan Allah, dengan keluarga, kerabat, saudara, masyarakat dan seluruh manusia serta makhluk hidup. Aisyah saat ditanya tentang akhlak Nabi Muhammad menjawab, "Akhlak beliau adalah al-Qur'an". Berarti beliau adalah insan terbaik, paing sempurna dan paling berhak dicintai oleh seluruh makhluk Allah dimana seluruh umat Islam harus meneladani beliau, mengambil inspirasi dan renungan dari perjalanan hidup beliau dalam semua lini kehidupannya (Al-Mubarakfuri, 2014: 4-7). Di sini penulis menggunakan naskah untuk menceritakan kisah teladan Nabi Muhammad dalam perjalanan hidup beliau.



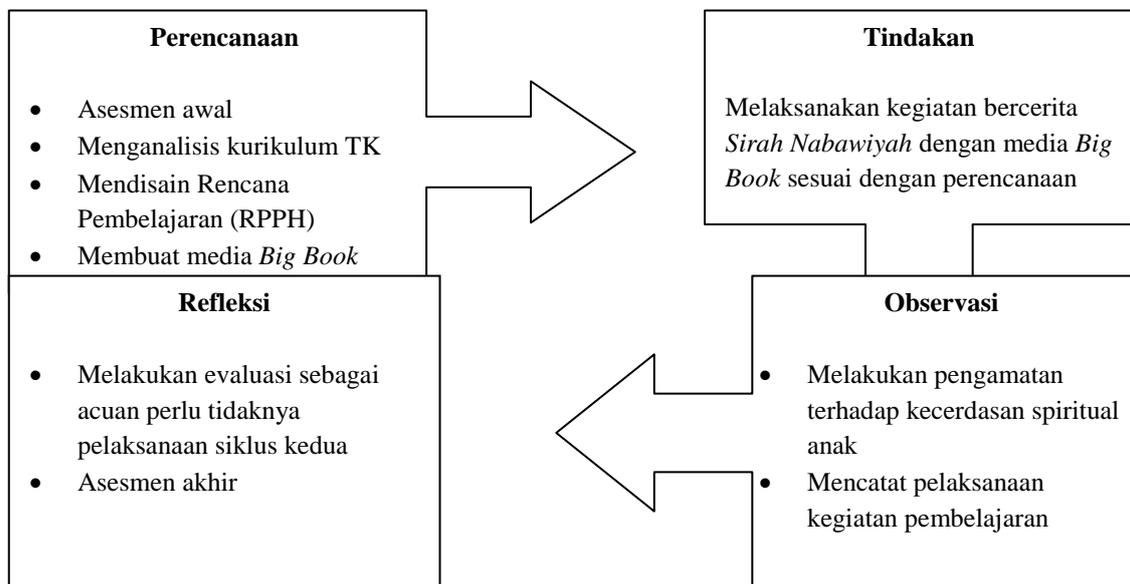
Gambar 2. Buku Cerita (Naskah) *Sirah Nabawiyah*

Kecerdasan Spiritual

Kecerdasan Spiritual adalah kecerdasan dalam memandang makna atau hakikat kehidupan ini sesuai dengan kodrat manusia sebagai makhluk Allah Yang Maha Esa yang berkewajiban menjalankan perintah-Nya dan menjauhi semua larangan-Nya. Stimulasi kecerdasan spiritual pada anak usia dini, antara lain melalui teladan dalam bentuk nyata yang diwujudkan dalam perilaku baik lisan, tulisan maupun perbuatan, melalui cerita atau dongeng untuk menggambarkan perilaku baik-buruk, mengamati berbagai bukti-bukti kebesaran Sang Pencipta seperti keberagaman binatang dan aneka tumbuhan serta kekayaan alam lainnya, mengenalkan dan mencontohkan kegiatan keagamaan secara nyata, membangun sikap toleransi kepada sesama sebagai makhluk ciptaan Allah (Sujiono, 2012: 194).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), yakni suatu bentuk penelitian yang mengusung gagasan-gagasan baru dalam praktik sebagai alat peningkatan dan sebagai alat menambah pengetahuan mengenai kurikulum, pengajaran dan pembelajaran. Hasilnya adalah peningkatan dalam pelaksanaan pelajaran di kelas serta ditujukan untuk melakukan perubahan pada semua diri pesertanya dan perubahan situasi tempat penelitian dilakukan guna mencapai perbaikan praktik secara berkelanjutan (Kemmis & McTaggart dalam Madya, 2006: 10). Perencanaan penelitian tindakan ini menggunakan satu siklus pelaksanaan didasarkan pada target pembelajaran yang telah tercapai.



Gambar 3. Disain Penelitian Tindakan

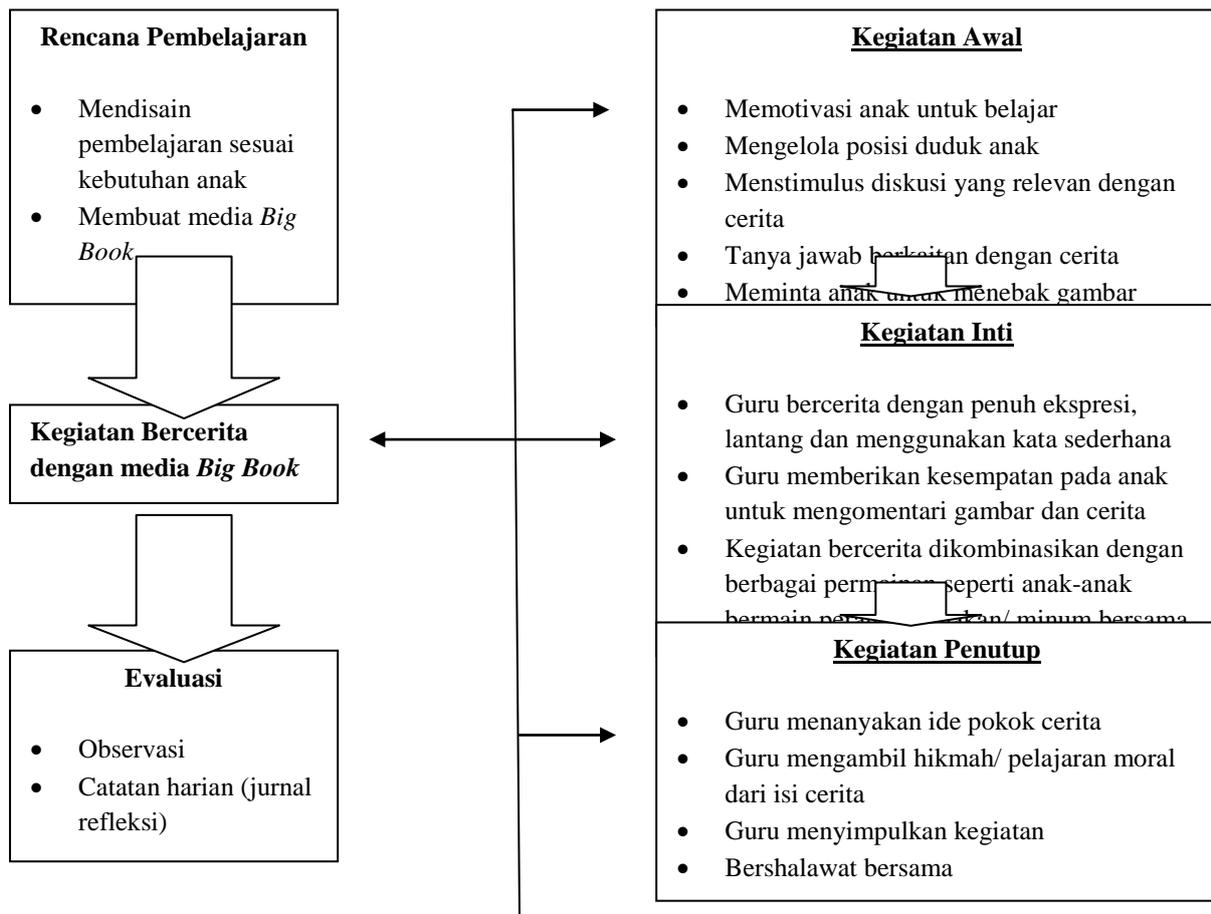
Subyek penelitian adalah 22 anak kelompok B1 di TK Cut Meutia Banda Aceh, yakni 12 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi dan catatan harian. Sedangkan teknik analisa data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis interatif yang dikembangkan oleh

Miles dan Huberman yang terdiri atas tiga komponen kegiatan yang saling terkait satu sama lain: reduksi data, *display* data dan penarikan kesimpulan (Madya, 2006: 76).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Model peningkatan kecerdasan spiritual anak melalui bercerita dengan media *big book* dan proses pembelajarannya dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4. Model Peningkatan Kecerdasan Spirtual Anak melalui Bercerita dengan Media *Big Book*

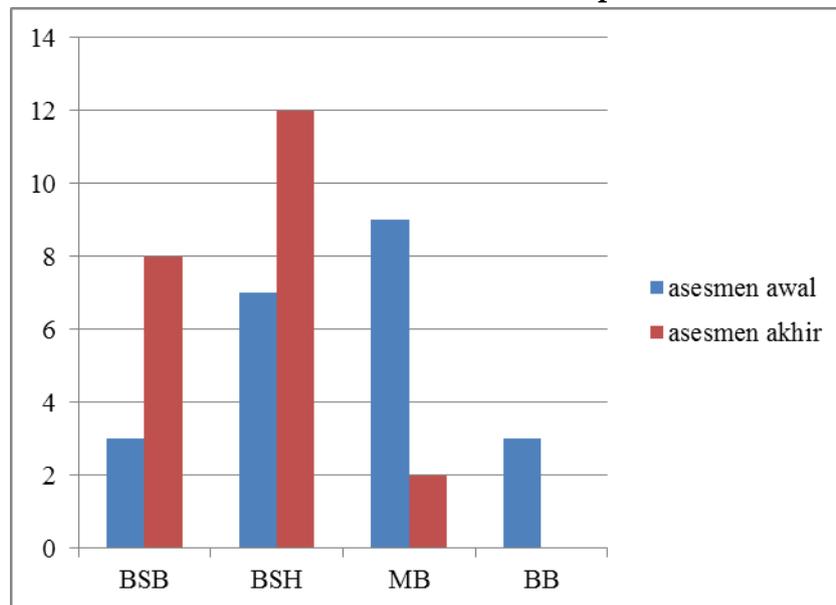
Peningkatan kecerdasan spiritual anak kelompok B1 di TK Cut Meutia terlihat pada tabel dan grafik berikut ini:

No	Indikator Penilaian	Asesmen Awal				Asesmen Akhir										
		BSB		BSH		MB		BB								
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%			
1	Anak meyakini Allah melalui cerita Sirah Nabawiyah	4	18	8	36	8	36	2	9.1	7	32	10	45	5	23	-

2	Anak menghargai diri sendiri dan orang lain ketika bercerita sebagai rasa syukur kepada Allah	5	23	7	32	7	32	3	14	8	36	12	55	2	9.1	-
3	Anak menceritakan kembali tokoh-tokoh keagamaan dalam Sirah Nabawiyah	1	4.5	4	18	13	59	4	18	5	23	14	64	3	14	-
4	Anak menjawab pertanyaan sesuai cerita Sirah Nabawiyah	3	14	6	27	9	41	4	18	9	41	13	59	-	-	-
5	Anak berperilaku sesuai cerita Sirah Nabawiyah (misal: jujur, berbagi, akur dan adab makan)	2	9.1	9	41	10	45	1	4.5	11	50	10	45	1	4.5	-
Rata-rata		3	14	7	32	9	41	3	13	8	36	12	54	2	10	-

Sumber: Modifikasi Permendikbud No 137 & No. 146 (2014)

Tabel 1. Hasil Observasi Kecerdasan Spiritual Anak



Gambar 5. Grafik Peningkatan Hasil Asesmen Awal dan Akhir

Berdasarkan hasil observasi yang ditunjukkan tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa kecerdasan spiritual anak kelompok B1 TK Cut Meutia mengalami peningkatan yang signifikan setelah dilakukan kegiatan bercerita *Sirah*

Nabawiyah dengan media *Big Book*: Kategori BSB (berkembang Sangat Baik) yang menunjukkan 3 anak (14%) menjadi 8 anak (36%) dan kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) yang menunjukkan 7 anak (32%) menjadi 12 anak (54%),

meningkat signifikan setelah intervensi tindakan dilakukan. Sedangkan kategori MB (Mulai Berkembang) yang menunjukkan 9 anak (41%) menjadi 2 anak (10%) dan kategori BB (Belum Berkembang) yang menunjukkan 3 anak (13%) menjadi tidak ada, turun drastis setelah intervensi tindakan dilakukan.

Catatan harian yang berbentuk jurnal refleksi juga menunjukkan kemajuan dalam proses pembelajaran pada kecerdasan spiritual anak kelompok B1 TK Cut Meutia selama intervensi tindakan dilakukan yang berlangsung 3 minggu: (1) anak semakin memperhatikan mendengarkan cerita *Sirah Nabawiyah*, bahkan mereka meminta untuk segera memulainya; (2) anak semakin mampu menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan cerita *Sirah Nabawiyah*, bahkan mereka bercerita tentang kehidupan sehari-hari mereka yang berhubungan dengan cerita tersebut; (3) anak semakin menunjukkan perilaku yang baik, misalnya mereka menyiapkan kursi untuk guru bercerita *Sirah Nabawiyah* dan sigap membantu ketika diminta selama kegiatan bercerita berlangsung; (4) anak sangat bersemangat ketika diminta melakukan *role play* bersama-sama yang berhubungan dengan cerita *Sirah Nabawiyah*; dan (5) setelah bercerita *Sirah Nabawiyah*, anak antusias meminta media *big book* untuk melihatnya bersama-sama dan

mengomentari gambar-gambarnya sesuai dengan cerita tersebut.

Jadi, berdasarkan hasil observasi dan catatan harian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada kecerdasan spiritual anak kelompok B1 TK Cut Meutia setelah penggunaan media *Big Book* dalam bercerita *Sirah Nabawiyah*.

SIMPULAN

Penulis dapat menarik kesimpulan tentang penggunaan media *Big Book* dalam bercerita *Sirah Nabawiyah* untuk meningkatkan kecerdasan spiritual anak kelompok B1 TK Cut Meutia, bahwa terdapat peningkatan signifikan setelah intervensi tindakan dilakukan. Hal ini terlihat dalam kategori BSB dan BSH dimana data menunjukkan peningkatan signifikan dari asesmen awal ke asesmen akhir yakni dari 10 anak (46%) menjadi 20 anak (90%), sedangkan kategori MB dan BB dimana data menunjukkan penurunan drastis yakni dari 12 anak (54%) menjadi 2 anak (10%). Penulis harapkan kegiatan bercerita *Sirah Nabawiyah* dengan media *Big Book* tetap berlanjut agar kecintaan anak-anak kepada Nabi Muhammad semakin bertambah dan mendalam sehingga suri teladan beliau menjadi karakter yang membentuk kepribadian mereka dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Mubarakfuri, Shafiyurrahman. *Ar-Rahiq Al-Makhtum: Sirah Nabawiyah (Sejarah Lengkap Kehidupan Nabi Muhammad)*, Penerjemah. Faris Khairul Anam, Jakarta: Qisthi Press, 2014.
- As-Sabatin, Najah. *Dasar-dasar Mendidik Anak: Usia 1-10 tahun*, Penerjemah. Yahya Abdurrahman, Bogor: Al Azhar Freshzone Publishing, 2014.
- Bek, Muhammad Al-Khudhari. *Nurul Yaqin: Fi Siirati Sayyidil Mursaliin*, Penerjemah. Bahrun Abu Bakar, Bandung: Sinar Baru Algensido, 2008.
- Husnaini, Nani. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Buku Besar*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol.6 Nomor 1, Jakarta: Program Pascasarjana PAUD Universitas Negeri Jakarta, 2012.
- Madya, Suwarsih. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan (Action Research)*, Bandung: Alfabeta, 2006.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. Nomor 137 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta, 2014.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. Nomor 146 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta, 2014.
- Putra, Siatatava Rizema. *Metode Pengajaran Rasulullah SAW: Segudang Strategi Belajar-Mengajar Berdasar Sifat-sifat Rasulullah*, Yogyakarta: Diva Press, 2016.
- Said, Muhammad Sameh. *Muhammad Sang Yatim: Janji dan Kemenangan yang Dinanti*, Penerjemah. Indra Gunawan, Bandung: Cordoba, 2016.
- Sujiono, Yuliani Nurani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks, 2012.

SUPERVISI AKADEMIK DALAM UPAYA PEMBINAAN KOMPETENSI PROFESIONAL GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)

Eka Rista Harimurti

STKIP Kusuma Negara

Email :ekaristaharimurti@stkipkusumanegara.ac.id

Abstract

Artikel ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang bagaimana supervisi akademik dilakukan sebagai upaya pembinaan kompetensi profesional guru pendidikan anak usia dini(PAUD).Keberhasilan proses pembelajaran yang berkualitas sangat bergantung pada peran guru sebagai unsur tenaga pendidik tanpa terkecuali bagi guru PAUD.Guru PAUD dituntut untuk memiliki kemampuan atau kompetensi dalam menjalankan profesinya sebagai guru yang profesional.Kompetensi yang dimaksud meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional dan kompetensi social.Kegiatan supervisi akademik digunakan sebagai suatu pendekatan yang paling tepat dalam melakukan upaya pembinaan untuk membantu guru PAUD dalam mengembangkan kompetensi profesionalnya.Fungsi dari kegiatan supervisi akademik ini sebagai alat untuk mengelola pembelajaran di PAUD secara efektif.Pada kegiatan supervisi akademik, Kepala sekolah bertindak sebagai supervisor yang secara berkelanjutan memberikan pembinaan berupa pengamatan, penilaian, arahan, bimbingan dan bantuan kepada guru PAUD.

Kata Kunci :profesi guru, kompetensi profesional, supervisi akademik

Abstract

This article aims to provide an overview of how academic supervision is carried out as an effort to foster the professional competence of early childhood education teachers (PAUD). The success of a quality learning process relies heavily on the role of the teacher as an element of the teaching staff without the exception of PAUD teachers. PAUD teachers are required to have the ability or competence in carrying out their profession as professional teachers. The competencies in question include pedagogic competence, personality competence, professional competence and social competence. Academic supervision activities are used as the most appropriate approach in conducting coaching efforts to assist PAUD teachers in developing their professional competencies. The function of academic supervision activities is a tool to effectively manage PAUD learning. In academic supervision activities, the Principal acts as a supervisor who continuously provides guidance in the form of observations, assessments, directives, guidance and assistance to PAUD teachers.

Keywords :professional teacher, professional competence, academic supervision

PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan membentuk dan mengembangkan kompetensi peserta didik baik dari segi kompetensi pedagogik secara kelimuan, kompetensi psikomotorik yaitu kemampuan melaksanakan kegiatan pembelajaran dan kompetensi afektif yaitu karakter dan kepribadian peserta didik.Pendidikan taman kanak-kanak merupakan pendidikan yang diselenggarakan pada tingkat awal masa

emas anak atau pendidikan yang diselenggarakan pada usia dini anak yang berperan penting dalam kehidupan anak. Keberhasilan pendidikan pada jenjang berikutnya ditentukan oleh kualitas pendidikan anak usia dini. Efektivitas penyelenggaraan pendidikan usia dini anak sangat tergantung pada peran guru sebagai tenaga pendidik dalam unsur pendidikan. Guru merupakan pendidik profesional karena tugas dan tanggung

jawabnya tidak hanya mampu melaksanakan proses pembelajaran, tetapi juga mampu mendidik dan mengembangkan karakter peserta didik, khususnya bagi pada pendidikan anak usia dini.

Guru merupakan satu dari sekian unsur dalam sistem pendidikan. Dalam sistem pendidikan, keberadaan guru merupakan faktor penentu keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran. Oleh sebab itu, profesi guru bukan merupakan pekerjaan biasa yang dapat dilakukan oleh setiap orang, karena guru profesional dituntut untuk memiliki kompetensi yang memerlukan keahlian khusus yang merupakan pembawaan sejak lahir, bakat, dipelajari dan dikembangkan melalui pendidikan dan pelatihan. Kompetensi tersebut meliputi kompetensi pedagogik yaitu kemampuan secara keilmuan, kompetensi kepribadian yaitu karakter yang kuat, kompetensi profesional yaitu kemampuan penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam, dan kompetensi sosial yaitu kemampuan dalam berkomunikasi dan bekerjasama secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama guru rekan sejawat, orang tua/wali peserta didik, dan pimpinan di dalam lingkungan sekolah dan masyarakat sekitar lingkungan sekolah.

Guru yang profesional secara sadar menjalankan pekerjaannya sesuai dengan tuntutan profesi, hal ini berarti seorang guru dituntut memiliki kemampuan atau kompetensi dan sikap sesuai dengan tuntutan profesinya. Supervisi akademik merupakan pendekatan yang dilakukan dalam rangka membantu guru untuk mengembangkan mutu dan kompetensi

profesionalnya sehingga efektivitas pembelajaran dapat tercapai.

PEMBAHASAN

Profesi Guru

Hamzah B Uno mengatakan bahwa guru adalah orang dewasa yang secara sadar bertanggung jawab dalam mendidik, mengajar, membimbing dan melatih peserta didik. Seorang guru adalah orang yang memiliki kemampuan merancang program pembelajaran dan mampu merancang program pembelajaran seperti menyusun rencana pembelajaran, mengelola kelas agar peserta didik dapat melaksanakan proses pembelajaran, menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran, membimbing dan melatih peserta didik serta melaksanakan tugas tambahan sehingga tujuan akhir pembelajaran dapat tercapai. Sejalan dengan pendapat tersebut maka guru profesional bukan hanya bertugas sebagai pengajar tetapi juga sebagai pendidik yang membentuk dan menguatkan karakter peserta didik serta mentransformasikan kebudayaan yang dinamis sehingga dituntut penguasaan ilmu pengetahuan, produktivitas yang tinggi dan kualitas karya yang dapat bersaing.

Guru profesional berfungsi sebagai dinamisor yang mengembangkan dan mengantarkan potensi-potensi peserta didik kearah pengembangan kreativitas. Sehubungan dengan hal tersebut maka tugas pokok seorang guru profesional meliputi tiga bidang utama, yaitu (1) bidang profesi; (2) bidang kemanusiaan; (3) bidang kemasyarakatan. Secara komprehensif, syarat guru profesional yaitu memiliki kompetensi dibidang (1) pedagogik; (2) kepribadian; (3) profesional; (4) sosial, sebagaimana tersebut dalam Undang-Undang. Hal ini berarti bahwa

Negara menjamin penyediaan calon guru, rekrutmen guru, kesejahteraan guru, karir guru dan pembinaan guru secara berjenjang dan berkelanjutan. Pembinaan guru dilakukan sesuai dengan tuntutan dan perubahan lingkungan eksternal dunia pendidikan.

Sehubungan dengan tugas seorang guru, Syafaruddin dan Asrul menambahkan bahwa tugas guru adalah memahami dan mengaktifkan peserta didik sehingga seorang guru dituntut untuk memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan yang memadai serta komprehensif. Pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dituntut dari guru dalam proses pembelajaran yang memiliki kadar pembelajaran tinggi didasarkan pada posisi dan peranan guru serta tugas dan tanggung jawab guru sebagai pengajar yang profesional.

Kompetensi Profesional

Definisi kompetensi profesional menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen adalah kemampuan guru dalam hal penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam. Sehingga diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efektivitas pembelajaran dapat tercapai. Lebih lanjut Purwadarminta dalam Muwahid Shulhan menekankan makna dari kompetensi itu sendiri merupakan kewenangan atau kekuasaan untuk menentukan atau memutuskan sesuatu hal. Konsep kompetensi itu sendiri untuk pertama kalinya dipopulerkan oleh Boyatzis pada tahun 1982 yang mendefinisikan kompetensi sebagai kemampuan yang dimiliki seseorang yang nampak pada sikapnya yang sesuai dengan kebutuhan kerja sehingga memberikan hasil yang

diinginkan. Pandangan ini mengindikasikan bahwa kompetensi merupakan karakteristik atau kepribadian individual yang bersifat permanen dan mempengaruhi kinerja seseorang.

Satori dalam Suhardan menambahkan bahwa seorang guru yang memiliki kompetensi profesional berarti guru tersebut memiliki kemampuan sebagai berikut : (1) menjabarkan kurikulum. (2) menyusun rencana pembelajaran. (3) melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan baik. (4) menilai proses dan hasil belajar. (5) memberikan umpan balik secara teratur dan terus menerus. (6) membuat dan menggunakan alat-alat pembelajaran. (7) memanfaatkan dan menggunakan lingkungan sekolah sebagai sumber dan media pembelajaran. (8) membimbing dan melayani murid yang mengalami kendala dalam belajar. (9) mengatur waktu dan menggunakan secara efisien untuk menyelesaikan program-program belajar peserta didik. (10) memberikan pelajaran dengan memperhatikan karakteristik peserta didik. (11) mengelola kegiatan pembelajaran.

Lebih lanjut Zahroh menambahkan mengenai karakteristik guru profesional yaitu guru yang memiliki kemampuan atau kompetensi mencakup : (1) kemampuan intelektual yang diperoleh melalui pendidikan. (2) kemampuan spesialisasi. (3) kemampuan teknik kerja atau metode kerja yang dapat dikomunikasikan kepada peserta didik. (4) kode etik profesi guru. (5) budaya kerja profesional. Sebagai guru profesional harus dirintis melalui ranah keilmuan, pendidikan dan pelatihan yang dapat mendukung profesi sebagai guru profesional.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kompetensi

profesional merupakan kompetensi inti yang wajib dimiliki oleh setiap orang yang berprofesi sebagai guru dan sebagai guru yang profesional harus mampu melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya secara profesional dengan didukung oleh kemampuan atau kompetensi yang profesional. Seorang guru yang profesional dituntut tidak hanya memiliki kualifikasi pendidikan profesi yang memadai namun juga seorang guru yang profesional dituntut memiliki kompetensi berkomunikasi dengan peserta didik, memiliki jiwa kreatif dan produktif, mempunyai etos kerja dan komitmen kerja yang tinggi terhadap profesinya dan selalu melakukan pengembangan diri secara sadar dan terus menerus melalui organisasi profesi, pendidikan dan pelatihan.

Supervisi Akademik

Secara etimologi, istilah supervisi berasal dari dua kata yaitu super dan vision. Super berarti atas dan vision berarti visi atau penglihatan. Supervisi berarti penglihatan dari atas. Lebih tepatnya menggambarkan suatu posisi yang terlihat lebih tinggi yang dapat mengamati posisi dibawahnya. Dapat diartikan bahwa definisi supervisi secara umumnya yaitu pengarahan, pengendalian yang dilakukan seorang pimpinan kepada bawahannya dalam lingkup organisasi dalam rangka pencapaian tujuan organisasi. Definisi supervisi menurut para ahli yaitu Ngalim Purwanto mengatakan bahwa supervisi ialah suatu aktivitas pembinaan yang direncanakan dalam rangka membantu para guru dan pegawai dilingkungan pendidikan untuk melakukan tugas profesinya secara efektif. Mulyasa menambahkan bahwa supervisi dapat dilakukan oleh kepala sekolah yang

berperan sebagai supervisor, walaupun dalam sistem organisasi modern diperlukan supervisor khusus yang lebih independent dan dapat meningkatkan obyektivitas dalam pembinaan dan pelaksanaan tugas professional guru.

Sehubungan dengan pendapat ahli diatas, maka kepala sekolah adalah orang yang melakukan kegiatan supervisi. Kepala sekolah melakukan kegiatan supervisi kepada guru melalui kegiatan pembinaan seperti pengarahan, pembimbingan dan penilaian dalam pembelajaran dengan tujuan tercapainya efektivitas dan mutu pembelajaran melalui penciptaan situasi belajar yang lebih baik. Untuk itu kegiatan supervisi pendidikan ini harus dilakukan secara terus menerus menuju perbaikan situasi pembelajaran.

Pada dasarnya supervisi dalam pembelajaran dilakukan pada dua aspek yaitu supervisi akademik dan supervisi manajerial. Supervisi akademik menitikberatkan pada pengamatan supervisor terhadap kegiatan akademik berupa pembelajaran sedangkan supervisi manajerial melihat pada aspek-aspek pengelolaan administrasi sekolah sebagai pendukung pembelajaran. Glickman mendefinisikan supervisi akademik sebagai serangkaian kegiatan untuk membantu guru mengembangkan kemampuan profesionalnya dalam melakukan pengelolaan pembelajaran yang efektif. Dengan demikian hakikat supervisi akademik merupakan serangkaian kegiatan dalam rangka membantu guru untuk mengembangkan kompetensi profesionalnya dalam mengelola pembelajaran.

Implementasi Kegiatan Supervisi Akademik

Merujuk pada langkah-langkah kegiatan supervisi akademik sebagaimana yang dijabarkan dalam panduan supervisi akademik oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan oleh maka kegiatan supervisi akademik yang dilakukan oleh kepala sekolah terhadap guru PAUD mencakup kegiatan pembinaan kompetensi profesional guru PAUD dalam pembelajaran meliputi :

1. Perencanaan kegiatan supervisi akademik oleh kepala sekolah untuk meningkatkan kompetensi profesional guru PAUD dalam pengelolaan pembelajaran sebagai berikut :
 - a. Penyusunan rencana program supervisi dengan menentukan tujuan, sasaran dan pengorganisasian kegiatan supervisi akademik dengan menyertakan dokumen pendukung seperti (1) hasil supervisi akademik yang sudah dilakukan sebelumnya. (2) data personel guru PAUD yang akan disupervisi, dan (3) administrasi pendukung pembelajaran seperti rencana pembelajaran, modul pembelajaran, bahan ajar, absensi kehadiran guru PAUD dan peserta didik serta hasil penilaian pembelajaran.

Adapun yang menjadi tujuan dilakukannya kegiatan supervisi akademik ini adalah untuk membantu guru PAUD dalam mengembangkan kompetensi profesionalnya untuk kelancaran proses pembelajaran. Sasaran kegiatan supervisi akademik ini lebih diutamakan kepada guru yang akan diangkat menjadi guru tetap dan akan naik pangkat dan tentu saja setelah dilakukan penilaian terlebih dahulu. Hal ini dilakukan agar guru

tersebut tidak hanya naik pangkat tetapi juga kompetensinya dalam pembelajaran meningkat. Kompetensi profesional tersebut berupa kemampuan dalam menyusun rencana pembelajaran, kemampuan melaksanakan pembelajaran, kemampuan melakukan penilaian hasil pembelajaran, kemampuan menetapkan model dan metode pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik peserta didik dan kemampuan menggunakan sarana dan prasarana pembelajaran.

- b. Penyusunan jadwal pelaksanaan kegiatan supervisi akademik, mencakup observasi dan wawancara dengan guru PAUD, peserta didik dan orang tua peserta didik yang dilakukan secara individu dan berkelompok.
2. Pelaksanaan kegiatan supervisi akademik oleh kepala sekolah untuk meningkatkan kompetensi profesional guru PAUD dalam pengelolaan pembelajaran melalui langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Langkah ke - 1 : Pertemuan sebelum observasi
Sebelum dilakukan observasi, kepala sekolah terlebih dahulu memanggil guru-guru PAUD yang akan di supervisi. Hal ini dilakukan untuk membangun saling pengertian dan kelancaran dalam komunikasi sehingga guru-guru PAUD tersebut yang akan disupervisi tidak merasa terbebani sehingga dapat bersikap seperti biasanya dalam pembelajaran dan observasi atau kunjungan kepala sekolah menjadi tidak menakutkan baik bagi guru-guru PAUD tersebut maupun bagi peserta didik. Sebagai hasil akhir observasi ini diharapkan guru-guru PAUD tersebut menyadari pentingnya kegiatan supervisi akademik ini bagi pengembangan

kompetensi profesional dan karier mereka.

Kegiatan observasi dilakukan oleh kepala sekolah dengan cara (1) ikut serta dalam pembelajaran, mengambil posisi duduk dibelakang peserta didik. (2) berjalan mengelilingi dan membaur dengan peserta didik. (3) mengajukan sesi tanya jawab bagi peserta didik dalam pembelajaran.

b. Langkah ke - 2 : Observasi dan wawancara

Hal-hal yang akan dilakukan dalam observasi dan wawancara ini sudah terlebih dahulu dikomunikasikan dengan guru PAUD. Adapun hal-hal yang akan diobservasi meliputi (1) dominasi pembelajaran oleh guru PAUD. (2) efektivitas komunikasi dalam pembelajaran. (3) model dan metode pembelajaran yang digunakan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik. (4) penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran.

c. Langkah ke - 3 : Analisis hasil observasi dan wawancara

Pada langkah ini, kepala sekolah mengorganisasi data hasil observasi dan wawancara dan menginventarisir kendala-kendala yang terdapat dalam proses pembelajaran kemudian dilakukan analisis kebutuhan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, kepala sekolah kemudian mengidentifikasi perilaku pembelajaran yang positif sehingga dapat mengembangkan kompetensi profesional guru dan tercapainya efektivitas pembelajaran.

d. Langkah ke - 4 : Pasca observasi dan wawancara

Hasil analisis dari supervisi akademik tersebut untuk kemudian disampaikan kepada guru-guru PAUD

yang disupervisi untuk melihat umpan balik terhadap kegiatan supervisi akademik, berupa : (1) melakukan konfirmasi hasil penilaian supervisi akademik. (2) mengetahui kendala yang dihadapi dalam pembelajaran. (3) memberikan apresiasi sebagai motivasi bagi guru PAUD yang telah di supervisi dengan memberikan pendidikan dan pelatihan yang sesuai kebutuhannya untuk pengembangan kompetensi profesioanalnya.

3. Hasil Supervisi Akademik dan tindak lanjut hasil supervisi akademik oleh kepala sekolah sebagai supervisor untuk meningkatkan kompetensi profesional guru PAUD dalam pengelolaan pembelajaran dan tercapainya efektivitas pembelajaran, sebagai berikut :

a. Bagi peserta didik, hasil yang didapat berupa (1) model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. (2) budaya belajar yang lebih baik. (3) suasana pembelajaran yang lebih kondusif.

b. Bagi Guru PAUD, hasil yang didapat berupa (1) pendidikan dan pelatihan untuk mendukung kompetensi guru PAUD khususnya kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional guru PAUD. (6) pengangkatan sebagai guru tetap dan jenjang karier dan (7) kesejahteraan guru PAUD.

PENUTUP

Simpulan

Supervisi akademik menjadi hal yang sangat penting dilakukan untuk membantu dan membina kompetensi guru PAUD khususnya kompetensi profesional. Kegiatan supervisi akademik

yang dilakukan oleh kepala sekolah untuk meningkatkan kompetensi profesional guru PAUD dalam pengelolaan pembelajaran mencakup kegiatan (1) perencanaan kegiatan supervisi akademik oleh kepala sekolah terhadap guru PAUD dalam pembelajaran. (2) pelaksanaan kegiatan supervisi akademik oleh kepala sekolah terhadap guru PAUD dalam pembelajaran. (3) hasil dan tindak lanjut dari kegiatan supervisi akademik ini meliputi dua hal yaitu bagi peserta didik hasil yang didapat berupa pemenuhan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran dan bagi guru PAUD berupa pembinaan jenjang karier, pengembangan kompetensi profesional dan kesejahteraan.

Saran

Mengingat pentingnya pendidikan bagi anak usia dini sebagai generasi penerus bangsa, maka guru PAUD sebagai

unsur utama dalam pendidikan anak usia dini memegang peranan yang sangat penting. Peningkatan kualitas pendidikan bagi anak usia dini harus diawali dengan kualitas sekolah dan kualitas guru PAUD yang baik. Dengan kualitas guru PAUD yang baik maka akan menciptakan budaya sekolah yang kondusif sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif.

Peningkatan kualitas guru PAUD dalam pembelajaran dilakukan melalui peningkatan kompetensi profesional guru PAUD, salah satunya dengan cara supervisi akademik. Supervisi akademik dilakukan oleh kepala sekolah sebagai bentuk pembinaan yang direncanakan untuk membantu guru PAUD dalam mengembangkan kompetensi profesionalnya sehingga mereka dapat melaksanakan pekerjaan mereka secara efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

Glickman, CD, *Supervision of Instruction*, Allyn and Bacon Inc, Boston 1995.

Hamzah B Uno, *Profesi Kependidikan*, Bumi Aksara, Jakarta 2007.

Muwahid Shulhan, *Teori dan Terapan Dalam Mengembangkan Sumber Daya Guru*, Acima Publishing, Surabaya 2012.

Panduan Supervisi Akademik, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.

Suwardan D, *Standar Kinerja Guru dan Pengaruhnya Terhadap Pelayanan Belajar Dalam Mimbar Pendidikan*, UPI, Bandung 2015.

Syafaruddin dan Asrul, *Manajemen Kepengawasan Pendidikan*, Ciptapustaka Media, Bandung 2014.

Tilaar H.A.R, *Membenahi Pendidikan Nasional*, RinekaCipta, Jakarta 2002.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2015 tentang Guru dan Dosen.

Zahroh Aminatul, *Membangun Kualitas Pembelajaran Melalui Dimensi Profesionalisme Guru*, Yrama Widya, Bandung 2015.

ANALISIS PENGGUNAAN METODE *MIND MAPPING* DALAM PENGENALAN TEMA DIRI SENDIRI UNTUK STIMULASI *MULTIPLE INTELEGENCE* DI KELOMPOK B3 TK CUT MUTIA BANDA ACEH

Lina Amelia¹⁾ dan Mardiana²⁾

¹⁾STKIP Bina Bangsa Getsempena

²⁾TK Cut Mutia

Email: lina.smartest@gmail.com

Abstrak

Metode *Mind Mapping* pada anak usia TK adalah salah satu metode pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan dalam diri dan pikiran anak. Pengenalan tema diri sendiri dengan metode *mind mapping* ini bertujuan untuk stimulas *multiple intelegence* anak sehingga memiliki konsep pengetahuan secara holistic terhadap diri sendiri mulai dari identitasku, tubuhku, makanan dan minuman kesukaanku dan keluargaku. *Mind mapping* yang digunakan dalam pengenalan tema diri sendiri ini adalah *mind mapping* yang sangat sederhana dan dibuat sekonkrit mungkin untuk mendukung kemampuan berbipikir anak di fase pra operasional konkrit. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi penggunaan metode *mind mapping* yang dikaitkan dengan kemampuan yang bisa distimulasi anak serta kemudahan anak dalam memahami konsep yang dikenalkan. Dalam proses pelaksanaan penelitian ini gambar masing-masing media adalah foto anak sendiri dan akan digunakan dalam 4 kali setiap awal pembahasan masing-masing sub tema tentang diriku. Setiap sub tema dibantu dengan satu lembar kerja anak yang membahas materi yang ada dalam *mind mapping*. Hasil analisis penggunaan metode *mind mapping* untuk stimulasi *multiple intelegence* anak dalam tema diri sendiri dapat disimpulkan bahwa yang dominan muncul adalah kecerdasan linguistik, logika matematika, intra personal, interpersonal, visual spasial dan kecerdasan existensial. Untuk kecerdasan kinestetik sedikit yang mampu dimunculkan saat membahas topik tubuhku. Sementara kecerdasan musical hanya sebatas nyanyi tentang tubuhku dan naturalisnya belum tersentuh sama sekali saat penelitian dilaksanakan.

Kata Kunci: metode mind mapping, tema diri sendiri, multiple intelegence

Abstract

Mind Mapping Method in kindergarten is one method of utilizing the whole brain by using visual images and other graphic infrastructure to form impressions in the child's self and mind. The introduction of self-themes with mind mapping methods aims to stimulate multiple children's intelligence so that they have a holistic concept of knowledge about themselves starting from my identity, my body, my favorite foods and drinks and my family. Mind mapping that is used in the introduction of the theme itself is a mind mapping that is very simple and made as concrete as possible to support the ability to think of children in the pre-operational concrete phase. The research method used in this research is descriptive qualitative research. The research instrument used was an observation sheet using mind mapping methods that were associated with abilities that could be stimulated by children and the ease of children in understanding introduced concepts. In the process of conducting this research the image of each media is a child's own photo and will be used 4 times at the beginning of the discussion of each sub theme about me. Each sub-theme is assisted by a child worksheet that discusses the material in mind mapping. The results of the analysis of the use of mind mapping methods for the stimulation of multiple intelligence of children in their own themes can be concluded that the dominant ones appear are linguistic intelligence, mathematical logic, intra-

personal, interpersonal, visual spatial and existential intelligence. For a little kinesthetic intelligence that can be raised when discussing the topic of my body. While musical intelligence is only limited to singing about my body and its naturalists have not been touched at all when the research was conducted.

Keywords: Mind mapping method, yourself theme, multiple intelligence

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya harus meliputi aspek keilmuan yang menunjang kehidupan anak dan terkait dengan perkembangan anak. Berdasarkan aspek pedagogis, masa usia dini merupakan masa peletak dasar atau pondasi bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya, artinya masa kanak-kanak yang bahagia merupakan dasar bagi keberhasilan dimasa yang akan datang dan begitu juga sebaliknya. Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut

Sementara itu dari segi empiris, banyak sekali penelitian yang menyimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting, seperti penjelasan bahwa ketika manusia lahir, kelengkapan organisasi otak memuat 100-200 milyar perkembangan potensi tertinggi, tetapi hasil riset membuktikan bahwa 5% dari potensi otak anak terpakai. Hal itu disebabkan kurangnya stimulasi yang mengoptimalkan fungsi otak (Yuliani, 2012:10). Asmani (2009:14) mengatakan "PAUD adalah instrument sistematis dan efektif dalam upaya mendidik anak, sehingga mereka

menemukan masa keemasan yang menentukan masa depannya kelak". Untuk itu pengembangan potensi dalam diri anak haruslah seoptimal mungkin dengan berbagai metode dan media pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini.

Mengoptimalkan potensi yang dimiliki anak salah satunya kecerdasan yang dimiliki anak dapat di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan di lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini melalui proses pembelajaran untuk anak. Pembelajaran anak usia dini haruslah menyenangkan, sehingga anak merasa senang dan nyaman dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan. Selain nyaman dan menyenangkan, stimulasi yang diberikan haruslah memakai metode yang membuat anak enjoy dalam memenuhi kebutuhan tumbuh kembang anak salah satunya metode belajar seraya bermain dan bermain seraya belajar. Tidak hanya kondisi pemberian stimulasi melalui bermain saja yang perlu menjadi perhatian pendidik di PAUD , tetapi juga sifat dari pemberian stimulasinya haruslah bersifat holistic seperti menyentuh seluruh aspek perkembangan dan kecerdasan yang dimiliki anak.

Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk layanan pendidikan untuk anak usia 4-6 tahun dengan pembagian TK A usia 4-5 tahun dan TK B usia 5-6 tahun. Pelaksanaan tuntutan kurikulum untuk anak usia 5-6 tahun ini sudah mulai formal dan terikat dengan tema-tema

pembelajaran yang harus dikenalkan pada anak secara terstruktur namun tetap dalam kaidah menghargai karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak. Upaya yang dapat dilakukan dalam rangka pengembangan potensi anak adalah dengan program pendidikan yang terstruktur. Salah satu komponen untuk pendidikan yang terstruktur adalah kurikulum

Pendidikan untuk anak yang perlu diperhatikan oleh guru adalah tuntutan kurikulum 2013 PAUD yang memakai pendekatan saintifik untuk memunculkan 4 kompetensi inti (sikap spiritual, sikap social, pengetahuan dan keterampilan) dari setiap pembelajaran anak. Pembelajaran di taman kanak-kanak berpusat pada anak. Pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan saintifik yang mencakup rangkaian proses mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan. Keseluruhan proses tersebut dilakukan dengan menggunakan seluruh indera serta berbagai sumber dan media pembelajaran.

Anak usia dini yang dikenal dengan usia golden age adalah anak memiliki potensi kecerdasan yang sangat luar biasa yang dikenal dengan sebutan multiple intelegence. Gardner, (2003:22) menyatakan bahwa kecerdasan adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau menciptakan produk yang berharga dalam satu atau beberapa lingkungan budaya dan masyarakat Menurut Gardner (dalam Lina, 2018:23) kecerdasan bukanlah kemampuan yang sudah ada sejak lahir dan akan tetap sepanjang hidup yang tidak dapat dikembangkan. Kecerdasan selalu dapat dikembangkan lewat pembelajaran. Dalam hal ini seorang guru mempunyai

peran untuk membantu perkembangan kecerdasan anak.

Pemberian stimulasi untuk multiple intelegence anak dapat dilakukan untuk semua tema pembelajaran di taman kanak-kanak. Penelitian ini memberikan stimulasi untuk multiple intelegence anak TK kelompok B3 di TK Cut Mutia Banda Aceh pada tema diri sendiri. Dalam tema diri sendiri dibagi menjadi 4 sub tema yaitu identitas, tubuhku, kesukaanku dan keluargaku. Tema dan sub tema di TK dikembangkan dengan memuat unsur-unsur nilai agama dan moral, kemampuan berpikir, kemampuan berbahasa, kemampuan sosial-emosional, kemampuan fisik-motorik, serta apresiasi terhadap seni. Pelaksanaan pembelajaran di TK menurut ketentuan dalam permendikbud 137 tahun 2014 pasal 13 dilakukan melalui bermain secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, kontekstual dan berpusat pada anak untuk berpartisipasi aktif serta memberikan keleluasaan bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis anak. Untuk memenuhi tuntutan pembelajaran di TK di atas maka dibutuhkan sebuah metode pembelajaran untuk anak yang bersifat holistic dan mampu menstimulasi semua potensi kecerdasan yang dimiliki anak. Salah satu metode yang dianggap cocok untuk mengenalkan tema diri sendiri secara menyeluruh adalah metode mind mapping.

Metode Mind Mapping (Peta pikiran) adalah metode pembelajaran yang dikembangkan oleh Tony Buzana, kepala Brain Foundation. Peta pikiran adalah metode mencatat kreatif yang memudahkan untuk mengingat banyak informasi. Tujuan dari mind map menurut Buzan (dalam Nuryanti, 2014)

menyatakan bahwa tujuan mind map adalah untuk membantu anda belajar, menyusun, dan menyimpan sebanyak mungkin informasi yang anda inginkan, dan mengelompokannya dengan cara yang alami, memberi anda akses yang mudah dan langsung (ingatan yang sempurna) kepada apapun yang anda inginkan.

Metode mind mapping yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan memberikan pengetahuan pada anak tentang diri sendiri secara menyeluruh di awal pengenalan tema di kelas. Mind mapping yang didesain untuk anak dilengkapi dengan gambar diri anak sendiri agar media konkrit dan dekat dengan anak. Selain media yang dibuat sekonkrit mungkin untuk anak, media mind mapping diusahakan kegiatannya dirancang mampu memberikan stimulasi terhadap multiple intelegence anak. Dalam mind mapping dimunculkan kegiatan yang berhubungan kemampuan linguistic, logika matematika, intra personal, interpersonal, visual spasial, existensial, musical, sedikit kinestetik.

Metode mind mapping yang dilakukan pada tema diri sendiri ini terdiri dari 4 sub tema yaitu identitas, tubuhku, kesukaanku dan keluargaku. Setiap sub tema biasanya di sekolah dilaksanakan dalam 4 atau 5 hari dan selama 3 minggu anak dapat memanfaatkan mind mapping sebagai pemandu kemampuan berpikir anak dalam memperoleh pengetahuan yang utuh tentang diri sendiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Djam'an Satori (2011: 23) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif dilakukan karena peneliti ingin mengeksplor

fenomena-fenomena yang tidak dapat dikuantifikasikan yang bersifat deskriptif seperti proses suatu langkah kerja, formula suatu resep, pengertian-pengertian tentang suatu konsep yang beragam, karakteristik suatu barang dan jasa, gambargambar, gaya-gaya, tata cara suatu budaya, model fisik suatu artifak dan lain sebagainya.

Sugiyono (2012: 9) juga mengemukakan penelitian kualitatif sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Nana Syaodih Sukmadinata (2011: 73), penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Selain itu, Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan pada variable-variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya. Satu-satunya perlakuan yang diberikan hanyalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Berdasarkan keterangan dari beberapa ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian deskriptif kualitatif yaitu rangkaian kegiatan untuk memperoleh data yang bersifat apa adanya tanpa ada dalam kondisi tertentu yang hasilnya lebih menekankan makna. Di sini, peneliti menggunakan metode penelitian

deskriptif kualitatif karena penelitian ini mengeksplor fenomena proses penggunaan metode mind mapping dalam tema diri sendiri di kelas B3 TK Cut Mutia Banda Aceh. Selain itu penelitian ini juga bersifat induktif dan hasilnya lebih menekankan makna. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 23 anak usia 5-6 tahun. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan catatan lapangan setiap kegiatan yang memberikan gambaran penggunaan metode mind mapping dalam memberikan stimulasi untuk multiple intelegence anak usia TK (5-6 tahun) kelas B3 TK Cut Mutia Banda Aceh.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahapan penelitian ini dimulai dari sosialisasi program ke sekolah, tahap observasi awal, observasi kondisi anak sebelum penggunaan metode mind mapping dan observasi saat anak menggunakan metode mind mapping. Penelitian ini di mulai sejak tanggal 29 juli 2019 sampai dengan 7 agustus 2019.

Gambaran kondisi anak tanggal 29 juli 2019 sebagai berikut : Ini adalah hari pertama anak-anak mulai dikenalkan dengan tema pembelajaran tema diriku dengan sub tema tubuhku. Ini juga hari pertama anak tidak ditemani lagi oleh orang tua di lingkungan sekolah. Karena semenjak masuk 2 minggu yang telah berlalu anak masih ditemani orang tua berada di kelas sampai pulang. Dalam proses pembelajaran anak masih terlihat belum teratur karena baru saja masa penyesuaian diri dengan lingkungan sekolah dan berada dengan tertib di dalam kelas untuk mengasah kemampuan kognitif mereka. Sehingga dibutuhkan

tenaga ekstra dan teknik khusus guru untuk mencoba melatih anak berada di kelas sesuai rancangan waktu dan urutan pembelajaran yang telah disusun dalam RPPH. Selain itu guru juga harus bertindak sangat hati-hati agar keberanian dan social emosional tetap stabil seperti mereka ditemani orang tua dan tanpa ditemani orang tua mereka harus tetap merasa aman. Pengenalan kelas dan kegiatan yang harus dijalani anak di dalam kelas harus tetap dilakukan guru sesuai RPPH yang disusun dengan tetap menjaga kondisi social emosional anak tetap merasa nyaman dan tidak dipaksa. Tahap ini merupakan tahap pengenalan konsep tentang diriku walaupun hasilnya belum sesuai harapan.

Pada tanggal 1 agustus 2019, Kondisi kelas tidak jauh berbeda dengan tanggal sebelumnya namun tingkat tertib anak sudah mulai meningkat. Yang awalnya hamper 75% anak terlihat masih kurang peduli dengan kegiatan yang diperkenalkan guru, namun pada hari ini kondisi anak sudah hamper 50% yang mulai beradaptasi dengan lingkungan kelas dan berusaha mengikuti kegiatan bermain di kelas. Sebagian anak masih terlihat cuek dan sesekali mencoba memberikan perhatiannya pada kegiatan bermain dan proses pembelajaran yang berlangsung. Guru tetap melaksanakan kegiatan secara teratur sesuai susunan yang telah direncanakana dalam RPPH. Sesekali guru berusaha menarik perhatian anak dengan menyapa nama anak yang terlihat cuek terhadap kegiatan bermain yang berlangsung. Tujuannya adalah agar anak bisa beradaptasi dengan kegiatan-kegiatan yang sedang berlangsung. Jadi, Kondisi kelas untuk minggu pertama ini perlu dijaga kestabilan social emosional anak dengan tetap melaksanakan

pengenalan kegiatan-kegiatan yang harus diikuti anak sampai 85% anak memberikan perhatian untuk kegiatan atau sudah bisa mulai di arahkan ke kegiatan yang disusun dalam RPPH

Tanggal 2 agustus 2019, Hari jumat adalah hari khusus bagi sekolah untuk memberikan muatan pembelajaran yang bersifat agama seperti sholat, doa dan membaca iqra'. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara klasikal, sementara hari lain selain jumat anak belajar dengan system area. Dalam satu hari dibuka 3 area belajar. Gambaran kondisi belajar praktek Ibadah secara klasikal ini, anak-anak bisa diarahkan karena anak mengikuti kegiatan yang sama dalam waktu bersamaan dibimbing oleh 2 orang guru dapat dikatakan cukup kondusif. Anak -anak dapat melaksanakan kegiatan secara baik dan hanya beberapa anak saja yang masih sedikit kurang perhatian namun secara keseluruhan pembelajaran berjalan lancar dan terkendali. Jadi sudah mulai bisa diterapkan pemberian pengetahuan yang mengarahkan anak pada konsep tema diri sendiri. Perlu memunculkan media yang bisa menarik perhatian anak dan menambah tantangan untuk anak dalam

kegiatan belajar seraya bermain serta pesan tentang tema dapat disampaikan dengan mudah. Untuk mengkonkritkan untuk anak tentang bagian tubuh melalui gambar maka butuh gambar yang konkrit untuk diri sendiri

Tanggal 6 agustus 2019 , Suasana kelas sudah mulai kondusif, anak-anak sudah mulai bisa diarahkan untuk mengikuti kegiatan yang telah disusun dalam RPPH. Pagi ini pembelajaran di kelas dimulai dengan membaca alfatihah, dilanjutkan dengan percakapan tentang identitas dan anggota tubuh. Sebelum masuk kegiatan inti dilakukan stimulasi motoric kasar yaitu anak berjalan di atas garis lurus. Pada kegiatan inti dilakukan kita kegiatan yaitu menyanyi tentang diri sendiri, menempel pada mapping identitas diri (nama, jenis kelamin, agama dan sekolah) dan menghubungkan foto dengan anggota tubuh. Media pembelajaran berupa map mapping yang di print warna. Dalam mind mapping ada 4 topik tertulis yang direncanakan akan diselesaikan anak dalam 2 kali pertemuan. Kegiatan inti berjalan selama 60 menit. Media yang dipakai :



Media yang digunakan sudah menarik tetapi terlalu tinggi tantangan yang diberikan karena kondisi anak masih masa penyesuaian dan belum memiliki modal untuk membaca permulaan. Jadi butuh waktu yang cukup banyak dan kesabaran yang tinggi menuntun anak dalam melaksanakan kegiatan bermain dengan media map mapping. Jadi anak baru bisa diarahkan pada kecerdasan linguistic memahami gambar dan menceritakan kembali, untuk logika matematikanya menghitung bagian tubuhku, untuk spiritual mengenal tubuhku ciptaan tuhan, untuk intra personal menanyakan perasaan anak tentang gambar dirinya yang terpampang pada media dan interpersonal mengenal media milik temannya, untuk kemampuan

musical anak di ajak bernyanyi tentang diri sendiri.

Tanggal 7 agustus 2019, Hari ini kegiatan awal masih sama dengan hari sebelumnya. Hanya topik pembicaraan pada percakapan pagi sudah memasuki topik kesukaanku yaitu makanan dan minuman kesukaan ku. Pada kegiatan inti akan dibuka 3 area yaitu area seni dengan kegiatan mewarnai gambar minuman dan makanan. Area matematika menghubungkan jumlah benda minuman atau makanan dengan angkanya. Area baca tulis anak diminta untuk membaca nama makanan dan menghubungkan gambar dan tulisannya. Untuk pengenalan topik guru menyediakan gambar dalam ukuran besar.

Contoh media guru (satu HVS 1 gambar).



Media area seni



Media area baca tulis



Media area matematika



Jadi Media yang dirancang harus kaya symbol salah satunya warna agar guru lebih mudah untuk memberikan instruksi kerja dan anak mudah memahami instruksi kerja tersebut karena mereka tidak hanya mengingat dalam bentuk kata-kata tetapi dibantu mengingat kata disertai warna. Tujuannya adalah menumbuhkan minat anak dalam melakukan kegiatan dan anak terbiasa dengan beberapa perintah kerja. Ini juga memaksimalkan kemampuan kognitif

anak untuk mudah mengingat. Kemampuan Bahasa yang muncul adalah anak mampu menjelaskan pada teman sejawatnya jika temannya belum paham instruksi kerjanya. Ini bermanfaat untuk melatih kemampuan llinguistic logika matematika, inter personal dan intra personal anak, visual spasial, musical ketika nyanyi, spiritual ketika anak diskusi semua angrah dari tuhan yang maha esa.

Pembahasan

Kondisi awal semester di TK cut mutia dapat digambarkan bahwa TK cut mutia masih menggunakan system area. Dalam satu hari di buka 3 area belajar untuk anak. Semester ganjil untuk tahun 2019-2020 di mulai tanggal 5 juli 2019. 3 minggu awal, TK Cut mutia masih melakukan penyesuaian diri anak dengan lingkungan sekolah, tidak langsung memaksa anak untuk berada di kelas . jadi kondisi di kelas mungkin belum begitu kondusif karena masih ada benberapa orang tua di tiga minggu pertama ini yang menemani anaknya di sekolah. Minggu pertama sekolah orang tua boleh berada disamping anak full. Minggu kedua orang tua sudah diminta berada di luar kelas dan minggu ke tiga orang tua sudah diminta untuk berada di luar pagar sekolah, minggu ke 4 orang tua sudah diminta tidak berada lagi dilingkungan sekolah.

Kondisi awal semester yang melakukan penyesuaian lingkungan sekolah oleh guru adalah tindakan yang sudah sangat tepat. Tidak memaksakan anak untuk segera mengikuti semua kegiatan yang telah dirancang dalam RPPH. Guru tetap melaksanakan kegiatan walaupun belum semua anak mengikuti dengan baik. Namun pengenalan kegiatan tetap dilaksanakan sebagai tahapan pengenalan pada anak. Walaupun Kesan yang terlihat jika dengan kasat mata, suasana belajar terlihat kurang tertib, namun itu semua terjadi karena tingkat konsentrasi anak yang masih terbatas dan masih hari pertama lepas dari orang tua serta hari pertama mulai masuk kelas mengikuti kegiatan pembelajaran secara mandiri. Jadi proses penyesuaian diri ini butuh waktu agar anak mengenal kegiatan yang harus mereka jalani jika berada di kelas. Guru tetap mengenalkan bagian

demis bagian, langkah demis langkah pembelajaran walaupun kondisi kelas belum kondusif. Proses pelaksanaan kegiatan demis kegiatan harus tetap dikenalkan walaupun hasilnya belum sesuai rencana dan harapan

Penggunaan media mind mapping dilakukan setelah anak mandiri dan tidak ada lagi ditemani orang tua di sekolah. Tepatnya minggu ke 4 anak sekolah . pembelajaran sudah berjalan normal walaupun belum kondusif. Anak sudah diperkenalkan dengan kegiatan awal, inti dan penutup. Suasana kelas sudah mulai kondusif, anak-anak sudah mulai bisa diarahkan untuk mengikuti kegiatan yang telah disusun dalam RPPH. Pagi ini pembelajaran di kelas dimulai dengan membaca alfatihah, dilanjutkan dengan percakapan tentang identitas dan anggota tubuh. Sebelum masuk kegiatan inti dilakukan stimulasi motoric kasar yaitu anak berjalan di atas garis lurus. Pada kegiatan inti dilakukan ada kegiatan menyanyi tentang diri sendiri, menempel pada mapping identitas diri (nama, jenis kelamin, agama dan sekolah) dan menghubungkan foto dengan anggota tubuh. Media pembelajaran berupa map mapping yang di print warna. Dalam mamp mapping ada 4 topik tertulis yang diselesaikan anak dalam 2 kali pertemuan. Kegiatan inti berjalan selama 60 menit.

Saat pertama anak melihat media yang bewarna warni dan melihat foto masing-masing di media yang dibagikan, anak terlihat tertarik. Saya pikir kegiatan akan berjalan dengan lancar. Namun yang terjadi anak-anak kesulitan dalam membaca kartu yang digunting karena belum mempunyai modal untuk membaca. Dan tujuan guntingan kertas tersebut adalah anak mencari tulisan yang sama bukan membaca. Hal ini memperlihatkan

harapan pada anak terlalu tinggi sehingga butuh waktu yang cukup banyak untuk menuntaskan satu kegiatan seperti memilih nama masing-masing atau memilih kartu jenis kelamin masing-masing. Dan ini terlihat kurang efektif. Sehingga multiple intelegence yang muncul hanya linguistic berbicara tentang media yang mereka dapatkan, visual spasial, interpersonal anak mengenal foto temannya, intra personal mengungkapkan komentar terhadap gambar diri mereka yang terpampang pada media, menyebutkan nama, menyebutkan jenis kelamin, kecerdasan musical saat bernyanyi tentang diri sendiri, kecerdasan spiritual Tanya jawab tentang pencipta diri mereka, kecerdasan logika matematika saat anak menghitung bagian tubuh mereka.

Untuk mempermudah anak maka pada hari berikutnya tanggal 7 agustus 2019 dilakukan pemecahan bagian mind mapping menjadi beberapa bagian dan dibagi menjadi tugas di 3 area yaitu area Bahasa, area matematika dan area seni. kegiatan awal masih sama dengan hari sebelumnya. Hanya topik pembicaraan pada percakapan pagi sudah memasuki topik kesukaanku yaitu makanan dan minuman kesukaan ku. Pada kegiatan inti akan dibuka 3 area yaitu area seni dengan kegiatan mewarnai gambar minuman dan makanan. Area matematika menghubungkan jumlah benda minuman atau makanan dengan angkanya. Area baca tulis anak diminta untuk membaca nama makanan dan menghubungkan gambar dan tulisannya. Untuk pengenalan topik guru menyediakan gambar dalam ukuran besar.

Kondisi tanggal 7 agustus tersebut terlihat anak mulai tertarik dengan media yang terlihat nyata dan bewarna, dan

setiap satu kegiatan sudah dipisahkan. Saya pikir intruksi yang dijelaskan pun bisa dipahami anak. Namun lagi-lagi anak sulit untuk melaksanakan kegiatan karena belum memiliki modal untuk mampu membaca. Dari ke tiga area tersebut yang terlihat anak nyaman melakukan adalah dari area seni dan matematika. Namun kondisinya anak masih perlu butuh bantuan langkah demi langkah dalam mengerjakan tantangan media yang diberikan. Media yang dirancang harus kaya symbol salah satunya warna agar guru lebih mudah untuk memberikan instruksi kerja dan anak mudah memahami instruksi kerja tersebut karena mereka tidak hanya mengingat dalam bentuk kata-kata tetapi dibantu mengingat kata disertai warna. Tujuannya adalah menumbuhkan minat anak dalam melakukan kegiatan dan anak terbiasa dengan beberapa perintah kerja. Ini juga memaksimalkan kemampuan kognitif anak untuk mudah mengingat. Kemampuan Bahasa yang muncul adalah anak mampu menjelaskan pada teman sejawatnya jika temannya belum paham instruksi kerjanya.

Dari gambaran kondisi penggunaan mind mapping di kelas B3 dapat digambarkan bahwa yang dominan di pembelajaran awal sampai akhir penelitian adalah kemampuan Bahasa yaitu anak menceritakan isi media, anak mengenal warna dan bentuk yang merupakan bagian dari visual spasial, logika matematika saat anak menggunakan media di area matematika menghitung bagian tubuh dan menghitung serta menghubungkan jumlah makanan/minuman kesukaan dengan lambang angka. Kecerdasan musical muncul saat anak mengulangi nyanyi tentang diri sendiri, kecerdasan

interpersonal anak bisa mengenal foto temannya dan menyebutkan nama teman pemilik media sesuai foto di media. Kecerdasan intra personal anak bisa memahami bagian tubuhnya, identitasnya, menyebutkan makanan dan minuman kesukaannya serta menyebutkan nama orang tuanya. Kecerdasan spiritual dimunculkan saat anak bertanya jawab dengan guru tentang diri sendiri ciptaan tuhan yang maha esa. Yang tidak muncul sama sekali adalah kecerdasan nauralis.

SIMPULAN

Hasil analisis penggunaan metode *mind mapping* untuk stimulasi *multiple*

intelegence anak dalam tema diri sendiri dapat disimpulkan bahwa yang dominan muncul adalah kecerdasan linguistik, logika mtematika, intra personal, interpersonal, visual spasial dan kecerdasan existensial. Untuk kecerdasan kinestetik sedikit yang mampu dimunculkan saat membahas topik tubuhku. Sementara kecerdasan musical hanya sebatas nyanyi tentang tubuhku dan naturalisnya belum tersentuh sama sekali saat penelitian dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aan Komariah, Djam'an Satori, 2011, Metode Penelitian Kualitatif, Bandung,. Alfabeta.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2009. Manajemen Strategi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Yogyakarta: Diva press.
- Yuiani, 2012. Memposisikan Pendidikan Anak Dini Usia dalam Sistem Pendidikan Nasional. Jurnal Ilmiah Anak Usia Dini. Jakarta : Dir. PAUD, Dirjend. PLSP, Depdiknas
- Gardner, Howard. 2003. Kecerdasan Majemuk. (Terjemahan Drs. Alexander. Sindoro).
- L Amelia, N Nasrida. 2018. Peningkatan Kemampuan Visual Spasial Melalui Program Paint Di Kelompok B TK-YKA Banda Aceh. Jurnal Buah Hati. Vol. 5 No. 1 (hal 21-37) . diakses online <https://scholar.google.com/citations?user=q5hlx8YAAAAJ&hl=en>
- Ni Wayan Arik Nuryanti. Dkk. 2014. Penerapan Metode Mind Map Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B2. e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 2 No 1.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remana Rosdakarya

PENGARUH FUN BOOK LEARNING TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK

Indri Dwi Isnaini
STKIP Bina Insan Mandiri
Email: Indridwi@stkipbim.ac.id

Abstrak

Pembelajaran PAUD pada hakikatnya adalah belajar seraya bermain, bermain seraya belajar. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, maka aktifitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran. Untuk itu, pembelajaran pada pendidikan anak usia dini harus dalam suasana yang menyenangkan agar anak merasa tidak terbebani dalam mencapai perkembangannya. Pembelajaran yang inovatif efektif dan menyenangkan merupakan pembelajaran yang dibutuhkan anak saat ini. Media pembelajaran *Fun Book Learning* diharapkan mampu mempengaruhi perkembangan anak, baik dari aspek moral agama, bahasa, kognitif, fisik motorik, maupun social emosional. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Fun Book Learning* Terhadap Perkembangan Anak Kelompok A. Dimana seluruh kegiatan yang ada di dalam media pembelajaran *Fun Book Learning* ini sudah disesuaikan dengan capaian perkembangan pada kurikulum 2013. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Designs* dengan jenis *One-Grup Pretest-Posttest Design*. dengan membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan *Pretest* dan sesudah diberi perlakuan *Posttest*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik sampling jenuh. Sampel dari penelitian ini adalah 15 anak dari seluruh kelompok A. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis statistik nonparametrik dengan Wilcoxon Match Pairs Test (Uji jenjang Bertanda Wilcoxon) Berdasarkan Hasil uji jenjang bertanda wilcoxon menunjukkan Thitung adalah 0 dan Ttabel adalah 20. Dimana Thitung < Ttabel yaitu $0 < 20$ ($\alpha = 0,01$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dan dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh signifikan media pembelajaran *Fun Book Learning* terhadap perkembangan anak kelompok A TK Dharma wanita Gedangan Kecamatan Kutorejo Kabupaten Mojokerto

Kata Kunci: fun book learning, perkembangan anak

Abstract

PAUD learning is essentially learning while playing, playing while learning. This is consistent with the characteristics of early childhood who are active and have a high curiosity, so play activities are part of the learning process. For this reason, learning in early childhood education must be in a pleasant atmosphere so that children feel unburdened in achieving their development. Effective and fun innovative learning is learning that children need today. *Fun Book Learning* media is expected to be able to influence children's development, both from the moral aspects of religion, language, cognitive, physical motor, and social emotional. Therefore this study aims to determine the effect of *Fun Book Learning* on Group A Child Development. Where all activities in the *Fun Book Learning* media have been adjusted to the achievements of the 2013 curriculum. The research design used in this study is *Pre- Experimental Designs* with the type of *One-Group Pretest-Posttest Design*. by comparing the conditions before being given pretest treatment and after being given posttest treatment. Data collection methods used are the method of observation, interviews, and documentation. The sampling technique used is saturated sampling technique. The sample of this study was 15 children from all groups A. The analysis technique used was a nonparametric statistical analysis technique with the Wilcoxon Match Pairs Test. The table is $0 < 20$ ($\alpha = 0.01$), so H_0 is rejected and H_a is accepted and it can be stated that there is a significant influence of the *Fun Book*

PENDAHULUAN

Pembelajaran sebagaimana dikemukakan dalam Standar Pendidikan Anak Usia Dini (Permendikbud, No 137 tahun 2014) adalah proses interaksi antar anak didik dan pendidik dengan melibatkan orang tua serta sumber belajar pada suasana belajar dan bermain di satuan atau program PAUD. Oleh karena itu, tugas guru yang paling utama adalah bagaimana menciptakan lingkungan yang kondusif agar terjadi interaksi yang efektif dengan peserta didik, sehingga terjadi proses perubahan perilaku ke arah yang lebih baik, sesuai dengan pertumbuhan dan kebutuhan peserta didik.

Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, maka dalam hal belajar dan pembelajaran juga memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, bahkan dengan anak yang lainnya. Karakteristik cara belajar anak merupakan fenomena yang harus dipahami dan dijadikan acuan dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran anak usia dini. Beberapa karakteristik cara belajar anak yang harus dipahami guru adalah anak belajar sambil bermain, setiap anak memiliki cara belajar yang khas, anak belajar dari pengalaman secara alamiah, anak belajar dari hal-hal yang nyata (konkret) menuju hal-hal yang abstrak dan anak belajar paling baik apabila yang dipelajarinya bermakna, menarik, dan fungsional (Mulyasa, 17:2017). Pembelajaran PAUD pada hakikatnya menyajikan konsep belajar sambil bermain. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang aktif dan memiliki rasa

ingin tahu yang tinggi sehingga anak menjadi suka bereksplorasi. Aktifitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran, untuk itu, pembelajaran pada pendidikan anak usia dini harus dirancang dengan suasana yang menyenangkan agar anak merasa tidak terbebani dalam mencapai perkembangannya. Pembelajaran yang inovatif efektif dan menyenangkan merupakan pembelajaran yang dibutuhkan anak saat ini. Guru atau orang tua diharapkan bisa menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran, karena anak usia dini belajar seraya bermain dan bermain seraya belajar.

Fakta yang ditemukan selama observasi lapangan menunjukkan bahwa ada masalah dengan pelaksanaan atau penerapan kegiatan bermain anakkelompok A TK Dharmawanita Gedangan Kecamatan Kutorejo Kabupaten Mojokerto. Pertama, masih ada sebagian guru yang menganggap kegiatan bermain yang diterapkan di kelas hanya sebagai selingan dan bukan sebagai metode pengembangan. Kedua, pembelajaran mengacu pada lembar kerja anak. Ketiga, kegiatan bermain hanya dilakukan untuk mengembangkan kemampuan tertentu saja, dan belum diarahkan untuk mengembangkan berbagai bidang pengembangan.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti tertarik untuk menggunakan sebuah media pembelajaran untuk anak usia dini yaitu melalui *Fun Book Learning*. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada

penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Khadijah,2016:124). Media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran untuk mengembangkan 5 aspek perkembangan anak usia dini, khususnya anak usia 4-5 tahun, berdasarkan kurikulum 2013 dan prinsip PAKEM (Pembelajaran, Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan).

Fun Book Learning merupakan buku pembelajaran yang menyenangkan. Bahan terbuat dari kain flannel sehingga aman untuk anak. Pembelajaran menggunakan media *Fun Book Learning* ini diharapkan anak merasakan belajar seraya bermain. Perbedaan *Fun Book Learning* dengan buku yang lain adalah selain sudah disesuaikan dengan kurikulum 2013 buku ini juga mengajak anak untuk aktif, karena di dalamnya terdapat banyak kegiatan. Ada kegiatan memberi makan binatang untuk aspek nilai agama moral, bercerita sederhana dengan menggunakan boneka jari untuk aspek bahasa, mengenal bentuk dan warna untuk kemampuan kognitif, mengenal ekspresi senang dan sedih untuk aspek sosial emosionalnya dan menjahit baju untuk melatih fisik motorik halus anak. Berdasarkan masalah di atas peneliti berharap dengan menggunakan media pembelajaran *Fun Book Learning* dapat berpengaruh terhadap Perkembangan Anak Usia Dini.

KAJIAN PUSTAKA

Media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran

antara sumber dan penerima (Arsyad, 2011: 4). Media merupakan perantara yang mampu membangkitkan minat anak dalam proses pembelajaran. Tujuan umum media pembelajaran anak usia dini menurut Khadijah adalah untuk membangkitkan dan menstimulasi ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan tujuan khusus media pembelajaran pada pendidikan anak usia dini menurut Smaldino (dalam Khadijah, 2015: 22-23) antara lain:

- a. Membangkitkan ide-ide atau gagasan-gagasan yang bersifat konseptual, sehingga mengurangi kesalahan pemahaman anak dalam mempelajarinya.
- b. Meningkatkan minat anak dalam membahas materi pelajaran.
- c. Memberikan pengalaman-pengalaman nyata yang merangsang aktivitas diri sendiri untuk belajar.
- d. Dapat mengembangkan jalan pikiran yang berkelanjutan.
- e. Menyediakan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah didapat melalui materi-materi yang lain dan menjadi proses belajar mendalam dan beragam.

Maka dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan media pembelajaran anak usia dini adalah untuk membantu proses stimulasi aspek perkembangan anak usia dini.

Perkembangan anak usia dini meliputi nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, sosial emosional dan fisik motorik. Perkembangan nilai agama dan moral pada anak usia antara 4-6 tahun, terdapat pada tingkat dongeng. Tingkat dongeng dimulai dari sejak anak usia 3-6 tahun Jalaludin (2009: 66). Tingkatan konsep mengenai Tuhan lebih banyak dipengaruhi oleh fantasi dan emosi. Perkembangan jiwa beragama juga mengikuti perkembangan jiwa lainnya

seperti sosial dan emosional dan kondisi beragama keluarganya.

Perkembangan bahasa anak TK ditandai dengan meningkatnya ketrampilan berbicara anak. Pada usia TK, anak sangat senang dan aktif berbicara. Anak dapat menggunakan bahasa dengan cara bertanya, berdialog dan bernyanyi. Perkembangan bahasa anak usia dini meliputi, anak sudah menaruh minat baca dan penguasaan kosata anak sangat pesat. Setelah usia enam tahun perkembangan kosa kata anak mencapai sekitar 3000 kata. Perkembangan kosa kata anak mencapai 15000 kata dan anak mempelajari atau memperoleh kata baru dengan kecepatan 10 kata perhari (Masitoh, 2005: 12).

Perkembangan kognitif pada masa prasekolah meliputi, kemampuan berpikir dengan menggunakan symbol, cara berpikir anak masih dibatasi oleh persepsi, cara berpikir anak masih kaku dan anak sudah mulai mengerti dasar-dasar pengelompokan sesuatu atas dasar satu dimensi (Yusuf dalam Masitoh, 2005:9)

Perkembangan sosial emosional anak usia dini adalah anak mampu melakukan partisipasi dan mengambil inisiatif dalam kegiatan fisik, anak menjadi lebih asertif dan mampu berinisiatif (Masitoh, 2005: 10). Persoalan yang tidak kalah penting dalam pendidikan anak usia dini ialah aspek sosial dan emosional yang merupakan bagian esensial dalam perkembangannya. Kadang-kadang orang tua atau pendidik kurang memperhatikan aspek tersebut dalam tahun-tahun pertama usia anak Taman Kanak-kanak. Seorang anak akan berinteraksi dengan anak lainnya jika ia memiliki kemampuan sosial yang ada di dalam dirinya.

Perkembangan fisik-motorik meliputi perkembangan badan, otot kasar (gross muscle) dan otot halus (fine muscle),

yang selanjutnya disebut motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan badan meliputi empat unsur yaitu: kekuatan, ketahanan, kecekatan, keseimbangan (Suyanto, 2005: 51). Perkembangan motorik meliputi perkembangan otot kasar dan otot halus. Otot kasar atau otot besar ialah otot-otot badan yang tersusun oleh otot lurik. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong dan menarik. Oleh karena itu gerakan tersebut dikenal dengan gerakan kasar.

Sedangkan perkembangan motorik halus meliputi perkembangan otot halus dan fungsinya. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan-gerakan bagian-bagian tubuh yang lebih spesifik, seperti menulis, melipat, merangkai, mengancing baju, menali sepatu, dan menggunting. Berbagai kegiatan pembelajaran seperti melipat, mengelem, menggunting kertas melatih motorik halus pada anak. Demikian pula menggambar bebas dengan kuas besar, lalu kuas kecil, dan mewarnai mengembangkan otot-otot halus pada jari tangan. Hal itu akan sangat bermanfaat untuk melatih jari anak agar bisa memegang pensil dan belajar menulis kelak.

METODE PENELITIAN

Metode dalam Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Rancangan penelitian eksperimen yang digunakan adalah one-group-pretest-posttest. Pada rancangan penelitian ini akan ada pre-test dan post-test, dengan demikian hasil perlakuan akan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan

sebelum diberi perlakuan(Sugiyono, 2010:74). Berikut bagan rancangan penelitiannya :



Keterangan :

- O1 = Pre-test atau nilai sebelum mendapatkan Treatment.
- X = treatment atau perlakuan berupa menggunakan media *Fun Book Learning*.
- O2 = Post-test atau nilai sesudah mendapatkan Treatment.

Dalam penelitian ini data yang dianalisis memiliki jumlah subyek 15 dan berupa data ordinal serta tidak berdistribusi normal. Data ordinal merupakan data berjenjang/berbentuk peringkat karena satu data dengan yang lain mungkin tidak sama(Sugiyono 2007:24).

HASIL PENEITIAN DAN PEMBAHASAN

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui metode observasi. Metode observasi adalah suatu

usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis dengan prosedur yang terstandar. Semua metode mempunyai tujuan untuk memperoleh ukuran tentang variabel. Kemudian tujuan yang pokok dari observasi adalah mengadakan pengukuran terhadap variabel(Arikunto, 2010: 265)

Cara untuk memberikan penilaian terhadap subyek menggunakan *Skala Likert*. Sugiyono menyatakan bahwa *Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan *Skala Likert*, maka variable yang akan diukur dijabarkan menjadi indicator variable. Kemudian indicator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Jawaban dari setiap item intrumen yang menggunakan *Skala Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Berdasarkan metode observasi yang digunakan untuk mengamati tingkat kecerdasan emosi anak usia 4-5 tahun, maka disediakan alternatif jawaban sebagai berikut:

Tabel Ketentuan Skor Lembar Penilaian Observasi

Skor	Keterangan
1	Tidak Pernah
2	Kadang-kadang
3	Sering
4	Selalu

(Sumber: Sugiyono, 2011: 135)

Selanjutnya, data yang terkumpul dihitung nilai totalnya kemudian dihitung jumlah nilai akhirnya dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut:

Nilai akhir = $x \cdot 100$ di mana N merupakan nilai totalnya.

Sehingga nanti akan terdapat tiga kategorial hasil observasi yang akan menunjukkan tingkat kecerdasan emosi anak yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Data hasil perhitungan nilai akhir merupakan nilai per individu subyek penelitian. Sehingga untuk menentukan seorang subyek penelitian termasuk

dalam kategori mana, akan digunakan perhitungan sebagai berikut:

Kategori tinggi = (mean + 1 SD) ke atas

Kategori sedang = (mean - 1SD) sampai (mean + 1 SD)

Kategori rendah = (mean - 1SD) ke bawah

Arikunto mengatakan bahwa validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2010:211). Setelah dilakukan uji validitas, untuk selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas. Penelitian ini menggunakan reliabilitas internal dengan teknik mencari reliabilitas pengamatan atau observasi. Teknik mencari reliabilitas pengamatan atau observasi ini dilakukan oleh dua orang atau lebih.

Hasil uji reliabilitas, diperoleh hasil koefisien kesepakatan yang bernilai 1, hal ini dapat diartikan bahwa lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini reliable untuk digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, peneliti menggunakan uji statistik *non parametris Wilcoxon Matched Pairs Test* dengan tabel penolong *Wilcoxon*. Uji ini dimaksudkan

untuk mengetahui arah dan ukuran perbedaan. Uji *Wilcoxon match pairs test* dilakukan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel berpasangan (*two paired sample*) dengan data berbentuk ordinal.

Untuk menentukan toleransi perbedaan hasil pengamatan, digunakan teknik pengtesan reliabilitas pengamatan dengan rumus yang dikemukakan oleh H. J. X. Fernandes (dalam Arikunto (2010:244) sebagai berikut :

$$KK = \frac{2S}{N1+N2}$$

Dengan Keterangan :

KK = Koefisiensi Kesepakatan

S = Sepakat, jumlah kode yang sama untuk obyek yang sama

N1 = Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat I

N2 = Jumlah kode jyang dibuat oleh pengamat II

Berdasarkan rumus di atas diperoleh perhitungan dan hasil sebagai berikut :

$$KK = \frac{2S}{N1+N2} = \frac{2 \times 10}{10+10} = \frac{20}{20} = 1$$

Tabel Penolong Wilcoxon Analisis Sebelum Perlakuan dan Sesudah Perlakuan

No	Subjek	Sebelum Perlakuan (X1)	Sesudah Perlakuan (X2)	Beda X2- X1	Rank Selisih Mutlak	Signed Rank	
						+	-
1	DNS	30	38	+8	13,5	+13,5	-
2	MFD	32	39	+7	10,5	+10,5	-
3	AN	33	42	+9	15	+15	-
4	AL	24	30	+6	6	+6	-
5	AV	32	39	+7	10,5	+10,5	-
6	SL	26	32	+6	6	+6	-
7	AY	27	35	+8	13,5	+13,5	-
8	AN	30	37	+7	10,5	+10,5	-
9	RZ	34	38	+4	1,5	+1,5	-
10	ALD	26	32	+6	6	+6	-
11	ZDN	41	45	+4	1,5	+1,5	-
12	RS	36	41	+5	3	+3	-

13	TLA	28	34	+6	6	+6	-
14	SYR	31	38	+7	10,5	+10,5	-
15	ZHR	34	40	+6	6	+6	-
Jumlah						120	T=0

Berdasarkan tabel hasil perhitungan di atas, diketahui bahwa nilai T_{hitung} yang diperoleh adalah 0, karena jumlah *Signed Rank* terkecil (positif atau negatif) dinyatakan sebagai nilai T_{hitung} . Kemudian T_{hitung} dibandingkan dengan dengan taraf signifikan 1% dan $N=15$. Dari tabel nilai kritis untuk uji jenjang bertanda *Wilcoxon* bahwa nilai adalah 20. Jika $n <$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan hasil penelitian di atas, diketahui bahwa $n <$ ($0 < 20$) maka hipotesis penelitian di terima.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disampaikan simpulan yang menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini. Simpulan tersebut adalah:

1. Pengaruh media *Fun Book Learning* terhadap perkembangan anak usia 4-5 tahun, dilakukan dengan langkah, yaitu (a) melakukan komunikasi atau pendekatan terlebih dahulu untuk mengetahui apakah selama pembelajaran anak-

anak sudah merasa senang atau belum (b) sampaikan maksud dan tujuan penting peneliti melalui guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media *Fun Book Learning* dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak, (d) menggunakan kata-kata motivasi yang positif, (e) dilakukan selama pembelajaran berlangsung.

2. Penggunaan media *Fun Book Learning* ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan anak usia 4-5 tahun di TK Dharma wanita Gedangan Mojokerto. Hal tersebut berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan uji tanda berjenjang *wilcoxon* diperoleh $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 23$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang berbunyi "Pengaruh *Fun Book Learning* Terhadap Perkembangan Anak Kelompok A Di Tk Dharma wanita Gedangan Mojokerto" telah terbukti.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Jalaludin. (2002). *Psikologi Agama*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Khadijah. (2015). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Masitoh, Setiasih, & Djoehaeni. (2005). *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi..
- Mulyasa. (2017). *Strategi Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- _____ (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta..
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

PERANAN EKONOMI KELUARGA DALAM MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR SISWA PAUD LAMTUBA ACEH BESAR

Rahmattullah

STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh

Email: rahmatullah@stkipgetsempena.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengamati peranan ekonomi keluarga dalam meningkatkan semangat belajar siswa di PAUD Lamtuba Aceh Besar. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Pengambilan data adalah secara sensus dimana semua siswa beserta orang tua diambil data kuisisioner. Data diperoleh melalui wawancara observasi atau pengamatan, dokumentasi. Dari penelitian menunjukkan bahwa ekonomi keluarga berpengaruh positif terhadap pendidikan siswa PAUD Lamtuba. Rekomendasi yang dapat diberikan untuk penelitian ini bahwa perlu campur tangan pemerintah dalam memberi subsidi berupa pembebasan biaya pendidikan anak didik dan bantuan fasilitas serta sarana belajar mengajar, gedung, juga alat bermain kepada PAUD,

Kata Kunci : ekonomi keluarga, siswa PAUD, semangat belajar

Abstract

This study aims to observe the role of the family economy in increasing student enthusiasm in PAUD Lamtuba Aceh Besar. The method used is a qualitative method. Data collection is a census where all students and parents are taken by questionnaire data. Data obtained through observation interviews or observations, documentation. The research shows that the family economy has a positive effect on the education of Lamtuba PAUD students. The recommendation that can be given for this research is that it is necessary for government intervention in providing subsidies in the form of freeing the cost of education of students and assistance in teaching facilities and learning facilities, buildings, also a playground for early childhood education,

Keywords: family economy, PAUD students, enthusiasm for learning

PENDAHULUAN

Kehidupan ekonomi warga belajar merupakan faktor pendukung bagi terlaksananya pendidikan. Tingkat kemiskinan suatu wilayah menentukan lingkungan dimana penduduknya mendapat pendidikan yang layak bagi perkembangan kecerdasan anak. PAUD merupakan pendidikan jenjang pertama formal yang dialami anak sejak masa kecil. Anak-anak sudah terbiasa dengan bermain dalam masyarakat berubah menjadi bermain di sebuah tempat yang terbimbing yaitu PAUD.

Beragam bentuk anak yang datang dari berbagai tempat mencari sekolah yang terdekat menambah suasana meriah

diawal tahun ajaran baru. Desa Lamtuba adalah sebuah desa terisolir di Aceh Besar yang jarak tempuhnya dari Kota Banda Aceh sekitar satu jam. Disini terdapat sebuah PAUD Lamtuba milik masyarakat sebagai syarat untuk mendapatkan sertifikat dalam meloloskan anak-anak untuk menuju ke sekolah dasar. Kondisi PAUD Lamtuba ini cukup mengesankan dimana fasilitas belajar mengajar sangat minim dan guru PAUD pun masih merangkap dari kepala sekolah sampai dengan administrasi. Untuk membiaya operasional PAUD Lamtuba saja tidak mencukupi apalagi ingin menambah guru bantu. Hal ini terus terjadi dari tahun ke tahun.

Kondisi masyarakat yang rata-rata bekerja sebagai peladang pun tidak dapat membantu keuangan dari PAUD Lamtuba tersebut. Masyarakat sehari-hari hanya mendapatkan upah dari membabat hutan dan mengambil upah dari penanaman pohon. Dengan kondisi ini, pihak pengelola PAUD Lamtuba tidak dapat mengambil uang pembangunan untuk memfasilitasi peralatan PAUD Lamtuba dikarenakan mengingat pendapatan masyarakat yang minim. Namun untuk proses belajar mengajar tetap diupayakan berjalan semaksimal mungkin tanpa adanya keluh kesah tentang berbagai kendala.

KAJIAN PUSTAKA

Peranan Orang tua dalam membesarkan anak merupakan kewajiban yang harus dipenuhi diwaktu anak masih mengalami pertumbuhan. Berikut ada beberapa pendapat yang memperkuat anjuran kepada orang tua untuk memenuhi kebutuhan gizi anak sewaktu anak masih masa pertumbuhan.

Elmanora, et. all (2017:143) berpendapat bahwa perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh usia anak, pendidikan ibu, pendapatan keluarga, kualitas lingkungan pengasuhan, jenis pendidikan prasekolah, dan kualitas pendidikan prasekolah. Dari kesemua diatas yang paling menentukan adalah lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga memiliki pengaruh yang lebih kuat pada perkembangan kognitif anak dibandingkan dengan stimulasi dari lingkungan sekolah.

Rompas KF, et.all (2016:1) berpendapat bahwa antara kemiskinan dan kurang gizi memiliki pengaruh positif. Kondisi kemiskinan disebabkan karena kurangnya pendidikan orang tua dan

ditambah dengan besarnya tanggungan keluarga yang harus dibiayai sementara yang bekerja hanya satu orang saja yaitu orang tua laki-laki. Berarti secara tidak langsung ekonomi keluarga mempengaruhi semangat siswa dalam belajar yang disebabkan karena gizi siswa tidak mencukupi untuk menyerap ilmu pengetahuan.

Hastuti D, et all (2013:154) berpendapat bahwa antara kondisi sosial ekonomi rumah tangga dan pemenuhan hak anak memiliki hubungan positif dimana semakin tinggi kondisi sosial ekonomi rumah tangga akan menyebabkan semakin tinggi pemenuhan hak atas anak. Pemenuhan hak anak adalah suatu bentuk penghormatan terhadap hak asasi anak-anak yang menuntut untuk tumbuh berkembang layaknya manusia ideal.

Disamping kewajiban orang tua dalam membesarkan anak dimasa pertumbuhan, juga kewajiban orang tua yaitu memberi pendidikan kepada anak. Hal ini jelas dapat dilihat dari beberapa pendapat para peneliti yang berkopentent yang telah melakukan penelitian terlebih dahulu tentang peranan orang tua dalam memberi pendidikan anak di masa pertumbuhan.

Indra M (2016: 50) berpendapat bahwa pola kemitraan antara PAUD dan orang tua siswa sangat dibutuhkan dalam meningkatkan tumbuh kembang anak. Kehadiran anak dan swadaya orang tua terhadap PAUD dianggap sebagai sangat efektif sebagai jalan keluar penanggulangan pendidikan untuk keluarga kurang mampu.

Wahyuni YS (2017: 103) berpendapat bahwa motivasi merupakan bentuk dorongan yang timbul dari diri seorang siswa yang nampak dalam bentuk usaha. Motivasi yang baik adalah

motivasi yang sungguh-sungguh dalam mengamalkan kebajikan. Kebajikan seorang siswa terletak pada semangat belajar. Jika sesuatu hal itu disenangi oleh siswa maka dia akan termotivasi sebaliknya jika tidak disenangi maka dia akan mencari sebuah bentuk motivasi lain sehingga dia menyenangi setiap apa yang merupakan kewajibannya. Namun demikian kondisi ekonomi keluarga juga mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar. Dukungan ekonomi keluarga dalam membiayai sekolah merupakan motivasi dari luar siswa yang mempengaruhi motivasi dalam siswa.

Azmi RN (2018: 86) berpendapat bahwa puzzle yang sering dimainkan oleh anak-anak dirumah sebagai alat bongkar pasang. Dengan bermain puzzle ini diharapkan kemandirian anak dan kecerdasan rasional akan terbentuk. Disamping itu juga melatih anak lebih terbiasa terkonsentrasi pada satu objek permainan.

Tedjawati M (2016: 351) berpendapat bahwa penyediaan pos PAUD di daerah terpencil memiliki hambatan berupa pendidikan guru paud yang masih minim, ruang belajar yang belum memenuhi standar dan alat peragaan main yang masih butuh perhatian banyak, dana yang diperoleh dari setoran biaya pendidikan yang masih sedikit, kurikulum PAUD yang masih rendah.

Dari kedua gagasan yang menganjurkan perlunya ekonomi keluarga terhadap siswa PAUD didapat dua komitmen yang harus benar-benar diperhatikan dimana pertama anak harus mendapat asupan gizi untuk pertumbuhan otak dan kesehatan. Yang kedua anak harus mendapat curahan ekonomi orang tua untuk dapat menyekolahkan mereka

pada PAUD dan memenuhi kebutuhan mereka dimasa belajar di PAUD.

METODE PENELITIAN

Metode pendekatan kualitatif

Metode penelitian yang dilakukan adalah metode kualitatif. Kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini pertama adalah menyiapkan semua pertanyaan kepada objek yang akan ditujui. Pertanyaan tersebut dibuat dalam bentuk kuisioner dalam bentuk pilihan jawaban apakah kurang, baik dan sangat baik bergantung kualitas apa yang akan dipersoalkan bisa juga membutuh jawaban kurang puas, puas, sangat puas. Pertanyaan dibedakan antara tujuan objek orang tua, siswa, pengelola paud, guru paud dan masyarakat sekitar paud. Disamping bentuk pertanyaan kualitatif di atas juga tersedia beberapa pertanyaan yang membutuhkan jawaban deskriptif atau penjelasan dan dalam hal ini sering disebut dengan penelitian deskriptif kualitatif.

Peneliti menggunakan metode wawancara, observasi atau pengamatan, dokumentasi.

wawancara

Sesuai dengan master plan penelitian, maka pembukaan dari penelitian adalah wawancara. Dari wawancara ini akan ada kontak langsung antara peneliti dengan responden yang merupakan sumber informasi tentang variabel yang akan diteliti. Sesuai dengan judul yang dibuat, maka sumber informasi dari responden adalah orang tua, siswa, pengelola PAUD dan guru PAUD.

Observasi

Observasi merupakan tahapan setelah wawancara. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara, maka diadakan observasi atas data

pendukung maupun kondisi yang sebenarnya yang nyata adanya. Observasi dapat dilihat dari PAUD berupa peralatan dan alat peraga yang ada di PAUD. Sementara itu observasi terhadap murid PAUD dan orang tua dengan mengadakan kunjungan langsung ke rumah untuk memastikan jarak tempuh lokasi. Disamping itu juga dapat melihat langsung sosial ekonomi keluarga yang merupakan variabel penelitian.

Dokumentasi

Pada penelitian ini, yang diambil data dokumentasi adalah berupa data didesa. Data ini belum ada dalam Badan Pusat Statistik dan juga tidak ada di Kantor Kecamatan. Sehingga data desa langsung dapat diambil dan lebih terbaru. Untuk data dokumentasi ini yang diambil adalah berupa jumlah penduduk dan jumlah kelahiran di desa ini. Data jumlah penduduk dapat digunakan untuk mengetahui beban tanggungan penduduk dan data kelahiran dapat diketahui jumlah gelombang anak yang akan masuk PAUD.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Peranan ekonomi keluarga dalam meningkatkan semangat belajar

a) Ekonomi keluarga merupakan pendorong eksternal terhadap semangat siswa

Keuangan memegang peranan yang sangat penting bagi PAUD dan siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar dan bermain. PAUD Lamtuba perlu penambahan permainan halaman dan menggantikan permainan yang sudah rusak. Disamping itu juga perlu dana untuk pembelian alat-alat peraga dan alat lab kecil buat anak.

Dipihak lain dukungan keuangan ekonomi keluarga disamping

mempengaruhi kegiatan PAUD juga mempengaruhi pertumbuhan anak didik. Pendapatan keluarga yang minim mengakibatkan berkurang perhatian untuk anak. Bahkan sering terjadi kesenjangan antara anak orang mampu dengan anak orang kurang mampu. Sering anak minder dan kurang bersemangat dalam belajar dan bermain dikarenakan sepatunya sudah tidak layak pakai. Juga sering anak memisahkan dari kawannya yang kemampuan ekonominya diatas dari keluarganya lantaran beda bawaan isi tas sekolah dan jajan lebih. Disini letak peranan ekonomi keluarga. Jika ekonomi keluarga meningkat, maka kebutuhan anak juga terpenuhi. Sebaliknya jika ekonomi keluarga tidak meningkat, maka kebutuhan anak akan terhambat.

b) Ekonomi keluarga mempengaruhi internal siswa

Pengaruh ekonomi keluarga terhadap internal siswa terletak pada asupan gizi siswa. Anak-anak masa pertumbuhan memerlukan makanan empat sehat lima sempurna. Anak yang diberi makan seadanya bahkan kadang kala tidak teratur makan karena ketiadaan makanan dirumah akan menghambat pertumbuhan otak. Kondisi anak yang belajar dan bermain sering ngantuk-ngantuk dan susah mengerti dengan apa yang dijelaskan oleh guru ajar. Kondisi seperti ini menyebabkan anak sering jatuh sakit dan sering libur sekolah. Untuk itu internal anak merupakan tanggung jawab dari orang tua dalam memberi nafkah dan membesarkannya.

2. Faktor kekuatan, kelemahan, ancaman dan peluang

a) Faktor kekuatan

Potensi kekuatan yang ada dalam PAUD adalah adanya keterbukaan dari pihak yayasan dalam mengelola PAUD

kepada masyarakat dengan memfasilitas segala keperluan masyarakat yang ingin menyekolahkan putra putrinya walaupun hanya dengan mencicil uang bulanan dalam beberapa kali bayar. Disamping itu juga melonggarkan kepada para fakir miskin untuk tidak membayar uang pendidikan atau gratis.

Kekuatan yang ada dalam masyarakat terhadap kemajuan PAUD adalah minat masyarakat yang sehari-hari tubuh dan mengalami peningkatan terhadap keinginan putra putrinya mendapatkan pendidikan. Juga nilai semangat yang tinggi tanpa adanya motivasi dari pihak manapun para orang tua ingin sekali putra putrinya dapat menyelesaikan PAUD.

b) Faktor kelemahan

Kondisi kelemahan yang ada pada paud saat ini adalah dari tenaga pengajar, biaya operasional dan fasilitas belajar mengajar juga alat bermain yang masih minim. Kelemahan yang paling mendasar dari PAUD Lamtuba ini adalah biaya operasional yang minim. Selama ini biaya operasional bergantung seratus persen dari biaya pendidikan yang disetor setiap bulan oleh orang tua siswa di PAUD ini. Ditambah lagi jumlah peserta didiknya pun sedikit yang disebabkan jumlah penduduk kecil.

c) Faktor Peluang

Peluang dalam menjalankan PAUD di desa ini sangat baik. Kondisi desa yang masih alami dan jauh dari polusi merupakan nilai tambah untuk PAUD ini sendiri. Disamping itu kepemilikan lahan yang luas sangat cocok untuk pengembangan berbagai tempat dan belajar dari alam yang disesuaikan dengan kondisi evolusi menuju jaman sekarang. Namun hal ini tidak dapat mempercepat proses kematangan otak anak jika

dibandingkan dengan kondisi anak-anak di perkotaan yang sudah lengkap peralatan bermain modern.

d) Faktor Ancaman

Beberapa faktor yang timbul dari kondisi PAUD Lamtuba menyangkut dengan peranannya dalam meningkatkan semangat siswa yaitu keterlambatan dalam penjemputan anak oleh orang tua. Orang tua yang bekerja sehari-hari berladang menempuh jarak jauh menuju ke PAUD sudah merupakan faktor alam yang tidak bisa dirubah lagi untuk saat ini. Terkadang anak sampai dengan kesiangan masih juga bermain main di halaman paud menunggu jemputan yang seharusnya sudah berada di rumah masing masing. Faktor lain yaitu terkadang anak pulang sendiri menempuh jarak yang begitu jauh ke rumah karena tidak sabar jemputan orang tua. Untuk fasilitas antar jemput belum tersedia di PAUD ini sehingga urusan ini hanya ditangani oleh orang tua masing-masing.

PENUTUP

Simpulan

Dari penelitian ini dapat diketahui bahwa ekonomi keluarga berpengaruh nyata terhadap pendidikan siswa PAUD. Semakin meningkat taraf pendapatan keluarga, maka pendidikan anakpun semakin baik dan mempengaruhi motivasi anak untuk terus meniti karir di PAUD. Sebaliknya semakin berkurang pendapatan keluarga, maka pendidikan anak semakin terpuruk dan mempengaruhi motivasi anak untuk maju dalam belajar di PAUD.

Saran

Adapun saran yang dapat diberikan untuk penelitian meliputi:

a. Pihak Orang Tua

Pihak orang tua harus lebih giat lagi dalam mencari rezeki untuk keluarga

karena semakin besar dan semakin lama usia keluarga, semakin besar kebutuhan yang terserap anggaran. Untuk kestabilan ekonomi keluarga, dibutuhkan adanya tabungan masa depan anak dan keluarga dimana disaat dibutuhkan untuk biaya pendidikan anak, maka tidak terkendala dalam penyetoran kewajiban sekolah anak.

b. Pihak PAUD

PAUD dibangun oleh yayasan yang notabeneanya merupakan sebuah organisasi nir laba. Untuk berjalannya unit usaha ini, maka yayasan dapat mencari jalan keluar disaat kekurangan dana dari peserta didik melalui pengajuan proposal atau mencaari sponsor yang mampu mendanai tanpa ada ikatan.

c. Masyarakat

Dengan kehadiran yayasan dilokasi masyarakat, masyarakat harus senang dengan PAUD dari yayasan. Masyarakat dapat menantarkan anak langsung dalam satu desa tempat tinggal yang berdekatan dengan PAUD ini. Justru dengan keinginan baik masyarakat meyekolahkan anak di PAUD ini, maka akan terbantu dana operasional dari PAUD.

d. Pemerintah

Campur tangan pemerintah dalam memberi subsidi berupa pembebasan biaya pendidikan anak didik dan perhatian terhadap fasilitas sarana belajar mengajar, gedung serta alat bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Elmanora, et. all (2017) Lingkungan Keluarga Sebagai Sumber Stimulasi Utama Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah, *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 10(2)
- Hastuti D, et. all (2013), Hubungan Karakteristik Sosial Ekonomi Rumah Tangga Dengan Pemenuhan Hak Anak Di Wilayah Dampungan Plan International Indonesia Program Unit Sikka, Nusa Tenggara Timur, *Jurnal Ilmu Keluarga dan Konsumen*. 2010;3(2)
- <https://www.tribunnews.com/tribunners/2018/06/28/peran-keluarga-dan-masyarakat-pada-pendidikan-anak> (akses: 5 September 2019)
- <https://tirto.id/mengapa-ada-kesenjangan-kosakata-balita-keluarga-miskin-kaya-cyVL> (akses: 5 September 2019)
- <https://media.neliti.com/media/publications/56713-ID-teori-pendidikan-keluarga-dan-tanggung-ja.pdf> (akses: 5 September 2019)
- Indra M (2016) Pembelajaran Terpadu pada Siswa Miskin Pendidikan Usia Dini di Pekanbaru, *Jurnal Obsesi*. 2(2)
- Rima Nurul A, Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Peraga Edukatif Puzzle (Studi Kasus Di Sps Al-Bidayah Kec. Rongga) Rima Nurul Azmi Sps Al-Bidayah, *Empowerment*. 2018;1(2)
- Rompas KF, et.all (2016), Hubungan Antara Sosial Ekonomi Keluarga Dengan Status Gizi Pada Pelajar Di SMP Wilayah Kecamatan Malalayang Kota Manado, *Jurnal Pharmacon*, Vol.5, No.4.
- Tedjawati M(2016) Pengembangan Program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD): Peran Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga Dalam Pos PAUD *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 16(4)
- Wahyuni YS (2017: 103), Analysis of Government Policy on Education: Korelasi Tingkat Ekonomi Keluarga Dengan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa, *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 3.1

PELATIHAN SENI TARI BAGI ANAK USIA DINI MELALUI PENDEKATAN EKSPRESI BEBAS DI STKIP BINA BANGSA GETSEMPENA BANDA ACEH

Fitriani

STKIP Bina Bangsa Getsempena

Email: fitriani@stkipgetsempena.ac.id

Abstrak

Pembelajaran seni sangat berperan penting dalam proses pembentukan pribadi dan pengembangan kreativitas anak usia dini sebagai penyeimbang berfikir vertikal dan lateral. Pada hakekatnya, pembelajaran seni jika dikelola dengan baik akan dapat memberikan banyak kontribusi dalam meningkatkan kreativitas anak didik. Melihat pentingnya pengembangan kreativitas anak, perlu dipersiapkan kondisi-kondisi yang memberikan kemungkinan pada anak didik untuk dapat menyalurkan bakat dan kreativitasnya secara optimal. Salah satu strategi yang tepat dalam pembelajaran seni untuk memupuk dan mengembangkan kreativitas anak adalah pendekatan ekspresi bebas yang sifatnya terarah. Pendekatan ekspresi bebas merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan anak dalam memecahkan masalah secara bersama-sama. Peneliti menggunakan metode observasi non partisipasi yang kemudian dilanjutkan dengan identifikasi (*elicitasi*). Hasil peneliti menunjukkan bahwa pelatihan seni tari bagi anak usia dini melalui pendekatan ekspresi bebas di STKIP Bina Bangsa Getsempena sudah cukup baik. Hasil penyuluhan dan pelatihan materi pembelajaran seni tari melalui pendekatan ekspresi bebas sebagai upaya pengembangan kreativitas anak usia dini terhadap mahasiswa sebagai berikut: Ruang Lingkup Seni Tari serta Unsur-unsurnya, Proses Kreativitas Pada Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Tari, Teknik Pemilihan Jenis Tari Yang Sesuai Dengan Tingkat Anak Usia Dini, Proses Pembelajaran Seni Tari Pada Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Ekspresi Bebas, Teknik Memeragakan Gerak dan Lagu.

Kata Kunci: tari, ekspresi bebas

Abstrak

Learning art is very important in the process of personal formation and the development of early childhood creativity as a counterweight to vertical and lateral thinking. In essence, learning art if managed properly will be able to contribute a lot in increasing students' creativity. Seeing the importance of developing children's creativity, conditions need to be prepared that provide possibilities for students to be able to channel their talents and creativity optimally. One of the right strategies in learning art to foster and develop children's creativity is the free expression approach that is directed. The free expression approach is a learning strategy that involves children in solving problems together. Researchers used a non-participatory observation method which was then followed by identification (elicitation). The results of the study show that dance training for young children through the free expression approach at STKIP Bina Bangsa Getsempena is good enough. The results of counseling and training in dance learning material through the free expression approach as an effort to develop early childhood creativity towards students are as follows: The Scope of Dance and its Elements, the Process of Creativity in Early Childhood in Dance Learning, the Selection Technique for Types of Dance in Accordance with Early Childhood Level, Learning Process of Dance in Early Childhood Through Free Expression Approach, Technique to Demonstrate Motion and Song.

Keywords: dance, free expression

PENDAHULUAN

Pembelajaran seni (tari, musik, drama, rupa) adalah salah satu media pendidikan yang ideal untuk menyeimbangkan proses berfikir vertikal dan lateral. Hal ini dibuktikan dalam penelitian Triyanto (2001: 387-388) yang menyatakan bahwa pembelajaran seni (khususnya seni rupa) di Taman Kanak-kanak berlangsung secara efektif dengan ditandai terciptanya kondisi yang memberi peluang anak secara bebas terkendali mengembangkan kepekaan, fantasi, imajinasi dan kreasi anak. Pendidikan seni tari juga sangat efektif diberikan pada anak karena dapat melatih keterampilan dan koordinasi gerakan anak, sekaligus sebagai sarana untuk memperkenalkan, membudayakan dan menanamkan nilai-nilai seni budaya bangsa (Kusumastuti 2003: 42). Pendidikan seni tari juga mampu membentuk budi pekerti anak sesuai dengan nilai-nilai budaya bangsa (Lestari 1998: 160). Dari ketiga penelitian tersebut, jelas membuktikan bahwa pendidikan seni sangat berperan penting dalam proses pembentukan pribadi anak dan pengembangan kreativitas anak sebagai penyeimbang berfikir vertikal dan lateral. Kreativitas adalah sebuah ciri kehidupan manusia. Kemampuan kreatif ini dapat dipupuk dan dikembangkan salah satunya melalui media pendidikan. Pendidikan sebagai sarana pemupukan dan pengembangan kreativitas anak, harus dikelola dengan sebaik mungkin.

Oleh karena itu, guru sebagai ujung tombak pendidikan harus dibekali kemampuan yang memadai mengenai bagaimana membelajarkan anak didiknya. Dengan kemampuan yang memadai, diharapkan kreativitas anak dapat dirangsang dan akhirnya anak memiliki kemampuan memecahkan masalah secara

kreatif. Namun dalam kenyataannya, strategi pembelajaran yang diterapkan di sekolah tampak masih lebih mengutamakan pengembangan intelektual daripada pemupukan kreativitas siswa (Munandar 1983: 84-85). Berdasarkan pengamatan awal, pembelajaran seni untuk anak usia dini berjalan sendiri-sendiri, dan tidak ada kesinambungan serta keterkaitan antara seni yang satu dengan seni yang lain. Penyebabnya adalah salah satunya karena ketidakmampuan guru dalam mengembangkan kreativitas anak (Nursito 2000: 11). Keadaan ini lebih diperburuk dengan kurang mantapan keterampilan dalam berkarya seni dan minimnya wawasan guru terhadap materi, tujuan dan hakekat pendidikan seni dan kurangnya sarana yang ada di sekolah.

Pada hakikatnya pembelajaran seni jika dikelola dengan baik akan dapat memberikan banyak kontribusi dalam meningkatkan kreativitas anak didik. Hal ini penting dalam pembelajaran maka perlu dipersiapkan kondisi-kondisi yang memberikan kemungkinan pada anak didik untuk dapat menyalurkan bakat dan kreativitasnya secara optimal. Untuk itu, bukan saja diperlukan sarana yang memadai tetapi juga kesiapan pihak-pihak yang bertanggung jawab terhadap pendidikan tari, termasuk guru sebagai pengelola sistem instruksional. Oleh sebab itu perlunya pembelajaran dari awal selama proses perkuliahan dalam bidang ilmu pendidikan guru pendidikan anak usia dini dalam menguasai teori-teori yang melandasi pendidikan seni, guru anak usia dini yang mengajar seni juga dituntut untuk mampu menerapkan strategi-strategi pembelajaran seni yang tepat.

Melihat kenyataan tersebut, diperlukan adanya penyuluhan dan

pelatihan seni tari yang intensif bagi mahasiswa jurusan PG-PAUD STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh guna meningkatkan kemampuan calon penerus guru dalam bidang seni tari sehingga mampu mengajar anak didiknya dengan maksimal sebagai upaya pengembangan kreativitas anak usia dini. Penyuluhan dan Pelatihan ini meliputi ruang lingkup tari serta unsur-unsurnya, teknik pemilihan jenis tari yang sesuai dengan tingkat anak usia dini, proses kreativitas pada anak usia dini dalam pembelajaran tari, proses pembelajaran seni tari pada anak usia dini melalui pendekatan ekspresi bebas, dan kemampuan guru dalam memeragakan gerak dan lagu.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "bagaimana pelatihan seni tari bagi anak usia dini melalui pendekatan ekspresi bebas di stkip bina bangsa getsempena". Adapun tujuan dalam penelitian yaitu mengetahui proses pelatihan seni tari bagi anak usia dini melalui pendekatan ekspresi bebas di stkip bina bangsa getsempena".

KAJIAN PUSTAKA

Salah satu strategi yang tepat dalam pembelajaran seni untuk memupuk dan mengembangkan kreativitas anak adalah pendekatan ekspresi bebas yang sifatnya terarah. Pendekatan ekspresi bebas merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan anak dalam memecahkan masalah secara bersama-sama. Kegiatan pembelajarannya dirancang dengan menggunakan model *emerging curriculum* yaitu kegiatan pembelajaran yang tidak dirancang sebelumnya tetapi berkembang sesuai dengan keinginan anak (Salam 2005: 13).

Kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme (Roger 1962 dalam Munandar 1999: 18). Sedangkan Clark Moustakis (dalam Munandar 1999: 18) menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan dengan orang lain.

Munandar (1983: 78-79) mengklasifikasikan proses kreatif dalam empat tahapan yaitu persiapan (*preparation*), inkubasi (*incubation*), iluminasi (*illumination*) dan verifikasi (*verification*). Tidak setiap proses kreatif melibatkan empat langkah tersebut. Primadi (2000: 24-33) mengemukakan bahwa proses kreasi pada dasarnya terdiri dari dua tahap, yaitu tahap ide dan tahap pelaksanaan ide. Kedua tahap tersebut berisi delapan tingkat proses kreasi. Proses ide adalah hasil integrasi proses imajinasi, dari tingkat biasa sampai tingkat tertinggi, dari ketiga jenis dan sumber image yang kita miliki, dari semua indera, dalam penghayatan. Tahap ide meliputi (1) persiapan, (2) pengumpulan bahan, (3) empathy menuju pra ide, (4) pengeraman pra ide, (5) penetasan ide. Selanjutnya tahap pelaksanaan adalah proses pelaksanaan sebagaimana mengejawantah keluar. Proses pelaksanaan terdiri dari: (6) aspek luar pelaksanaan, (7) aspek integral pelaksanaan, (8) tingkat kreasi tertinggi. Tingkat-tingkat dalam proses kreasi tersebut tidak harus berurutan pelaksanaannya, dapat meloncat-loncat, berubah urutannya, saling *overlapping*, berintegrasi dan sebagainya.

Menurut Lasky dan Mukerji (1984: 17-23), terdapat empat tahapan dalam proses kreatif yaitu (1) menjelajahi, (2) memfokuskan, (3) menghasilkan, dan (4) mengakhiri. Dalam usaha memupuk kreativitas anak diperlukan sebuah metode yang digunakan pada anak-anak kreatif yaitu melalui pengajuan pertanyaan yang dapat menggugah kreativitas anak tersebut. Ada lima ciri atau kemampuan yang menunjukkan seorang anak kreatif, yaitu: (1) kefasihan/kelancaran (*fluency*), yaitu kemampuan untuk mengemukakan banyak gagasan yang mirip dalam memecahkan masalah, (2) fleksibilitas (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan gagasan yang berbeda, (3) originalitas (*originality*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan atau memberikan respons yang unik atau tidak biasa, (4) elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan untuk mengajukan berbagai perincian dalam mentransformasikan gagasan menjadi suatu tindakan nyata, (5) sensitivitas (*sensitivity*), yaitu kepekaan terhadap masalah dan situasi yang dihadapi (Carin dan Sund 1978 dalam Sumaryanto 2001: 6).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode observasi non partisipasi yang kemudian dilanjutkan dengan identifikasi (*elitisasi*). Observasi non partisipasi dimaksudkan untuk melihat dari dekat proses belajar mengajar seni tari yang dilakukan oleh mahasiswa STKIP Bina Bangsa Getsempena. Identifikasi (*elitisasi*) digunakan untuk menggali dan mendata segala sesuatu yang akan mendapatkan perbaikan yang berupa penyuluhan dan pelatihan. Setelah data yang dibutuhkan tercatat semua, maka data tersebut dipilah-

pilah untuk mendapatkan perlakuan tertentu.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses pelatihan seni tari pada anak usia dini di STKIP Bina Bangsa Getsempena terjadi secara terintegrasi dengan kegiatan pembelajaran yang lainnya. Proses pelatihan seni tari ini dilakukan sesuai dengan kurikulum pembelajaran mata kuliah Sendra Tari Anak usia dini yang di pelajari disemester genap 2018-2019. Hal ini disebabkan karena masih minimnya pengetahuan mahasiswa tentang (1) ruang lingkup tari serta unsur-unsurnya, (2) teknik pemilihan jenis tari yang sesuai dengan tingkat anak usia dini, (3) proses kreatifitas pada anak usia dini dalam pembelajaran tari, (4) proses pembelajaran seni tari pada anak usia dini melalui pendekatan ekspresi bebas, dan (5) teknik memeragakan gerak dan lagu. Agar proses latihan seni tari di STKIP Bina Bangsa Getsempena berjalan lancar dengan bimbingan dosen pengampuh mata kuliah Sendra Tari Anak Usia Dini sendiri, maka dilakukan penyuluhan secara teoretis dan pelatihan keterampilan mengenai materi seni tari.

Setelah melewati masa proses pelatihan kepada mahasiswa STKIP Bina Bangsa Getsempena selama 2 bulan, ternyata hasilnya sudah tampak. Hasil penyuluhan dan pelatihan materi pembelajaran seni tari melalui pendekatan ekspresi bebas sebagai upaya pengembangan kreativitas anak usia dini terhadap mahasiswa secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut.

Ruang Lingkup Seni Tari serta Unsur-unsurnya

Penyuluhan materi seni tari dan unsur-unsurnya yang diberikan kepada mahasiswa STKIP Bina Bangsa Getsempena, meliputi pengertian tari dari berbagai pendapat diantaranya John Martin, Soedarsono, Sussane K. Langer, Corrie Hartong, Doris Humprey dan Pangeran Suryodiningrat. Karena pada dasarnya tari adalah gerak, maka dijelaskan pula elemen-elemen dasar gerak yang meliputi ruang, waktu, dan tenaga. Aspek ruang terdiri dari posisi, level, volume dan fokus. Waktu, meliputi ritme gerak atau irama gerak dan tempo gerak. Sedangkan tenaga dalam tari adalah kekuatan yang mengawali, mengendalikan dan menghentikan gerak mulai dari halus, ringan, sedang, kuat dan keras.

Disamping elemen-elemen dasar gerak, dijelaskan juga nilai-nilai keindahan yang terkandung dalam tari yang meliputi *wiraga*, *wirama* dan *wirasa* beserta contoh-contohnya. *Wiraga* meliputi hafalan, teknik dan ruang gerak. Keindahan pada aspek *wirasa* menyangkut penjiwaan atau kemampuan penari di dalam mengungkapkan rasa emosi yang sesuai dengan karakter dan tema tarian. Sedangkan *wirama* meliputi ketepatan ritme dan tempo gerak yang selaras dengan irama iringannya.

Hasil yang didapat dalam penyuluhan materi tersebut adalah tingkat pengetahuan dan pemahaman mahasiswa STKIP Bina Bangsa Getsempena menjadi bertambah, hal ini ditunjukkan dengan tanya jawab yang dilakukan pada saat pemberian materi tersebut.

Teknik Pemilihan Jenis Tari Yang Sesuai Dengan Tingkat Anak Usia Dini

Tujuan pendidikan seni (seni tari) adalah membentuk manusia seutuhnya yang mampu mengembangkan kepekaan

estetisnya, daya cipta, intuitif, imajinatif, motivatif dan kritis terhadap lingkungannya. Pembelajaran seni tari di tingkat sekolah formal termasuk diantaranya pendidikan pra sekolah tidak semata-mata membentuk siswa menjadi seniman profesional, akan tetapi lebih pada proses aktualisasi diri dan kreativitas siswa melalui media gerak. Oleh karena itu, diberikan pula penyuluhan tentang pemahaman mengenai berbagai jenis tari, dan karakteristik anak usia dini, sesuai dengan 11 tema yang terdapat dalam kurikulum Taman Kanak, sehingga diharapkan mahasiswa STKIP Bina Bangsa Getsempena mampu memilih jenis tari yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Hasilnya, mahasiswa mampu menentukan jenis tari yang seharusnya dan tidak seharusnya diberikan kepada siswa berdasarkan tingkat perkembangan anak.

Proses Kreativitas Pada Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Tari

Jenis-jenis tari yang sesuai dengan karakter anak usia dini, tidak sebanyak materi tari untuk usia dewasa. Untuk memenuhi kebutuhan siswa akan materi seni tari tersebut, maka mahasiswa STKIP Bina Bangsa Getsempena dituntut untuk dapat menciptakan tari yang sesuai dengan karakter dan tingkat usia anak Taman Kanak-kanak. Oleh karena itu diberikan pula penyuluhan pengetahuan dan pelatihan tentang proses kreativitas pada anak usia dini dalam pembelajaran seni tari secara sederhana. Kreativitas anak usia dini, meliputi 4 aspek yaitu: (1) pribadi, (2) pendorong (press), (3) proses, (4) produk. Guru harus bisa memahami keunikan masing-masing anak didiknya secara pribadi, kemudian memberikan dorongan, memberikan kesempatan

seluas-luasnya pada anak untuk melakukan proses kreasi sehingga menghasilkan produk kreativitas yang baik. Proses kreativitas anak usia dini ini, salah satunya dilakukan dalam pembelajaran seni tari.

Untuk dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini, guru dilatih menciptakan gerak dan lagu secara sederhana sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Proses penciptaan gerak dan lagu tidak terlepas dari elemen-elemen penciptaan tari meliputi gerak, pola lantai, level, komposisi gerak, iringan, tata rias dan busana. Dalam proses pelatihan penciptaan tari, guru-guru diajak untuk melakukan observasi gerak, dengan mengamati sebuah benda, kegiatan, binatang, alam, dan orang, baik secara nyata maupun dalam imajinasi. Hasil observasi tersebut kemudian di ceritakan kembali melalui gerak. Proses penuangan kembali hasil observasi dilakukan dalam bentuk improvisasi gerak yaitu mempraktekkan gerak-gerak tari yang diciptakannya berdasarkan hasil observasi. Hasil dari observasi dan improvisasi gerak, disusun menjadi rangkaian gerak yang mempunyai makna dan nilai keindahan. Setelah rangkaian gerak tersusun dengan rapi, maka dibuatkan musik pengiringnya.

Proses penciptaan gerak dan lagu ini, bisa juga dilakukan dengan melalui proses pencarian musik iringan nya terlebih dahulu. Musik iringan tari ini, dapat diambil dari lagu dolanan anak-anak, lagu pop anak-anak, instrumentalia, ataupun lagu-lagu daerah nusantara. Setelah mendapatkan musik iringan, maka dilakukan proses improvisasi gerak yang sesuai dengan ritme iringan dan syair lagu serta karakter lagu tersebut. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan

harmonisasi antara gerak dan musik pengiringnya. Hasil improvisasi gerak tersebut, disusun menjadi rangkaian gerak tari.

Langkah selanjutnya adalah melakukan praktek pembuatan pola lantai, menentukan level, komposisi gerak, dan tata rias busana. Hasil yang didapat dalam penyuluhan dan pelatihan materi tersebut adalah meningkatnya pengetahuan, pemahaman dan keterampilan mahasiswa STKIP Bina Bangsa Getsempena dalam proses penciptaan tari untuk anak usia dini meskipun masih secara sederhana. Hal ini dapat ditunjukkan melalui hasil karya mahasiswa tersebut selama proses pelatihan secara sederhana.

Dalam seni tari, pentas merupakan bagian yang tidak dapat ditinggalkan. Pentas adalah tempat yang digunakan oleh seorang penari dalam menampilkan kemampuannya menari dihadapan penonton. Karena pentas sangat erat kaitannya dengan tari, maka seluk beluk tentang pentas juga diberikan dalam penyuluhan dan pelatihan tersebut, diantaranya adalah mengenal bermacam-macam bentuk pentas, perlengkapan pentas, penataan dekorasi pentas, tata lampu, dan tata bunyi pentas bagi anak usia dini. Hasilnya mahasiswa STKIP Bina Bangsa Getsempena lebih memahami dan mempunyai keterampilan mengenai seluk beluk pentas yang akan digunakan sebagai bekal dalam mempersiapkan pementasan akhir tahunan anak didiknya.

Tata rias dan busana merupakan bagian dari tari yang tidak dapat ditinggalkan. Pada umumnya seseorang yang mempunyai kemampuan menari, belum tentu mempunyai kemampuan menata rias dan busana sendiri, sehingga mereka masih memerlukan bantuan orang

lain untuk menata rias dan busananya. Oleh karena itu, mahasiswa STKIP Bina Bangsa Getsempena diberikan juga penyuluhan dan pelatihan teknik menata rias dan busana untuk anak usia dini. Hal ini penting, karena apabila siswanya menari, guru-guru tidak perlu lagi mengambil perias dari luar sekolah, tetapi bisa dilakukan sendiri, dengan demikian akan lebih menghemat pengeluaran. Materi rias dan busana yang diberikan adalah rias cantik, rias karakter, rias lucu lengkap dengan busananya sesuai dengan tingkat usia anak. Hasilnya, mahasiswa mampu memahami dan mempraktekkan pengetahuan dan keterampilan tentang rias dan busana tari untuk anak usia dini.

Setelah mahasiswa STKIP Bina Bangsa Getsempena memahami dan mempunyai keterampilan menciptakan tari secara sederhana untuk anak usia dini, maka perlu adanya pengetahuan dan keterampilan dalam pengelolaan sebuah pertunjukan. Pertunjukan seni ini biasanya diadakan oleh dosen pengampuh Mata Kuliah Sendra tari Anak Usia Dini dalam ujian final atau ujian semester. Materi pengelolaan pertunjukan tari ini meliputi: perencanaan (penentuan tanggal pelaksanaan, tempat, tema acara, materi acara, undangan, leaflet, susunan acara), persiapan (tentang segala sesuatu yang dibutuhkan dalam acara tersebut, mempersiapkan pentas, susunan acara, dan pengisi acara), pelaksanaan (mengatur jalannya acara supaya lancar). Secara teoretis, mahasiswa STKIP Bina Bangsa Getsempena memahami semua materi penyuluhan yang diberikan dengan baik.

Proses Pembelajaran Seni Tari Pada Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Ekspresi Bebas

Salah satu pendekatan yang tepat untuk digunakan oleh mahasiswa Paud dalam pembelajaran seni tari adalah pendekatan ekspresi bebas. Pendekatan ini mengutamakan kebebasan berekspresi bagi anak. Dalam penyuluhan dan pelatihan ini, pertama-tama mahasiswa diberikan pemahaman tentang ruang lingkup pendekatan ekspresi bebas. Kemudian mahasiswa diminta untuk membentuk kelompok kecil yang berperan sebagai guru, siswa dan pengamat. Yang berperan sebagai guru, bercerita kepada siswa tentang materi yang berkaitan dengan 11 tema dalam kurikulum Taman Kanak-kanak, misalnya tema binatang yaitu kelinci. Guru bercerita kepada siswa bagaimana bentuk, cara jalan, cara makan, cara berteman kelinci tersebut dengan mendemonstrasikan gerakan-gerakan kelinci. Siswa mendengarkan sambil membayangkan bagaimana tingkah laku kelinci. Setelah selesai bercerita, guru menyuruh siswa untuk mendemonstrasikan kembali gerakan-gerakan yang dilakukan guru pada saat bercerita, dengan memberikan kebebasan kepada siswa dalam mengekspresikan gerakan tersebut. Dari gerakan-gerakan siswa tersebut, guru merangkaikan kembali menjadi satu rangkaian gerak tari yang indah. Rangkaian gerak tadi, kemudian dicarikan musik pengiring yang sesuai sehingga muncul menjadi sebuah gerak dan lagu. Kegiatan ini dilakukan secara bergantian, sehingga setiap guru bisa berlatih melakukan pendekatan ekspresi bebas dalam pembelajaran

Hasil dari penyuluhan dan pelatihan penggunaan pendekatan ekspresi bebas dalam pembelajaran seni tari mahasiswa STKIP Bina Bangsa Getsempena memahami dan mampu

menerapkan pendekatan ekspresi bebas dalam pembelajaran seni tari.

Teknik Memeragakan Gerak dan Lagu.

Teknik memeragakan gerak tari yang baik juga diberikan dalam pelatihan pembelajaran seni tari pada anak usia dini, dengan tujuan meningkatkan kemampuan mahasiswa STKIP Bina Bangsa Getsempena pelatihan ini, dimulai dari pemberian gerakan, mulai dari kaki tangan dan kepala. Setelah materi gerakan dapat dikuasai, maka dilanjutkan dengan pemberian materi iringan. Sambil melancarkan dan menghafalkan gerakan sesuai dengan iringannya, diadakan pembetulan teknik gerak sehingga mahasiswa mengetahui teknik gerak yang baik. Hasilnya, pengetahuan dan kemampuan menari mahasiswa STKIP Bina Bangsa Getsempena mengalami peningkatan.

SIMPULAN

Penulis dapat menarik kesimpulan tentang pelatihan seni tari bagi anak usia dini melalui pendekatan ekspresi bebas di STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh bahwa penerapannya meliputi kegiatan pelatihan Penyuluhan materi seni tari dan unsur-unsurnya yang diberikan kepada mahasiswa STKIP Bina Bangsa Getsempena, meliputi pengertian tari dari berbagai pendapat diantaranya John Martin, Soedarsono, Sussane K. Langer, Corrie Hartong, Doris Humprey dan Pangeran Suryodiningrat. Teknik Pemilihan Jenis Tari Yang Sesuai Dengan Tingkat Anak Usia Dini

Tujuan pendidikan seni (seni tari) adalah membentuk manusia seutuhnya yang

mampu mengembangkan kepekaan estesisnya, daya cipta, intuitif, imajinatif, motivatif dan kritis terhadap lingkungannya. Proses Kreativitas Pada Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Tari Jenis-jenis tari yang sesuai dengan karakter anak usia dini, tidak sebanyak materi tari untuk usia dewasa. Untuk memenuhi kebutuhan siswa akan materi seni tari tersebut, maka mahasiswa STKIP Bina Bangsa Getsempena dituntut untuk dapat menciptakan tari yang sesuai dengan karakter dan tingkat usia anak Taman Kanak-kanak. Proses Pembelajaran Seni Tari Pada Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Ekspresi Bebas Salah satu pendekatan yang tepat untuk digunakan oleh mahasiswa Paud dalam pembelajaran seni tari adalah pendekatan ekspresi bebas. Pendekatan ini mengutamakan kebebasan berekspresi bagi anak. Dalam penyuluhan dan pelatihan ini, pertama-tama mahasiswa di berikan pemahaman tentang ruang lingkup pendekatan ekspresi bebas. Kemudian mahasiswa diminta untuk membentuk kelompok kecil yang berperan sebagai guru, siswa dan pengamat. Teknik memeragakan gerak tari yang baik juga diberikan dalam pelatihan pembelajaran seni tari pada anak usia dini, dengan tujuan meningkatkan kemampuan mahasiswa STKIP Bina Bangsa Getsempena pelatihan ini, dimulai dari pemberian gerakan, mulai dari kaki tangan dan kepala. Setelah materi gerakan dapat dikuasai, maka dilanjutkan dengan pemberian materi iringan. Sambil melancarkan dan menghafalkan gerakan sesuai dengan iringannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, H. A. 1992. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Depdikbud. 1999. *Konsep Pendidikan Kesenian, Panduan Teknis Sebagai Pelengkap Penataran Pendidikan Kesenian Bagi Guru Taman Kanak-kanak dan Guru SD di DKI Jakarta*. Jakarta: Depdikbud.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Kebijakan dan Strategi Direktorat PADU dalam Pembinaan Anak Dini Usia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia.
- Golberg, Merryl. 1997. *Arts and Learning. An Integrated Approach to Teaching and Learning in Multicultural and Multilingual settings*. New York: Longman.
- Kusumastuti, Eny. 2003. Pendidikan Seni Tari Pada Anak Usia Dini Di Taman kanak-kanak Tadika Puri cabang Erlangga Semarang sebagai Proses Alih Budaya. *Laporan Penelitian*. Semarang: LEMLIT UNNES.
- Kraus, Richard. 1969. *History of The Dance In Art And Education*. New Jersey: Prentice Hall inc. Englewood Cliffs.
- Lestari, Wahyu. 1989. Proses Sosialisasi, Enkulturasasi dan Internalisasi dalam Pengajaran Seni Tari Pada Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama Negeri di Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. *Tesis*. Yogyakarta :PPS IKIP Togyakarta.
- Lasky dan Mukerji, 1984 . *Art : Basic for Young Children*. Washington DC: The National Assosiation for The education of Young Children.
- Munandar, S.C.U. 1983. *Kreativitas*. Jakarta: Dian Rakyat.
- 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursito, 2000. *Kiat Menggali Kreativitas*. Mitra Gama Widya.
- Primadi. 2000. *Proses, Kreasi, Apresiasi, Belajar*. Bandung: ITB.
- Rusyana, Yus. 2000. *Tujuan Pendidikan Seni*. Gelar: Jurnal Ilmu dan Seni STSI Surakarta: STSI Press.
- Salam, Sofyan. 2005. *Paradigma Dan Masalah Pendidikan Seni*. Semarang: PPS UNNES.
- Sumaryanto, Totok, F. 2001. *Pemupukan Kreativitas Anak Melalui Pembelajaran Musik*. *Harmonia: Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni* vol.2 no.3/Januari-April 2001. Semarang: Jur. Sendratasik UNNES.
- Suryabrata, Sumadi. 1993. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Perkasa.
- Triyanto. 2001. *Pembelajaran Kreativitas Melalui Pendidikan Seni Rupa di Taman Kanak-kanak*. *Lingua Artistika: Jurnal Bahasa dan Seni FBS UNNES Semarang* : CV. IKIP Semarang Press.

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DAN PENGETAHUAN AWAL TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS NARASI PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SEKOLAH DASAR

Mega Prasrihamni

Universitas PGRI Palembang

Email: megaprasrihamni@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh siswa mengalami kesulitan dalam menulis narasi dan rendahnya nilai yang diperoleh siswa dalam menulis narasi. Untuk itu, perlu terobosan baru dalam pembelajaran menulis narasi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran film animasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang pengaruh penggunaan media film animasi dan pengetahuan awal terhadap keterampilan menulis narasi pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 11 Kampung Jawa Kota Solok. Jenis penelitian adalah *quasy eksperiment*. Populasinya adalah seluruh siswa kelas V yang terdiri dari 2 kelas dengan jumlah 40 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Data penelitian dikumpulkan menggunakan tes pengetahuan awal dan tes keterampilan menulis narasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media film animasi dan pengetahuan awal terhadap keterampilan menulis narasi pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 11 Kampung Jawa Kota Solok. Rekomendasi penelitian ini adalah media film animasi dapat diajukan sebagai dasar pemikiran bahwa media film animasi dan pengetahuan awal merupakan faktor yang dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi.

Kata Kunci: media film animasi, pengetahuan awal, menulis narasi

Abstract

This research is motivated by students having difficulty in writing narration and the low value obtained by students in writing narration. For this reason, a new breakthrough in learning to write narrative is needed, namely by using animated film learning media. The purpose of this study is to obtain information about the influence of the use of animated film media and initial knowledge of narrative writing skills in fifth grade students of the 11th Elementary School in Kampung Jawa, Solok City. This type of research is quasy experiment. The population is all grade V students consisting of 2 classes with a total of 40 people. Sampling was done by purposive sampling technique. Research data were collected using initial knowledge tests and narrative writing skills tests. The results showed that there was an influence of animated film media and initial knowledge on narrative writing skills in fifth grade students of the 11th Elementary School in Kampung Jawa, Solok City. The recommendation of this study is that animated film media can be submitted as a rationale that animated film media and initial knowledge are factors that can improve narrative writing skills

Keywords: animated film media, preliminary knowledge, narrative writing

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam sistem pendidikan di Indonesia merupakan hal yang sangat penting. Hal ini disebabkan oleh peran bahasa Indonesia yang sangat strategis, yakni sebagai bahasa pengantar dalam dunia

pendidikan dan sebagai bahasa nasional/bahasa negara. Oleh karena itu, mutu pembelajaran bahasa Indonesia sangat besar dampaknya terhadap mutu pendidikan nasional dan kekentalan kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia. Kualitas mutu pembelajaran bahasa

Indonesia dapat terlihat pada keterampilan menulis, karena menulis adalah rangkaian proses berpikir, berkaitan erat dengan kegiatan penalaran. Penalaran yang baik dapat menghasilkan tulisan yang baik pula. Menulis merupakan kegiatan penyampaian pesan dengan menggunakan tulisan sebagai medianya.

Terkait hal yang diuraikan, berdasarkan hasil observasi penulis di SDN 11 Kampung Jawa kelas V, umumnya proses pembelajaran menulis narasi belum menciptakan suasana belajar yang kondusif, terutama dalam pembelajaran menulis narasi. Pendekatan yang digunakan masih monoton (konvensional) dalam pembelajaran menulis. Pembelajaran cenderung dilaksanakan dengan memberi contoh, kemudian siswa mengikuti contoh yang ditetapkan, yang biasanya diambil dari buku paket. Pelaksanaan pembelajaran menulis narasi masih mengharuskan siswa untuk mengikuti apa yang ditentukan, seperti guru menentukan judul, menentukan pokok pikiran tiap paragraf dan lainnya. Selanjutnya siswa harus mengembangkan judul menjadi karangan (narasi). Jadi pembelajaran masih berpusat pada guru. Siswa belum diberi kesempatan secara demokratis untuk mengungkapkan ide-idenya yang ada dalam pikirannya.

Melihat fenomena di atas, kiranya perlu dilakukan terobosan baru dalam pembelajaran menulis, khususnya menulis narasi. Ada beberapa media yang bisa digunakan untuk mengajarkan menulis narasi. Hanya saja setiap media memiliki tingkat keefektifan yang berbeda-beda. Keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak lepas dari peran media, sebab media merupakan suatu bagian integral dari proses pendidikan di sekolah. Media dapat menyampaikan pesan-pesan untuk tujuan

pembelajaran karena tujuan pembelajaran karena tujuan media untuk memfasilitasi komunikasi. Yang terpenting adalah guru dapat memilih media dan metode secara hati-hati untuk menjamin bahwa pesan yang disampaikan diterima siswa secara jelas dan benar. Kurangnya penggunaan media dan metode yang bervariasi oleh guru menjadikan proses pembelajaran menulis narasi menjadi kurang menarik dan bermakna. Untuk itu seorang guru perlu untuk menggunakan media yang dapat menumbuhkan keterampilan menulis narasi siswa. Penelitian ini mencoba menerapkan media film animasi pada keterampilan menulis narasi sehingga nantinya diketahui pengaruh atau signifikansi penggunaan media film animasi dalam keterampilan menulis narasi.

Film animasi merupakan media yang menciptakan khayalan gerak sebagai pemotretan rangkaian gambar yang melukiskan perubahan posisi (Sardiman, 2006: 170). Media film animasi menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual dengan disertai unsur gerak. Media ini akan menjadi menarik dan selalu siap diterima penonton khususnya anak-anak. Film animasi yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam pembelajaran menulis karangan narasi dapat membantu guru menghadirkan suatu rekaman dunia lengkap dengan unsur gambar, suasana, suara, ruang, waktu dapat menggantikan alam sekitar dan objek yang sulit serta bisa menggugah emosi. Astuti (2014:261) menyimpulkan penggunaan media film animasi sangat berpengaruh terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas V SD di Kecamatan Imogiri Bantul. Fahma Sukmaniar menyimpulkan bahwa penggunaan media film animasi dapat

meningkatkan keterampilan menulis narasi di SD Negeri 2 Drono, hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata keterampilan menulis narasi siswa meningkat dari siklus 1 ke siklus 2. Pemutaran film animasi sesuai dengan materi yang diajarkan diharapkan dapat membentuk ingatan emosional dalam diri peserta didik dan dapat mengkomodasikan peserta didik yang lamban dalam menerima pelajaran menulis narasi. Media film animasi tidak hanya menyajikan materi yang dapat diterima dengan indera penglihatan saja akan tetapi juga mengajak siswa untuk menggunakan indera pendengar, dengan demikian peserta didik juga dapat belajar memperkaya kosakatanya karena peserta didik berkesempatan untuk melihat penggunaan bahasa sekaligus mendengarnya.

Banyak sekali film animasi yang ada di Indonesia, baik itu yang mendidik ataupun tidak mendidik. Pemanfaatan film animasi yang mendidik, sangatlah bagus untuk membantu anak dalam belajar. Pemanfaatannya sebagai media pembelajaran bisa merangsang anak tertarik dalam materi yang disampaikan karena disertai gambar bersuara dan bergerak yang menarik sesuai usia anak.

Selain itu, film animasi dipilih karena memiliki latar, tokoh dan keruntutan peristiwa atau kejadian (alur) (Sardiman, 2006: 19). Unsur gambar yang ada juga menjadikan jalan cerita yang dialami tokoh-tokoh di dalamnya lebih menarik. Beberapa kelebihan yang ditampilkan dalam media film animasi ini kemudian dimanfaatkan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi. Pesan atau informasi yang ada dalam media ini diharapkan dapat membantu siswa untuk menuangkan ide-

idenya ke dalam bentuk tulisan. Selain itu, media ini diharapkan mampu merangsang pola pikir siswa untuk berpikir lebih runtut dan mengembangkan idenya menjadi karangan narasi yang baik.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Audio Visual sebagai media pembelajaran adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar). Sedangkan menurut Hujair (2008: 5), audio visual merupakan kombinasi audio dan visual penyajian materi bahan ajar akan lebih optimal dengan menggunakan media ini. Media audio visual adalah media yang dapat dilihat dan dapat didengar dan dapat sebagai bahan diskusi.

Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa dengan menggunakan media sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Menurut Lowe(2004:117) menyatakan bahwa penggunaan animasi tampaknya digunakan untuk memenuhi fungsi afektif, yaitu untuk menarik perhatian, melibatkan pelajar, dan mempertahankan motivasi. Dengan media, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa. Metode mengajar akan lebih bervariasi jika dipadu dengan media, terutama jika guru mengajar untuk setiap jam pelajaran. Selain itu, dengan menggunakan media siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dll.

Media pembelajaran menurut indera dibagi menjadi 3 macam; (a) pembelajaran audio, yaitu pembelajaran dengan menggunakan indera pendengaran, seperti mendengarkan radio, program-program berita, dan lain sebagainya, (b) pembelajaran visual, yaitu pembelajaran menggunakan indera penglihatan. Media ini dibagi menjadi dua, yaitu dengan menggunakan alat penayangan seperti film dan tanpa menggunakan alat penayangan yang dibagi menjadi 3, yaitu: (1) benda dan kejadian nyata seperti pena, kaca, dan aktifitas duduk, (2) benda dan kejadian buatan seperti miniatur dan peragaan, (3) gambar dan lukisan seperti gambar fotografi dan non fotografi, dan (c) pembelajaran audio visual, yaitu media pembelajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan seperti film dan video, menonton televisi, dan drama (Sardiman, 2006: 19). Dalam perkembangannya, media pembelajaran bahasa sudah semakin maju. Media pembelajaran sekarang lebih banyak menggunakan media audio visual seiring dengan berkembangnya teknologi misalnya laptop, komputer tablet, iPad, dan handphone. Guru dan siswa sekarang lebih menyukai media pembelajaran yang praktis dan efisien, tidak terkecuali dalam pembelajaran menulis. Salah satu media pembelajaran bahasa yang praktis penggunaannya adalah media animasi. Media Animasi sangat cocok untuk pembelajaran menulis karena tampilannya yang menarik, penggunaannya yang mudah dan dapat digunakan berulang kali. Hal ini akan membuat siswa bersemangat dalam pembelajaran menulis. Pembelajaran akan lebih menarik

perhatian siswa dengan menggunakan media pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Dengan media, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa. Metode mengajar akan lebih bervariasi jika dipadu dengan media, terutama jika guru mengajar untuk setiap jam pelajaran. Selain itu dengan menggunakan media, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Media animasi adalah media dengan rangkaian gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak. Biasanya kecepatan animasi diukur dalam fps (*frame per second*), yaitu banyaknya gambar yang ditampilkan dalam satu detik.

Pengetahuan awal adalah pondasi dalam membentuk suatu konsep yang baru. Pengetahuan awal diperoleh dari sebagai hasil perubahan dari pembelajaran yang dilakukan dan bersifat kontinuu dan berkesinambungan. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2013:3) "Sebagai hasil belajar, perubahan dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan tidak statis". Selanjutnya Slameto (2013:25) menyatakan bahwa "Bagaimana bahan baru dapat dipelajari dengan baik tergantung dari apa yang telah diketahui (*advance organizer*)". Pengetahuan awal sebelum mulai pembelajaran sesuatu yang baru dikenal dengan istilah *entry behavior*.

Narasi adalah suatu bentuk retorika yang berusaha untuk mempengaruhi sikap dan pendapat orang lain, agar mereka itu percaya dan akhirnya bertindak sesuai dengan apa yang diinginkan oleh penulis

atau pembicara (Tarigan, 2008:3). Sementara itu, Keraf (2007:136) menyebutkan bahwa narasi merupakan suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan sejelas-jelasnya kepada pembaca mengenai suatu peristiwa yang telah terjadi. Narasi adalah suatu bentuk wacana yang sasaran utamanya adalah tindak-tanduk yang dijalin dan dirangkaikan menjadi sebuah peristiwa yang terjadi dalam satu kesatuan waktu.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen, yaitu penelitian yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang didapat dari eksperimen berdasarkan perlakuan terhadap suatu unit percobaan dalam batas dasar-dasar yang ditetapkan pada kelas eksperimen, sehingga diperoleh data yang menggambarkan apa yang diharapkan. Penelitian ini menggunakan

rancangan faktorial (*factorial design*) 2x2 yang mengacu pada fakta bahwa desain tersebut melibatkan beberapa faktor.

Penelitian ini dilakukan pada Sekolah Dasar Negeri 11 Kampung Jawa Kota Solok, pada semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017 di kelas V A dan V B pada materi "menulis karangan" selama 6 x pertemuan (3 kali pertemuan pada kelas kontrol dan 3 kali pertemuan pada kelas eksperimen). Subjek penelitian berjumlah 40 siswa yang terbagi atas 20 siswa kelas eksperimen dan 20 siswa kelas kontrol. Instrumen yang digunakan yaitu angket motivasi belajar dan tes unjuk kerja menulis pantun. Instrumen yang berupa lembar tes pengetahuan awal untuk memperoleh data tentang kemampuan awal siswa dan instrumen berupa lembar tes keterampilan menulis digunakan untuk memperoleh data tentang keterampilan menulis narasisiswa.

Tabel 1. Desain Penelitian

Pembelajaran (A) Pengetahuan Awal (B)	(Eksperimen)	(Kontrol)
	Media Animasi (A1)	Film Media Gambar Seri (A2)
Tinggi (B1)	A1B1	A2B1
Rendah (B2)	A1B2	A2B2

Keterangan:

A1B1= Keterampilan menulis narasi siswa dengan media film animasi ditinjau dari pengetahuan awal yang tinggi

A1B2= Keterampilan menulis narasi siswa dengan media film animasi ditinjau dari pengetahuan awal yang rendah

A2B1= Keterampilan menulis narasi siswa dengan media gambar seri ditinjau dari pengetahuan awal yang tinggi

A2B2= Keterampilan menulis narasi siswa dengan media gambar seri ditinjau dari pengetahuan awal yang rendah

Hasil penelitian ini, pengetahuan awal dibagi menjadi dua kategori, yaitu tinggi dan rendah. Pemilahan kedua kelompok ini berdasarkan skor median. Jika skor yang diperoleh siswa lebih kecil dari skor median (< median) digolongkan rendah, dan jika skor yang diperoleh siswa

lebih besar atau sama dengan skor median (\geq median) digolongkan tinggi.

Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan uji *t-test* dan analisis varian dua arah. Sebelum dilakukan uji *t-test* dan analisis varian dua arah untuk menguji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Apabila data berdistribusi normal dan varian antar kelompok homogen, maka uji hipotesis dapat diteruskan. Hipotesis dalam penelitian ini adalah: (1) Keterampilan menulis narasi siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media film animasi lebih tinggi daripada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media gambar seri., (2) Keterampilan menulis narasi siswa dengan pengetahuan awal yang tinggi yang mengikuti pembelajaran dengan media film animasi lebih tinggi dibandingkan dengan keterampilan menulis narasi dengan media gambar seri. (3) Keterampilan menulis narasi siswa dengan pengetahuan awal yang rendah yang mengikuti pembelajaran dengan media film animasi lebih tinggi dibandingkan dengan keterampilan menulis narasi dengan media gambar seri.. (4) Terdapat interaksi antara pembelajaran bermedia dan pengetahuan awal siswa terhadap keterampilan menulis narasi. Sebagai variabel bebas adalah keterampilan menulis narasi dan sebagai variabel terikat adalah media film animasi dan pengetahuan awal siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran menulis narasi yang dilaksanakan dengan menggunakan media film animasi dapat memotivasi kepada siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran guna. Guru sudah berhasil memaksimalkan penggunaan media film

animasi dalam pembelajaran menulis, sehingga dapat mempermudah siswa dalam menulis narasi. Hal tersebut senada dengan pendapat Sardiman (2006: 25) yang mengemukakan bahwa film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar mengajar. Guru sudah membimbing siswa secara maksimal sampai siswa dapat menulis narasi dengan baik. Guru langsung menegur jika ada siswa yang masih ramai dengan temannya atau asyik bermain sendiri sehingga proses pembelajaran berlangsung secara kondusif.

Sejalan dengan pendapat Dickey (2006:246) yang mengemukakan bahwa *video the design of popular computer and video games has been a source of study for educational researchers and instructional designers investigating how various aspects of game design might be appropriated, borrowed, and repurposed for the design of educational materials.* Dickey menjelaskan bahwa video komtemporer dan permainan komputer dapat mendukung pemecahan masalah dalam kompleks lingkungan melalui konstruksi naratis dan dapat menceritakan pengalaman sehari hari dalam pemecahan masalah.

Selanjutnya De La Paz (1999) mengutarakan bahwa: siswa diharapkan mampu mengkomunikasikan secara efektif untuk para pendengar yang bervariasi dan tujuannya, siswa diharapkan menggunakan proses menulis yang berbeda dan siswa diharapkan untuk mengaplikasikan struktur pengetahuan, konvensi, genre untuk membuat dan menganalisis teks.

Penelitian ini menggunakan kelas V A sebagai kelas kontrol dengan memperoleh pembelajaran menggunakan media gambarseri dan kelas V B sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan

media film animasi. Jumlah subjek pada kelas VA sebanyak 20 siswa dan pada kelas V B sebanyak 20 siswa. Hasil penelitian yang berupa rerata hasil tes unjuk kerja pada masing-masing kelompok

siswa dengan skor pengetahuan awal tinggi dan rendah, baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Rerata Hasil Tes Menulis Narasi

	Pengetahuan	Skor rerata	SD	N
Awal				
Media Film Animasi	Rendah	79,20	13,59	10
	Tinggi	80,10	7,45	10
	Total	79,65	10,67	20
Media Gambar Seri	Rendah	76,50	12,55	10
	Tinggi	81,50	9,45	10
	Total	79,00	11,11	20

Hasil uji hipotesis menggunakan uji t-tes dan analisis varian dua arah dengan taraf kepercayaan 5% ($\alpha = 0,005$), terhadap data hasil penelitian disajikan pada tabel. Berdasarkan pada data dan analisis, diuraikan pembahasan secara berurutan sesuai dengan tujuan penelitian ini.

1. Keterampilan Menulis Narasi Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Media Film Animasi dan Media Gambar Seri

Rerata hasil tes unjuk kerja menulis narasi pada siswa yang diajar dengan menggunakan media film animasi (tanpa memperhatikan tingkatan pengetahuan awal belajar) adalah 79,65 atau lebih tinggi dari rerata hasil tes unjuk kerja menulis narasi pada siswa yang diajar dengan media gambar seri dengan rerata sebesar 79,00. Berdasarkan hasil analisis data dapat diinterpretasikan bahwa media film animasi lebih tinggi dibandingkan dengan media gambar seri.

Hasil analisis data juga diperkuat dengan hasil pengujian hipotesis pertama dengan menggunakan uji t diperoleh variansi gabungan kedua sampel adalah 10,89 untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan 38, sehingga t_{hitung} yang dihasilkan adalah 2,486. Sedangkan t_{tabel} yang diperoleh adalah 1,68. Karena t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa keterampilan menulis narasi yang pembelajarannya menggunakan media gambar animasi lebih baik daripada keterampilan menulis narasi yang pembelajarannya menggunakan media gambar seri.

Penelitian ini telah mengungkapkan bahwa media film animasi memberikan pengaruh yang positif terhadap keterampilan menulis narasi. Penggunaan media film animasi dalam pembelajaran menulis narasi secara nyata peneliti melihat kreatifitas siswa dapat dibangkitkan dan perhatian siswa

terhadap masalah dan pembelajaran yang diberikan oleh guru dilakukan dengan baik. Siswa lebih leluasa dalam menyampaikan ide dan pendapat, serta kerja sama siswa terlihat baik dalam kerja kelompok.

Penggunaan media film animasi berhasil mempengaruhi keterampilan menulis narasi siswa. Kenyataannya hasil menulis narasi siswa yang mendapat perlakuan dengan menggunakan media film animasi menunjukkan peningkatan secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang tidak mendapatkan perlakuan. Oleh karena itu, keunggulan media film animasi dapat ditemui dan bermanfaat dalam proses pembelajaran. Menurut Astuti (2014), media film animasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih berani bertanya, menjawab, dan berargumentasi dengan teman sebaya dan pengajarnya. Siswa tidak lagi diberikan materi belajar secara satu arah seperti pada pembelajaran konvensional dan dengan menggunakan media film animasi maka siswa mengembangkan pengetahuannya secara mandiri.

Berbeda dengan media film animasi, media gambar seri menempatkan siswa sebagai objek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Pada umumnya, penyampaian pembelajaran menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Guru selalu mendominasi kegiatan pembelajaran, sedangkan siswa lebih banyak menerima dari guru. Hal ini sesuai dengan Subandi (2012) yang menyatakan bahwa media gambar seri merupakan metode yang berorientasi pada guru, hampir seluruh kegiatan pembelajaran dikendalikan

oleh guru. Tidak ada kesempatan bagi siswa untuk ikut memberikan kontribusi terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam proses pembelajaran. Siswa yang diajar dengan media gambar seri cenderung tidak percaya diri, tidak punya pengetahuan awal, hanya menunggu informasi dari guru dan tidak terbiasa bekerja keras, belajar mandiri dan menemukan sendiri pengetahuan.

Berdasarkan uraian di atas, dari hasil temuan penelitian dan analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media film animasi memberikan pengaruh terhadap keterampilan menulis narasi. Hal ini dibuktikan dari perbedaan rerata hasil tes unjuk kerja siswa kelas eksperimen yang diajar dengan penggunaan media film animasi lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang diajar dengan media gambar seri. Selain itu, hasil penelitian menggunakan media film animasi juga memperkuat hasil penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya tentang penggunaan media film animasi, seperti penelitian yang dilakukan oleh Yanuarita Widi Astuti dan Ali Mustadi pada tahun 2014 dan Fahma Sukmania, Ngadinodan Karsono, pada tahun 2012.

2. Keterampilan Menulis Narasi Siswa yang Memiliki Pengetahuan Awal tinggi yang pembelajarannya menggunakan Media Film Animasi dan Media Gambar Seri

Rerata hasil tes unjuk kerja menulis narasi pada siswa yang diajar dengan menggunakan media film animasi yang memiliki pengetahuan awal tinggi (=89,1) lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan media gambar seri yang

memiliki pengetahuan awal tinggi ($=81,5$). Hal ini diperkuat oleh hasil perhitungan pengujian hipotesis kedua dengan menggunakan uji t diperoleh variansi gabungan kedua sampel adalah 8,51 untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ dk 18, sehingga t_{hitung} yang dihasilkan adalah 1,838. Sedangkan t_{tabel} yang diperoleh adalah 1,72. Karena t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa keterampilan menulis narasi siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi yang pembelajarannya menggunakan media film animasi lebih tinggi daripada keterampilan menulis narasi siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi yang pembelajarannya menggunakan media gambar seri.

Pembelajaran menggunakan media film animasi mampu meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa yang memiliki pengetahuan awal yang tinggi. Hal ini dikarenakan media film animasi merupakan model pembelajaran yang menantang siswa untuk belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari solusi dari permasalahan. Siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi yang pembelajarannya menggunakan media film animasi merasa tertantang dan ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Siswa belajar berinteraksi dengan kelompok dan saling memberikan informasi kepada sesama anggota kelompok. Akibatnya siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi lebih bersemangat dalam belajar.

Selama pembelajaran berlangsung, siswa di kelas eksperimen mempunyai sikap yang sangat merespon terhadap apa yang disampaikan guru karena pembelajaran yang diawali dengan suatu pembelajaran yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya

pengetahuan awal juga mempengaruhi tingkat keterampilan menulis narasi. Siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi lebih terbukti bersemangat selama pembelajaran karena siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi secara otomatis memiliki pengetahuan yang lebih tinggi sehingga akan mudah dalam mengikuti setiap tahap dalam proses pembelajaran menggunakan media film animasi. Secara tidak langsung, siswa yang berpengetahuan awal tinggi juga akan mudah untuk merumuskan, mencari, menganalisis, dan mengembangkan ide terutama dalam menulis narasi.

Berbeda dengan siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi yang pembelajarannya menggunakan media gambar seri. Siswa dengan pengetahuan awal tinggi yang pembelajarannya menggunakan media gambar seri beranggapan bahwa pembelajaran itu membosankan dan tidak ada gairah untuk belajar. Sehingga jika dibandingkan dengan media film animasi, siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi yang pembelajarannya menggunakan media gambar seri rerata hasil belajarnya lebih rendah.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil tes unjuk kerja menulis narasi siswa berpengetahuan awal tinggi yang pembelajarannya menggunakan media film animasi lebih tinggi dari siswa yang berpengetahuan awal tinggi yang pembelajarannya menggunakan media gambar seri.

3. Keterampilan Menulis narasi Siswa yang Memiliki Pengetahuan Awal Rendah yang Pembelajarannya Menggunakan Media Film Animasi dan Media Gambar Seri

Rerata hasil tes unjuk kerja menulis narasi pada siswa yang pembelajarannya menggunakan media film animasi yang memiliki pengetahuan awal rendah ($=79,20$) lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan media gambar seri yang memiliki pengetahuan awal rendah ($=76,50$). Hal ini diperkuat oleh hasil perhitungan pengujian hipotesis ketiga dengan menggunakan uji t diperoleh variansi gabungan kedua sampel adalah $13,08$ untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ dk 18 , sehingga t_{hitung} yang dihasilkan adalah $1,829$. Sedangkan t_{tabel} yang diperoleh adalah $1,72$. Karena t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa keterampilan menulis narasi siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah yang pembelajarannya menggunakan media film animasi lebih tinggi daripadaketerampilan menulis narasi siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah yang pembelajarannya menggunakan media gambar seri.

Pada pembelajaran dengan menggunakan media film animasi, siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah dapat terbantu saat menulis narasi. Media Film Animasi memberikan pengetahuan yang baru kepada siswa melalui permasalahan sehingga siswa tertantang untuk mempelajarinya, selain itu media film animasi juga memberikan proses pembelajaran yang menyenangkan karena di dalam penggunaan media film animasi siswa bekerja bersama kelompok dan saling berdiskusi. Oleh karena itu, kelompok siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah akan mendapatkan hasil belajar yang tinggi jika diberi perlakuan dengan media film animasi.

Sementara itu, dalam proses pembelajaran menggunakan media gambar seri guru berperan penuh dalam proses pembelajaran. Pada penggunaan media gambar seri yang menempatkan siswa sebagai objek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif belajar lebih banyak secara individual, teoritis dan abstrak, pengetahuan dikonstruksikan oleh orang lain dan diperoleh melalui menghafal dan latihan-latihan (Sanjaya, 2006:259). Hal ini membuat siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah tidak tertarik untuk mengikuti pelajaran dengan baik, tidak berusaha keras mengikuti pembelajaran karena memang tidak berminat dengan gaya pembelajaran dengan menggunakan media gambar seri tersebut.

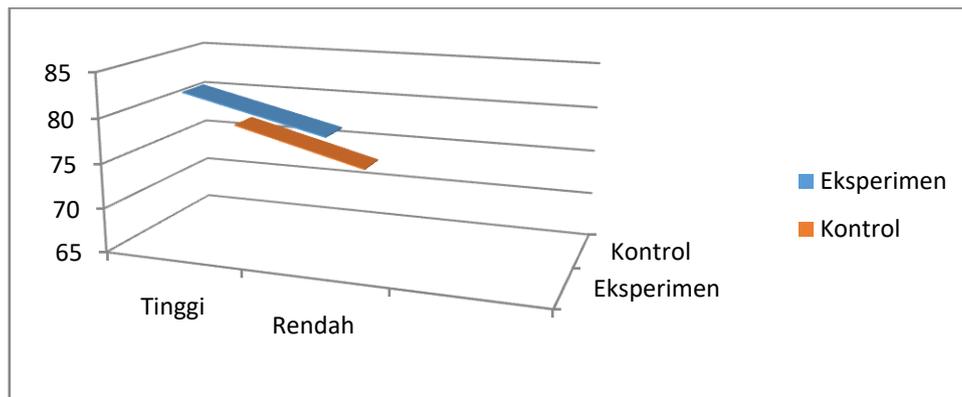
4. Interaksi antara Pengetahuan Awal dan Media Film Animasi dalam Mempengaruhi Keterampilan Menulis Narasi

Hasil perhitungan pengujian hipotesis keempat dengan menggunakan uji F diperoleh F_{hitung} sebesar $0,345$. Sedangkan F_{tabel} yang diperoleh adalah $4,11$. Karena F_{hitung} lebih kecil daripada F_{tabel} , maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hal ini berarti bahwa tidak terdapat interaksi yang signifikan antara media film animasi dengan pengetahuan awal siswa terhadap keterampilan menulis narasi.

Berdasarkan uji hipotesis keempat didapatkan hasil tidak ada interaksi antara media film animasi dengan pengetahuan awal terhadap keterampilan menulis narasi. Tidak adanya interaksi tersebut terlihat dari rerata hasil tes unjuk kerja menulis narasi melalui media film animasi maupun media gambar seri. Apabila media film animasi maupun

media gambar seri diterapkan maka rata-rata hasil tes unjuk kerja menulis narasi pada siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi cenderung lebih tinggi jika dibandingkan dengan siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah. Demikian pula rerata hasil tes unjuk kerja menulis narasi siswa, baik yang memiliki pengetahuan awal tinggi maupun yang

memiliki pengetahuan awal rendah dengan menggunakan media film animasi dan media gambar seri. Apabila diberi perlakuan dengan media film animasi, maka rerata yang diperoleh cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan media gambar seri. Hal ini dapat dilihat pada gambar 1.1. di bawah ini.



Gambar 1.1. Grafik Interaksi antara Media Film Animasi dan Pengetahuan Awal Siswa terhadap Keterampilan Menulis Narasi

Berdasarkan gambar dapat diketahui bahwa media pembelajaran dan pengetahuan awal siswa tidak saling berpotongan sehingga media pembelajaran dan pengetahuan awal siswa cenderung tidak ada interaksi diantara keduanya. Budiyo (2009:222) menjelaskan bahwa ada atau tidak adanya interaksi dapat diduga dari grafik profil variabel bebasnya. Jika profil variabel bebas pertama dan kedua tidak berpotongan maka cenderung tidak ada interaksi diantara kedua variabel tersebut. Gambar di atas menunjukkan rerata hasil tes untuk kerja menulis narasi siswa yang diajar dengan media film animasi selalu lebih tinggi dibandingkan dengan rerata hasil tes untuk kerja menulis narasi siswa yang diajar dengan media gambar seri. Siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi lebih baik daripada siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah pada

media film animasi maupun media gambar seri.

Pengetahuan awal dan media pembelajaran memiliki pengaruh sendiri-sendiri terhadap hasil belajar. Pengetahuan awal mendorong siswa untuk belajar lebih baik, sedangkan model pembelajaran suatu pola yang digunakan dalam menyusun, merancang, menyampaikan materi pelajaran, mengorganisasikan siswa untuk mencapai tujuan belajar dan penguasaan konsep yang optimal yang dilakukan oleh guru. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Astuti (2014), yang menghasilkan kegiatan pembelajaran baik menggunakan media film animasi maupun media gambar seri, keaktifan siswa dalam belajar cenderung sama, baik siswa yang berpengetahuan awal tinggi maupun yang siswa yang berpengetahuan awal rendah.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini tidak terjadi interaksi antara media film animasi dan pengetahuan awal terhadap keterampilan menulis narasi.

PENUTUP

Simpulan

Hasil analisis data dan pembahasan terhadap data penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media film animasi mempengaruhi keterampilan menulis narasi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa:

1. Keterampilan menulis narasi siswa yang pembelajarannya menggunakan media film animasi lebih tinggi daripada keterampilan menulis narasi yang pembelajarannya menggunakan media gambar seri. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Keterampilan menulis narasi siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi yang pembelajarannya menggunakan media film animasi

lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah yang pembelajarannya menggunakan media gambar seri.

3. Keterampilan menulis narasi siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah yang pembelajarannya menggunakan media film animasi lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah yang pembelajarannya menggunakan media gambar seri.
4. Tidak terdapat interaksi yang signifikan antara media film animasi dengan pengetahuan awal siswa terhadap keterampilan menulis narasi baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol.

Saran

Penelitian ini bersifat quasi eksperimen, oleh sebab itu disarankan kepada peneliti selanjutnya agar meneliti lebih mendalam tentang penggunaan media film animasi pada mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Y.W, Ali Mustadi (2014). Pengaruh Penggunaan Film Animasi terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi siswa Kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasi* Volume Nomor 2.
- Budiyono. (2009). *Statistika Dasar untuk Penelitian*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- De La Paz, Susan. (1999). *Teaching Writing Strategies and Self Regulation Procedures to Middle School Students With Learning With Disabilities*. *Proquest Journal* volume 31 (5) p.1-5.
- Dickey, Michele, D. (2006). *Game Design Narrative for Learning Appropriating Adventure Game Design Narrative Devices and Technique for the Design of Interactive Learning Environments*. *Proquest journal* page 245.
- Hujair AH.Sanaky. (2008). *Media Pembelajaran*. Jogjakarta: Safiria Insania Press
- Keraf, Gorys. (2007). *Narasi dan Narasi*. Jakarta: PT GramediaPustakaUtama.
- Leahey, Thomas H & Hariss, Richard. J. (1985). *Human Englewood Cliff*. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Lowe, R.K. (2004). *Animation and Learning Value for Money*. Diakses tanggal 29 Juli 2017 dari www.ascilite.org.au/conferences/perth04/procs/pdf/lowe-r.pdf
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sardiman, A dkk. (2006). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subandi, Ahmad Utman, Hari Satrijono, Suhartiningsih (2012). Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Sugestif dengan Menggunakan Media Gambar Seri Siswa Kelas V SDN Arjasa 02 Jember Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Edukasi Unej*, ISSN 2354-614X I (I): 1-4.
- Sukmaniar, Fahma, Ngadino, Karsono (2012). Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi dengan Menggunakan media Pembelajaran Film Animasi. *Jurnal PGSD Univesitas Sebelas Maret*.
- Tarigan, H.G. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

PENERAPAN MEDIA TELEVISI PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN ANAK KELOMPOK B2 TK CUT MUTIA BANDA ACEH

Fitriah Hayati¹⁾ dan Dahliana²⁾

¹⁾ STKIP Bina Bangsa Getsempena

²⁾ TK Cut Mutia Banda Aceh

Email: fitriah@stkipgetsempena.ac.id

Abstrak

Kemampuan mengenal huruf diperlukan oleh setiap anak guna menunjang aspek perkembangan lainnya terutama bahasa. Namun demikian tidak semua anak memiliki kemampuan daya ingat dan kemampuan konsentrasi yang memadai sehingga kemampuan keaksaraan juga berbeda bagi setiap anak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf anak kelompok B2 TK Cut Mutia menggunakan media Televisi Pintar. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi, jumlah subyek 23 anak dan data dianalisis dengan menggunakan rumus presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada gambaran observasi aktivitas anak pada siklus I didapatkan hasil bahwa kemampuan anak pada tahapan belum berkembang sebanyak 3 anak (15%), pada tahapan mulai berkembang sebanyak 3 anak (15%), pada tahapan berkembang sesuai harapan sebanyak 9 (37%) dan pada tahapan berkembang sangat baik sebanyak 8 anak (33%). Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa hanya sebagian kecil anak yang masih terkendala dalam pengenalan huruf. Setelah dilakukan refleksi dan tindakan siklus II didapatkan hasil belum berkembang sebanyak 2 anak (8%), pada tahapan mulai berkembang sebanyak 2 anak (8%), pada tahapan berkembang sesuai harapan sebanyak 10 (44%) dan pada tahapan berkembang sangat baik sebanyak 9 anak (33%). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media Televisi Pintar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B2 TK Cut Mutia Banda Aceh.

Kata Kunci : media televisi pintar , keaksaraan

Abstract

The ability to recognize letters is needed by every child to support other aspects of development, especially language. However, not all children have adequate memory and concentration skills as of literacy is different for each child. The purpose of this study was to find out the improvement in the ability to recognize letters of children of B2 TK Cut Mutia using Smart Television media. This type of research is Classroom Action Research (CAR). The instrument used in the form of observation sheets, the number of subjects 23 children and data analyzed using the percentage formula. The results showed that in the description of observations of children's activities in the first cycle the number of scores obtained with categories not yet developed 3 children (15%), categories began to develop 3 children (15%), categories developed according to expectations 9 children (37 %) and categories developed very good 8 children (33%). Based on these data it appears that only a small proportion of children are still constrained in letter recognition. After the corrections and actions of the second cycle, the results showed that there were not yet developed as many as 2 children (8%), categories began to develop 2 children (8%), categories developed according to expectations 10 children (44%) and categories developed very good 9 children (33%). Based on these data it can be concluded that the application of the Smart Television media can improve the ability to recognize letters in children B2 Cut Mutia Banda Aceh

Keywords: smart television, literacy

PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan sangat penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Kemampuan berbahasa merupakan indikator dari seluruh perkembangan anak. Hal tersebut dikarenakan kemampuan berbahasa sensitif terhadap keterlambatan atau kerusakan pada sistem lainnya yang melibatkan berbagai kemampuan. Ada empat macam bahasa antara lain menyimak, berbicara, menulis, dan membaca (Dina, 2011: 19).

Berdasarkan Permendikbud 137 tahun 2014, terdapat tiga lingkup perkembangan bahasa yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan atau mengenal huruf. Kegiatan mengenal huruf merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Menurut Anderson dalam Dhieni (2010: 5) "Membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan. Proses yang dialami dalam membaca adalah berupa penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan dimulai dari mengenali huruf, kata, ungkapan, frase, kalimat, dan wacana serta menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya". Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan membaca terkait dengan (1) Pengenalan huruf atau aksara, (2) Bunyi dari huruf atau rangkaian huruf-huruf, (3) Makna atau maksud, dan (4) Pemahaman terhadap makna atau maksud berdasarkan konteks wacana.

Dari uraian di atas dapat diketahui pentingnya mengoptimalkan aspek-aspek

perkembangan anak termasuk mengenalkan huruf sejak usia dini mengingat pada saat tersebut otak anak berada pada masa-masa yang sangat mengagumkan dan memiliki potensi yang tidak terbatas untuk dikembangkan.

Namun demikian, tidak semua anak memiliki kemampuan daya ingat dan kemampuan konsentrasi yang memadai sehingga kemampuan keaksaraan juga rendah. Hal ini sesuai dengan temuan pada pra observasi di kelompok B TK cut mutia Banda Aceh yang memiliki kemampuan keaksaraan yang belum memadai. Dari 23 anak yang diobservasi, 10 diantaranya masih memerlukan stimulasi tambahan dalam pengenalan huruf. Diantara kesulitan yang dihadapi anak yaitu belum mampu membedakan huruf yang memiliki bunyi ataupun bentuk yang mirip, misalnya "b dengan d", "b dengan p", "f dengan v", "g dengan j", "m dengan n", "m dengan w". Kesulitan juga terlihat saat guru memberikan permainan tebak huruf dan tebak kata dimana dalam permainan tersebut guru menuliskan huruf diudara dan meminta anak untuk menyebutkan huruf tersebut namun tidak semua anak mampu menyebutkan dengan tepat. Begitu juga untuk kata, guru menyebutkan satu huruf awal dan meminta anak menjadikan kata namun terdapat anak yang masih kesulitan sehingga menyebutkan kosa kata yang sudah disebutkan oleh temannya.

Kondisi tersebut tentunya akan sangat meresahkan baik bagi perkembangan anak maupun bagi orang tua. Ditambah lagi dengan perkembangan zaman sekarang ini dimana banyak sistem yang sudah berubah termasuk dalam dunia pendidikan. Begitu juga halnya yang terjadi di Banda Aceh, dulunya pendidikan setingkat Sekolah Dasar (SD) belum

menentukan standar khusus dalam penerimaan murid baru untuk setiap tahun ajaran namun tidak demikian yang terjadi pada masa sekarang dimana untuk tingkat Sekolah Dasar (SD) sederajat sudah memiliki standar khusus dalam menerima murid baru salah satunya adalah memiliki kemampuan membaca dan menulis sebagai syarat utama untuk bisa diterima di sekolah yang diinginkan. Adanya standar tersebut dalam penerimaan murid baru di SD tentunya menjadi tantangan tersendiri bagi guru atau pendidik di lembaga PAUD, dimana guru harus menyesuaikan antara kurikulum PAUD dengan tuntutan masyarakat yang terkadang sering bertentangan.

Berdasarkan analisis situasi tersebut dan mengingat pentingnya pengenalan keaksaraan sejak dini, maka perlu penggunaan cara dan strategi yang tepat dalam pembelajaran pada anak usia dini. Strategi yang dapat digunakan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta dilaksanakan melalui bermain. Dalam Program Dosen masuk Sekolah (PDS) ini, tim mencoba mengembangkan dan menerapkan suatu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak yaitu pemanfaatan kardus bekas dengan berbagai modifikasi yang diberi nama *Televisi Pintar* yang dapat digunakan anak untuk belajar mengenal huruf dengan mudah serta tidak membosankan sehingga sejalan dengan konsep pembelajaran di PAUD yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain..

KAJIAN PUSTAKA

Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan merupakan suatu perubahan, perubahan ini tidak bersifat

kuantitatif, melainkan kualitatif, perkembangan tidak ditekankan pada segi material, melainkan pada segi fungsional. Perkembangan anak usia dini di mulai sejak anak baru lahir hingga anak usia enam tahun atau delapan tahun. Berdasarkan hasil penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kapasitas kecerdasan anak terbentuk pada kurun waktu empat tahun pertama sejak kelahirannya. Pada saat anak mencapai usia delapan tahun, maka perkembangan otak anak berada pada rentang tersebut (Susanto, 2011:21). Hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut, Augusta dalam Hayati, F., & Julia, J. (2018).

Prinsip-prinsip Perkembangan anak Usia Dini

Menurut Undang-undang No. 146 tahun 2014 dalam Hayati, F., & Fatimah, F. (2019:) prinsip perkembangan anak usia dini yang harus dilaksanakan sebagai pendidik adalah sebagai berikut :

1. Belajar melalui bermain
2. Berorientasi pada perkembangan anak
3. Berorientasi pada kebutuhan anak.
4. Berpusat pada anak
5. Pembelajaran aktif
6. Berorientasi pada pengembangan nilai-nilai karakter
7. Berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup
8. Didukung oleh lingkungan yang kondusif.
9. Berorientasi pada pembelajaran yang demokratis
10. Pemanfaatan media belajar, sumber belajar, dan narasumber yang ada

dilingkungan PAUD.

Dari berbagai uraian, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip anak usia dini adalah anak merupakan pembelajar aktif. Perkembangan dan belajar anak merupakan interaksi anak dengan lingkungan antara lain melalui bermain. Bermain itu sendiri merupakan sarana bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Melalui bermain anak memiliki kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan yang baru diperoleh sehingga perkembangan anak akan mengalami percepatan.

menurut Sujiono (2009: 1.2), anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun, merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Anak usia dini memiliki potensi genetik dan siap untuk dikembangkan melalui pemberian berbagai rangsangan. Sehingga pembentukan perkembangan selanjutnya dari seorang anak sangat ditentukan pada masa-masa awal perkembangan anak. Usia 4-6 tahun anak mengalami masa peka dimana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi anak.

Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi- fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosi, konsep diri, disiplin, seni, moral dan nilai-nilai agama.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda. Sofia Hartati (2005: 8-9)

menjelaskan bahwa karakteristik anak usia dini sebagai berikut: 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) merupakan pribadi yang unik, 3) suka berfantasi dan berimajinasi, 4) masa potensial untuk belajar, 5) memiliki sikap egosentris, 6) memiliki rentan daya konsentrasi yang pendek, 7) merupakan bagian dari mahluk sosial.

Masa kanak-kanak merupakan masa saat anak belum mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Mereka cenderung senang bermain pada saat yang bersamaan, ingin menang sendiri dan sering mengubah aturan main untuk kepentingan diri sendiri. Dengan demikian, dibutuhkan upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun perkembangan psikis. Potensi anak yang sangat penting untuk dikembangkan. Potensi-potensi tersebut meliputi kognitif, bahasa, sosioemosional, kemampuan fisik dan lain sebagainya.

Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang. Selain pendapat di atas, menurut Slamet Suyanto, bagi anak mengenal huruf bukanlah hal yang mudah. Salah satu penyebabnya adalah karena banyak huruf yang bentuknya mirip tetapi bacaannya berbeda, seperti D dan B, M dengan W, maka diperlukan permainan membaca untuk mengenal huruf.

Pentingnya Mengetahui Huruf

Membaca merupakan keterampilan mengenal huruf merupakan suatu proses bersifat fisik dan psikologis. Keterampilan yang dikembangkan adalah konsep tentang huruf cetak. Anak-anak

berkesempatan berinteraksi dengan huruf cetak. Belajar mengenal huruf untuk mencapai kemampuan membaca awal bagi anak-anak.(Wasik,2008)

Proses pengenalan huruf sejalan dengan proses keterampilan berbahasa secara fisik dan psikologis. Proses yang bersifat fisik berupa kegiatan mengamati tulisan secara visual. Dengan indera visual, anak mengenali dan membedakan gambar-gambar bunyi serta kombinasinya. Melalui proses *recoding*, anak mengasosiasikan gambar-gambar bunyi beserta kombinasinya itu dengan bunyi-bunyinya. Proses rangkaian tulisan yang dikenal menjadi rangkaian bunyi bahasa dalam kombinasi huruf menjadi kata yang bermakna. Proses psikologis berupa kegiatan berpikir dalam mengolah informasi. Melalui proses *decoding*, gambar-gambar bunyi dan kombinasinya diidentifikasi, diuraikan kemudian diberi makna. Proses ini melibatkan *knowledge of the world* dalam skemata yang berupa kategorisasi sejumlah pengetahuan dan pengalaman yang tersimpan dalam gudang ingatan.

Pengenalan huruf sejak usia TK yang penting adalah metode pengajarannya melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan.

Dari pernyataan di atas bahwa mengenal huruf adalah penting bagi anak TK dan perlu diajarkan dengan metode bermain karena merupakan kegiatan yang menyenangkan, tidak membebani anak dan memerlukan energy sehingga anak dapat mempelajari bahasa secara utuh belajar sesuai yang diajarkan/diharapkan.

Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini

Syaiful Sagala (2006:61) bahwa pembelajaran adalah membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Menurut Suyadi (2010:16) bahwa pembelajaran anak usia dini dilakukan melalui kegiatan bermain yang dipersiapkan oleh pendidik dengan menyiapkan materi (konten) dan proses belajar.

Menurut Sujiono (2011:138) bahwa kegiatan pembelajaran pada anak usia dini pada hakikatnya pengembangan kurikulum secara konkret yang berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki anak.

Pembelajaran yang berorientasi pada anak usia dini yang disesuaikan dengan tingkat usia anak, artinya pembelajaran harus diminati, kemampuan yang diharapkan dapat dicapai, serta kegiatan belajar dapat menantang peserta didik untuk dilakukan sesuai usia anak. (Novan, 2012:88)

Pembelajaran pada anak usia dini adalah kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada anak yang disesuaikan dengan tingkat usia anak dengan pengembangan kurikulum yang berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang dipersiapkan oleh pendidik dengan menyiapkan materi (konten) dan proses belajar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahapan Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi. Lokasi penelitian TK Cut Mutia Banda Aceh dengan jumlah subyek sebanyak 23 anak Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi

dengan indikator penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Lembar Observasi

Indikator Permendikbud No. 137 tahun 2014	Bentuk Tes	Indikator Penilaian Anak
Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal	Lisan	Anak dapat menyebutkan simbol huruf yang ada pada media TV pintar
Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya	Lisan	Anak mampu menyebutkan suara huruf awal dari benda yang ada disekitar
Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	san	Anak mampu menyebutkan huruf awal dari nama sendiri
	LKA	Anak mampu menghubungkan huruf menjadi kosa kata

Sumber. Modifikasi permendikbud 137 tahun 2014

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dilaksanakan pada bulan juli 2019 pada tema diriku dengan sub tema tubuhku. Kegiatan ini dilakukan dengan berkolaborasi bersama guru kelas. Adapun langkah-langkah pelaksanaan tindakan meliputi empat komponen dan berlangsung secara siklus, yaitu rencana,

tindakan, observasi, refleksi dan seterusnya sehingga tercapai tujuan yang diinginkan dengan tindakan yang paling efektif. Analisis data dan refleksi siklus I didapatkan hasil bahwa perkembangan bahasa anak khususnya pada keaksaraan belum sepenuhnya mencapai tahapan yang diharapkan. Hasil yang didapatkan pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1 tingkat perkembangan keaksaraan anak siklus I

No	Indikator	BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Anak dapat menyebutkan simbol huruf yang ada pada media TV pintar	4	17	4	17	8	35	7	31
2.	Anak mampu menyebutkan suara huruf awal dari benda yang ada disekitar	4	17	4	17	8	35	7	31
3.	Anak mampu menyebutkan huruf awal dari nama sendiri	4	17	4	17	8	35	7	31
4.	Anak mampu menghubungkan huruf menjadi kosa kata	2	9	2	9	10	43	9	39
Jumlah Perolehan Skor		14	60	14	60	34	148	30	132
Rata-rata		3	15	3	15	9	37	8	33

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I terlihat bahwa kemampuan anak pada tahapan belum berkembang sebanyak 3 anak (15%), pada tahapan mulai berkembang sebanyak 3 anak (15%), pada tahapan berkembang sesuai harapan sebanyak 9 (37%) dan pada tahapan berkembang sangat baik sebanyak 8 anak (33%). Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa hanya sebagian kecil anak yang masih terkendala dalam pengenalan huruf. Sedangkan jika dilihat berdasarkan indikator didapatkan hasil untuk indikator 1, 2 dan 3 hasilnya sama yaitu 4 orang pada kategori belum berkembang, 4 orang pada kategori mulai berkembang, 8 orang pada kategori berkembang sesuai harapan dan 7 orang pada kategori berkembang sangat baik. Sedangkan pada indikator ke empat perolehannya 2 orang pada kategori belum berkembang, 2 orang pada kategori mulai berkembang, 10 orang pada kategori berkembang sesuai harapan dan 8 orang berkembang sangat baik.

Uraian data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak kelompok B secara umum sudah baik dan mencapai tingkat perkembangan yang

diharapkan. Namun demikian masih diperlukan stimulasi dan latihan tambahan guna mencapai tingkat perkembangan yang lebih maksimal.

Refleksi

Refleksi merupakan kilas balik terhadap apa yang sudah dilakukan, baik itu kelebihan maupun kekurangan. Berdasarkan pengamatan terhadap proses dan hasil yang diperoleh maka ditemukan beberapa kekurangan pada siklus I yang menjadi salah satu faktor tidak tercapainya kriteria yang ditetapkan. Adapun kekurangan tersebut yaitu :

Kekurangan siklus I

1. Karena kegiatan ini dilakukan diawal semester dan belum terbentuknya hubungan emosional yang kuat antara guru dan anak sehingga kegiatan pembelajaran juga belum berjalan maksimal. Anak masih kurang respon baik terhadap guru maupun media yang dikenalkan.
2. Ukuran media yang tidak terlalu besar dan dikenalkan secara klasikal sehingga tidak memungkinkan semua anak untuk melihat dan menggunakan media tersebut.

Berdasarkan refleksi tersebut, maka guru merencanakan tindakan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II.

Rencana perbaikan yang dilakukan guru yaitu :

1. Kegiatan siklus II direncanakan satu bulan setelah siklus I, hal ini bertujuan agar sudah terbentuknya hubungan emosional yang baik antara guru dan anak sehingga pembelajaran menjadi lebih akrab dan menyenangkan
2. Pengenalan media dilakukan dalam

pembelajaran area dengan cara anak dibagi dalam tiga area sehingga jumlahnya lebih sedikit dan pengenalan media lebih eekt. Setiap kelompok akan mendapatkan giliran yang sama.

Hasil Penelitian Siklus II

Pada siklus II, tim PDS kembali mengulang tahapan seperti pada siklus I yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Berikut hasil penelitian siklus II

Tabel 1 tingkat perkembangan keaksaraan anak siklus II

No	Indikator	BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Anak dapat menyebutkan simbol huruf yang ada pada media TV pintar	2	8	2	9	10	44	9	39
2.	Anak mampu menyebutkan suara huruf awal dari benda yang ada disekitar	2	8	2	9	10	44	9	39
3.	Anak mampu menyebutkan huruf awal dari nama sendiri	2	8	2	9	10	44	9	39
4.	Anak mampu menghubungkan huruf menjadi kosa kata	2	8	2	9	10	44	9	39
Jumlah Perolehan Skor		8	32	8	32	40	176	36	156
Rata-rata		2	8	2	8	10	44	9	33

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa adanya peningkatan kemampuan anak dalam pengenalan huruf. Pada tahapan belum berkembang sebanyak 2 anak (8%), pada tahapan mulai berkembang sebanyak 2 anak (8%), pada tahapan berkembang sesuai harapan sebanyak 10 (44%) dan pada tahapan berkembang sangat baik sebanyak 9 anak (33%). Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa hanya sebagian kecil anak yang masih terkendala dalam pengenalan huruf. Sedangkan jika dilihat berdasarkan indikator didapatkan hasil bahwa semua indikator mendapatkan hasil yang sama

yaitu 2 orang pada kategori belum berkembang, 2 orang pada kategori mulai berkembang, 10 orang pada kategori berkembang sesuai harapan dan 9 orang pada kategori berkembang sangat baik.

Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan media televisi pintar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B2 TK Cut Mutia Banda Aceh. Temuan tersebut juga sejalan dengan pendapat Triharsono dalam Hayati, F., & Fatimah, F. (2019) yang menyatakan bahwa sebaiknya permainan menjadi media untuk meningkatkan berbagai

kecerdasan anak. Selain itu, media televisi pintar juga pertama kalinya diterapkan dikelas tersebut sehingga memungkinkan munculnya rasa ingin tahu anak terhadap media dan dapat dimanfaatkan guru untuk pembelajaran.

Sedangkan untuk 2 orang anak yang belum berkembang kemampuannya dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti penggunaan media itu sendiri, keterbatasan anak juga dukungan orang tua dalam menyelaraskan pendidikan di rumah dengan disekolah. Sebagaimana hasil kajian Hayati, F., & Susanti, Y. (2018) yang menyatakan bahwa pola asuh demokrasi akan memungkinkan anak menjadi pribadi yang mandiri, adanya rasa percaya diri dan kemampuan membawa diri yang baik dalam lingkungannya.

SIMPULAN

1. Program Dosen masuk Sekolah (PDS) memberikan dampak baik bagi dosen untuk melatih kemampuan mengajar disekolah, dan berkolaborasi bersama guru dalam mengatasi permasalahan, dan menciptakan inovasi baru bagi kemajuan pendidikan.
2. Penerapan media televisi pintar yang merupakan hal baru bagi anak sehingga memunculkan rasa ingin tahu anak yang berdampak pada peningkatan kemampuan anak.
3. Adanya peningkatan kemampuan anak pada siklus I dan siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Dhieni, Nurbiana. 2010. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hayati, F., & Fatimah, F. (2019). PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN BAKIAK DI KELOMPOK B TK RAUDHATUL ILMI TIJUE KECAMATAN PIDIE KABUPATEN PIDIE. *Buah Hati Journal*, 6(1).
- Hayati, F., & Julia, J. (2018). PENINGKATAN KEMAMPUAN INTERPERSONAL MELALUI PERMAINAN BALON BERPASANGAN DI KELOMPOK BERMAIN PAUD BINA INSANI KEMALA BHAYANGKARI 1 BANDA ACEH. *Buah Hati Journal*, 5(1).
- Hayati, F., & Susanti, Y. (2018). ANALISIS POLA ASUH ORANG TUA DI KELOMPOK A TK IKAL DOLOG BANDA ACEH. *Buah Hati Journal*, 5(2).
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Wasik. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Hartati Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Novan, 2012. *Memahami Hakikat PAUD*. Arruz Media. Jakarta.
- Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Saiful Sagala. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfabeta

PENGEMBANGAN NILAI KARAKTER ANAK MELALUI METODE BERCERITA DI TK ISLAM TERPADU AL-AZHAR BANDA ACEH

Yusra¹⁾ dan Dewi Yunisari²⁾

^{1),2)} STKIP Bina Bangsa Getsempena

Email: Yusraa.paud@gmail.com

Abstrak

Karakter adalah tabiat, perangai, sifat-sifat seseorang yang tidak dimiliki oleh setiap manusia ketika dilahirkan, tetapi memerlukan proses panjang melalui pengasuhan dan pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan nilai karakter mandiri anak melalui metode bercerita di kelas B4 TK Islam Terpadu Al-Azhar Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui pendekatan tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Sampel dalam penelitian ini adalah 32 orang anak. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan unjuk kerja. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif. Penelitian ini memfokuskan pada dua aspek pengembangan nilai karakter mandiri anak yaitu kemandirian anak ke kamar kecil, dan kemandirian meruncingkan pensil. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata pada siklus 1 bahwa pengembangan kemampuan anak telah berkembang sesuai harapan dan telah berkembang sangat baik pada kedua aspek yaitu 16,5 (51,6%). Pada Siklus II telah menunjukkan peningkatan yang mana nilai rata-rata memperoleh 30,5 (95%). Dapat disimpulkan bahwa metode bercerita dapat mengembangkan nilai karakter anak usia dini. Maka metode bercerita dapat digunakan untuk mengembangkan nilai karakter yang lain serta penggunaan buku cerita harus sesuai dengan karakter yang ingin dikembangkan.

Kata Kunci : nilai karakter mandiri, anak usia dini, metode bercerita

Abstract

Character is behavior, temperament, traits of the person that was not owned by every human while born, but it requires long process through nurturing and education. This study aims to indentify the development of children's independent character value through storytelling method at B4 class of Al-Azhar Integrated Islamic Kindergarten Banda Aceh. This study used qualitative method through action research approach which is conducted into two cycles. Each cycle is carried out with stage of planning, implementation, observation and reflection. The samples of this study were 32 children. Data collection was conducted through observation and children's activities. Data analysis used descriptive analysis technique. This study focused on two aspects of developing children's independent character value, namely children's independence to toilet, and the independence of sharpening pencil. The result showed that mean score of first cycle on improving children's abilities have developed as expected and developed very well on both of the aspects, there were 16.5 (51.6%). In the second cycle shown an enhancement in which the mean score gained 30.5 (95%). it can be concluded that the storytelling method can develop character value of early childhood. Then, storytelling method can be used to develop other character value and the use of story books must be appropriate with the character to be developed.

Keywords: independent character value, early childhood, storytelling method

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan mendasar bagi perkembangan sebuah bangsa, karena setiap bangsa yang

cerdas dimulai dari suatu perkembangan pendidikan yang bermutu. Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu interaksi antara pendidik dengan peserta didik

untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. Interaksi tersebut harus berjalan dengan baik agar terjalin suatu pengaruh pendekatan pendidikan. Pendidikan merupakan hal yang paling utama diantara kebutuhan hidup manusia lainnya sebagaimana diungkapkan Soelaiman (Sauri, 2006:3) bahwa "Pendidikan merupakan bagian yang integral dan terjalin dengan kehidupan manusia, merupakan kebutuhan hidupnya yang pokok, merupakan suatu kemutlakan bagi kehidupan manusia".

Negara Indonesia telah mengakui hak untuk mendapatkan pendidikan bagi setiap warga negara sejak awal kemerdekaan sebagaimana tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yang menyatakan bahwa salah satu tujuan kemerdekaan Indonesia adalah untuk mencerdaskan bangsa. Sedangkan dalam Al Qur'an surat Al Alaq ayat pertama yang berarti "Bacalah" Allah SWT sudah menegaskan bahwasanya manusia diwajibkan untuk mencari ilmu sebanyak mungkin, mempelajari, memahami dan mengamalkan ilmu tersebut untuk kesejahteraan hidup dunia dan di akhirat.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar atau sering disebut dengan "Pondasi" apabila pendidikan di usia dini dapat dikembangkan dengan baik maka akan berdampak pada pendidikan anak selanjutnya. Masa usia dini merupakan Usia Emas "Golden Age" karena apa yang di dapat anak pada masa ini akan terekam dan diingat sepanjang hayatnya, oleh karena itu pendidikan anak usia dini dianggap sebagai suatu cerminan dari suatu tatanan masyarakat yang dipandang sebagai suatu keberhasilan ataupun sebagai suatu kegagalan. Berhasil tidaknya

pendidikan seseorang tergantung dari pendidikan usia dini karena jika pelaksanaan pendidikan usia dini baik maka proses pendidikan pada tahap berikutnya diprediksikan akan baik pula, hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional berbunyi "Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut".

Melalui dunia pendidikan seorang anak akan mengalami perkembangan secara bertahap dan berkesinambungan. Perkembangan yang dialami oleh anak mencakup kognitif, afektif dan psikomotor. Kenyataan yang terjadi bahwa perkembangan kognitif (intelektual) anak lebih diutamakan dalam sistem pendidikan, apabila anak mendapat juara di kelas maka akan dikategorikan sebagai anak yang pintar, begitu pula ketika anak sudah bisa menulis, membaca dan menghitung untuk tingkatan pendidikan anak usia dini maka anak tersebut dikategorikan sebagai anak-anak yang pandai dan cerdas dari sudut pandang sebagian pendidik, orang tua dan masyarakat. Pada dasarnya pendidikan yang paling utama yang harus ditanamkan kepada anak adalah pendidikan nilai agama dan moral yang dapat diwujudkan melalui penanaman nilai-nilai karakter sejak usia dini. Kegagalan pembentukan nilai karakter di usia dini akan membentuk pribadi yang bermasalah di masa depan dikarenakan penentu masa depan suatu

bangsa berada pada generasi penerus bangsa tersebut.

Hal di atas sejalan dengan pendapat Lickona (Megawangi 2004:24) "Walaupun jumlah anak-anak hanya 25% dari total jumlah penduduk, tetapi menentukan 100% masa depan". Oleh karena itu penanaman nilai-nilai karakter sedini mungkin kepada anak adalah kunci utama untuk membangun bangsa.

Berdasarkan hasil kunjungan dan pengamatan di lapangan yaitu di TK Islam Terpadu Al-Azhar Banda Aceh, peneliti melihat sebagian anak-anak masih kurang pengembangan nilai karakter mandiri dalam proses bermain sambil belajar. Contoh kegiatan anak yang belum menunjukkan pengembangan nilai karakter mandiri adalah pada kegiatan menulis, anak-anak selalu meminta bantuan pendidik untuk meruncingkan pensil, ketika anak-anak ke kamar mandi mereka meminta bantuan pendidik, melalui pendidikan dan pembiasaan kegiatan tersebut dapat dilakukan sendiri, akan tetapi karena sudah terbiasa meminta bantuan kepada pendidik maka mereka tidak mencoba melainkan langsung meminta bantuan.

Berdasarkan latar belakang dan fenomena yang terjadi maka perlu dikaji secara mendalam melalui suatu penelitian dengan Judul : "Pengembangan Nilai Karakter Anak melalui Metode Bercerita di TK Islam Terpadu Al-Azhar Banda Aceh".

KAJIAN PUSTAKA

Kata karakter berasal dari bahasa latin "Kharakter", "Kharassein", "Kharax", dalam bahasa inggris "Character", dalam bahasa indonesia "Karakter". Sedangkan Megawangi (2004:25) mengatakan "Karakter berasal dari kata Yunani "Charassein" yang berarti

mengukir sehingga terbentuk sebuah pola. Mempunyai akhlak mulia adalah tidak secara otomatis dimiliki oleh setiap manusia begitu dilahirkan, tetapi memerlukan proses panjang melalui pengasuhan dan pendidikan (proses pengukiran)".

Karakter mempunyai ruang lingkup yang sangat luas dalam kehidupan manusia, karena penelitian ini dilaksanakan untuk anak usia dini tingkat TK kelompok B (Usia 5-6 tahun) maka peneliti akan memfokuskan pada pengembangan nilai karakter mandiri. "Mandiri yaitu sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas". (Wibowo, 2012:72). Hal ini sejalan dengan pendapat dengan pendapat Yamin dan Sanan (2010:108-109) "Kemandirian secara fisik dan fungsi tubuh maksudnya adalah kemandirian dalam hal memenuhi kebutuhan. Misalnya anak butuh makan, maka secara mandiri anak harus bisa makan sendiri. Anak belajar untuk mengenakan pakaian sendiri, membiasakan membersihkan diri (mandi atau buang air) sendiri, dan lainnya".

Pengembangan nilai karakter bagi anak usia dini memerlukan suatu metode pembelajaran yang variatif dan menyenangkan bagi anak. "Metode adalah cara yang teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai hasil yang baik seperti yang dikehendaki" (Badudu, 2006:896). Salah satu cara untuk mengembangkan nilai karakter bagi anak usia dini adalah melalui metode bercerita.

Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat peraga atau tanpa alat peraga tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan,

informasi atau hanya sebuah dongeng, yang dikemas dalam bentuk cerita yang dapat didengarkan dengan rasa menyenangkan, dengan bercerita diharapkan dapat memberikan informasi atau pengetahuan baru bagi pendengar. Selanjutnya Badudu (2006 : 277) menjelaskan bahwa "Cerita adalah runtunan peristiwa, kejadian". Sedangkan "Bercerita adalah menuturkan cerita, berkisah dan mendongeng".

Gordon dan Browne, (Moeslichaton, 2004:26) menjelaskan bahwa "Bercerita merupakan cara untuk meneruskan warisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya". Metode bercerita dapat memberikan pelajaran dan nasehat yang terkandung dalam cerita yang dibacakan, karena dalam sebuah cerita terdapat contoh-contoh perilaku baik serta nilai-nilai luhur yang akan mempengaruhi jiwa pendengarnya. Bercerita dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kepribadian dan nilai-nilai karakter yang dapat ditanamkan melalui penghayatan makna dari sebuah cerita yang dibacakan. "Bercerita merupakan kegiatan yang sangat potensial dan merupakan saat yang tepat untuk membentuk karakter sekaligus menjalankan pendidikan permulaan kepada anak-anak" (Pamungkas 2011: 105)

Dalam penelitian ini peneliti menerapkan cerita yang sesuai dengan umur dan tingkat perkembangan anak usia dini. Peneliti bercerita menggunakan buku "9 Pilar Karakter" yang dilengkapi dengan gambar tentang perbuatan yang mencerminkan kemandirian bagi anak usia dini. Dengan diberikan stimulasi melalui cerita-cerita tersebut mempermudah pengembangan nilai karakter mandiri pada anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui pendekatan tindakan kelas, Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan unjuk kerja. Observasi adalah cara pengumpulan data/informasi melalui pengamatan langsung terhadap sikap dan perilaku anak, Unjuk kerja adalah penilaian yang menuntut anak didik untuk melakukan tugas dalam perbuatan yang dapat diamati. Dalam penelitian ini peneliti akan melihat pengembangan nilai karakter mandiri anak setelah distimulasi dengan kegiatan bercerita, apakah sikap dan perilaku anak berubah atau tidak yang dilihat dari proses kegiatan nyata yang terjadi pada anak.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan tehnik analisis deskriptif kualitatif. Analisis data aktivitas anak selama pembelajaran dengan menggunakan metode bercerita dianalisis menggunakan rumus persentase $P = \frac{f_i}{n} \times 100\%$ (Paizaluddin, 2013:194)

Untuk menganalisis keberhasilan pengembangan nilai karakter mandiri anak dapat digunakan tanda bintang dengan penjabaran sebagai berikut :

1. ☆ (BB) : Belum Berkembang apabila anak belum mampu melakukan kegiatan secara mandiri.
2. ☆☆ (MB) : Mulai Berkembang apabila perkembangan kemandirian anak sudah mulai muncul/ anak sudah menunjukkan usaha dalam melakukan kegiatan.
3. ☆☆☆ (BSH) : Berkembang Sesuai Harapan apabila anak sudah mampu melakukan kegiatan secara mandiri dengan bimbingan guru.

4. ☆☆☆☆ (BSB) : Berkembang Sangat Baik apabila anak sudah mampu melakukan kegiatan secara mandiri dengan sempurna.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di TK Islam Terpadu Al-Azhar Banda Aceh. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Kegiatan yang dilakukan dalam setiap siklus meliputi empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Setelah melaksanakan siklus 1 peneliti bersama tim kolaborasi merefleksikan hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil observasi yang dilakukan oleh tim kolaborasi terhadap peneliti adalah peneliti terlalu cepat dalam menjelaskan tiap poin dalam kegiatan bercerita, kurangnya interaksi antara peneliti dan anak serta penggunaan waktu yang kurang efisien terlihat dari hasil pada siklus 1 anak-anak masih kurang dalam mengemukakan pendapat melalui diskusi

seharusnya pada kegiatan menggali pendapat anak melalui diskusi waktunya diperpanjang lagi sehingga anak memiliki kesempatan yang sama dalam mengemukakan pendapat. Hasil dari unjuk kerja kemampuan anak belum mencapai kriteria yang diinginkan sehingga perlu dilaksanakan siklus ke II.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh tim kolaborasi terhadap peneliti sudah menunjukkan keberhasilan dalam siklus II. Dengan hasil yang didapat pada siklus II peneliti dan tim kolaborasi menghentikan penelitian ini karena pada siklus II dianggap sudah sesuai dengan hipotesis tindakan yang dilakukan.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan nilai karakter mandiri yang dialami oleh anak melalui metode mengalami pengembangan yang signifikan. Pengembangan nilai karakter mandiri terlihat jelas mulai dari prasiklus, siklus I, hingga siklus II.

Tabel pengembangan nilai karakter mandiri pada setiap siklus sebagai berikut:

Tabel 1 Pengembangan Kemampuan Anak pada Kegiatan ke Kamar Kecil

No	Kemampuan Anak	Prasiklus		Siklus 1		Siklus II	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%
1	BB	14	43,8	1	3,1	-	-
2	MB	12	37,5	13	40,6	1	3,1
3	BSH	6	18,7	13	40,6	13	40,6
4	BSB	-	-	5	15,7	18	56,3
Jumlah		32	100	32	100	32	100

Berdasarkan tabel di atas pengembangan nilai karakter mandiri anak mengalami peningkatan dari prasiklus sampai siklus II. Peningkatan kemampuan anak Berkembang Sangat Baik (BSH) dari tidak ada pada prasiklus menjadi 5 orang (15,7%) pada siklus I dan meningkat pada siklus II menjadi 18 orang

(56,3%). Dapat dilihat pula pengembangan kemandirian anak meningkat dari berkurangnya frekuensi anak yang berkemampuan Belum Berkembang berkurang sebanyak 13 orang dari 14 orang (43,8%) menjadi 1 orang (3,1%) pada siklus I.

Tabel 2 Peningkatan Kemampuan Anak pada Kegiatan Meruncingkan Pensil

No	Kemampuan Anak	Prasiklus		Siklus 1		Siklus II	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%
1	BB	25	78,1	1	3,1	-	-
2	MB	7	21,9	16	50	2	6,2
3	BSH	-	-	11	34,4	11	34,4
4	BSB	-	-	4	12,5	19	59,4
Jumlah		32	100	32	100	32	100

Berdasarkan tabel di atas pengembangan nilai karakter mandiri anak mengalami peningkatan dari prasiklus sampai siklus II. Peningkatan kemampuan anak Berkembang Sangat Baik (BSH) dari tidak ada pada prasiklus menjadi 4 orang (12,5%) pada siklus I dan meningkat pada siklus II menjadi 19 orang (59,4%). Dapat dilihat pula pengembangan kemandirian anak meningkat dari berkurangnya frekuensi anak yang berkemampuan Belum Berkembang (BB) berkurang sebanyak 24 orang dari 25 orang (78,1%) menjadi 1 orang (3,1%) pada siklus I.

Dari hasil analisis data di atas menunjukkan bahwa hasil akhir proses pengembangan nilai karakter mandiri anak melalui metode bercerita berhasil karena berdasarkan indikator kinerja yang menyatakan bahwa kriteria hasil akhir dianggap berhasil jika 75- 80% nilai karakter mandiri anak dapat berkembang yang ditandai dengan anak mendapat bintang tiga dan empat dalam kegiatan pengembangan nilai karakter mandiri.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian tentang pengembangan nilai karakter mandiri anak melalui metode bercerita dinyatakan berkembang. Pengembangan ini disimpulkan berdasarkan data berikut ini:

- a) Pengembangan Nilai Karakter mandiri ke Kamar Kecil, Pengembangan kemampuan anak Berkembang Sangat Baik (BSB) dari tidak ada pada prasiklus menjadi 5 orang (15,7%) pada siklus I dan meningkat pada siklus II menjadi 18 orang (56,3%). Dapat dilihat pula pengembangan kemandirian anak meningkat dari berkurangnya frekuensi anak yang berkemampuan Belum Berkembang (BB) berkurang sebanyak 13 orang dari 14 orang (43,8%) menjadi 1 orang (3,1%) pada siklus I.
- b) Pengembangan Nilai Karakter mandiri pada kegiatan meruncingkan pensil, pengembangan kemampuan anak Berkembang Sangat Baik (BSB) dari tidak ada pada prasiklus menjadi 4 orang (12,5%) pada siklus I dan meningkat pada siklus II menjadi 19 orang (59,4%). Dapat dilihat pula pengembangan kemandirian anak meningkat dari berkurangnya frekuensi anak yang berkemampuan Belum Berkembang (BB) berkurang sebanyak 24 orang dari 25 orang (78,1%) menjadi 1 orang (3,3%) pada siklus I.

Saran

- a) Agar penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode bercerita lebih menyenangkan dan efektif, sebaiknya sebelum kegiatan bercerita guru membuat perencanaan dengan baik, menguasai jalurnya cerita, membuat

inovasi-inovasi sehingga cerita yang disampaikan menarik dan amanat (pesan) dari cerita dapat tersampaikan.

- b) Dengan melihat pengembangan nilai karakter mandiri yang dialami oleh anak melalui metode

bercerita, Sebaiknya metode bercerita dapat digunakan untuk mengembangkan nilai-nilai karakter lain serta buku cerita yang dibacakan disesuaikan dengan nilai karakter yang ingin dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Badudu dan Sutan Muhammad Zain. 1996. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Pustaka Sinar Harapan.
- Megawangi, Ratna. 2004. *Pendidikan Karakter (Solusi yang Tepat untuk Membangun Bangsa)*. Jakarta : BP Migas.
- Moeslichaton. 2004. *Metode Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Paizaluddin dan Ermalinda. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : CV Alfabera.
- Pamungkas, Daud. 2012. *Bercerita Dalam Kaitannya Dengan Pendidikan Karakter Anak* . Jurnal Pendidikan, (Online), Jilid 2, No. 1
- Presiden Republik Indonesia. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sauri, Sofyan. 2006. *Membangun Komunikasi Dalam Keluarga*. Bandung : PT Genesindo.
- Wibowo, Agus. 2012. *Pendidikan Karakter Usia Dini (Strategi Membangun Karakter di Usia Emas)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yamin, Martinis dan Sabri Sanan. 2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Gaung Persada (GP) Press.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEA AND LAND DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN

Marciana Pasaribu¹⁾ dan Meta Br Ginting²⁾

^{1),2)}Universitas Sari Mutiara Indonesia

Email: marcianapasaribu13@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Kartika 1-23 Medan Helvetia melalui Pengembangan Media *Sea and Land*. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Subjek penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B TK Insan Pandhega yang berjumlah 8 anak (sebagai kelompok kecil) dan seluruh anak kelompok B Jeruk TK Kartika 1-23 Medan Helvetia yang berjumlah 20 anak (sebagai kelompok besar). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara pemberian angket kepada tim praktisi dan akademisi untuk mengetahui tingkat kelayakan media *Sea and Land* dan observasi untuk mengetahui tingkat keefektifitas Media *Sea and Land* dalam meningkatkan kemampuan Berhitung anak. Berdasarkan hasil pengumpulan data diperoleh nilai tingkat kelayakan media *Sea and Land* 92,3%, Media *Sea and Land* sangat layak digunakan. Hasil pengumpulan data melalui lembar observasi, rata-rata kemampuan pengurangan kelompok kecil ketika pre-test 37,5%, meningkat 95,8% pada post-test. Rata-rata kemampuan penjumlahan kelompok kecil ketika pre-test 50%, meningkat menjadi 95,8% pada post-test. Berdasarkan hasil analisis data kelompok besar rata-rata kemampuan pengurangan anak ketika pre-test 35% , meningkat 96,7% pada post-test. Rata-rata kemampuan penjumlahan anak pada kelompok besar ketika pre-test 41,7%, meningkat menjadi 96,7% pada post-test. Disimpulkan bahwa Media *Sea and Land* efektif meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: media, kemampuan berhitung, penjumlahan, pengurangan

Abstract

The purpose of this research is to improve the numeracy skills of children aged 5-6 years at TK Kartika 1-23 Medan Helvetia through the Development of Sea and Land Media. This research is a development research. The subject in this study were all children of group B Kindergarten Insan Pandhega, amount of 8 children (as a small group) and all children of group B of Jeruk TK Kartika 1-23 Medan Helvetia, amount of 20 children (as a large group). Data collection techniques were carried out by giving questionnaires to the team of practitioners and academics to determine the level of eligibility of Sea and Land media and observations to determine the effectiveness of Sea and Land Media in increasing children's numeracy skills. Based on the results of data collection, it was obtained the level of eligibility of Sea and Land media is 92.3%, so that the Sea and Land Media is very appropriate to use. The results of data collection through observation sheets, the average of subtraction ability of small groups when pre-test was 37.5%. increase to 95.8% in the post-test and the average of addition ability when pre-test was 50%, increased to 95.8% in the post-test. Based on the results of the analysis of large groups of data the average ability to subtract for children when pre-test was 35%, an increase of 96.7% in the post-test. The average of addition number of children when pre-test 41.7%, increased to 96.7% in the post-test. It was concluded that Media Sea and Land was effective in increasing the numeracy skill of children aged 5-6 years.

Keywords: media, numeracy skills, addition, subtraction

PENDAHULUAN

The national research council menyatakan "Early childhood mathematics is states (dalam jackman 2012:149) vitally important for young children's past and

future educational success". Menanamkan konsep matematika pada anak usia dini tidak dapat dilakukan secara abstrak. Karena pada usia 5-6 tahun perkembangan berfikir anak berada pada tahap pra-operasional, dimana anak harus belajar dari pengalaman konkret. Berdasarkan hasil observasi peneliti di beberapa lembaga anak usia dini ditemukan sebagian besar penanaman konsep matematika dilakukan dengan abstrak dan berorientasi pada lembar kerja anak. Hal ini tidak sesuai dengan filosofi Furner dan Berman (dalam Jackman 2012:150) yang menyatakan, "*Tell me mathematics, and I will forget; show me mathematics and I may remember; involve me and I will understand mathematics*". Salah satu konsep matematika yang menjadi tugas perkembangan anak usia 5-6 tahun adalah memahami konsep pengurangan dan penjumlahan. Pengenalan konsep pengurangan dan penjumlahan juga bertujuan merangsang proses berpikir anak dalam menghitung secara nyata benda-benda yang ada di sekitarnya, menghitung jumlah benda yang ditambahkan, dan menghitung jumlah benda apabila sudah di berikan atau di buang. Kemampuan berfikir juga berkembang ketika anak memahami konsep bilangan, bagaimana jumlah benda dikaitkan dengan simbol bilangan ataupun simbol bilangan di kaitkan dengan jumlah benda.

Pelaksanaan pengenalan konsep pengurangan dan penjumlahan untuk anak TK kelompok B sebaiknya menggunakan cara-cara tertentu untuk mendukung terciptanya pemahaman konsep yang benar. Karena pada tahap ini, Jean Piaget (dalam Arif Rohman, 2008:125) menyatakan perkembangan intelektual anak usia dibawah 7 tahun berada pada

fase atau tahap praoperasional, dimana kemampuan skema kognitif anak-anak masih terbatas, sehingga anak-anak cenderung lebih suka meniru perilaku orang lain atau meniru hal-hal yang pernah dilihat dan dianggapnya menarik. Oleh karena itu media yang menarik sangat disarankan sebagai alternatif dalam pembelajaran anak usia dini.

Kegiatan pembelajaran Matematika di taman kanak-kanak menurut Wahyudi dan Damayanti,(2005:110-117) adalah berikut: a) mencocokkan, b) angka dan hitungan, c) mengelompokkan dan menggolongkan, d) perbandingan, e) bentuk, f) ruang, g) pembelajaran tentang pola, h) pengukuran, i) lambang bilangan. Kegiatan pembelajaran mengenal konsep hitungan penjumlahan dan pengurangan merupakan kegiatan persiapan di dalam memasuki pendidikan dasar. Lebih lanjut Depdiknas (2007:1), mengemukakan bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep penjumlahan dan pengurangan yang merupakan dasar dari kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, pemahaman konsep Matematika anak-anak di TK KARTIKA 1-23 masih kurang. Guru cenderung hanya menjelaskan bagaimana cara mengerjakan soal penjumlahan tanpa menggunakan media agar anak memahami konsep penjumlahan maupun pengurangan. Sehingga menyebabkan anak kesulitan dalam membedakan konsep penjumlahan dan pengurangan. Annisa, dkk (2017:320) berpendapat bahwa matematika bersifat abstrak, sehingga sedapat mungkin dalam pembelajarannya dilaksanakan secara konkret, sehingga mudah dipahami anak.

Sudjana,dkk (dalam Annisa ,dkk. 2017:321) menyatakan tentang tujuan pemanfaatan media adalah pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi, bahan pelajaran lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami. Karena media adalah alat, metode dan teknik yang dapat digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Hamalik dalam Annisa.dkk 2017:318).

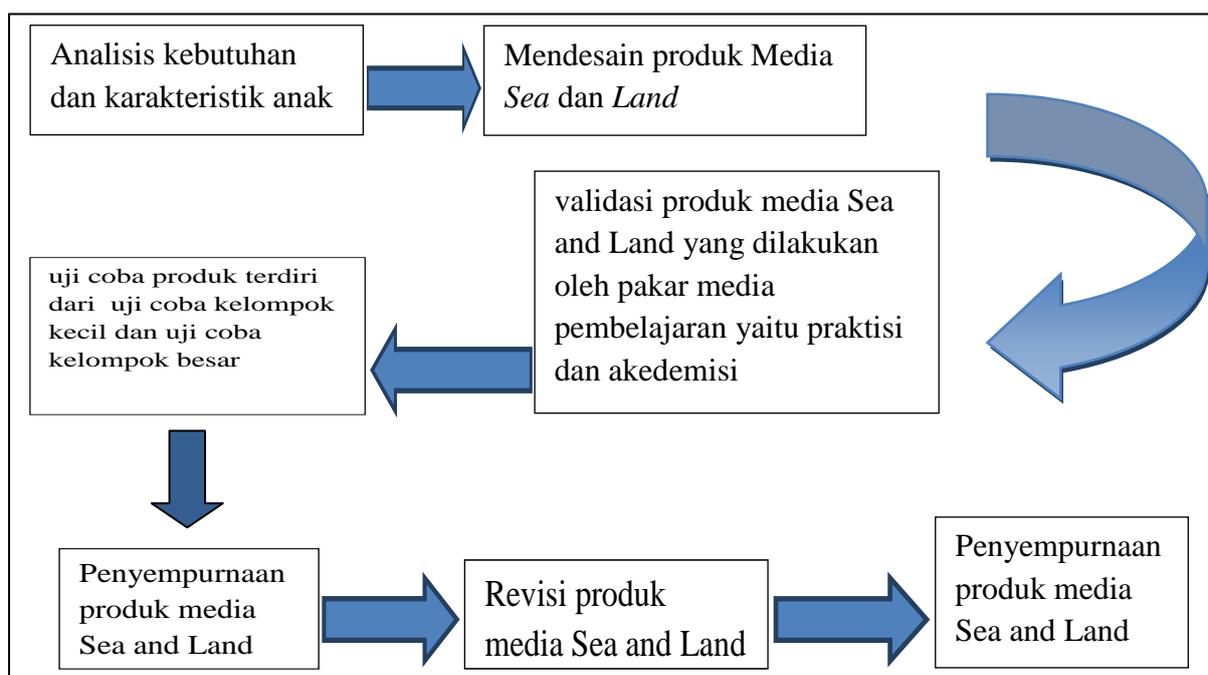
Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan pentingnya penggunaan media dalam membangun pemahaman anak tentang konsep penjumlahan dan pengurangan bagi anak usia dini. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media manipulatif. Media manipulatif adalah media konkret yang dapat di sentuh, digerakkan oleh anak yang berfungsi untuk membantu anak memahami berbagai konsep matematika. Adapun media yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu Media "Sea And Land".

Media ini terbuat dari triplek, botol mineral bekas, kardus bekas, magnet, busa T2, kain flanel, lempengan plat seng. Media terdiri dari dua sisi yaitu: (1) Sisi "Sea", sisi ini dirancang untuk mengembangkan pemahaman konsep pengurangan kepada anak usia dini. (2) Sisi "Land", sisi yang akan mengembangkan pemahaman konsep penjumlahan kepada anak usia dini. Sea and Land berarti lautan dan daratan.

Sebelum menggunakan media *Sea and Land*, akan dilakukan uji coba kelayakan media dengan memberikan angket kepada tim akademisi dan tim praktisi. Apabila media yang dikembangkan dinyatakan layak, maka akan digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan anak usia 5 - 6 tahun.

METODE PENELITIAN

Langkah-langkah pengembangan Media *Sea and Land* dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:



Gambar 1 Langkah-langkah pengembangan media Sea and Land

Produk hasil pengembangan merupakan media pembelajaran berupa media *Sea and Land* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Produk divalidasi oleh 3 orang praktisi, 3 orang akademisi dan di ujicobakan kepada perorangan, kepada kelompok kecil yang berjumlah 8 orang anak TK Insan Pandhega dan kelompok besar yang berjumlah 20 orang anak TK Kartika 1-23 Meda Helvetia.

Desain Uji Coba

Uji coba yang dilakukan meliputi validasi tingkat kelayakan media yang dilakukan oleh 3 praktisi dan 3 akademisi untuk mengetahui tingkat kelayakan media *Sea and Land* sebelum digunakan anak Usia dini. Uji coba kepada kelompok kecil yang berjumlah 8 orang anak TK Insan Pandhega dan kelompok besar yang berjumlah 20 orang anak TK Kartika 1-23 Meda Helvetia untuk mengetahui keefektivasan media *Sea and Land* dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini.

Subjek Uji Coba

Subjek Uji coba Produk Media *Sea and Land* adalah siswa kelompok B TK Insan Pandhega tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 8 siswa dan siswa kelompok B jeruk TK Kartika 1-23 Medan Helvetia

tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 20 siswa

Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah Data Kuantitatif dalam bentuk skala angka dan kualitatif dalam bentuk verbal.

Instrument Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data kelayakan produk media *Sea and Land* dalam penelitian berupa angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini telah disediakan kolom komentar dan kolom penskoran. Pada kolom penskoran tertera skala antara 1-4 sehingga responden dapat memberikan tanda centang pada kolom yang dianggap paling sesuai. Sedangkan instrument efektivitas media digunakan lembar observasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. menggunakan rumus persentase tingkat kelayakan dan efektivitas yaitu:

$$PS = \frac{\text{jumlah skor ind.perkategori}}{\text{jumlah total kategori Ind.}} \times 100\%$$

Rujukan untuk menilai kelayakan media digunakan table dibawah ini.

Tabel 1 Kriteria Jawaban Item Instrumen Validasi Kelayakan Media *Sea and Land* Dengan Jenis Skala Likert Beserta Skor nya

No	Kriteria Jawaban	Skor
1	Sangat Baik	4
2	Baik	3
3	Cukup Baik	2
4	Tidak Baik	1

(Sugiono, 2012:137)

Skor yang telah diperoleh diolah menggunakan rumus di atas, dan

kelayakan media merujuk pada table 2 di bawah.

Tabel 2 Skala Presentase Kelayakan Media

Skor dalam Persen	Interpretasi
85 - 100%	Sangat Layak
75 - 84%	Layak
56 - 74%	Kurang Layak
< 55%	Tidak Layak

(Vuryanti dalam Franata, 2012:65)

Untuk melihat efektivitas media *Sea and Land* terhadap kemampuan

berhitung anak merujuk pada table 3 dibawah.

Tabel 3 Kategori Penilaian Perkembangan kemampuan Berhitung Anak

Presentasi	Keterangan
80% - 100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
60% - 79%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
30% - 59%	Mulai Berkembang (MB)
10% - 29%	Belum Berkembang (BB)

Permen No.58 Tahun 2009

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHAN Deskripsi Produk

Nama Media manipulatif yang akan dikembangkan adalah media manipulatif "*Sea and Land*", kata "*Sea and Land*" berasal dari bahasa inggris yang dimana "*Sea*" artinya "Laut" sedangkan "*Land*" artinya "darat" sehingga dapat diartikan bahwa media "*Sea and Land*" adalah media "laut dan darat". Mengapa nama media yang dikembangkan oleh peneliti "*Sea and Land*?" karena komponen-komponen media tersebut

berbentuk makhluk yang hidup di laut dan tanaman yang hidup di darat.

Media *Sea and Land* memiliki 2 sisi yaitu: (1) sisi "*Sea*" yang akan bertugas mengembangkan kemampuan berhitung, dalam hal ini berhitung yang akan dikembangkan adalah kemampuan pengurangan dan (2) sisi "*Land*" yang akan bertugas mengembangkan kemampuan berhitung, dalam hal adalah kemampuan berhitung yang akan dikembangkan adalah kemampuan penjumlahan.



Gambar 2. Tampilan produk media *Sea and Land*

1. **Aturan Bermain Media Manipulatif**
Sea and Land

a. Aturan bermain media manipulatif pada sisi "Sea" :

a) Anak mengambil satu soal yang terdapat dalam kotak soal, kemudian soal yang telah diambil ditempelkan.



b) Pada soal tertulis (misalnya: $7-3=$), maka anak akan mengambil ikan dan

menempelkannya di dalam laut sebanyak 7 ekor ikan.



c) Setelah menempelkan ikan sebanyak 7 selanjutnya anak akan berperan menjadi nelayan yang akan menangkap ikan sebanyak 3, kemudian anak akan

menghitung jumlah ikan yang tinggal di laut dan menempelkan lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah ikan yang tersisa di laut.



b. Aturan Bermain media manipulatif pada sisi "Land" :

- a) Anak akan memutar kardus yang telah dipotong berbentuk lingkaran sebanyak 2 kali, pada pemutaran kardus pertama anak melihat panah menunjukkan pada angka berapa, (misalnya angka 4) maka

anak akan mencari tutup botol yang tertulis angka tujuh dan memasangkannya di papan, kemudian dilakukan pemutaran ke dua panah menunjukkan pada angka 5 maka anak akan mencari tutup botol yang tertulis angka lima dan memasangkannya di papan



Tutup botol telah di beri tulisan angka

b) Setelah melakukan pemutaran sebanyak 2 kali dan memasang tutup botol maka akan terdapat soal ($4+5=$), jika sudah ada

soal seperti ini selanjutnya anak akan memasukkan kepingan busa T2 yang telah di bentuk seperti bunga ($7+5=$)



c) Selanjutnya anak menghitung jumlah bunga yang berguguran di lantai (misalnya 9), maka anak akan mencari tutup botol yang bertuliskan 9 dan menempelkannya di papan.

Penyajian Data Validasi Dan Efektivitas Media Sea And Land

a. Tingkat kelayakan media *Sea and Land*

Tabel 4 Tingkat kelayakan Media Sea and Land

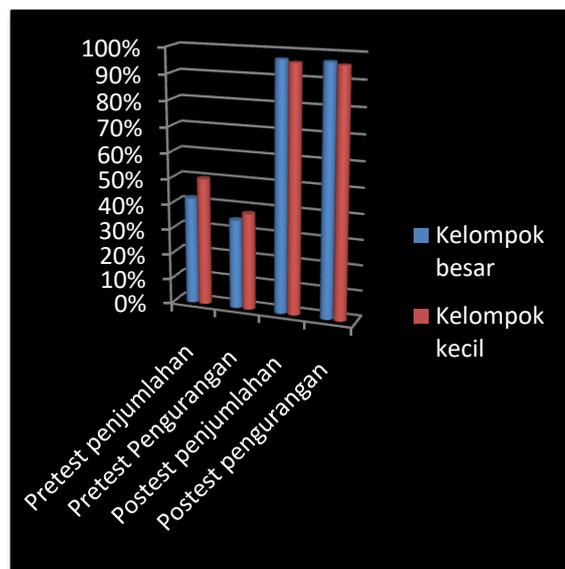
no	Indikator	Inisial validator					
		SR	WNL	RN	K	SN	M
1	Relevan dengan kondisi anak.	4	4	3	4	4	4
2	Berwarna dan atraktif	2	3	4	3	3	3
3	Sederhana dan konkret	4	4	4	4	4	4
4	Eksploratif dan mengundang rasa ingin tahu anak	4	3	4	4	4	4
5	Terkait dengan aktivitas kesaharian anak	2	4	4	4	3	3
6	Aman dan tidak membahayakan	4	4	4	4	4	4
7	Bermanfaat dan mengandung nilai pendidikan	4	3	4	4	4	4
Total		24	25	27	27	26	26
Rata-rata		85.7	89.3	96.4	96.4	92.9	92.9
Tingkat validasi		Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak

b. Efektivitas media Sea and Land

Tabel 5 Peningkatan kemampuan berhitung dengan menggunakan media *Sea and Land*

Kelompok	Pengurangan		Penjumlahan	
	Sebelum Menggunakan Media (Pre-Test)	Setelah Menggunakan Media (Post-Test)	Sebelum Menggunakan Media (Pre-Test)	Setelah Menggunakan Media (Post-Test)
Kelompok Kecil	37,5%	95,8%	50%	95,8%
Kelompok Besar	35%	96,7%	41,7%	96,7%

Perkembangan kemampuan berhitung anak digambarkan melalui grafik di bawah.



Gambar 2 Grafik perkembangan kemampuan berhitung anak

Kegiatan berhitung merupakan sesuatu yang abstrak bagi anak usia 5-6 tahun. Hal ini juga sejalan dengan pernyataan Annisa, dkk (2017:320) bahwa matematika bersifat abstrak, sehingga sedapat mungkin dalam pembelajaran Matematika dilaksanakan secara konkret, sehingga mudah dipahami anak. Karena kegiatan berhitung itu termasuk dalam matematika yang bersifat abstrak sehingga perlu dibuat media agar kegiatan

berhitung menjadi konkret. Menurut James (2009:1) media manipulatif adalah media konkret yang dapat disentuh, digerakkan oleh anak yang berfungsi untuk membantu anak memahami berbagai konsep matematika. Pernyataan di atas mendorong peneliti untuk membuat suatu media yang diberinama Media Sea and Land untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

Media *Sea and Land* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak karena media *Sea and Land* ini dirancang sesuai dengan karakteristik media untuk anak usia dini yaitu: (1) relevan dengan kondisi anak, (2) berwarna dan atraktif, (3) sederhana dan konkret, (4) eksploratif dan mengundang rasa ingin tahu anak, (5) terkait dengan aktivitas keseharian anak, (6) aman dan tidak membahayakan, (7) bermanfaat dan mengandung nilai pendidikan. Disamping itu media *Sea and Land* ini juga akan membuat kegiatan berhitung itu menjadi konkret, bahan-bahan pembuatan media *Sea and Land* mudah di dapatkan, murah dan media *Sea and Land* awet digunakan.

Kemampuan rata-rata pengurangan dan penjumlahan anak pada kelompok kecil ataupun kelompok besar setelah menggunakan Media *Sea and Land* sama-sama terjadi peningkatan berikut table yang akan menunjukkan terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak setelah menggunakan media *Sea and Land*.

Dari hasil pre-test di atas juga dapat dilihat ada perbedaan antara kemampuan pengurangan dan penjumlahan dimana kemampuan penjumlahan anak lebih tinggi dari pada kemampuan pengurangan hal ini disebabkan oleh: (1) di sekolah anak terlebih dahulu di perkenalkan konsep penjumlahan dari pada pengurangan, (2) di sekolah anak selalu diajarkan berhitung 1-10 secara berurutan (membantu anak konsep penjumlahan) dan jarang diajarkan 10-1 secara berurutan (konsep pengurangan). Hal tersebut yang membuat kemampuan penjumlahan anak jauh lebih baik dari pada kemampuan pengurangan anak. Kemampuan penjumlahan lebih sulit dari pada pengurangan, dapat dibuktikan dari beberapa data kemampuan

penjumlahan anak yang dilakukan oleh Fitriana (2016) yang berjudul "Peningkatan kemampuan melakukan operasi bilangan dengan media lingkungan alan pada anak kelompok B RA Muslimat Nu Gulon 1 salam Magelang" dan Risanti, dkk (2017) yang berjudul "bermain simbolik meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini" dimana kemampuan penjumlahan selalu lebih tinggi dari pada kemampuan pengurangan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Media *Sea and Land* sangat layak Digunakan sebagai media dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5 - 6 tahun. Karena media *Sea and Land* ini dirancang sesuai dengan karakteristik media untuk anak usia dini yaitu: (1) relevan dengan kondisi anak, (2) berwarna dan atraktif, (3) sederhana dan konkret, (4) eksploratif dan mengundang rasa ingin tahu anak, (5) terkait dengan aktivitas keseharian anak, (6) aman dan tidak membahayakan, (7) bermanfaat dan mengandung nilai pendidikan. Disamping itu media *Sea and Land* ini juga akan membuat kegiatan berhitung itu menjadi konkret .
2. Media *Sea and Land* efektif dalam meningkatkan keterampilan berhitung anak, baik penjumlahan maupun pengurangan. Data pre-test kemampuan rata-rata pengurangan anak kelompok kecil yang semula hanya mencapai 37,5% kemudian pada hasil pos-test kemampuan rata-rata anak setelah menggunakan media *Sea and Land* meningkat menjadi 95,8%. Data pre-test kemampuan rata-

rata penjumlahan anak kelompok kecil yang semula hanya mencapai 50% kemudian pada hasil post-test kemampuan penjumlahan rata-rata anak setelah menggunakan media *Sea and Land* meningkat menjadi 95,8%. Sama halnya pada kelompok besar terjadi peningkatan kemampuan rata-rata pengurangan anak yang semula hanya mencapai 35% kemudian pada hasil pos-test kemampuan rata-rata anak setelah menggunakan media *Sea and Land* meningkat menjadi 96,7%, begitupun pada pre-test kemampuan

rata-rata penjumlahan anak kelompok besar yang semula hanya mencapai 41,7% kemudian pada hasil post-test kemampuan penjumlahan rata-rata anak setelah menggunakan media *Sea and Land* meningkat menjadi 96,7%. Sehingga dapat di simpulkan bahwa media *Sea and Land* Efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung pengurangan ataupun penjumlahan anak usia 5-6 tahun baik pada kelompok kecil ataupun kelompok besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, dkk. (2017). *Keratif dan Inovatif Demi Anak Bangsa*. Cirebon: LovRinz Publishing.
- Arif Rohman. (2008). *Memahami pendidikan & ilmu pendidikan*. Yogyakarta: Laksbang Mediatama.
- Departemen Pendidikan Nasional. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009. *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembina TK dan SD.
- Depertemen Pendidikan Nasional. (2007). *Permainan Berhitung Pemulaan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta.
- Franata, Reza. 2012. *Pengembangan Media Ajar Interaktif Biologi Berbasis Komputer Pada Materi Monera Untuk Kelas X SMA/M*. Tesis. Medan: Program Pascasarjana UNIMED.
- Jackman. (2012). *Early education curriculum a child's connestion to the world*. Balmont, CA: Wadsworth.
- Kustiawan Usep. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudra.
- Sriningsih. (2008). *Permainan Berhitung Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kamasius.
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sundayana. (2016). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT BumiAskara.
- Wahyudi, Damayanti. Dwi Retna. 2005. *Program Pendidikan Anak Usia Dini di Sekolah Islam*. Jakarta :
Grasindo <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgpau/article/download/2826/239521> Agustus 2019 pukul 22.10 WIB
- <http://digilib.unila.ac.id/28678/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>
18 Agustus 2019 pukul 19.15 WIB

PEMBENTUKAN KARAKTER RELIGIUS PADA KEGIATAN MAKAN ANAK DI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Yenni Mutiawati

STKIP Bina Bangsa Getsempena
Email: yenni.mutiawati@gmail.com.

Abstrak

Karakter religius pada kegiatan makan adalah sikap dan perilaku yang patuh pada norma-norma agama yang tercermin pada nilai ketaatan dan perbuatan baik yang terbentuk melalui proses interaksi sosial dan sosialisasi pada kegiatan makan. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses pembentukan karakter religius pada anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan makan. Data lapangan menunjukkan bahwa kegiatan makan dapat membentuk karakter religius pada anak melalui proses identifikasi nilai (*moral knowing*), internalisasi nilai (*moral understanding*), dan pembiasaan nilai (*moral acting*). kegiatan makan juga waktu yang sangat baik bagi anak untuk belajar berbagai nilai dan konsep pengetahuan karena kegiatan makan mampu menghadirkan konsep yang konkrit sehingga memudahkan anak menerima suatu konsep sesuai tahap perkembangan kognitifnya. Hal yang sangat penting adalah bagaimana guru berperan sebagai contoh teladan, fasilitator dan motivator bagi anak di kegiatan makan sehingga terbentuk karakter religius pada anak.

Kata Kunci: karakter, religius, kegiatan makan

Abstract

Religious characters in eating activities are attitudes and behaviors that adhere to religious norms that are reflected in the value of obedience and good deeds formed through the process of social interaction and socialization in eating activities. The purpose of this study is to find out how the process of religious character formation in children aged 5-6 years through eating activities. Field data shows that eating activities can shape religious character in children through the process of identifying values (moral knowing), internalizing values (moral understanding), and habituation of values (moral acting). eating activities are also a very good time for children to learn various values and concepts of knowledge because eating activities are able to present concrete concepts that make it easier for children to accept a concept according to their cognitive development stage. The very important thing is how the teacher acts as a role model, facilitator and motivator for children in eating activities to form religious character in children.

Keywords: character, religious, eating activities

PENDAHULUAN

Upaya transformasi nilai-nilai dan pengetahuan sebagai cara mencapai tujuan pendidikan dalam membangun bangsa yang berkarakter merupakan cita-cita besar yang kiranya melibatkan semua elemen masyarakat. Strategi apapun yang digunakan untuk mewujudkan cita-cita tersebut, harus dipahami bahwa pendidikan bukanlah proses singkat sekali jadi dan langsung menghasilkan manusia

yang unggul dan tangguh. Hal ini mesti dijadikan landasan dalam membangun kerangka konsep berpikir tentang pendidikan terutama pendidikan karakter. Semua bentuk praktik pendidikan baik formal dan non formal serta informal bermuara pada satu tujuan yaitu berhubungan dengan proses pembinaan, pembentukan, pengarahan, baik itu berupa tindakan atau pun pengalaman yang berhubungan dengan pertumbuhan dan

perkembangan manusia secara holistic dan berkesinambungan. Dengan kata lain, pendidikan wajib menyentuh semua dimensi dan membangun nilai-nilai karakter yang diharapkan menjadi *habits*.

Jauh sebelumnya, para leluhur sudah mengenalkan nilai karakter serta menjadi warisan turun temurun dalam kehidupan sosial dan berkebudayaan. Namun, dalam perjalanan pendidikan, terjadi pergeseran paradigma sehingga mengakibatkan degradasi nilai-nilai karakter terutama karakter religius. Sikap religius merupakan sikap yang mengaktualisasikan seseorang untuk memiliki integritas yang patuh pada aturan tatanan berkehidupan sehingga menjadi lingkungan yang dilekati oleh harmonisasi dan toleransi. Namun, karakter religius yang merupakan dasar pondasi sekaligus benteng ketaatan pada nilai-nilai moral agama yang baik tidak menjadi prioritas utama dalam pendidikan. Haluan pendidikan bergeser dari sikap kenilai prestasi akademik. Bahkan hal ini juga berimbas di level pendidikan paling dasar yaitu pendidikan anak usia dini (PAUD), dimana pengenalan calistung menjadi konsep yang wajib dimengerti anak usia 3-5 tahun dengan alasan sebagai persiapan menuju jenjang pendidikan dasar.

Padahal, pembentukan karakter religius pada anak prasekolah merupakan hal yang terpenting yang disarankan pada awal masa kanak-kanak. Karakter religius merupakan sikap dan perilaku yang patuh dalam beribadah sesuai agama yang dianutnya, toleran kepada penganut agama lainnya dan mampu hidup rukun. Karakter religius menjadi sangat penting dan menjadi sikap hidup yang mengacu pada tatanan dan larangan sikap yang telah diatur dalam aturan agamanya. Dalam pembentukan karakter, semua

aspek terintegrasi pada karakter melalui proses imitasi, identifikasi dan internalisasi dimana anak-anak belajar bersikap dan berperilaku tentang kehidupan dari orang-orang di sekitarnya.

Pembentukan karakter religius dapat dilakukan dengan mengenalkan nilai-nilai agama dalam mengembangkan dan melatih anak untuk selalu berbudi baik. Sesuai dengan tujuan kegiatan pendidikan anak usia dini, yaitu anak mampu melakukan ibadah, mengenal dan percaya akan ciptaan Tuhan dan mencintai sesama. Nilai-nilai agama yang ditanamkan di sini difokuskan pada nilai-nilai agama Islam. Ajaran Islam tersebut mencakup nilai keyakinan (iman), nilai ketaatan beribadah, dan nilai akhlakul karimah (perbuatan baik/ihsan) yang dilakukan melalui pembiasaan kata-kata dan perilaku yang baik, misalnya kepedulian dan empati, keteguhan dan komitmen, adil, suka menolong, jujur, integritas, mandiri dan percayadiri, loyalitas, rasa bangga, sikap respek, banyak akal, tanggungjawab dan toleransi (Schiller dan Tamera Bryant: 2002).

Pembentukan karakter religius harus terintegrasi pada semua aktivitas anak. Mulai saat kedatangan anak hingga mereka pulang. Diantara aktivitas yang sering diabaikan sebagai penanaman nilai karakter adalah aktivitas waktu makan. Dari beberapa paud yang penulis kunjungi menunjukkan hal yang sama yaitu anak-anak hanya dikenalkan doa dan cara berdoa sebelum makan dan sesudahnya. Kurangnya pemahaman guru dalam memahami konsep karakter juga menjadi kendala sehingga waktu makan berlangsung tanpa makna spiritual yang terbangun di sana. Guru tidak mencontohkan namun sekedar mengingatkan. Bila guru melihat ada

prilaku anak yang tidak sesuai aturan misalnya anak makan dan minum dengan tangan kiri dan sambil berdiri, guru hanya menegur tanpa mencontohkan prilaku adab makan yang benar sehingga pembelajaran hanya bersifat verbalistis dan anak-anak akan cepat melupakan ucapan gurunya. Selain itu, guru tidak menyadari bahwa pada waktu makan, ia adalah role model bagi anak dalam mengenalkan prilaku menghargai makanan dan etika saat sebelum, selama dan sesudah makan.

Padahal, waktu makan (*midmorning/brunch*) adalah waktu yang tepat untuk mengenalkan mereka pada karakter dan pengembangan kecerdasan secara menyeluruh. Kegiatan makan sama halnya dengan jadwal kegiatan lainnya, kegiatan yang sangat baik untuk belajar (Dogde dan Colker, 2001). Belajar apa saja tentang anak dan apa yang ada di sekitar mereka. Waktu makan merupakan kegiatan yang kompleks tidak semata-mata ditujukan untuk memenuhi kebutuhan anak akan gizi tetapi juga mengembangkan *eating habits* dan prilaku hidup sehat pada anak serta yang terpenting adalah karakter religius dimana anak memahami konsep syukur, berbagi/shadaqah, tanggung jawab, sabar, adil, komitmen dan anak memahami konsep bahwa makanan yang ia makan adalah rezeki dari Allah. Selain itu kegiatan makan juga menjadi bagian dari cara anak belajar menentukan preferensi makanan yaitu dengan konsep *halalan thayyiban*. Dalam kegiatan waktu makan, guru dapat mencontohkan sikap syukur, sabar dan jujur. Misalnya dengan menghabiskan makanan bekal sebagai bagian dari sikap syukur dan tanggungjawab. Selain itu guru juga dapat mencontohkan sikap sabar saat mengantri

cuci tangan dan mengambil makanan serta mau berbagi rezeki berupa makanan bekalnya dan memastikan bahwa makanannya halal lagi baik yang ditandai dengan mengenakan logo halal yang benar.

Pembentukan nilai-nilai karakter pada kegiatan makan dapat dilakukan melalui proses pengulangan dari rutinitas adab dan konsistensi penerapan adab. Anak akan mengetahui nilai karakter religiusnya dari tahapan awal mengenal prilaku yang sesuai kaidah agama, kemudian mengenalinya sesuai keteladanan yang diberikan dalam keseharian anak oleh lingkungannya hingga menjadi kebiasaan yang terus menerus dilakukan anak dan melekat yang menjadi karakternya. Makalah ini membahas bagaimana pembentukan karakter religius dalam kegiatan makan pada anak usia dini yang berada di lembaga pendidikan anak usia dini

KAJIAN PUSTAKA

Karakter

Karakter menurut Michael Novak (Lickona, 2012) yang dikutip oleh Lickona Thomas merupakan “campuran kompatibel dari seluruh kebaikan yang diidentifikasi oleh tradisi religius, cerita sastra, kaum bijaksana, dan kumpulan orang berakal sehat yang ada dalam sejarah. Selanjutnya, Lickona juga menyebutkan bahwa karakter terdiri dari pengetahuan moral, perasaan moral, dan perilaku moral. Karakter baik akan mengetahui yang baik begitu juga sebaliknya. Maxwell (Maxwell, 2004) mengatakan bahwa karakter merupakan sebuah pilihan yang menentukan tingkat kesuksesan hal ini adalah pencapaian tertinggi seseorang dalam meraih sebuah impian, dan bukan hanya sekedar kata-

kata. karakter menandai bagaimana cara atau pun teknis untuk memfokuskan penerapan nilai kebaikan ke dalam tindakan atau pun tingkah laku. Tindakan yang nyata dilakukan oleh seseorang sebagai cerminan diri dalam kehidupan sehari-hari. pengertian karakter yaitu adalah sifat - sifat kejiwaan, akhlak, dan budi pekerti yang dapat membuat seseorang terlihat berbeda dari orang lain. Berkarakter dapat diartikan memiliki watak dan juga kepribadian. Sangat jelas jika karakter adalah tingkah laku atau sikap sebagai wujud yang nyata dari seseorang untuk membedakan karakter satu dengan yang lainnya.

Sementara menurut W. B. Saunders (Saunders, 2006) karakter merupakan sifat nyata dan berbeda yang ditunjukkan oleh individu. Karakter dapat dilihat dari berbagai macam atribut yang ada dalam pola tingkah laku individu. karakter adalah tindakan yang lahir dari sifat atau watak yang dimiliki oleh seseorang sehingga akan memperlihatkan perbedaan diri dari orang lain. Selanjutnya Gulo W (Gulo, 2002) menjelaskan pengertian karakter adalah kepribadian yang dilihat dari titik tolak etis atau pun moral (seperti contohnya kejujuran seseorang). Karakter biasanya memiliki hubungan dengan sifat - sifat yang relatif tetap. Alwisol (Alwisol, 2009) mengatakan bahwa karakter merupakan penggambaran tingkah laku yang dilaksanakan dengan menonjolkan nilai (benar - salah, baik - buruk) secara implisit atau pun ekspilisit. Karakter berbeda dengan kepribadian yang sama sekali tidak menyangkut nilai - nilai.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut diatas dapat disimpulkan mengenai definisi dari karakter yaitu tindakan atau tingkah laku ataupun sikap seseorang secara nyata berdasarkan sifat

atau watak yang dimiliki seseorang sehingga terlihat perbedaannya dengan manusia satu dengan lainnya. Karakter merupakan cerminan dari watak dan sifat seseorang, jika karakternya kuat berarti seseorang tersebut mempunyai kepribadian yang unggul.

Religius

Ghufron (Ghufron, 2012) mengutip pendapatnya Gazalba, menjelaskan pengertian religius berasal dari kata religi dalam bahasa Latin "religio" yang akar katanya adalah religure yang berarti mengikat. Dengan demikian, mengandung makna bahwa religi atau agama pada umumnya memiliki aturan-aturan dan kewajiban-kewajiban yang harus dipatuhi dan dilaksanakan oleh pemeluknya. Kesemuanya itu berfungsi mengikat seseorang atau sekelompok orang dalam hubungannya dengan Tuhan, sesama manusia, dan alam sekitarnya. Selanjutnya M. Jalaluddin (Jalaluddin, 2008) mengungkapkan bahwa religius mempunyai arti: percaya kepada Tuhan atau kekuatan super human atau kekuatan yang di atas dan di sembah sebagai pencipta dan pemelihara alam semesta, ekspresi dari kepercayaan di atas berupa amal ibadah, dan suatu keadaan jiwa atau cara hidup yang mencerminkan kecintaan atau kepercayaan terhadap Tuhan, kehendak, sikap dan perilakunya sesuai dengan aturan Tuhan seperti tampak dalam kehidupan kebiasaan.

Sementara Glock dan Stark (Zakiyah, 2009) yang dikutip oleh Zakiyah Darajdat mengistilahkan religius sebagai sistem symbol, sistem keyakinan, sistem nilai, sistem perilaku yang terlembaga, yang kesemuanya terpusat pada persoalan-persoalan yang dihayati paling maknawi (*Ultimate Mean Hipotetiking*). Senada dengan Glock dan Stark, Clifford Geertz

mengartikannya dalam bentuk sebuah definisi agama yang cukup kompleks, yaitu: 1. Sistem symbol-simbol yang bertindak untuk, 2. Menciptakan perasaan dan motivasi pada manusia dengan, 3. Memformulasikan konsepsi mengenai aturan umum dari eksistensi dan, 4. Memakaikan konsepsi-konsepsi ini dengan nuansa faktualitas sehingga, 5. Perasaan dan motivasi itu secara unik nampak realistik. Berdasarkan beberapa teori religius diatas dapat disimpulkan bahwa Religius merupakan keyakinan yang ada diri seseorang atau kelompok yang didalamnya terdapat aturan-aturan dan kewajiban yang harus dilakukan berupa amal ibadah dalam tata cara kehidupan agar mendapatkan ketenangan dan kebahagiaan.

Aktivitas Mealtimes

Allah sudah menjelaskan standar makanan halal dalam surat al-Baqarah ayat 172 yang artinya: "Hai orang-orang yang beriman, makanlah di antara rezki yang baik-baik yang Kami berikan kepadamu dan bersyukurlah kepada Allah, jika benar-benar kepada-Nya kamu menyembah". Dari ayat ini dapat dipahami bahwa makanan yang halal adalah makanan yang tidak haram, artinya makanan yang tidak dilarang oleh agama. Sedangkan Makanan yang haram ada dua macam yaitu haram karena dzatnya seperti: babi, dan darah, dan haram karena sesuatu bukan dzatnya, seperti makanan yang tidak diizinkan oleh pemiliknya untuk dimakan atau digunakan. Selain itu, perlu digarisbawahi bahwa tidak semua makanan yang halal otomatis baik, karena yang dinamai halal terdiri dari empat macam: wajib, sunnah, mubah, dan makruh. Menurut Hamka (Hamka: 2015) dalam Tafsir Al-Azhar dijelaskan bahwa ada seruan kepada manusia agar memakan

makanan yang halal dan baik, niscaya kepada kaum yang beriman perintah ini lebih ditekankan lagi. Karena makanan sangat berpengaruh kepada jiwa dan sikap hidup.dan menentukan juga kepada kehalusan atau kekasaran budi seseorang.

Aktivitas makan dalam layanan pendidikan anak usia dini adalah upaya memenuhi kebutuhan anak sehingga anak dapat belajar dengan baik. Penyelenggaraan makanan adalah aktivitas makan bersama yang dilakukan di rumah atau sekolah. Melalui kegiatan ini, orang tua, guru dan teman sebaya berpengaruh besar dalam membentuk pola makan dan perilaku anak yang berhubungan dengan makanan (Handini: 2012). Ochs dan Shohet (2006) mengatakan bahwa, waktu makan adalah situs budaya untuk sosialisasi dari seseorang ke anggota sosialnya secara kompeten dan tepat. Demikian juga *Child Care Canada Research* (2014) menyatakan bahwa makan bukan hanya tentang memberikan energy yang diperlukan untuk kegiatan sehari-hari tetapi adalah kegiatan sosial dan sosialisasi. Senada pernyataan tersebut, Dogde dan Colker juga berpendapat bahwa kegiatan makan sama seperti kegiatan yang lainnya, merupakan waktu yang sangat baik untuk pembelajaran. Anak-anak dapat belajar bagaimana melayani diri sendiri, makan dengan kelompoknya dan mencoba makanan baru.

Pengalaman yang baik saat kegiatan makan dapat membantu anak mengembangkan sikap yang positif terhadap makanan dan nutrisi. Anak-anak cenderung meniru pilihan makanan dan cara makan orang dewasa yang dekat dan disukai anak seperti teman sebaya (E. Berk: 2006). Berdasarkan beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan makan merupakan waktu yang baik untuk

pembelajaran dalam membentuk kehalusan sikap dan perilaku anak hasil dari imitasi dari orang sekitarnya melalui proses interaksi sosial dan sosialisasi yang berpengaruh terhadap preferensi makanan yang membentuk pola makan dan perilaku yang berhubungan dengan makan dan makanan.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan penelitian kualitatif dalam menjelaskan karakter religius anak pada waktu makan menggunakan pendekatan induktif. Penelitiannya mengadopsi pendekatan konstruksionis sebagai perspektif epistemologisnya, yang secara andal dikaitkan dengan pengalaman makan anak-anak di PAUD karena dianggap sebagai cara yang tepat untuk menentukan bagaimana membentuk nilai-nilai karakter terutama karakter religius. Sebagai konsekuensinya, penelitian ini menggunakan wawancara tatap muka semi-terstruktur, observasi, catatan lapangan, dan analisis arsip sebagai metode pengumpulan data. Penelitian dilakukan di PAUD Kasya selama 4 minggu dengan subjek penelitian adalah 12 anak di kelas B. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bagian penelitian ini membahas bagaimana karakter religius terbentuk dari kegiatan makan pada anak dengan menguraikan sikap dan perilaku guru dalam mengenalkan dan meneladani perilaku ketaatan (ibadah) dan *akhlakul karimah* (perbuatan baik) pada waktu makan. Dari hasil observasi karakter religius pada anak dengan aspek ketaatan

muncul yang teridentifikasi dari: (1) anak khusyu' dalam berdoa dengan suara lembut, menundukkan kepala dan menengadahkan tangan; (2) Anak ikut membaca doa dan memimpin doa sebelum dan sesudah makan; (3) Anak menyatakan doa selesai dan mengambil makanan dan minuman dengan tertib; (4) Anak meniru sikap syukur dengan mengucapkan kalimat hamdalah atas makanannya dan terlibat aktif membicarakan kandungan gizi dalam bahan makanan yang diciptakan Allah sebagai rezeki yang dibutuhkan oleh tubuhnya; (5) Anak berbagi makanannya dengan menyatakan mau beramal sambil memberikan kuenya pada temannya; (6) Anak menghabiskan makanannya dan menyatakan tidak membuang makanan; (7) Anak mengucapkan kata santun (tolong, maaf dan terimakasih) pada saat makan. Selanjutnya karakter religius yang terbentuk pada anak dengan nilai *akhlakul karimah* teridentifikasi dari : (1) Anak bersabar menunggu giliran saat mencuci tangan sebelum dan sesudah makan dengan benar, dan pembagian makanan; (2) Anak terlibat aktif membantu teman menyiapkan makanan dan peralatan makan; (3) Anak bertanggung jawab terhadap makanan dengan menghabiskan makanan yang diambarnya dan membereskan peralatan makannya; (4) Anak duduk dengan tenang saat menunggu temannya di meja makan dan saat makan; (5) Anak dapat mengontrol dirinya, bicara saat mulut kosong dan mendengarkan temannya saat bicara serta mengambil makanan secukupnya, dan menggunakan peralatan makan sesuai fungsinya serta (6) anak dapat tepat waktu dalam menggunakan waktu makan.

Perilaku ini muncul akibat adanya proses identifikasi dan internalisasi anak terhadap nilai-nilai religius. Hal ini sesuai

dengan pernyataan Toby (1971:105) bahwa sosialisasi adalah suatu proses yang diajarkan oleh individu untuk menginternalisasikan norma-norma budaya. Pada tahap ini, anak belajar mengidentifikasi perilaku dari pandangan nilai. Anak tidak hanya belajar tentang konsep tetapi juga mengadopsi nilai sepenuhnya dari guru yang memberikan keteladanan. Demikian juga perilaku religius juga berkaitan dengan gaya makan keluarga yang diterapkan di PAUD Kasya, dimana anak mengenal konsep halal dan haramnya makanan dari logo yang ada dan cara perolehannya. Selain itu ketika makan, anak dapat mengontrol diri mereka saat memilih makanan dan porsi makan mereka sehingga terbentuk sikap qanaah pada diri anak yaitu anak merasa cukup dengan makanannya. Hal ini sesuai dengan pendapat De Becker (J dan Kakay:2018) yang menyatakan bahwa preferensi makanan dibentuk oleh norma agama keluarga dan proses sosialisasi, menekankan bahwa preferensi alami didasarkan pada konstruksi sosial yang telah dielaborasi secara turun-temurun.

Pembentukan karakter anak juga tidak terlepas dari peran serta guru yang menjadi faktor pentingnya. Dari hasil observasi yang dilakukan teramati bahwa perilaku guru dalam membentuk karakter religius pada anak dengan nilai ketaatan (ibadah) dan akhlakul karimah dilakukan melalui pembiasaan. Hasil wawancara menyebutkan bahwa guru senantiasa berperan sebagai teladan dengan mencontohkan perilaku dan ucapan serta tindakan yang dilakukan setiap hari oleh guru baik secara terstruktur maupun spontan sehingga berbekas pada anak. Hal ini sesuai pernyataan Aherton J.S (2004 :37) bahwa contoh konkret lebih memudahkan anak menerima suatu konsep sesuai tahap

perkembangan kognitifnya, yaitu praoperasional. Selain itu guru berperan sebagai fasilitator dan motivator dengan menyiapkan alat sesuai jumlah dan kebutuhan anak serta menjawab pertanyaan anak sesuai taraf berfikir anak dan memberikan penguatan secara verbal dan non verbal. Peran ini sesuai pendapat Wolfgang (1992:54) bahwa guru hendaknya dapat menyediakan fasilitas dirinya dan teman, penolong, pemberi semangat, penyampai pengetahuan bagi anak, alat/sarana dan prasarana.

Setiap hari merupakan proses pembiasaan pada anak. Hasil wawancara juga menyebutkan bahwa dalam kegiatan makan, guru menerapkan aturan yang disosialisasikan dengan tujuan agar anak menguasai sejumlah norma dan nilai-nilai religius. Pada awalnya, anak mulai belajar tentang aturan dan nilai-nilai religius dari sosialisasi guru (*moral knowing*), kemudian mengenali nilai karakter yang diteladani (*moral understanding*) lalu mengikutinya (*moral acting*) hingga menjadi kebiasaan. Seiring proses yang berulang pada akhirnya mereka memiliki karakter religius. Hal ini sesuai dengan pendapat Lickona (2012) bahwa karakter terdiri dari pengetahuan moral, perasaan moral dan perilaku moral. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa karakter religius dapat dibentuk melalui kegiatan makan.

SIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa karakter religius dapat dibentuk pada anak pada saat kapanpun termasuk pada saat kegiatan makan. Karakter religius dibentuk melalui proses sosialisasi norma dan nilai dengan proses identifikasi nilai (*moral knowing*), internalisasi nilai melalui keteladanan guru (*moral understanding*) dan pembiasaan (*moral acting*). Peran guru

sebagai role model, fasilitator dan motivator merupakan kunci keberhasilan dalam pembentukan karakter religius yang meliputi aspek ketaatan dan perbuatan baik seperti khusyu, syukur, qanaah dan toleransi. Selain itu, kegiatan makan

merupakan waktu yang sangat baik bagi anak belajar berbagai nilai dan konsep pengetahuan sebab contoh konkrit lebih memudahkan anak menerima suatu konsep sesuai tahap perkembangan kognitifnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ghufron. *Upaya Perguruan Tinggi dalam Mempersiapkan Lulusan Berdaya Saing pada Era Globalisasi*. (<http://ejurnal.upgrismg.ac.id/index.php/civis/article/download/601/551>), 2012
- Alwisol. *Psikologi Kepribadian edisi revisi*. Malang : UMM Press, 2012
- Atherthon, J.S. *Teaching and Learning: Piaget's Developmental Theory* (online) UK.: <http://acbart.com/learningandteaching/LearningAndTeaching/www.learningandteaching.info/learning/piaget.html>. 2004. Accessed: 12 July 2019
- Berk, Laura E. *Child Development, Seventh Edition*. United State Of America: Pierson Edition. 2006
- Bold, H.C. and M.J. Wynne. *Introduction to the Algae: Structure and Reproduction*. Prentice-Hall Inc. United States of America. 1985.
- Charles H. Wolfgang and Mary E. Wolfgang. *School for Young Children: Developmentally Appropriate Practice*. Boston, London: Allyn and Bacon, 1992
- Daradjat, Zakiyah. *Ilmu Jiwa Agama*, Jakarta ; Bulan Bintang, 2005
- Dogde, Diane Trister and Laura J. Colker. *The Creative Curriculum for Early Childhood, Third Edition*. Washington DC: Teaching Strategies, inc. 2001
- Ellianor Ochs and Merav Shohet, *The Cultural Structuring of Mealtime Socialization, Study Ethnography*, Spring 2006 <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/cd.154>. Accessed 27 July 2019
- Greetz, Clifford. *Kebudayaan dan Agama*. Yogyakarta: Kanisius, 1992
- Gulo, W. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Grasindo Indonesia, 2002
- HAMKA. *Tafsir Al-Azhar*, Jakarta: Gema Insani, 2015
- Handini, Myrnawati Crie. *Jurnal Paud, Peningkatan Berat Badan Anak Melalui Penyelenggaraan Kegiatan Makanan Gizi Seimbang Dengan Kegiatan Fun Cooking*. Jakarta : Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta. 2012
- <https://www.childcarecanada.org/resources/issue-files/what-do-mealtimes-and-food-mean-early-childhood-programs>, accessed. 12 July 2019.
- Jalaluddin. M. *Psikologi Agama Memahami Perilaku Keagamaan dengan Mengaplikasikan Prinsip-Prinsip Psikologi*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008
- Lickona, Thomas. *Mendidik Untuk Membentuk Karakter: Bagaimana Sekolah dapat Memberikan Pendidikan Sikap Hormat dan Bertanggung Jawab*. Penerjemah: Juma Abdu Wamaungo. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.

Maxwell, Jhon C. *The 21 Irrefutabel Of Leadership*, Batam Interaksara, 2004

Mulkeen, J and Kakay. *A critical evaluation of the impact of religion on collectivist families' meal social interaction behaviour in Sierra Leone.*, <http://usir.salford.ac.uk/id/eprint/41531/ournalHomepage>: - www.journalijar.com. International journal of advanced research (IJAR), 2018

Newman, M.G., Carranza, F.A., Bulkasez, J., Quirynen, M., Teughels, W., Haake, S.K., (2006). *Microbiology of Periodontal Disease in Carranza's Clinical Periodontology*, 10th ed, Saunders Elseviers, Los Angeles.

Shiller. Pam and Tamera Bryant. *The Value Book for Children*. Jakarta. PT. Elek Media Komputindo, 2002.

Toby, Jackson. *Contemporary Society, An Introduction to Sociology*. United State America: John Wilfrey & Son.1971.

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK TERPADU BERBASIS MODEL DISCOVERY LEARNING di KELAS IV SD NEGERI 030 PALEMBANG

Triyana Yetra

Universitas PGRI Palembang
Email : triyanayetra23@gmail.com

Abstrak

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4-D yang terdiri dari 4 tahap yaitu: tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Tahap *disseminate* dilakukan pada skala terbatas. Rancangan yang telah didesain kemudian divalidasi oleh 3 orang ahli. Kepraktisan dilihat melalui hasil analisis angket respon siswa dan guru. Keefektifan dilihat melalui hasil analisis observasi aktivitas dan hasil belajar siswa. Hasil yang diperoleh, validasi bahan ajar diperoleh rata-rata 3,6 dengan kategori sangat valid. Pada tahap praktikalitas, diperoleh hasil bahwa bahan ajar sudah praktis untuk digunakan. Penggunaan bahan ajar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 83%. Ini berarti bahan ajar efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah valid, praktis dan efektif digunakan sebagai salah satu bahan ajar di kelas IV sekolah Dasar.

Kata Kunci : bahan ajar, pembelajaran integrasi, discovery learning model, model 4-D

Abstract

The type of research used is the development research using 4-D model consisting of 4 stages, namely: defining (define), design, development and disseminate. The disseminate stage is performed on a limited scale. The developed teaching materials are validated by experts in language, content, and design. Then integrated thematic materials are experimented to see the practicality and effectiveness of thematic integrated teaching materials. The practicality of teaching material is seen from questionnaire of teacher and student response, effectiveness seen from activity observation and student learning result in using integrated thematic material based on Discovery Learning model. The results obtained, validation of learning materials obtained 3.6 with the category is very valid. At the stage of practicality, the results obtained that the teaching materials are practical to use. The use of teaching materials can improve student activities and learning outcomes. Student achievement completeness reaches 83%. This means that teaching materials are effective in improving student learning outcomes. From the research result, it is found that the developed teaching material has been valid, practical and effective as one of the teaching materials in the fourth grade of elementary school.

Keyword: teaching materials, integrated learning, the discovery learning model, the 4-D model.

PENDAHULUAN

Bahan ajar merupakan suatu program yang disusun guru untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif terhadap pembelajaran yang diturunkan dari kurikulum yang berlaku. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Prastowo ((2013:36) bahan ajar merupakan

kumpulan bahan ajar/materi yang disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Bahan ajar memiliki peranan yang sangat penting dalam pencapaian kompetensi yang harus dikuasai siswa. Pengembangan bahan ajar akan membantu kelancaran proses pembelajaran yang diberikan di kelas.

Bahan ajar adalah segala bahan baik informasi, alat, maupun teks yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai oleh siswa dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penerapannya dalam pembelajaran.

Penggunaan bahan ajar yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan materi yang akan diajarkan memberikan pengaruh yang besar terhadap pengembangan kemampuan akademik siswa. Namun sebaliknya, apabila bahan ajar kurang sesuai dengan kriteria maka yang akan lahir adalah berbagai masalah dalam pembelajaran. Salah satu yang diperhatikan dalam bahan ajar adalah bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan lingkungan sosial siswa.

Dalam kurikulum 2013 mata pelajaran yang terkait dengan tema dalam suatu pembelajaran sudah ditentukan sesuai dengan buku guru dan buku siswa yang sudah tersedia, tetapi dalam pengembangannya membutuhkan kreativitas guru. Guru beranggapan tidak perlu lagi mengembangkan bahan ajar karena semuanya telah dirancang dan disusun di dalam buku guru dan buku siswa. Selain itu, guru juga merasa cukup dengan bahan ajar yang ada pada buku siswa, sehingga guru tidak berusaha lagi untuk melengkapi bahan ajar tersebut menjadi bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Pengembangan bahan ajar merupakan suatu hal pokok yang tidak bisa terlepas dari proses pembelajaran yang dilaksanakan. Oleh sebab itu, kesiapan bahan ajar merupakan salah satu faktor penentu berhasil atau tidaknya

proses pembelajaran tematik terpadu kurikulum 2013 yang diberikan di Sekolah Dasar. Guru harus lebih kreatif lagi dalam mengembangkan bahan ajar pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran. Pengembangan bahan ajar pada kurikulum 2013 menggunakan pendekatan ilmiah atau *Scientific* (Kemendikbud, 2014:71). Sementara itu, model pembelajaran yang disarankan dalam pembelajarannya yaitu *Problem Based learning* (PBL), *Project Based Learning* (PjBL), dan *Discovery Learning* (DL). Penggunaan model pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Dengan model pembelajaran, guru dapat dengan mudah mengatur langkah-langkah pembelajaran yang akan diterapkan kepada siswa. Oleh sebab itu, peran guru sangat diutamakan dalam merancang dan mengembangkan bahan ajar pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran yang mendukung secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru kelas IV SD Negeri 030 Palembang ditemukan beberapa permasalahan. *Pertama*, menunjukkan bahan ajar yang digunakan guru belum dikembangkan secara maksimal. Guru masih terfokus pada satu sumber buku yang sudah disediakan Kemendikbud dalam bentuk buku pegangan guru dan buku pengembangan siswa. *Kedua*, model pembelajaran yang dirancang pada bahan ajar kurang cocok terhadap keefektifan proses pembelajaran. *Ketiga*, kurangnya pemahaman dan kreativitas guru dalam mengembangkan bahan ajar ini menyebabkan pembelajaran yang terjadi sebatas penerimaan informasi semata, tanpa adanya penekanan terhadap pengembangan kemampuan untuk menemukan sendiri, menganalisis dan

mencari solusi permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitarnya. *Keempat*, siswa kurang aktif dalam pembelajaran karena menurutnya belajar hanya menerima informasi dan belum bisa untuk mencari informasi.

Berdasarkan uraian tersebut, guru hendaknya mampu mengembangkan bahan ajar yang efektif dan kreatif serta berorientasi pada model pembelajaran yang mengorganisasikan bahan ajar yang dipelajarinya dengan suatu bentuk akhir. Guru juga hendaknya membuat langkah-langkah model pembelajaran yang digunakan pada bahan ajar sehingga terlihat jelas oleh siswa kegiatan yang dilakukan pada bahan ajar sesuai dengan model yang digunakan.

Model pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan pola dan langkah yang jelas serta terpadu dalam pengembangan bahan ajar pembelajaran tematik yang akan dilakukan. Kesesuaian antara masalah dengan model pembelajaran yang akan dipilih sangat perlu diperhatikan. Namun, agar lebih terarah dalam penggunaannya, bahan ajar yang dikembangkan hendaknya menggunakan model yang sesuai dengan pembelajaran tematik. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik terpadu pada kurikulum 2013 adalah model *Discovery Learning* (DL).

Discovery Learning adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang disajikan tidak secara keseluruhan, namun dengan model *discovery learning* diharapkan siswa mengorganisasikan sendiri untuk menyimpulkan pembelajaran dari proses yang ditemukannya sendiri. Penerapan model *Discovery Learning* mengarahkan siswa untuk menemukan dan

mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) sebuah kesimpulan dari informasi yang didapatkannya.

Salah satu model untuk membantu siswa berperan aktif dalam pembelajaran untuk menemukan informasi menyelesaikan permasalahan. Model *Discovery learning* sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD Negeri 030 Palembang, yang berani dan suka tantangan. Model yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat menentukan tingkat keberhasilan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satunya adalah model *Discovery learning*. lain menurut Oemar (2012:29) "*Discovery learning* adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para siswa dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang diterapkan di lapangan.

Discovery learning bertujuan agar siswa mampu memecahkan masalah dan menarik kesimpulan dari permasalahan yang sedang dipelajari. Sejalan dengan hal itu menurut Amir (2009:48) tujuan *Discovery learning* adalah : (1) Untuk mengembangkan kreatifitas, (2) Untuk mengembangkan langsung dalam belajar, (3) Untuk mengembangkan kemampuan berfikir rasional dan kritis, (4) Untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, (5) Untuk belajar memecahkan masalah, (6) Untuk mendapatkan inovasi dalam proses pembelajaran.

Prosedur pembelajaran *Discovery learning*, seorang guru tidak langsung menyajikan bahan pelajaran. Akan tetapi siswa diberi peluang untuk menemukan

sendiri suatu persoalan yang dilakukan atas beberapa tahapan atau langkah dalam model *Discovery learning*. Menurut Akker (2004:296) langkah-langkah *Discovery learning* adalah : (1) *Identify Problem*, (2) *Develop Possible Solutions*, (3) *Collect Data*, (4) *Analyze and Interpret Data*, (5) *Test Conclusions*. Sejalan dengan pendapat tersebut. Menurut Kemendikbud (2014:32) langkah-langkah model *discovery learning* yaitu 1) *stimulation* (pemberian rangsangan), 2) *problem statement*, (pernyataan/identifikasi masalah, 3) *data collection*, 4) *data processing*, 5) *verification*, 6) *generalization*.

Tematik terpadu merupakan salah satu pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran ke dalam satu tema. Menurut Trianto (2010:86) bahwa “pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang berangkat dari suatu tema tertentu sebagai pusat yang digunakan memahami gejala-gejala dan konsep-konsep, baik yang berasal dari bidang studi yang bersangkutan maupun dari bidang studi lainnya”. Kemendikbud (2014:26) juga menyatakan bahwa “tematik terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka, untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa”. Kemudian Prastowo (2013:126) juga berpendapat bahwa, “Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran terpadu yang melibatkan beberapa pelajaran (bahkan lintas rumpun mata pelajaran) yang diikat dalam tema-tema tertentu”.

Tematik terpadu lebih menekankan kepada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu. Dengan pembelajaran tematik terpadu, siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan berlatih

menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya secara holistik, autentik, dan aktif. Trianto (2010:87) menemukan bahwa “tujuan tematik terpadu yaitu: (1) Dengan menggabungkan beberapa kompetensi dasar dan indikator serta isi mata pelajaran akan terjadi penghematan, (2) siswa mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna, (3) pembelajaran menjadi utuh sehingga siswa akan mendapat penertian mengenai proses dan materi yang tidak terpecah-pecah, (4) meningkatkan penguasaan konsep”. Tematik terpadu dalam kenyataannya memiliki sejumlah karakteristik. Trianto (2010:91-92) menyatakan bahwa “tematik terpadu memiliki karakteristik antara lain: (1) berpusat kepada siswa, (2) memberikan pengalaman langsung, (3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, (4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, (5) bersifat fleksibel, (6) hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, dan (7) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan”.

Penilaian dalam proses tematik terpadu sesuai dengan kurikulum 2013 adalah penilaian autentik yang dilakukan pada tiga aspek yaitu: aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penilaian autentik bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan siswa dalam konteks dunia nyata. Dengan kata lain, siswa belajar bagaimana mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan ke dalam dunia nyata. Prastowo (2014:150) menyatakan bahwa “penilaian dalam pembelajaran tematik terpadu ini menyangkut penilaian pada kompetensi sikap (*attitude*), kompetensi pengetahuan (*knowledge*) dan penilaian kompetensi keterampilan (*skill*). Selanjutnya Hosnan (2014:387) juga menyatakan bahwa penilaian autentik

adalah pengukuran yang bermakna secara signifikan terhadap hasil belajar siswa untuk ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan”.

Dapat disimpulkan bahwa penilaian dalam pembelajaran tematik terpadu ini menyangkut penilaian pada sikap (*attitude*), pengetahuan (*knowledge*) dan keterampilan (*skill*). Penilaian yang dilakukan secara berkesinambungan bertujuan untuk memantau proses dan kemajuan belajar siswa serta untuk meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran.

Penerapan Kurikulum 2013 dapat mengembangkan berbagai kompetensi yang sangat diperlukan sebagai instrumen untuk mengarahkan siswa menjadi: (a) manusia berkualitas yang mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah; (b) manusia terdidik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri; dan (c) warga negara yang demokratis, bertanggung jawab.

Pengembangan bahan ajar tematik terpadu berbasis *Discovery Learning* dilakukan dengan tahapan yang terencana dan terstruktur. Tahap-tahap yang dilakukan memperhatikan tahapan model penelitian pengembangan, pembelajaran tematik terpadu dan *Discovery Learning*. Tahap-tahap pengembangan bahan ajar yang dilakukan dengan menggunakan model 4-D meliputi, *Pertama*, pendefinisian (*define*), *Kedua*, perancangan (*design*) Perancangan (*design*), yang bertujuan menyiapkan bahan ajar yang akan dikembangkan sesuai dengan format-format yang sudah ditetapkan. *Ketiga*, pengembangan (*develop*), pada tahap pengembangan ini dilakukan validasi oleh para ahli yang bertujuan untuk

menghasilkan atau memvalidasi bahan ajar yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli. Setelah tahap uji validitas ini direvisi dan selanjutnya diujicobakan di sekolah untuk mengetahui praktikalitasnya. Praktikalitas berkaitan dengan keterpakaian bahan ajar oleh siswa dan guru. Bahan ajar dikatakan praktis jika guru dapat menggunakan bahan ajar tersebut untuk melaksanakan pembelajaran secara logis dan berkesinambungan, tanpa banyak masalah. *Keempat*, penyebaran (*disseminate*). Pada tahap ini merupakan tahap penggunaan bahan ajar yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas. Tujuan lainnya adalah untuk menguji efektivitas penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, karena skala terbatas yaitu pada kelas lain yang sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Akan tetapi, karena keterbatasan tenaga, biaya, dan waktu yang dimiliki penulis, maka pada tahap penyebaran hanya akan dilakukan dalam skala terbatas. Adapun karakteristik bahan ajar tematik terpadu menurut Prastowo (2014:142) antara lain: “(1) Menstimulasi siswa agar aktif, (2) menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, (3) menyuguhkan pengetahuan yang *holistic* (tematik), dan (4) memberikan pengalaman langsung kepada siswa”.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan sebuah produk melalui tahapan tertentu, hingga nantinya dihasilkan sebuah produk yang teruji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya terhadap kebutuhan. Menurut Sugiyono (2009:297), penelitian pengembangan (*Research and*

Development) adalah penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan suatu produk berupa modul pembelajaran dengan pengintegrasian pendidikan karakter.

Penelitian pengembangan bukanlah penelitian untuk menemukan teori, melainkan penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau menghasilkan sebuah produk melalui tahapan tertentu, hingga nantinya dihasilkan sebuah produk yang teruji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya terhadap kebutuhan.

Berdasarkan kebutuhan penulis, maka model pengembangan yang akan dipakai pada perencanaan penelitian ini adalah model 4-D karena model ini dianggap cocok dalam pengembangan bahan ajar. Sesuai dengan pendapat Hamdani (2011:29) bahwa model 4-D lebih tepat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan bahan ajar, uraiannya dipaparkan lebih lengkap dan sistematis, dan pengembangannya melibatkan penilaian para ahli sebagai validator sehingga dilakukan uji coba bahan tersebut telah direvisi berdasarkan penilaian, saran serta masukan validator.

Prosedur pengembangan ini sesuai dengan tahap-tahap pengembangan 4-D. Kegiatan pengembangan ini diawali dengan menganalisis kurikulum, merancang perangkat pembelajaran dan seterusnya mengikuti langkah-langkah pengembangan perangkat pembelajaran.

Produk yang telah dihasilkan akan dilakukan uji coba terbatas. Uji coba produk dilakukan dengan mengoperasionalkan bahan ajar yang telah dihasilkan yang telah direvisi oleh penulis terhadap siswa kelas IV SD Negeri 030

Palembang dalam jumlah terbatas. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui praktikalitas (keterpakaian) dan efektivitas bahan ajar yang akan dihasilkan. Dalam uji coba, penulis bertindak sebagai observer untuk mengamati keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang telah dihasilkan.

Pertama, uji Praktikalitas Bahan Ajar. Praktikalitas atau bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Praktikalitas berkaitan dengan keterpakaian bahan ajar oleh siswa dan guru. Bahan ajar dikatakan praktis jika guru dapat menggunakan bahan ajar tersebut dalam proses pembelajaran yang logis dan berkesinambungan tanpa banyak masalah. *Kedua*, uji efektivitas bahan ajar berbasis Model *discovery learning* dapat dilihat dari peningkatan aktivitas belajar siswa, peningkatan hasil belajar dan peningkatan pemikiran kreatifi siswa selama proses pembelajaran. Uji efektivitas di lakukan pada SD Negeri 030 Palembang Uji coba produk dilakukan pada subjek uji coba yang dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu. Hal ini dilakukan agar keterlaksanaan bahan ajar yang dihasilkan berjalan dengan baik. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 030 Palembang. Dasar pertimbangan penulis memilih subjek sekolah ini antara lain: (1) kondisi siswa sesuai dengan kebutuhan peneliti yaitu sekolah yang memiliki tingkat kemampuan siswa yang dapat mewakili gugus di daerah peneliti (2) lingkungan sekolah mendukung keterlaksanaan penelitian yang akan dilakukan, (3) belum adanya bahan ajar tematik terpadu menggunakan Model *discovery learning* di kelas IV SD (4) sekolah ini bersedia menerima pembaharuan terutama dalam upaya

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Tahap Pendefinisian (*Define*)

a. Analisis Kurikulum

Analisis Kompetensi Dasar (KD), Indikator dan Tujuan Pembelajaran digunakan dalam membuat RPP dan Bahan Ajar Tematik Terpadu dengan menggunakan model *Discovery Learning*.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan difokuskan pada analisis permasalahan yang terdapat pada bahan ajar yang digunakan guru selama proses pembelajaran. Penyusunan bahan ajar merupakan bagian dari perencanaan proses pembelajaran. Berdasarkan kondisi di lapangan yang penulis temui, proses pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar guru kurang mampu mempersiapkan perencanaan pembelajaran dengan baik sebagai contohnya dalam pembuatan bahan ajar yang sesuai dengan kondisi siswa. Bahan ajar yang digunakan masih berpedoman pada buku yang sudah disediakan sebelumnya.

c. Analisis Karakteristik Siswa

Siswa yang dijadikan subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 030 Palembang. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan tampak sebagian besar siswa mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Hal ini terlihat pada saat peneliti masuk ke kelas. Banyak siswa ingin tahu pelajaran yang akan dipelajari. Secara umum siswa di kelas ini mempunyai sifat yang cukup aktif dan juga senang bermain. Mereka senang dengan sesuatu hal yang baru dan menarik. Selain itu, karakter siswa di sekolah ini juga menunjukkan menyukai gambar-gambar yang berwarna-warni. Siswa cepat bosan dan sulit untuk tetap fokus ketika guru menerangkan

pembelajaran dalam waktu yang lama. Terlihat disaat guru menjelaskan pembelajaran, hanya sebagian kecil siswa yang sungguh memperhatikan. Ketika guru meminta siswa untuk membuka buku bahan ajar tematik yang sudah disediakan, siswa kurang fokus untuk memperhatikannya. Kemungkinan hal ini disebabkan oleh buku yang digunakan belum membuat siswa untuk lebih tertarik dalam berfikir secara kritis.

Hasil Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*design*) bertujuan untuk merancang bahan ajar yang dilengkapi peta konsep yang sesuai dengan KI, KD dan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan. Pengembangan bahan ajar dilakukan melalui beberapa langkah, yakni: (1) mengkaji penyesuaian tema untuk menunjang Kompetensi Dasar, (2) mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam Kompetensi Dasar, (3) mengembangkan bahan ajar diharapkan dapat menjadi sarana menkonstruksi pengetahuan siswa.

Pada bahan ajar tematik terpadu dengan menggunakan model *Discovery Learning* di kelas IV Sekolah Dasar berisi gambar-gambar yang diperoleh dari internet. Jenis *font* dalam bahan ajar ini adalah *COMIC SANS MS*. Ukuran huruf digunakan adalah 10-14. Setiap pembelajaran pada bahan ajar ini memuat KI, KD, judul materi, tujuan yang akan dicapai siswa, tahap-tahap dalam *Discovery Learning*, tugas-tugas/ kegiatan, soal evaluasi, deskriptor penilaian pada aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Format dari penyusunan bahan ajar ini dimodifikasi dari struktur bahan ajar menurut Depdiknas yang terdiri atas: (1) cover, (2) kata pengantar, (3) daftar isi, (4) petunjuk penggunaan, (5) KI dan KD yang akan dicapai, (6) judul, (7) tujuan yang

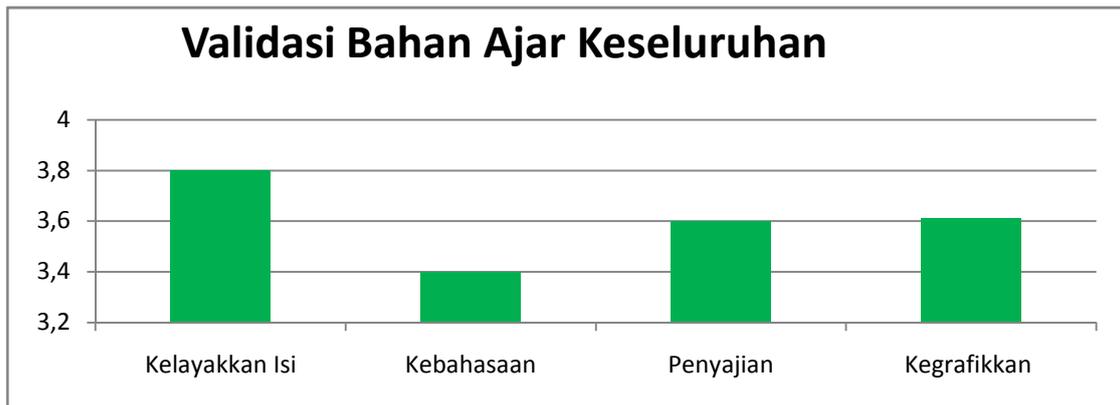
akan dicapai, (8) tugas-tugas atau kegiatan (9) informasi pendukung, (10) refleksi, dan (11) daftar pustaka.

Hasil tahap Pengembangan (Develop)

Hasil penelitian mengenai pengembangan bahan ajar tematik terpadu

berbasis model *Discovery Learning* di kelas IV SD. Hasil keseluruhan penelitian berdasarkan validitas, praktikalitas dan efektivitas dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

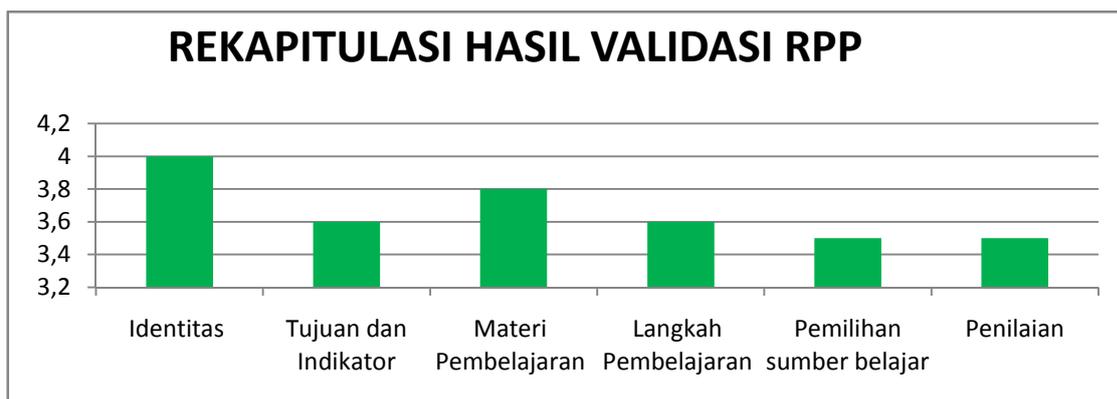
Grafik 1. Hasil validasi Bahan Ajar



Dari grafik diatas didapatkan nilai-nilai skor keseluruhan pada validasi bahan ajar adalah 3,6 yang termasuk kepada kategori sangat valid. Jadi dapat

disimpulkan bahwa bahan ajar tematik terpadu berbasis *Discovery Learning* di kelas IV SD ini telah valid.

Grafik 2. Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)



Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat hasil penilaian validator mencakup identitas, perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan materi pembelajaran, metode dan kerincian langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan langkah model *Discovey Learning*,

pemilihan sumber belajar dan penilaian dengan rata-rata 3,64 kategori sangat valid.

Hasil Uji Praktikalitas Bahan Ajar

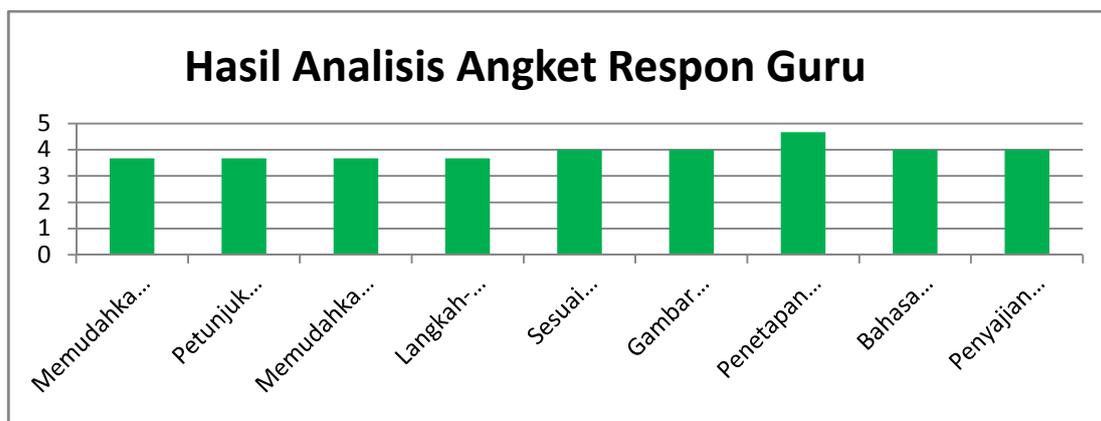
Bahan ajar yang telah dinyatakan valid kemudian diuji cobakan untuk melihat tingkat kepraktisan dalam

penggunaannya. Pelaksanaan uji coba telah dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 030 Palembang. Kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan dilihat dengan menyebarkan angket respon guru dan respon siswa sertadiperkuat dengan wawancara secara langsung setelah pembelajaran selesai, hasil uji praktikalitas dapat diuraikan sebagai berikut :

Hasil Respon Guru Terhadap Praktikalitas Bahan Ajar

Hasil pengisian respon guru diberikan untuk mengetahui pendapat guru terhadap bahan ajar yang telah disusun. Analisis data yang diperoleh dari masing-masing angket respon guru terhadap praktikalitas bahan ajar dilihat pada grafik berikut:

Grafik 3. Hasil Analisis Angket Respon Guru



Grafik diatas menunjukkan bahwa persentase rata-rata penilaian responden terhadap bahan ajar berbasis model *Discovery Learning* berada pada kategori sangat praktis yaitu 3,91. Ini artinya bahan ajar yang dikembangkan telah memiliki kepraktisan baik dari penyajian maupun penggunaannya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kepraktisan bahan ajar berbasis model *Discovery Learning* berdasarkan angket respon guru dikategorikan sangat praktis.

Hasil Angket Praktikalitas untuk Siswa

Angket respon siswa diberikan kepada siswa untuk mengetahui pendapat siswa tentang tingkat kepraktisan bahan ajar. Angket respon siswa diisi oleh 24 orang siswa pada akhir uji coba.

Hasil analisis respon dari 24 siswakeselas IV SD Negeri 030 Palembang yang telah mengikuti proses pembelajaran

menggunakan bahan ajar Tematik Terpadu berbasis model *discovery learning* yang digunakan. Berdasarkan hasil analisis respon siswa dapat disimpulkan bahwa secara umum siswa merasa termotivasi dan terbantu dalam menemukan konsep berbagai jenis pekerjaan. Bahan ajar yang digunakan sangat praktis untuk siswa hal terlihat dari rata-rata respon siswa 3,78 dengan katagori sangat praktis.

Hasil Observasi Penggunaan Bahan Ajar

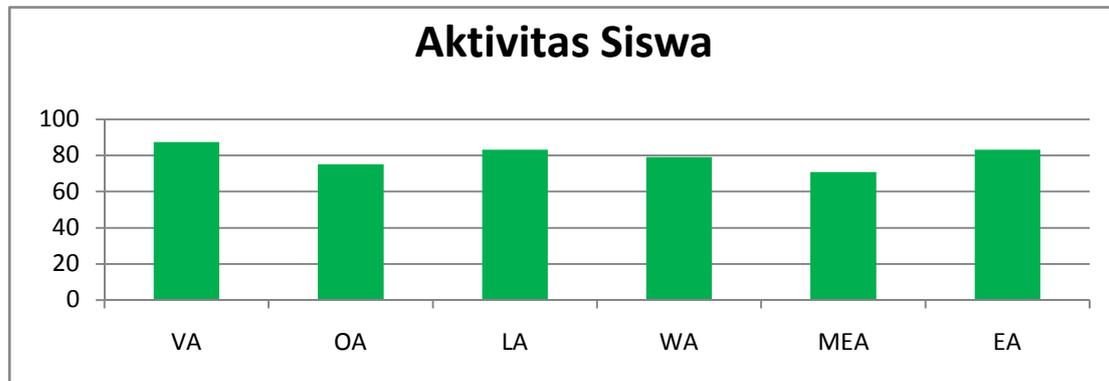
Observasi penggunaan bahan ajar dengan melihat aktivitas siswa pada saat menggunakan bahan ajar yang dikembangkan. Terdapat aspek yang diamati, diantaranya adalah (1) siswa mudah memahami konsep yang ada pada bahan ajar, (2) siswa mudah memahami langkah-langkah kegiatan yang ada pada bahan ajar, (3) siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar dari desain bahan ajar yang

ditampilkan, (4) siswa aktif dan antusias mengerjakan tugas-tugas yang ada pada bahan ajar. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan kreatifitas siswa

dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar tematik terpadu berbasis model *discovery learning*.

Hasil Uji Efektivitas

Grafik 4. Aktivitas Siswa kelas IV.A



Berdasarkan paparan di atas, memberikan gambaran bahwa bahan ajar yang dikembangkan dapat membantu dalam meningkatkan aktivitas siswa.

Selain itu, guru merasa dimudahkan dengan adanya bahan ajar yang dikembangkan. Bahan ajar itu memberikan pengaruh positif bagi siswa untuk belajar, yang diindikasikan pada peningkatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, jika dilihat dari aktivitas siswa bahan ajar yang dikembangkan sudah efektif diterapkan dalam pembelajaran.

Hasil Belajar Kelas IV A

1) Aspek kognitif

Analisis hasil belajar yang telah dicapai, maka terlihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar tematik terpadu dengan menggunakan model *Discovery Learning* pada tema 4, Berbagai Pekerjaan dan subtema 1, Jenis-jenis Pekerjaan dapat membantu siswa dalam memahami materi sehingga memperoleh hasil yang baik. Hal ini terlihat dari nilai

rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 79,92 berada di atas KKM sekolah yaitu 75 dan secara klasikal pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar dengan model *Discovery Learning* dikatakan tuntas.

2) Aspek Afektif (Sikap)

Berdasarkan hasil belajar yang telah dicapai, maka terlihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar tematik terpadu berbasis model *Discovery Learning* pada tema 4. Berbagai Jenis Pekerjaan Subtema 1 Jenis-jenis Pekerjaan dapat membantu siswa meningkatkan aspek sikapnya dengan rata-rata 82,25 dengan predikat mulai berkembang (MB).

3) Aspek Psikomotor (Keterampilan)

Berdasarkan hasil belajar yang telah dicapai, maka terlihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar tematik terpadu dengan menggunakan model *Discovery Learning* tema 4 subtema 1 dapat membantu siswa meningkatkan aspek keterampilannya dengan rata-rata 81,59 dengan predikat sangat baik.

Hasil Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

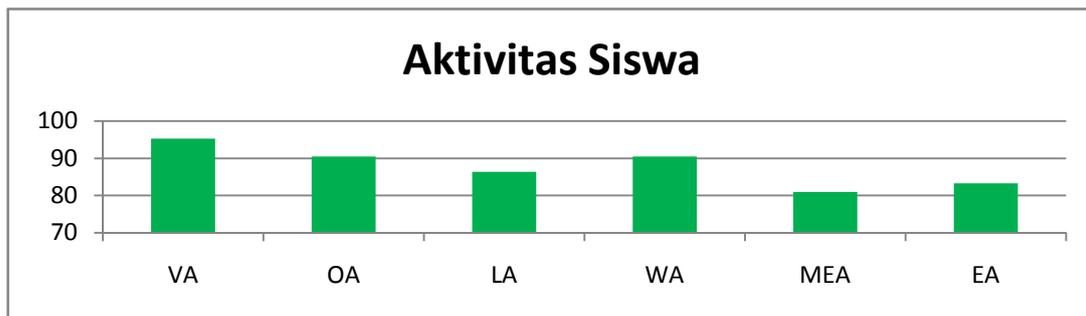
Tahap penyebaran merupakan tahap penggunaan bahan ajar pada ruang

lingkup yang berbeda dengan kondisi sebelumnya. Penyebaran ini dilakukan pada kelas lain, sekolah lain, atau pungurulain. Pada penelitian ini, penyebaran dilakukan pada skala terbatas yaitu di kelas IV SD Negeri 030

Palembang. Tujuannya adalah untuk menguji efektivitas penggunaan bahan ajar pada objek, situasi, dan kondisi yang berbeda.

Uji Efektivitas II

Grafik 5. Aktivitas siswa IV.b



Pada grafik di atas dilihat aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar tematik terpadu berbasis model *Discovery Learning* di kelas IV.b SD berada dalam kategori Aktif Sekali. Hasil pengamatan aktivitas kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama melakukan kegiatan pembelajaran termasuk dalam kategori aktif sekali, maka efektivitas bahan ajar tematik terpadu berbasis model *Discovery Learning* di kelas IV SD bisa dikatakan sangat baik digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil Belajar Siswa

1) Aspek Kognitif (pengetahuan)

Berdasarkan hasil belajar yang telah dicapai, maka terlihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar tematik terpadu dengan model *Discovery Learning* pada tema 4. Berbagai Jenis Pekerjaan Subtema 2. Jenis-jenis Pekerjaan meningkatkan aspek pengetahuan dengan rata-rata 88,92 dengan predikat sangat baik.

2) Aspek Afektif (Sikap)

Berdasarkan hasil belajar yang telah dicapai, maka terlihat bahwa pembelajaran

dengan menggunakan bahan ajar tematik terpadu berbasis model *Discovery Learning* pada tema 4. Berbagai Jenis Pekerjaan Subtema 1 Jenis-jenis Pekerjaan dapat membantu siswa meningkatkan minatnya terhadap bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran berbagai jenis pekerjaan dengan rata-rata 83,26 dengan predikat mulai berkembang (MB).

3) Aspek Psikomotor (Keterampilan)

Penilaian aspek psikomotor dilakukan selama proses pembelajaran dilakukan hampir sama saat kegiatan uji coba. Hasil penilaian aspek psikomotor secara keseluruhan memperoleh skor 86,70 dengan kriteria sangat baik.

Pembahasan

Validitas Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model *Discovery Learning*

Validitas berasal dari bahasa Inggris dari kata *validity* yang berarti keabsahan dan kebenaran. Yusuf (2005:65) mengatakan bahwa semakin tinggi validitas suatu produk maka makin baik kesimpulan yang diambil dan makin

banyak pula tingkat kebermaknaannya dalam hal kegunaannya.

Thoha (2001: 109-112) membagi validitas menjadi 3 macam yaitu pertama validitas konstruk yang menyangkut pembangunan setiap aspek berfikir sebagaimana yang tertera dalam tujuan instruksional khusus, kedua validitas isi yang membahas apakah isi mencerminkan isi kurikulum yang seharusnya diukur dan yang ketiga validitas kriteria yang berarti mempunyai kesahihan jika terdapat kesesuaian dengan kriteria tertentu.

Produk penelitian yang telah dikembangkan dikatakan valid apabila memenuhi kriteria tertentu. Hal inilah yang dikatakan dengan validasi isi (*content validity*). Selanjutnya, komponen-komponen produk tersebut harus konsistensi satu sama lain (validitas konstruk). Oleh sebab itu, validasi yang dilakukan terhadap produk penelitian ini menekankan pada isi dan konstruk.

Kemudian dari aspek kegrafikan, diperoleh hasil validasi dengan rata-rata 3,40 yang termasuk ke dalam kategori valid. Ini menunjukkan bahan ajar dapat terbaca dengan jelas, baik untuk tata letak, dan menggunakan gambar serta desain yang menarik. Pada awalnya menurut validator terdapat beberapa penggunaan warna yang kurang cocok atau serasi. Berdasarkan masukan dari validator, dilakukan beberapa revisi berkaitan dengan hal tersebut. Sehingga pada akhirnya didapat penyajian bahan ajar yang valid berdasarkan kegrafikan. Secara keseluruhan bahan ajar tematik terpadu berbasis model *discovery learning* sudah valid menurut validator.

Praktikalitas Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model *Discovery Learning*

Setelah tahap uji validitas ini direvisi dan selanjutnya diujicobakan di sekolah untuk mengetahui praktikalitasnya. Menurut Setyosari (2010:52) pertimbangan praktikalitas dapat dilihat dari beberapa aspek-aspek yaitu: (1) kemudahan penggunaan, (2) waktu yang diperlukan dalam pelaksanaan, sebaiknya singkat, cepat dan tepat, (3) daya tarik bahan ajar terhadap minat siswa, (4) mudah diinterpretasikan oleh guru ahli maupun guru lain, (5) memiliki ekivalensi yang tinggi, sehingga bisa digunakan sebagai ganti variasi. Selanjutnya menurut Setyosari (2010:29) suatu produk dapat dikatakan praktis apabila dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa sesuai dengan tujuan pengembangan. Jadi, praktikalitas adalah tingkat kepraktisan bahan ajar ketika digunakan dalam proses pembelajaran.

Bahan ajar yang telah dinyatakan valid kemudian diujicobakan untuk melihat tingkat kepraktisan dalam penggunaannya. Pelaksanaan uji coba telah dilakukan di kelas IV SD Negeri 030 Palembang. Berdasarkan hasil analisis respon siswa dapat disimpulkan bahwa secara umum siswa merasa termotivasi dan terbantu dalam menemukan konsep berbagai jenis pekerjaan. Bahan ajar yang digunakan sangat praktis untuk siswa hal terlihat dari rata-rata respon siswa 3,78 dengan kategori sangat praktis. Hasil dari respon guru terhadap penggunaan bahan ajar juga tidak jauh berbeda dengan respon siswa. Secara umum respon guru adalah bahan ajar yang telah dikembangkan oleh peneliti sangat membantu dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD. Bahan ajar ini dianggap sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran terlihat dari rata-rata respon guru 3,81 (sangat praktis).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar cukup mudah digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, desain warna dan tata letak cukup dapat menarik minat siswa untuk memahami bahan ajar secara utuh

Efektivitas Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis *Discovery Learning*

Efektivitas dapat dilakukan apabila bahan ajar sudah dinyatakan valid dan praktis, artinya dampak, pengaruh, dan hasil yang ditimbulkan. (Poerwadarminta, 1976). Setyosari (2010:93) bahwa uji efektivitas adalah kesesuaian anatara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Proses pelaksanaan program dalam upaya mencapai tujuan tersebut didesain dalam suasana yang kondusif dan menarik bagi siswa.

Efektivitas bahan ajar dalam penelitian ini, dapat dilihat dari penilaian hasil belajar dan sikap, pengetahuan dan keterampilan siswa setelah menggunakan bahan ajar yang dihasilkan. Dari aspek sikap didapatkan nilai 82,25 dengan kriteria sudah membudaya yang diadopsi dari kategori hasil belajar ranah sikap menurut Darmaidi, 2011:14, terlihat bahwa siswa umumnya melakukan aktivitas pembelajaran yang cukup bervariasi. Pembelajaran aktif melibatkan pembelajaran yang terjadi ketika siswa bersemangat siap secara mental, dan bisa memahami pengalaman yang dialami. terlihat bahwa aktivitas yang paling menonjol pada setiap pertemuan adalah ketertarikan siswa mengikuti pembelajaran, kegiatan melakukan percobaan, mengamati setiap kegiatan percobaan, dan menuliskan jawaban disetiap lembar kegiatan dengan persentase rata-rata hampir 100% disetiap

pertemuan. Ketertarikan siswa pada aktivitas-aktivitas ini disebabkan karena adanya kegiatan-kegiatan praktikum yang menyenangkan serta tampilan bahan ajar yang dapat menarik minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar tematik terpadu berbasis model *Discovery Learning* telah dapat dikatakan efektif karena menghasilkan bahan ajar yang sudah meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari tampilan bahan ajar yang sudah menarik, sehingga siswa lebih bersemangat untuk mempelajari materi. Selain itu, siswa juga menyatakan tidak terlalu banyak membutuhkan arahan selama menyelesaikan setiap lembar kegiatan pada bahan ajar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan uji coba dan implikasi yang telah dilakukan terhadap bahan ajar tematik terpadu berbasis model *Discovery Learning* di kelas IV SD, diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Bahan ajar berbasis Model *Discovery Learning* yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini sangat valid oleh validator ahli dari segi isi yaitu 3,8, segi kebahasaan 3,4, segi penyajian 3,6, dan segi kegrafikan 3,4.
2. Bahan ajar berbasis Model *Discovery Learning* yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini telah dapat dinyatakan praktis dari hasil analisis respon guru yaitu dengan rata-rata 3,81 dan aspek respon siswa dengan rata-rata 3,78.
3. Bahan ajar berbasis Model *Discovery Learning* yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini telah dinyatakan efektif untuk

meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Aktivitas siswa dapat dilihat dari hasil pengamatan siswa pada saat uji coba dengan rata-rata 79,8 meningkat pada saat penyebaran menjadi 89,79 terdapat pada kategori aktif sekali. dan hasil belajar siswa terdiri atas 3 aspek yaitu sikap, keterampilan dan pengetahuan. Pada aspek sikap saat uji coba diperoleh rata-rata keseluruhan 82,25 meningkat pada saat penyebaran menjadi 83,26 terdapat pada kategori baik. Pada aspek keterampilan saat ujicoba diperoleh rata-rata 81,59 meningkat pada saat penyebaran 85,70 berada pada kategori baik. Pada aspek pengetahuan saat ujicoba diperoleh persentase ketuntasan 79,92 meningkat pada saat penyebaran menjadi 89,79.

Saran

Berdasarkan pengembangan yang telah dilaksanakan penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Agar proses pembelajaran berjalan dengan baik, sebaiknya guru harus mampu membuat bahan ajar sendiri, terutama bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa. Guru juga dapat menggunakan bahan ajar yang sudah ada, namun sebaiknya diperhatikan dulu kualitasnya dan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran.
2. Peneliti lain dapat melakukan pengembangan bahan ajar berbasis Model *Discovery Learning* pada materi atau tingkat satuan pendidikan lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. Taufik. 2009. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Kencana
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduak Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 tentang *kerangka dasar dan struktur kurikulum SD/MI*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Akker, Jan Van Den, dkk. 2004. *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Yusuf, Muri. 2005. *Evaluasi Pendidikan*. Padang. UNP Press.
- Thoha, Chabib. 2001. *Teknik Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.



Buah Hati