

Jurnal

ISSN 2355-102X

Buah Hati

Volume 7, Nomor 1, Maret 2020



Diterbitkan oleh:

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



Jurnal
BUAH HATI

JURNAL BUAH HATI

Volume 7, Nomor 1, Maret 2020

Pelindung

Dr. 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),

Sekretariatan

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 7, Nomor 1, Maret 2020 dapat diterbitkan.

Dalam volume kali ini, Jurnal Buah Hati menyarikan 7 tulisan yaitu:

1. Makna Simbolik “Punakawan Pewayangan Jawa” (Kajian Pencitraan Nilai dalam Pendidikan Karakter pada Mata Kuliah Budi Pekerti pada Prodi PGPAUD di STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya), merupakan hasil penelitian Sulistiyani (STKIP Bina Insan Mandiri).
2. Efektivitas Penerapan Metode Proyek Untuk Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B1 TK Tahfizh Anak Bangsa Banda Aceh, merupakan hasil penelitian Ayi Teiri Nurtiani dan Miftahul Rahma (STKIP Bina Bangsa Getsempena).
3. Pengaruh Permainan Engklek Variasi Pada Perkembangan Motorik Anak Usia Dini, merupakan hasil penelitian Indaria Tri Hariyani dan Norma Diana Fitri (STKIP Bina Insan Mandiri).
4. Kesan Peran Orang Tua dalam Pengembangan Kecerdasan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun di Aceh Besar, merupakan hasil penelitian Dewi Yunisari dan Yusra (STKIP Bina Bangsa Getsempena).
5. Picture Exchange Communication System (PECS) Sebuah Strategi Pengoptimalan Kemampuan Komunikasi Anak Autis, merupakan hasil penelitian Khoiriyah (Universitas Muhammadiyah Jember).
6. Efektivitas Permainan Wayang Huruf Hijaiyah Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Kelompok A di TK Ikal Dolog Banda Aceh, merupakan hasil penelitian Lina Amelia, Millata Zamana, dan Sri Ramadani, (STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh).
7. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Bola Huruf Pada Kelompok B di TK Mawaddah Warahmah Aceh Besar, merupakan hasil penelitian Fitriah Hayati, Lina Amelia, dan Hanisah (STKIP Bina Bangsa Getsempena)

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

Banda Aceh, Maret 2020

Penyunting

DAFTAR ISI

	Hal
Susunan Pengurus	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
Sulistiyani	1
Makna Simbolik “Punakawan Pewayangan Jawa” (Kajian Pencitraan Nilai dalam Pendidikan Karakter pada Mata Kuliah Budi Pekerti pada Prodi PGPAUD di STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya)	
Ayi Teiri Nurtiani dan Miftahul Rahma	11
Efektivitas Penerapan Metode Proyek Untuk Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B1 TK Tahfizh Anak Bangsa Banda Aceh	
Indaria Tri Hariyani dan Norma Diana Fitri	20
Pengaruh Permainan Engklek Variasi Pada Perkembangan Motorik Anak Usia Dini	
Dewi Yunisari dan Yusra	29
Kesan Peran Orang Tua dalam Pengembangan Kecerdasan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun di Aceh Besar	
Khoiriyah	39
Picture Exchange Communication System (PECS) Sebuah Strategi Pengoptimalan Kemampuan Komunikasi Anak Autis	
Lina Amelia, Millata Zamana, dan Sri Ramadani	52
Efektivitas Permainan Wayang Huruf Hijaiyah Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Kelompok A di TK Ikal Dolog Banda Aceh	
Fitriah Hayati, Lina Amelia, dan Hanisah	65
Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Bola Huruf Pada Kelompok B di TK Mawaddah Warahmah Aceh Besar	

**MAKNA SIMBOLIK “PUNAKAWAN PEWAYANGAN JAWA”
(Kajian Pencitraan Nilai dalam Pendidikan Karakter pada Mata Kuliah Budi Pekerti
pada Prodi PGPAUD di STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya)**

Sulistiyani
STKIP Bina Insan Mandiri
Email: sulistiyani@stkipbim.ac

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pencitraan pada tokoh punakawan dalam pewayangan Jawa guna meningkatkan nilai-nilai dalam pendidikan karakter peserta didik di dunia pendidikan melalui makna simbolik khususnya pada anak usia dini yakni pada Prodi PGPAUD di STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya. Penelitian ini dilakukan karena penulis melihat pendidikan yang kualitasnya semakin menurun dewasa ini. Hal ini membuktikan bahwa pendidikan tanpa karakter dan budi pekerti telah dianggap gagal mendidik anak bangsa khususnya dalam melestarikan budaya Jawa melalui pewayangan. Banyak anak sekolah dan peserta didik yang pandai dalam menjawab soal ujian, berotak cerdas, tetapi mentalnya lemah, penakut, dan perilakunya tidak terpuji serta melakukan perbuatan terlarang. Dengan adanya teori citra dan simbol dalam pewayangan penulis melakukan analisis untuk mengkaji citra punakawan. Punakawan tersebut merupakan simbol dari pencitraan nilai dalam pewayangan Jawa yang di *transfer knowledge*kan pada anak usia dini. Pemahaman ini dilakukan sebagai bekal pemahaman pada penanaman budi pekerti dalam kehidupan. Pendidikan budaya dan karakter bangsa sangat gencar dilaksanakan di dunia pendidikan karena bertujuan mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang lebih baik, yaitu warga negara yang memiliki kemampuan, kemauan, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupannya sebagai warga negara Indonesia yang dimulai dari anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif interpretatif dan kepustakaan dengan menggunakan teori citra dan simbol pada pewayangan. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini juga bertujuan untuk memahami fenomena apa yang dialami oleh subjek penelitian. Melalui penelitian ini, deskriptif data yang dikumpulkan yaitu berupa kata-kata dan simbol. Dalam penelitian ini, anak usia dini ataupun manusia berperan penting sebagai instrument. Instrumen tersebut menjadi alat pengumpul data utama yang berupa pengamatan, wawancara, atau penelaahan dokumen. Hasil dari penelitian ini dapat dirumuskan bahwa citra tokoh punakawan dalam pewayangan Jawa didapatkan makna simbolik, yakni punakawan dalam pewayangan Jawa sebagai para abdi pandawa yang mempunyai keteladanan sikap (kejujuran, keadilan, tidak mudah menyerah/berputus asa, dan rasa nasionalisme yang tinggi) yang sangat diperlukan dan diimplikasikan kedalam nilai pendidikan karakter. Pendidikan karakter pada mata kuliah pendidikan budi pekerti untuk mahasiswa khususnya mahasiswa prodi PGPAUD STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya sehingga bisa mencetak generasi bangsa yang berkualitas baik dalam segi intelektual, kepribadian dan karakter di masa depan.

Kata Kunci: Makna simbolik, Punakawan pewayangan jawa, Kajian pencitraan nilai, Pendidikan karakter

Abstract

This study aims to examine the imaging of punakawan figures in Javanese puppetry in order to increase the values in the character education of students in the world of education through symbolic meaning, especially in early childhood, namely the PGPAUD Study Program at STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya. This research was conducted because the authors see that education quality is

increasingly declining today. This proves that education without character and character has been considered a failure to educate the children of the nation, especially in preserving Javanese culture through wayang. Many school children and students are clever in answering exam questions, intelligent, but mentally weak, timid, and behavior is not commendable and commits prohibited acts. With the theory of images and symbols in the puppet writer's analysis to analyze the image of clowns. The Punakawan is a symbol of the imaging of values in Javanese puppetry which is transferred to knowledge in early childhood. This understanding is carried out as a provision of understanding on the cultivation of character in life. Cultural and national character education is very intensively carried out in the world of education because it aims to prepare students to become better citizens, namely citizens who have the ability, willingness, and apply the values of Pancasila in their lives as Indonesian citizens starting from early childhood. This study uses interpretive descriptive methods and literature using image theory and symbols in wayang. The research used in this study also aims to understand what phenomena are experienced by the research subjects. Through this research, descriptive data collected is in the form of words and symbols. In this study, early childhood or humans play an important role as an instrument. The instrument is a primary data collection tool in the form of observations, interviews, or a review of documents. The results of this study can be formulated that the image of punakawan figures in Javanese puppet shows a symbolic meaning, namely punakawan in Javanese puppets as pandawa servants who have exemplary attitudes (honesty, justice, not easy to give up / despair, and a high sense of nationalism) that is very necessary and implied into the value of character education. Character education in character education courses for students especially PGPAUD STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya study program students so that they can produce a nation of good quality in terms of intellectual, personality and character in the future.

Keywords: Symbolic meaning, Punakawan of Javanese puppetry, Value imaging studies, Character education

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan yang dilakukan di Indonesia perlu memperhatikan konsepsi belajar dan pembelajaran khususnya pembelajaran pada anak usia dini. Dalam era globalisasi ini menggambarkan sebuah titik balik dalam perkembangan peradaban manusia. Hal ini ditandai dengan tumbuhnya kembali kesadaran akan nilai yang dimulai dari peserta didik. Bahkan untuk bidang keilmuan yang dulunya dianggap bebas nilai, dewasa ini banyak diangkat kedudukan dan peran nilai. Berhubungan dengan peran nilai, pendidikan karakter seharusnya membawa peserta didik ke pengenalan nilai secara kognitif dari dini, penghayatan nilai secara afektif, dan pada akhirnya ke pengamalan nilai secara nyata. Adapun permasalahan pendidikan karakter yang ada saat ini perlu

mendapatkan respon yang sedemikian besarnya mengingat sudah semakin rusaknya moral bangsa, harus segera dicari alternatif-alternatif solusinya serta perlu dikembangkannya secara lebih operasional sehingga mudah diimplementasikan.

Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang mengutamakan pada segi budi pekerti yang selalu melibatkan aspek pengetahuan, perasaan, dan tindakan. Jadi dengan pendidikan karakter, seorang anak akan menjadi cerdas emosinya Kecerdasan emosi juga merupakan bekal yang sangat penting untuk menyongsong kehidupan di masa yang akan datang. Podhorsky & Moore (2006) menyatakan, bahwa pendidikan hendaknya dimaknai sebagai upaya penciptaan terhadap program-program yang didalamnya memuat nilai yang

berfokus pada perbaikan praktik mengajar dan belajar, bukan semata-mata berfokus pada perancangan kelas dengan *teacher proof curriculum*. Nilai tersebut juga telah diaplikasikan kedalam setiap kajian ilmu yang terkemas melalui kurikulum. Kurikulum revisi 2013 yang berkembang saat ini telah memberikan perhatian secara proporsional terhadap dimensi kognitif, efektif, dan psikomotor pada peserta didik.

Berbicara soal nilai, nilai memiliki hubungan yang erat kaitannya dengan kebudayaan. Ada tiga wujud kebudayaan, yaitu: (1) wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, dan peraturan; (2) wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan yang berpola dari dalam masyarakat; (3) wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia (Koentjaraningrat, 2002: 187). Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bina Insan Mandiri Surabaya (STKIP BIM) merupakan institusi pendidikan formal setingkat universitas yang didalamnya ada prodi Pendidikan Guru PAUD/anak usia dini. Lulusan dari STKIP BIM menjadi sarjana pendidikan yang tugas utamanya yaitu mencerdaskan putra putri bangsa agar selalu berbuat kebenaran, kebaikan, dan keindahan. Implementasi dalam pelaksanaan nilai yang keberhasilannya dapat ditaksir dari sejumlah perilaku pada topik nilai tertentu.

Wayang telah memperoleh pengakuan internasional dari Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan PBB (UNESCO) sejak dari 7 November 2003 sebagai "*Master Piece of Oral Intangible Heritage of Humanity*".

Selain sebagai hiburan pada pertunjukan, wayang mempunyai fungsi

dan makna simbolik sebagai piwulang filosofis, pendidikan, ajaran moral, penghargaan cita rasa yang luhur serta besar manfaatnya bagi kehidupan manusia guna dapat membedakan antara kebaikan dan kejahatan. Berdasarkan pada problem diatas, penulis ingin melakukan kegiatan penelitian dengan memadukan pendekatan pada proses pembelajaran dengan pemaknaan simbolik dalam pencitraan nilai yang bermuara pada pendidikan karakter yang dimulai dari anak usia dini.

Teori simbol menurut Suwaji Bastomi (1992: 55), simbol atau lambang dalam budaya Jawa adalah suatu acuan untuk bertingkah laku dan mempunyai fungsi sebagai petunjuk jalan yang memberikan arah terhadap pengalaman kehidupan manusia. Hal ini merupakan suatu kajian pencitraan nilai yang mempunyai arti dan pemahaman yang kompleks dalam pendidikan karakter. Pendidikan karakter tersebut pada umumnya terangkum dalam mata kuliah budi pekerti khususnya pada prodi pendidikan anak usia dini. Mata kuliah pendidikan budi pekerti merupakan mata kuliah yang memberikan wawasan lebih tentang nilai, norma, moral, dan implementasinya dalam pendidikan karakter khususnya di lingkungan STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya pada Prodi PGPAUD.

Punakawan dalam Pewayangan

Dalam seni pewayangan terdapat banyak sekali kisah kehidupan yang disajikan. Para penikmat seni pertunjukan wayang pasti tidak asing dengan kisah-kisah kehidupan yang diambil dari karya sastra kuno tersebut. Cerita wayang mulai dari cerita Ramayana sampai Mahabarata. Bukan hanya itu, setiap pagelaran wayang

pasti juga ada pesan moral yang hendak disampaikan oleh seorang dalang. Dalang merupakan orang yang memainkan pagelaran wayang dalam suatu pagelaran. Begitu juga dengan empat tokoh pewayangan yang dikemas menjadi punakawan dalam pewayangan Jawa.

Empat tokoh punakawan tersebut terdiri dari Semar dan ketiga anaknya, diantaranya yakni Gareng, Petruk, dan Bagong. Para Punakawan yang ditampilkan tersebut sebagai kelompok penceria yang lucu dengan humor-humor khasnya untuk mencairkan suasana. Selain itu, Punakawan juga memiliki karakter masing-masing yang tentunya patut untuk diselami lebih dalam setiap karakter yang dihadirkan.

1. Semar

Semar merupakan salah satu tokoh yang selalu ada di Punakawan ini, dikisahkan sebagai abdi tokoh utama cerita Sahadewa dari keluarga kelompok Pandawa. Kepala dan pandangan Semar selalu menghadap ke atas. Hal ini sebenarnya mengandung filosofi yang menggambarkan kehidupan manusia agar selalu mengingat kepada Sang Kuasa (Tuhan). Kain yang dipakai sebagai baju oleh Semar, yakni kain Semar yang bermotif Parangkusumorojo yang merupakan perwujudan, agar *memayuhayuning banowo* atau senantiasa menegakkan keadilan dan kebenaran di bumi. Di kalangan spiritual Jawa, Semar dianggap sebagai simbol dari keEsaan.

2. Gareng

Gareng dalam cerita pewayangan Jawa merupakan anak angkat Semar. Gareng memiliki salah satu kaki yang pincang. Hal ini mengajarkan filosofi dalam kehidupan agar selalu barhati-hati

dalam bertindak dan bertingkah laku. Dalam suatu cerita, Gareng dulunya adalah seorang raja, namun karena kesombongannya, ia menantang setiap ksatria yang datang menemuinya dan setiap dalam suatu pertarungan, mereka selalu seimbang. Gareng yang memiliki perawakan yang pendek, dalam berjalan selalu menundukkan pandangannya. Hal ini menandakan kehati-hatian dalam bersikap dan bertingkah laku dalam kehidupan.

3. Petruk

Petruk digambarkan sebagai sosok yang gemar bercanda dan bergurau, baik melalui ucapan maupun tingkah laku. Sebagai punakawan, Petruk adalah sosok yang bisa mengasuh, bisa merahasiakan masalah, selalu menjadi pendengar yang baik, dan selalu memberikan manfaat bagi orang lain dalam masyarakat.

4. Bagong

Sosok Bagong digambarkan berbadan pendek, gemuk, tetapi mata dan mulutnya begitu lebar, yang menggambarkan sifatnya yang lancang namun jujur dan sakti mandraguna. Tokoh pewayangan yang satu ini juga mengingatkan bahwa manusia di dunia memiliki berbagai watak dan perilaku dalam kehidupan.

Pencitraan Nilai

Pengertian nilai sering di sebut juga *value*, istilah *value* biasanya diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi nilai dan dapat dimaknai sebagai harga (Mulyana, 2004: 7). Pelacakan realitas nilai tersebut dapat dilakukan dengan cara mengamati kecenderungan seseorang dalam berperilaku dalam kehidupan.

Dari berbagai pandangan tentang klasifikasi nilai perlu dibahas nilai

instrumental dan nilai terminal yang erat dengan pendidikan budi pekerti khususnya di lingkungan Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bina Insan Mandiri Surabaya (STKIP BIM) pada prodi pendidikan guru anak usia dini, karena memandang bahwa nilai-nilai pada diri manusia dapat ditunjukkan oleh cara bertingkah laku atau hasil tingkah laku.

Sumber Nilai yang dikembangkan dalam Pendidikan Karakter

Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter bangsa diidentifikasi dari sumber-sumber berikut ini, yaitu (Kemendiknas, 2010:8): (1) Agama: masyarakat Indonesia adalah masyarakat yang beragama. Hasil dari kegiatan ini akan dapat menumbuhkan nilai-nilai pendidikan karakter pada diri mereka melalui berbagai kegiatan belajar yang terjadi di kelas pembelajaran khususnya mahasiswa prodi pendidikan guru anak usia dini di lingkungan STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya.

Pendidikan karakter yang berasal dari pewayangan atau cerita rakyat juga dikembangkan dalam kurikulum untuk mengajarkan mahasiswa calon guru anak usia dini di lingkungan STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya tentang ciri penting yang dibutuhkan untuk membangun karakter. Almerico menyebutkan, *“Good literature with character development theme has the power to develop, shape, and reinforce dispositions essential for instilling in many students important core ethical values”*(Almerico, 2014: 3). Dalam pemaparannya, Almerico memasukkan cerita rakyat sebagai salah satu bahan ajar yang dapat digunakan menjadi alternatif sebagai sarana pendidikan karakter pada peserta didik.

Mata Kuliah Budi Pekerti

Pada prinsipnya, pengembangan nilai-nilai pendidikan karakter merupakan salah satu upaya bangsa dalam pengembangan diri, dan budaya di lingkungan akademik. Pengembangan nilai pendidikan karakter dikemas dalam mata kuliah pendidikan budi pekerti, yang merupakan mata kuliah wajib institusi di lingkungan STKIP Bina Insan mandiri Surabaya. Ketiga proses ini dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam melakukan kegiatan sosial sebagai makhluk sosial yang berbudi pekerti yang luhur.

Penulis memanfaatkan berbagai teori yang relevan dengan melakukan telaah hasil penelitian terdahulu yang ada relevansinya dengan penelitian ini. Adapun hasil temuan penelitian terdahulu yakni:

1. Aulia Fajri Purnamasari IAIN Surakarta 2013 tentang Upaya Penanaman Nilai-nilai Karakter melalui Tokoh Wayang dan Dampaknya terhadap Perilaku Keagamaan Siswa di SMP Negeri 18 Purworejo. Upaya penanaman nilai karakter di kaji melalui tokoh wayang melalui pembelajaran.
2. Arief Hidayatullah jurusan guru madrasah ibtidaiyah fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Kalijaga 2013 tentang Nilai-nilai Pendidikan Karakter pada Tokoh Wayang Semar. Penelitian ini dikarenakan adanya kekhawatiran tentang meningkatnya kemerosotan moral pada generasi bangsa yang disebabkan oleh krisis karakter masing-masing individu.
3. Imam Setiawan jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Salatiga 2016

tentang Nilai-nilai Pendidikan dalam Cerita Wayang Kulit Lakon Dewa Ruci. Penelitian ini pada dasarnya melihat pendidikan yang terjadi di era globalisasi yang membawa arus modernisasi dalam perubahan dan kemajuan bangsa Indonesia.

4. Youpika, F. & Zuchdi, D. 2016 tentang Nilai Pendidikan Karakter dari Cerita Rakyat Suku Pasemah Bengkulu dan Relevansinya Sebagai Materi Pembelajaran Sastra. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam cerita tersebut, dan untuk mengetahui relevansinya sebagai materi pembelajaran sastra di sekolah.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut Moleong (2014: 6), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang memiliki maksud untuk memahami fenomena apa yang dialami oleh subjek penelitian. Melalui penelitian kualitatif ini, deskriptif data yang dikumpulkan yaitu berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka (Sugiyono, 2015: 283). Dalam penelitian kualitatif, manusia berperan penting sebagai instrumen. Dalam melakukan penelitian, peneliti sendirilah yang menjadi alat pengumpul data utama yang berupa pengamatan, wawancara, atau penelaahan dokumen.

Data Penelitian

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan cara seting alamiah pada pementasan pagelaran wayang dengan berbagai responden seperti dalang, sinden,

rapper, talent dan kru wayang, untuk mendeskripsikan pencitraan nilai dalam pendidikan karakter dari makna simbolik pada punakawan pewayangan Jawa dalam mata kuliah pendidikan budi pekerti khususnya di lingkungan STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya. Jika dilihat dari sumber datanya maka pengumpulan data berikut yaitu berupa kata-kata yang akan disusun secara naratif dan berupa gambar, dimana hal ini akan dapat memperjelas dan memperkuat data yang diperoleh sebelumnya. Selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, peneliti menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, pembuatan catatan memang perlu untuk dilakukan guna sebagai bahan dalam membuat analisis data. Pembuatan catatan dilakukan pada saat melakukan wawancara atau pun saat masih melakukan wawancara dan pengamatan, Mustafa (2009: 93). Dokumentasi berasal dari kata *dokume* yang berarti barang tertulis. Dengan menggunakan metode dokumentasi berarti mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang telah ada. Menurut Sugiyono (2012: 329) mengatakan bahwa dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen tersebut dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya dari seseorang. Sehingga jelas makna simbolik pada pencitraan nilai dalam pendidikan karakter pada punakawan pewayangan Jawa tersebut, khususnya di lingkungan prodi pendidikan guru anak usia dini pada STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya sebagai implementasi dari mata kuliah pendidikan budi pekerti.

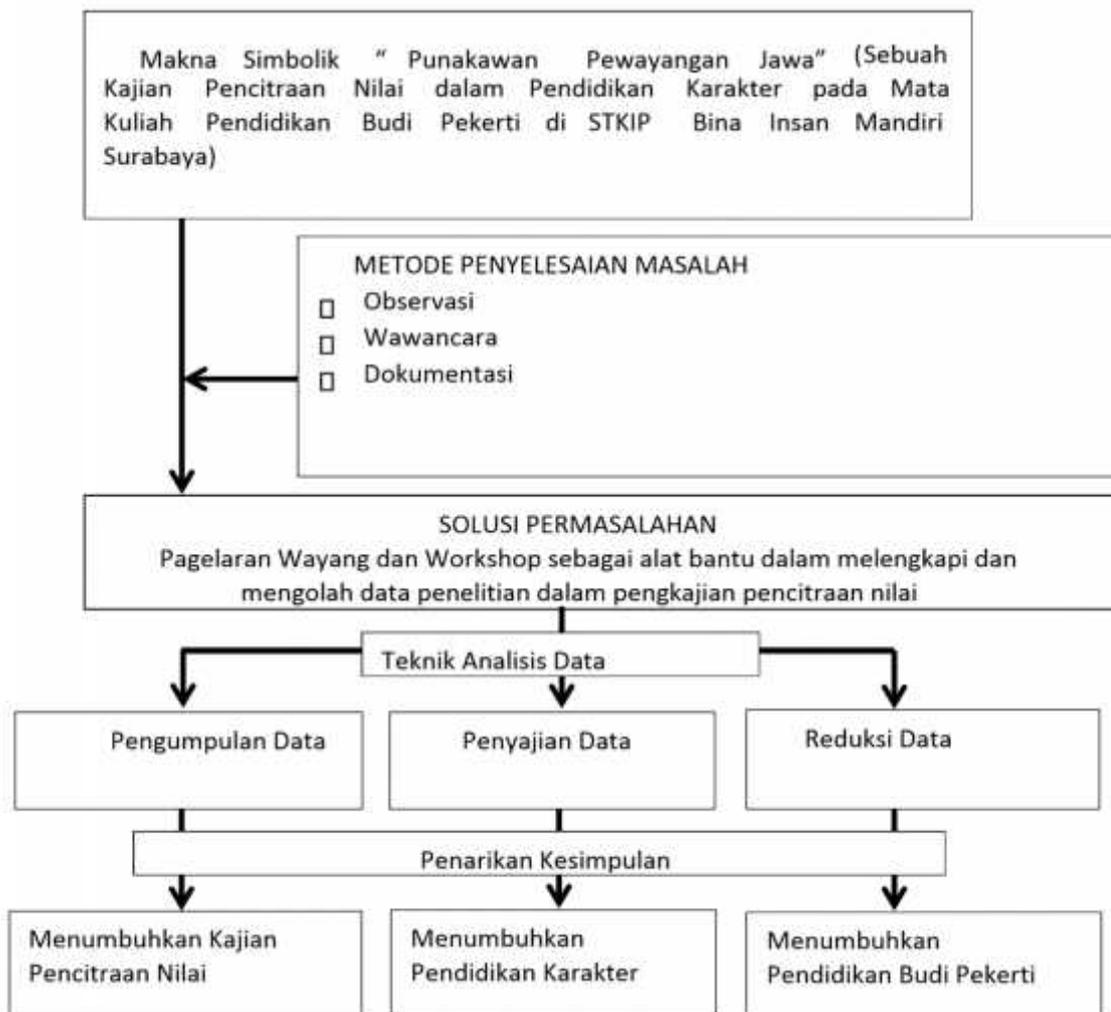
Teknik Keabsahan Pemeriksaan data

Untuk pengujian keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan perpanjangan pengamatan dan triangulasi guna menguji kebenaran data yang didapat dari penelitian. Agar diperoleh data yang lengkap dalam pagelaran tersebut. Sehingga mempunyai makna simbolik yang sangat jelas dalam pencitraan nilai pada pendidikan karakter pada punakawan pewayangan Jawa khususnya di lingkungan STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya. Hal ini diupayakan sebagai implementasi dari mata kuliah pendidikan budi pekerti.

Teknik Analisis Data

Bogdan & Biklen dalam Moleong (2014:

248) menjelaskan bahwa dalam melakukan analisis data tentunya akan melewati proses pengambilan data dilapangan melalui catatan lapangan, membaca atau mempelajari data, mengumpulkannya, memilah-milah, dan kemudian berpikir dengan jalan membuat agar kategori data itu, sehingga dapat mempunyai makna simbolik pada pencitraan nilai dalam pendidikan karakter pada punakawan pewayangan Jawa khususnya di lingkungan STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya sebagai implementasi dari mata kuliah pendidikan budi pekerti. Metode penyelesaian masalah tersebut secara ringkas dapat digambarkan dalam bentuk *flowchat* sebagai berikut:



HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari lakon-lakon cerita yang diperankan oleh para punakawan mengandung makna filosofi bagi kehidupan manusia khususnya pada nilai pendidikan budi pekerti yang dimulai dari pembelajaran anak usia dini. Sebab, tugas atau peran punakawan sendiri adalah sebagai kritik sosial dan mengajarkan kebajikan. Dalam proses pemaparan karya cipta dan budaya, peneliti terlibat dalam subyektifitasnya, dalam proses ini, analisis akan mengambil dari data-data yang bersangkutan dengan kaitan antara pagelaran wayang dan implementasi pada pendidikan budi pekerti di STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya khususnya pada pembelajara di prodi pendidikan guru anak usia dini. Tokoh Punakawan yang *jenaka*. Seperti yang telah banyak diminati oleh para kaum muda dan anak-anak ini, selain itu kebanyakan mereka juga menyukai wayang terutama pada saat adegan *goro-goro*.

Berdasarkan data menurut adegan ini dapat mengajarkan implikasi dalam pendidikan budi pekerti yakni dalam pagelaran yang banyak mengajarkan keberanian, tata krama dan kepandaian dalam berbicara, yang sesuai dengan karakter bangsa dalam kehidupan. Karakter bangsa

diidentifikasi dari sumber-sumber berikut ini, yaitu (Kemendiknas, 2010:8): yang menyatakan bahwa Agama salah satu kontrol dalam perilaku berbudaya dan berpekerti. Dalam penelitian ini, manusia berperan penting sebagai instrument menjadi alat pengumpul data utama yang berupa pengamatan, wawancara, atau penelaahan dokumen. Hasil dari penelitian ini dapat dirumuskan bahwa citra tokoh punakawan dalam pewayangan Jawa didapatkan makna simbolik, yaitu punakawan dalam pewayangan Jawa sebagai para abdi pandawa yang mempunyai keteladanan sikap (kejujuran, keadilan, tidak mudah menyerah/berputus asa, dan rasa nasionalisme yang tinggi) yang sangat diperlukan dan diimplikasikan kedalam nilai pendidikan karakter.

Pendidikan karakter pada mata kuliah pendidikan budi pekerti untuk mahasiswa khususnya mahasiswa STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya lebih menggalakkan dengan disosialisasikan kepada seluruh civitas akademika.

DAFTAR PUSTAKA

- Almerico, G.M. *Building Character through Literacy with Children's Literature*, *Research in Higher Education Journal*, Vol. 26(1), pp. 1-13, 2014.
- Aryandini, S. Woro. *Citra Bima Dalam Kebudayaan Jawa*, Jakarta: UI-Press, 2000.
- Byrum, J. L., Jarell, R., Munoz, Bastom M. *The perceptions of teachers and administrators on the impact of the lesson study initiative*, Louisville, KY: Jefferson County Public Schools. (ERIC Document Reproduction Service No. ED 467761), 1992.
- Bogdan bikler, Pervin, L. A., & John, O. P. *Personality: Theory and Research* (7th ed.), New York: John Wiley & Sons, Inc, 1997.
- Crosby, Catherine. *Lesson Study, Step by Step: How Teacher Learning Communicates Improve Instruction*. HEINEMANN. Portsmouth. NH, 2011.
- Depdiknas. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Budi Pekerti*. Jakarta: Puskur, 2001.
- Depdiknas. *Pedoman Pengintegrasian Pendidikan Budi Pekerti*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum, 2001.
- Groenendael, Victoria M. Clara van. *Dalang di Balik Wayang*. Jakarta: Pustaka Umum Grafiti, 1987.
- Hazeu, G.A.J. *Kawruh Asalipun Ringgit Sastra Gegapokipin Kaliyan Agami Ing Jaman Kina*. (Dialih bahasa oleh Hardjana H.P dan dialih aksara oleh Sumarsana). Jakarta Departemen Pendidikan oleh Kebudayaan Penelitian Buku Bacaan dan Sastra Indonesia dan Daerah, 1979.
- <http://digilib.uin-suka.ac.id/9169/2/BAB%20I%2C%20IV%2C%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf> (diakses 9 desember 2019).
- <http://digilib.uin-suka.ac.id/9229/> (diakses 9 desember 2019).
- <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/1134/1/skripsi%20imam%20setiawan.pdf> (diakses 10 desember 2019).
- Kementerian Pendidikan Nasional. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa – Pedoman Sekolah*. Jakarta : Badan Penelitian dan Pengembangan, 2010.
- Koentjaraningrat. *Kebudayaan Jawa*. Jakarta: Balai Pustaka, 1994.
- _____ *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2000.
- _____ *Pengantar Ilmu Antropolog*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002.
- Mulyana, Rohmat. *Mengartikulasi Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabeta, 2004.

- Mulyono, Sri. *Apa dan Siapa Semar*. Jakarta Gunung Agung, 1978.
- _____ *Simbolisme dan Mistikisme Dalam Wayang*, Jakarta: CV Haji Masagung, 1989.
- _____ *Triparma, Watak Satria dan Sastra Jendra*, cet 2. Jakarta: Gunung Agung, 1987.
- Mustafa, K. *Kitab Suci Guru: Motivasi Pembakar Semangat Guru*. Yogyakarta: Araska, 2009.
- Moleoung, Miles, Mathew B., Huberman, A. Michael, & Saldana, Johnny. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Thousand Oaks: SAGE Publication, Inc, 2014.
- Pemerintah Republik Indonesia. *Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa*. Jakarta, 2010.
- Podhorsky, C. and Moore, V. *Issues in Curriculum: Improving Instructional Practice through Lesson Study*. [Http://www.lessonstudy.net](http://www.lessonstudy.net), 2006.
- Pusat Kurikulum. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Budi Pekerti*. Jakarta: Depdiknas, 2001.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif Kualitatif; dan R & D*. Bandung. Alfabeta, 2011.
- Suwaji, bostSiswoyo, D.; Sulistyono, T.; Dardiri, A.; Rohman, A.; Hendrowibowo, L.; dan Sidharto, S. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press, 2002.
- Youpika, F. & Zuchdi, D. *Nilai Pendidikan Karakter Cerita Rakyat dari Suku Pasemah Bengkulu dan Relevansinya Sebagai Materi Pembelajaran Sastra*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. 6(1), 2016.

**EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE PROYEK UNTUK MENSTIMULASI
PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK KELOMPOK B1
TK TAHFIZH ANAK BANGSA BANDA ACEH**

Ayi Teiri Nurtiani¹⁾ dan Miftahul Rahma²⁾

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

Email: ayi@stkipgetsempena.ac.id

Abstrak

Kemampuan sosial emosional anak usia dini perlu dikembangkan karena sosial emosional merupakan kemampuan awal bagi anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya yang lebih luas. Banyak keluarga dan pendidik anak usia dini menekankan pentingnya perkembangan sosial emosional selama masa kanak-kanak awal atau tahun-tahun prasekolah. Berdasarkan pendapat tersebut dibutuhkan pengembangan sosial emosional anak pada waktu awal sekolah karena sebelum memasuki lingkungan sekolah anak hanya mengenal lingkungan keluarga oleh sebab itu saat anak memasuki lingkungan sekolah dibutuhkan upaya pengembangan kemampuan sosial emosional agar anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru. Rumusan masalah penelitian ini apakah penggunaan metode proyek efektif untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional pada TK Tahfizh Anak Bangsa di Banda Aceh? Sedangkan tujuan penelitian yang dilakukan yaitu mengetahui sosial emosional pada anak sehingga kemampuan anak dapat berkembang melalui penggunaan metode proyek pada anak kelompok B1 di TK Tahfizh Anak Bangsa Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan eksperimen, dengan desain *one group pretest posttest design*. Sampel 16 anak pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan data analisis menggunakan statistika. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa metode proyek dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak yang ditunjukkan dengan hasil pengujian hipotesis bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $11 \geq 1,75$. Maka H_a diterima dan H_o ditolak pada taraf signifikansi 0,05% dengan db 15. Kesimpulan penelitian ini yaitu kegiatan metode proyek efektif meningkatkan perkembangan sosial emosional anak kelompok B1 di TK Tahfizh Anak Bangsa Banda Aceh.

Kata Kunci: Metode Proyek, Perkembangan Sosial Emosional

Abstract

Social emotional abilities of early childhood need to be developed because social emotional is the initial ability for children to interact with their wider environment. Many families and early childhood educators emphasize the importance of emotional social development during early childhood or preschool years. Based on this opinion, it requires the child's emotional social development at the beginning of school because before entering the school environment the child only knows the family environment. Therefore, when the child enters the school environment, efforts to develop emotional social abilities are needed so that the child can adjust to the new environment. The formulation of this research problem is the use of effective project methods to stimulate emotional social development in Tahfizh Anak Bangsa Kindergarten in Banda Aceh? While the purpose of the research carried out is to find out the emotional social of children so that children's abilities can develop through the use of project methods in group B1 children in Tahfizh Anak Bangsa Banda Aceh Kindergarten. This study uses experiments, with one group design pretest posttest design. A sample of 16 children collected data through observation and data analysis using statistics. The results of this study indicate that the project method can improve children's social emotional development with the results of testing the hypothesis that $t \text{ count} \geq t \text{ table}$ is $11 \geq 1.75$. Then H_a is accepted and H_o is rejected at a significant level of 0.05% with db 15. The conclusion of this research is that the project method activities are

effective in increasing the emotional social development of B1 group children in the Tahfizh Anak Bangsa Banda Aceh Kindergarten.

Keywords: Project Method, Emotional Social Development

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu bentuk stimulasi yang pada dasarnya adalah upaya-upaya intervensi untuk menciptakan lingkungan sekitar anak usia dini agar mampu menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak, intervensi merupakan sejumlah informasi yang diatur melalui pembelajaran tertentu untuk pertumbuhan, perkembangan maupun perubahan perilaku. Anak yang mengalami hambatan ataupun problema perkembangan tidak akan berkembang secara optimal (Mashar, 2007: 15). Apatah lagi masa usia dini merupakan *golden age period*, artinya merupakan masa emas untuk seluruh aspek perkembangan manusia baik fisik, kognisi, emosi maupun sosial. Salah satu aspek perkembangan yang penting bagi anak usia dini adalah aspek social emosional (Hansen & Zambo, 2007: 56).

Aspek emosional anak tidak berkembang secara otomatis, namun dipengaruhi oleh cara lingkungan social memperlakukan mereka. Jadi, pengembangan sosial emosional anak sangat dipengaruhi oleh rangsangan dari lingkungan sekitar. Ketika anak memasuki lingkungan sekolah non formal seperti taman kanak-kanak, maka ruang dan kesempatan untuk berinteraksi semakin luas. Stimulasi yang diberikan oleh guru termasuk yang berpengaruh. Cara guru memberikan stimulasi terhadap anak adalah tergantung pada pemahaman guru terhadap stimulasi dan perkembangan anak, menjadi guru yang baik berarti seseorang harus bersedia dan mampu

mengenal siapa anak didiknya (Pearsons & Sardo, 2006: 5). Sehingga guru dapat memfasilitasi dan memberikan stimulasi untuk mengembangkan sosial emosional anak secara maksimal. Adapun cara mengembangkan sosial emosional anak yaitu dengan memberikan stimulasi berupa stimulasi pendengaran stimulasi perabaan, stimulasi sosial dan stimulasi penglihatan (Saputra, 2005: 18).

Kemampuan sosial emosional anak usia dini perlu dikembangkan karena sosial emosional merupakan kemampuan awal bagi anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya yang lebih luas. Banyak keluarga dan pendidik anak usia dini menekankan pentingnya perkembangan sosial emosional selama masa kanak-kanak awal atau tahun-tahun prasekolah. Berdasarkan pendapat tersebut dibutuhkan pengembangan sosial emosional anak pada waktu awal sekolah karena sebelum memasuki lingkungan sekolah anak hanya mengenal lingkungan keluarga oleh sebab itu saat anak memasuki lingkungan sekolah dibutuhkan upaya pengembangan kemampuan sosial emosional agar anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru (Izzaty, 2008: 9).

Salah satu upaya pengembangan kemampuan sosial emosional adalah pembelajaran yang dilakukan guru di sekolah. Guru yang telah dilatih dan memiliki kompetensi untuk mendampingi anak, ternyata bisa membuat anak mampu berperilaku dengan baik. Sedangkan menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari, (2009: 40) juga menyatakan bahwa guru yang dilatih

dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada anak usia dini dalam mengurangi terjadinya problema perkembangan sosial emosional pada anak. Tentu saja, guru juga membutuhkan desain pembelajaran yang menyenangkan bagi anak untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak karena perkembangan semua aspek tersebut saling mempengaruhi satu sama lain (Ramli, 2005: 1).

Salah satu desain pembelajaran yang menyenangkan bagi anak adalah penerapan metode proyek. Metode proyek adalah cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dengan persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok. Di sini, pendidikan anak usia dini harus diintegrasikan dengan lingkungan kehidupan anak yang banyak menghadapkan dengan pengalaman langsung. (Moeslichatoen, 2004: 29). Metode proyek ini sangat cocok dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan sosial emosional pada anak. Langkah yang ditempuh antara lain dengan memperbaiki kegiatan pembelajaran yang selama ini hanya memusatkan pada kegiatan belajar mengajar dengan menciptakan belajar sambil bermain.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah penerapan metode proyek efektif untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak kelompok B1 di TK Tahfizh Anak Bangsa di Banda Aceh?"

Adapun penelitian ini bertujuan untuk: "Mengetahui perkembangan sosial emosional anak sehingga kemampuan anak dapat berkembang melalui penerapan metode proyek pada anak

kelompok B1 di TK Tahfizh Anak Bangsa Banda Aceh."

Metode Proyek

Menurut Moeslichatoen (2004:137) metode proyek adalah salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dengan persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok. Metode proyek berasal dari gagasan John Dewey tentang konsep *learning by doing* yakni proses perolehan hasil belajar dengan mengerjakan tindakan tertentu sesuai dengan tujuannya, terutama proses penguasaan anak tentang bagaimana melakukan sesuatu pekerjaan yang terdiri atas serangkaian tingkah laku untuk mencapai tujuan.

Dalam kelompok, masing-masing anak belajar untuk dapat mengatur diri sendiri agar dapat membina persahabatan, berperan serta dalam kegiatan kelompok, memecahkan masalah yang dihadapi kelompok, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Kegiatan proyek merupakan kegiatan untuk menghasilkan suatu hasil karya yang dilakukan secara kelompok, menjadi tanggung jawab kelompok, dan memerlukan kerja sama kelompok secara terpadu. Apabila suatu proyek telah ditetapkan, biasanya anak ingin segera menerima pekerjaan yang menjadi bagiannya untuk diselesaikan. Anak TK umumnya lebih menyukai untuk melakukan daripada harus merencanakan terlebih dahulu. Anak belum menyadari bahwa dalam kegiatan proyek apa yang dilakukan anak yang satu, atau kelompok yang satu itu merupakan bagian yang tak terpisahkan dari penyelesaian proyek secara keseluruhan (Moeslichatoen dalam Kurniawati dan Rahmawati, 2005:70).

Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan Sosial emosional merupakan suatu proses belajar anak mengenai bagaimana berinteraksi dengan orang lain sesuai dengan aturan sosial yang ada dan anak lebih mampu mengendalikan perasaan-perasaannya sesuai dengan kemampuan mengidentifikasi dan mengungkapkan perasaan tersebut (Ramli, 2005: 208). Perkembangan Sosial emosional anak berlangsung secara bertahap dan melalui proses penguatan dan modeling (Semiawan, 2000: 153). Rosmala Dewi (2005: 18) menyatakan bahwa sosial emosional merupakan kemampuan mengadakan hubungan dengan orang lain, terbiasa untuk bersikap sopan santun, mematuhi peraturan dan disiplin dalam kehidupan sehari-hari dan dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar.

Selain itu Rita Eka Izzaty dkk (2008: 92-96) berpendapat bahwa ada beberapa aspek dalam sosial emosional anak. Aspek-aspek tersebut adalah sebagai berikut: (a) Elemen-elemen sosial dalam bermain; (b) Otonomi dan inisiatif yang berkembang; (c) Perasaan tentang diri; (d) Hubungan

teman sebaya; (e) Konflik sosial; (f) Perilaku prososial; (g) Ketakutan-ketakutan anak; dan (h) Pemahaman gender.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, yakni metode percobaan dan observasi sistematis dalam suatu situasi khusus, dimana gejala-gejala yang diamati itu begitu disederhanakan, yaitu hanya beberapa faktor saja yang diamati, sehingga peneliti bisa mengatasi seluruh proses eksperimennya (Kartono, 1999: 108). Desain penelitian yang digunakan ialah *one group pretest posttest design*. Dalam desain ini sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu sampel diberi *pretest* (pengamatan awal) dan diakhir pembelajaran sampel diberi *posttest* (pengamatan akhir). Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu ingin mengetahui perkembangan social emosional anak setelah diterapkan metode proyek. Berikut merupakan tabel desain penelitian *one group pretest posttest design*.

Tabel 1. Desain penelitian *one group pretest posttest design*

Pretest	Treatment	Posttest
Q ₁	X	Q ₂

Sumber: Sugiyono (2010:11)

Keterangan:

Q₁ : Pengamatan Awal

X : Penerapan Kegiatan Bermain Balok

Q₂ : Pengamatan Akhir

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Anak TK Tahfizh Anak Bangsa Banda Aceh sebanyak 52 orang yang mana kelas A berjumlah 22 anak dan

kelompok B berjumlah 30 anak. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelas B1 sebanyak 16 anak yang mana 9 anak perempuan dan 7 anak laki-laki.

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi. Sedangkan teknik analisa data dalam penelitian ini menggunakan statistik non-parametrik uji Wilcoxon, karena subjek penelitiannya tidak terlalu banyak dan data yang diolah

berskala orodinal. Teknik Wilcoxon digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi bila datanya berbentuk ordinal (Sudjana, 2009:70).

Adapun indicator dalam lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Lembar observasi

No	Aspek yang ingin dicapai	Pengamatan				Ket
		BM (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)	
1	Anak mampu memperlihatkan kemampuan diri dan situasi					
2	Anak mampu mengendalikan diri					
3	Anak mampu berbagi					
4	Anak mampu menghargai karya teman					
5	Anak mampu bekerja sama dengan teman					

Sumber : modifikasi permendikbut tahun 2014 nomor 137

Keterangan :

- BB = Belum Berkembang
- MB = Mulai Berkembang
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- BSB = Berkembang Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian yang diperoleh melalui hasil *pre test* dan *post test* mengenai efektifitas penerapan metode proyek untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak kelompok B1 di TK Tahfizh Anak Bangsa Banda Aceh yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Nilai Pre test dan Nilai Post test

No	Nama anak	Nilai Pretest		Nilai Posttest	
		X ₁	Kategori	X ₂	Kategori
1.	Nik	10	MB	18	BSB
2.	Zik	5	BB	16	BSB
3.	Mif	5	BB	11	BSH
4.	Rha	5	BB	15	BSH
5.	Rid	12	BSH	19	BSB
6.	Rah	10	MB	19	BSB
7.	Raf	5	BB	10	MB
8.	Kam	5	BB	10	MB
9.	Jeh	5	BB	15	BSH
10.	Ird	14	BSH	19	BSB

11.	Jih	5	BB	12	BSH
12.	Nay	5	BB	14	BSH
13.	Dif	5	BB	16	BSB
14.	Fis	11	BSH	11	BSH
15.	Ais	6	MB	16	BSB
16.	Haf	7	MB	17	BSB

Berdasarkan hasil pada tabel 4 di atas diketahui bahwa pada pengamatan awal sebanyak 9 anak (56,25%) belum berkembang aspek perkembangan sosial emosionalnya, dan sebanyak 4 anak (25%) mulai berkembang aspek perkembangan sosial emosionalnya. Dan sebanyak 3 anak (18,75%) perkembangan sosial emosionalnya berkembang sesuai harapan. Dari hasil pengamatan awal belum ditemui anak yang berkembang sangat baik aspek perkembangan sosialnya.

Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode proyek pada kelompok B1 TK Tahfizh Anak Bangsa tidak ditemui lagi anak yang belum berkembang. Anak yang berkembang sangat baik sebanyak 8 anak (50%), selanjutnya sebanyak 6 anak (37,5%) berkembang sesuai harapan, dan hanya 2 anak (12,5%) mulai berkembang aspek sosial emosionalnya.

Hasil ini menunjukkan bahwa terjadi perkembangan sosial emosional

anak setelah dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode proyek dengan bermain balok. Bermain balok berarti membangun berbagai macam bangunan yang dilakukan dengan cara bekerja sama, misalnya membangun mesjid dengan cara tersebut telah menciptakan situasi yang memungkinkan berkembangnya kemampuan kerjasama anak dalam melaksanakan bagian pekerjaan yang menjadi bagian dari kelompoknya. Pembelajaran yang dilakukan ini dapat mengajarkan anak masalah tanggung jawab, kehidupan kelompok dan membuat keputusan bersama dengan anak lain.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka selanjutnya membuat daftar distribusi frekuensi hasil *pre test* sebagai berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Nilai *pre test*

Daftar nilai	Frekuensi (<i>fi</i>)	Titik Tengah (<i>xi</i>)	xi^2	<i>fixi</i>	$fixi^2$
5 - 6	10	5,5	30,25	55	302,5
7 - 8	1	7,5	56,25	7,5	56,25
9 - 10	2	9,5	90,25	19	180,5
11 - 12	2	11,5	132,25	23	264,5
13 - 14	1	13,5	182,25	13,5	182,25
	16			118	986

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Nilai *post test*

Daftar nilai	Frekuensi (<i>fi</i>)	Titik Tengah (<i>xi</i>)	<i>xi</i> ²	<i>Fixi</i>	<i>fixi</i> ²
10 - 11	4	10,5	590,625	42	441
12 -13	1	12,5	156,25	12,5	156,25
14 -15	3	14,5	210,25	43,5	630,75
16 - 17	4	16,5	272,25	66	1089
18 - 19	4	18,5	342,25	74	1369
	16			238	3686

Langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis yang diajukan yaitu “penerapan metode proyek efektif untuk menstimulasi

perkembangan sosial emosional anak kelompok B1 di TK Tahfizh Anak Bangsa Banda Aceh” sebagai berikut..

Tabel 6. Skor Jumlah Kuadrat dan Rata-rata Deviasi

No	X ₁	X ₂	(d)	Md	xd (d-Md)	xd ²
1.	10	18	8	8,25	-0,25	0,0625
2.	5	16	11	8,25	2,75	7,5625
3.	5	11	6	8,25	-2,25	5,0625
4.	5	15	10	8,25	1,75	3,0625
5.	12	19	7	8,25	-1,25	1,5625
6.	10	19	9	8,25	0,75	0,5625
7.	5	10	5	8,25	-3,25	10,5625
8.	5	10	5	8,25	-3,25	10,5625
9.	5	15	10	8,25	1,75	3,0625
10.	14	19	5	8,25	-3,25	10,5625
11.	5	12	7	8,25	-1,25	1,5625
12.	5	14	9	8,25	0,75	0,5625
13.	5	16	11	8,25	2,75	7,5625
14.	11	11	0	8,25	-8,25	68,0625
15.	6	16	10	8,25	1,75	3,0625
16.	7	17	10	8,25	1,75	3,0625
			$\sum d =$ 132			$\sum X_d^2 =$ 136,5

Setelah mendapatkan harga Md, untuk analisis dan pembahasan secara menyeluruh dan menarik kesimpulan penelitian maka perlu dilaksanakan uji terhadap hipotesis yang diajukan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut: terima Ho jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dilain pihak Ha diterima, dan terima Ha jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dilain pihak Ho ditolak pada taraf signifikan 5%. dengan peluang $t (a = 5\% = 0,05)$ dan $dk = (n - 1)$. Atau jika harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif yang

diajukan diterima. Tapi jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif yang diajukan ditolak. Setelah distribusi skor untuk keperluan uji t diketahui selanjutnya data diolah dengan menggunakan rumus berikut ini:

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

$$t = \frac{8,25}{\frac{\sqrt{136,5}}{16(16-1)}}$$

$$t = \frac{8,25}{\sqrt{136,5}}$$

$$t = \frac{8,25}{240}$$

$$t = \frac{8,25}{\sqrt{0,568}}$$

$$t = \frac{8,25}{\sqrt{0,6}}$$

$$t = \frac{8,25}{0,75}$$

$$t=11$$

Jadi, diketahui bahwa harga t-hitung adalah 11. Selanjutnya harga yang diperoleh (t-hitung) dibandingkan dengan harga t dalam tabel nilai persentil untuk distribusi (t-tabel). Dari t-tabel pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $db = N-1 = 16-1 = 15$ uji 1 anak, diketahui harga t-tabel adalah 1,75. terima H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dilain pihak H_a diterima, dan terima H_a jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dilain pihak H_0 ditolak pada taraf signifikan 5%. Dengan peluang t ($\alpha = 5\% = 0,05$) dan $dk = (n - 1)$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa harga t-hitung > harga t-tabel ($11 > 1,75$). Hipotesis yang

menyatakan kegiatan metode proyek dengan menggunakan balok adalah H_a , artinya metode proyek efektif untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak kelompok B1 di TK Tahfiz Anak Bangsa Banda Aceh dan dibuktikan secara ilmiah.

KESIMPULAN

Terima H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dilain pihak H_a diterima, dan terima H_a jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dilain pihak H_0 ditolak pada taraf signifikan 5%. Dengan peluang t ($\alpha = 5\% = 0,05$) dan $dk = (n - 1)$. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode proyek untuk perkembangan sosial emosional anak yang diajukan dengan hasil pengujian hipotesis bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $11 \geq 1,75$ pada taraf signifikan 0,05% dengan $db = 15$. Hipotesis yang menyatakan kegiatan metode proyek adalah H_a , artinya metode proyek efektif untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak kelompok B1 di TK Tahfiz Anak Bangsa Banda Aceh.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Rosmala. *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas, 2005.
- Hansen dan Zambo. *Loving and learning with Wimberly and david. Fostering emotional development in early childhood education. Early Childhood Education Journal*. 34 (4), 273-278, 2007
- Izzaty, Rita Eka. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press, 2008.
- Kurniati dan Rahmawati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana, 2005.
- Mashar. *Emosi anak Usia Dini dan Strategi Pengembangan*, Jakarta: Kencana, 2007.
- Moeslichatoen. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2004.
- Pearsons dan Sardo. *Educational Psychology, Boston: Wadsworth Thomson Learning. Inc*, 2006.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. Nomor 137 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta, 2014.
- Puspitasari. *Strategi Pembelajaran Terpadu: Teori, Konsep dan Implementasi*, Yogyakarta: Familia, 2009.
- Ramli, Wortham M. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas, 2005.
- Saputra, Yudha M. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: DepDiknas, 2005.
- Semiawan, Conny R. *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*, Jakarta: PT Ikrar Mandiri Abadi, 2000.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif dan RND*. Bandung: Alfabeta, 2010.

PENGARUH PERMAINAN ENKLEK VARIASI PADA PERKEMBANGAN MOTORIK ANAK USIA DINI

Indaria Tri Hariyani¹⁾ dan Norma Diana Fitri²⁾

^{1),2)} STKIP Bina Insan Mandiri

e-mail: indariatrihariyani@stkipbim.ac.id

Abstrak

Peran bermain merupakan kebutuhan untuk anak usia dini karena dapat mempengaruhi *mindset* yang berperan dalam tahap perkembangan anak. Oleh karena itu fungsi utama dari bermain adalah menggunakan media dalam pembelajaran, supaya mempermudah media dalam pembelajaran yang diperlukan oleh guru. Untuk mengetahui aspek perkembangan motorik anak sangat membutuhkan media sebagai pemahaman yang perlu dipertegas dengan contoh-contoh perilaku kongkret dengan menggunakan permainan engklek untuk anak TK A. Pada penelitian ini mempunyai tujuan agar dapat melihat apakah ada pengaruh permainan engklek variasi pada perkembangan motorik anak usia dini, metode penelitian yang digunakan yakni *pre-eksperimental designs*, bentuk desain penelitian ini *pre-experimental* yang digunakan adalah *one group pretest - posttest design*, subjek penelitian ini yakni 12 anak pada usia 5-6 tahun. Hasil dari uji *normalitas* yang diperoleh peneliti yaitu nilai *Asymptotic significant value* dari uji *Kolmogorov-smirnov* diketahui hasil belajar semuanya mengalami pengaruh yang signifikan dapat diketahui dari besarnya rata-rata dalam uji *paired sampel statistic* dari nilai *pretest* sebesar 21.83 dan nilai *posttest* sebesar 29.00. Hasil analisis *paired sampel test* dapat dilihat pada nilai *sig.* yang menunjukkan $0.000 < 0.05$ sehingga H_0 ditolak H_1 diterima, bahwa menunjukkan ada pengaruh signifikan permainan engklek variasi pada perkembangan motorik anak usia dini.

Kata Kunci: Permainan engklek variasi, perkembangan motorik, anak usia dini

Abstract

The role of play is a need for early childhood because it can affect the mindset that plays a role in the stages of child development. Therefore the main function of play is to use media in learning, so as to facilitate the media in learning needed by the teacher. To find out aspects of children's motor development, they really need media as an understanding that needs to be emphasized with concrete examples of behavior by using a crank game for kindergarten A children. In this study, the aim is to see whether there is an influence of variations on the motor cycle of early childhood, The research method used is pre-experimental designs, the pre-experimental form of this research design used is one group pretest - posttest design, the subject of this study is 12 children at the age of 5-6 years. The results of the normality test obtained by researchers are the Asymptotic significant value of the Kolmogorov-Smirnov test. All of the learning outcomes experience a significant effect that can be known from the average size in the paired test of the statistical sample of the pretest value of 21.83 and the posttest value of 29.00. The results of the paired sample test analysis can be seen in the sig value. which shows $0.000 < 0.05$ so that H_0 is rejected H_1 is accepted, that shows there is a significant influence on variations in the motor play of early childhood motor development.

Keywords: Crank play variations, motor development, early childhood

PENDAHULUAN

Lembaga PAUD diselenggarakan untuk menyesuaikan tahap perkembangan anak dengan menitikberatkan dalam bimbingan ke pada pertumbuhan dan

perkembangan, baik koordinasi motorik halus, motorik kasar, kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, maupun kecerdasan spiritual sesuai dengan ciri khas pada pertumbuhan dan perkembangan anak

usia dini (Suyadi, 2014: 25). Lembaga PAUD menjadi salah satu lahan untuk memberikan stimulasi kepada anak pada perkembangan motorik anak melalui permainan. *Preschooler spends most of their play time in exploratory or practice play* (Brewer, 2007:29). Brewer berpendapat bahwa masa prasekolah adalah masa ketika anak menghabiskan waktunya untuk bermain dalam upaya mengeksplorasi dunianya. Hal ini memperkuat bahwa permainan dapat menjadi alat untuk mengoptimalkan perkembangan anak khususnya perkembangan motorik.

Ki Hajar Dewantoro menegaskan peran bermain hal terpenting untuk anak karena dapat mempengaruhi *mindset* yang berperan dalam perkembangan anak. *Mindset* terbentuk dari sekumpulan pikiran yang berlangsung secara berulang pada kesempatan waktu dan tempat, oleh sebab itu pemilihan permainan anak yang sesuai sejak dini sangat penting untuk membentuk kepribadian anak.

Hasil penelitian Dra. Iswinarti, M.Si (2010:2) Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang mengemukakan yaitu permainan tradisional engklek adalah permainan yang memiliki prosedur dan bentuk yang bervariasi terbanyak, sederhana, dan banyak diketahui anak dari pada permainan tradisional lainnya serta memiliki nilai terapeutik tinggi.

Ketika peneliti melaksanakan observasi lapangan menunjukkan bahwa ada masalah dengan pelaksanaan atau penerapan kegiatan bermain anak TK A Muslimat NU 75 Sidoarjo. Saat melaksanakan pembelajaran dikelas hanya menggunakan lembar kerja anak. Waktu bermain hanya dilakukan didalam kelas dan tidak pernah dilakukan diluar kelas, sehingga membatasi proses dalam belajar.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti tertarik untuk menggunakan sebuah media pembelajaran untuk anak melalui permainan engklek variasi. Media pembelajarannya ini untuk mengembangkan 1 aspek perkembangan anak usia dini, yaitu perkembangan motorik, khususnya anak usia 4-5 tahun. Dengan menggunakan permainan tradisional engklek dapat melatih kemampuan anak membaca gerak tubuh, menggerakkan tubuh secara sempurna, meluapkan kekesalan anak dan melatih anak belajar berkelompok (Dharmamulya, 2008:35).

Berdasarkan masalah di atas tujuan pada penelitian agar dapat melihat apakah ada pengaruh permainan engklek variasi pada perkembangan motorik anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Metode pada penelitian ini yakni menggunakan *pre-eksperimental designs* karena masih terdapat *varabel* luar bisa berpengaruh pada terjadinya *variabel dependen*. Oleh karena itu pada hasil eksperimen yang merupakan *variabel dependen* itu bukan semata mata dipengaruhi oleh *variabel independen*. Bentuk desain penelitian *pre-experimental* yang digunakan adalah *one group pretest - posttest design*.

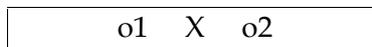
Subjek *pre-eksperimental designs* dalam penelitian adalah 12 anak TK A Muslimat NU 75 Sidoarjo. Instrumen yang dilaksanakan berupa lembar observasi anak untuk mencatat pengamatan yang terjadi saat implementasi perkembangan motorik di kelas. Lembar observasi berupa checklist, penilaian, dan catatan penting dalam implementasi yang dilakukan oleh ahli.

Hal-hal yang diobservasi adalah perkembangan motorik yang termasuk

kemampuan duduk, berlari, melompat, naik-turun tangga, menggunting dan mewarnai. Lembar observasi sudah divalidasi seorang ahli dengan hasil *reliabilitas instrument* pada peneliti ini dinyatakan sedang, karena 0,405 berada diantara 0,40 - 0,599 dengan demikian *instrument* dapat digunakan untuk penelitian. Penelitian ini menggunakan empat pertemuan dalam penelitian, dimana termasuk *pretest* dan *posttest*. Anak melaksanakan pembelajaran memakai permainan engklek variasi dapat

berpengaruh pada perkembangan motorik. Pada pertemuan yang pertama dilaksanakan *pretest* berdasarkan observasi seorang ahli. Untuk pertemuan yang keempat dilaksanakan pengisian *posttest* agar melihat perbedaan hasil pada keduanya.

Berikut merupakan gambar *pre-experimental design* model *one group pretest-posttest design* (Sugiyono, 2012 : 75)



Gambar 1. one group pretest - posttest Design

Keterangan:

O1: *Pretest* atau sebelum mendapatkan *Treatment*.

X: *Treatment* atau perlakuan mengenal bilangan dengan media seadanya .

O2: *Posttest* atau setelah mendapatkan *Treatment*

berikut: Uji *normalitas* pada penelitian ini, dengan menggunakan *Kolmogorov-smirnov*, untuk melihat apakah ada yang mengikuti populasi *berdistribusi* normal. Menurut kriteria pengujian dilaksanakan yaitu:
P value < 0,05 : data tidak *berdistribusi* normal
P value > 0,05 : data *berdistribusi* normal
 Hasil perhitungan yang diperoleh sebagai berikut:

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil pada penelitian ini adalah uji *normalitas* dan uji *homogenitas* sebagai

Tabel 1. Uji Normalitas Menggunakan SPSS 22.00

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		pretest	Posttest
N		12	12
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	21.83	28.83
	Std. Deviation	1.467	2.167
Most Extreme Differences	Absolute	.215	.205
	Positive	.215	.129
	Negative	-.180	-.205
Test Statistic		.215	.205
Asymp. Sig. (2-tailed)		.131 ^c	.176 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan Tabel 1. diperoleh jumlah data (N) nilai *pretest* dan nilai *posttest* adalah 12 siswa. Rata rata (*Mean*) dari nilai *pretest* adalah 21.83 dan nilai *posttest* adalah 28.83. *standart deviasi* dari nilai *pretest* adalah 1.467 sedangkan nilai *posttest* adalah 2.167. *differences positive* dari nilai *pretest* 0.215 dan nilai dari *posttest* 0.129. *differences negative* untuk nilai *pretest* adalah - 0.180 sedangkan nilai *posttest* adalah - 0. 205. Dan nilai *test statistic* nilai *pretest* adalah 0.215 sedangkan nilai *posttest* adalah 0.205. kemudian berdasarkan perhitungan diatas dengan menggunakan *Kolmogorov – smirnov* yakni kesimpulannya

bahwa data rata rata *berdistribusi* normal karena memiliki *asympt. Sig > 0.05* hasil belajar nilai *pretest* memiliki *sig.* sebesar 0.131 sedangkan hasil belajar nilai *posttest* memiliki *sig.* sebesar 0.176. Oleh karena itu menarik kesimpulan bahwa data tersebut *berdistribusi* normal.

Setelah diketahui tingkat ke normalan data, maka selanjutnya dilakukan uji *homogenitas*. Uji homogenitas ini dipakai untuk prasyarat waktu analisis. Untuk menerima atau menolak *hipotesis* dengan menbandingkan *sig.* pada *levene's statistic* dengan 0,05 (*sig > 0,05*) hasil uji *homogenitas* bisa diketahui di tabel berikut:

Tabel 2. Uji Homogenitas Menggunakan SPSS 22.00

Test of Homogeneity of Variances
pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4.125	2	5	.087

Berdasarkan Tabel 2. pengujian menggunakan SPSS 22.00 dilihat bahwa nilai *signifikannya* dapat dikatakan *homogen* karena nilai *signifikannya* lebih dari 0,05 yakni 0.087 > 0,05 sehingga data tersebut dapat dilakukan suatu penelitian.

Setelah dilaksanakan uji *normalitas* dan uji *homogenitas* sebagai persyaratan sebelum melakukan uji *hipotesis* (T) dan data yang diperoleh memenuhi syarat untuk melakukan uji T. Maka, kemudian akan dilaksanakan uji T untuk menjawab *hipotesis* yang telah disusun sebelumnya. Uji *hipotesis* yang dipakai adalah teknik analisis uji *paired sample T test*. Setelah sebelumnya dilakukan uji prasyarat pada uji *normalitas* dan uji *homogenitas*, dan

diperoleh hasil bahwa data tersebut normal dan *homogen*. Nilai yang dijadikan perhitungan pada uji *t independent* adalah nilai akhir siswa setelah diadakan *posttest* setelah pemberian perlakuan.

Uji paired sampel T test ini untuk menjadi sampel untuk subjek yang sama tetapi terjadi dua *instruksi* atau pengukuran yang berbeda. Dalam penelitian ini terdiri dari dua sampel yang berhubungan atau berpasangan satu dengan yang lainnya. Yaitu sampel sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan sampel yang sudah diberikan perlakuan (*posttest*). Analisis *paired sample T test* ini bertujuan ingin melihat ada tidaknya pengaruh yang *signifikan* nilai *pretest* dan

nilai *posttest* dalam kelas. Hasil analisis *paired sample T test* bisa diketahui pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Pengujian Hipotesis Menggunakan SPSS 22.00

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	21.83	12	1.467	.423
	Posttest	29.00	12	1.809	.522

Berdasarkan pada Tabel 3. *paired sample statistics* di atas menunjukkan bahwa *mean* dari nilai *pretest* adalah 21.83 dan nilai *posttest* adalah 29.00. *std. deviation* dari nilai *pretest* adalah 1.467 sedangkan nilai

posttest adalah 1.809. dan untuk *std. Error mean* dari nilai *pretest* sebesar 0.423 sedangkan nilai *posttest* adalah sebesar 0,522.

Tabel 4. Uji Paired Sampel T test
Paired Samples Test

		Pair 1
		pretest - posttest
Paired	Mean	-7.167
Differenc	Std. Deviation	2.082
es	Std. Error Mean	.601
	95% Lower	-8.489
	Confidence Upper	
	Interval of the	-5.844
	Difference	
T		-11.926
Df		11
Sig. (2-tailed)		.000

Hasil Tabel 4. *uji paired sample t test* terlihat bahwa dilihat nilai *sig. (2- tailed)* yang menunjukkan $0.000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak, terima H_1 . Sehingga berdasarkan tabel 4.4 tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan nilai *pretest* dan nilai *posttest* yang signifikan.

Peningkatan secara signifikan banyak dialami oleh anak yang dari belum memiliki nilai *pretest* dibawah rata-rata,

namun anak yang mendapatkan nilai *posttest* mempunyai nilai di atas rata-rata cenderung mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat bahwa media pembelajaran permainan engklek variasi dapat berpengaruh pada perkembangan motorik anak usia dini.

Hasil penelitian ini didukung dari penelitian oleh Effendi (2015:3) menerangkan bahwa permainan

tradisional mampu untuk menstimulasi perkembangan fisik motorik anak. Pada hal itu disebabkan karena pada pelaksanaan permainan tradisional lebih banyak melibatkan kemampuan fisik motorik seperti berjalan, melompat, tarik menarik, melempar, jongkok, menendang, bahkan berlari.

Selain itu Rahmadhani (2017:5) dalam penelitiannya mempertegas bahwa permainan tradisional mempunyai unsur budaya yang terus berkembang dalam masyarakat dan mengandung aturan serta norma adat yang perlu dilestarikan secara turun temurun. Oleh sebab itu, Untuk menyeimbangkan hal tersebut orang tua bisa melakukan banyak strategi pengenalan permainan tradisional bagi anak usia dini. Mulai dari mengajarkannya langsung bersama anak dan teman sebanyanya atau mempercayakan kepada lembaga PAUD.

Selanjutnya penelitian dari Rochmani (2016) menyimpulkan bahwa permainan tradisional engklek berpengaruh terhadap perkembangan fisik motorik anak. Secara khusus Muslimah, Lubis, Humaidah (2018) juga menyebutkan bahwa permainan engklek dapat meningkatkan fisik motorik anak usia 5-6 tahun di RA Al Hikmah Medan Denai.

Di sisi lain, penelitian dari Selfiana (2018) menyimpulkan bahwa permainan engklek secara interaktif dapat meningkatkan ketrampilan fisik motorik anak, dengan hasil penelitiannya yang meningkat secara signifikan. Oleh karena itu, dapat dimungkinkan apabila peningkatan yang signifikan terjadi karena anak lebih

terampil fisik dan motoriknya ketika menggunakan permainan engklek.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa permainan yang dapat

menarik hati pemainnya, pasti dapat memikat pemain agar lebih tertarik dalam belajar. Permainan yang baik dirangkai dengan ketelitian dilihat dari tingkat perkembangan anak, oleh karena itu akan mempermudah dan memperjelas anak dalam memahami suatu materi. Permainan engklek adalah permainan anak tradisional yang sangat populer dan memiliki nilai terapiutik tinggi. Permainan ini dijumpai di wilayah Indonesia. Di setiap wilayah permainan engklek dijuluki sebutan yang berbeda-beda. Engklek sangat mudah dimainkan.

Permainan ini bisa dimainkan di pelataran tanah, semen, atau aspal. Sebelum memulai permainan, terlebih dahulu harus digambar bidang atau arena yang akan digunakan untuk bermainan engklek. Pada hal ini yakni salah satu faktor penting mengapa permainan engklek ini dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak.

Keterbatasan penelitian ini hanya dilaksanakan dalam waktu 6 hari saja. Oleh karena itu, mungkin hasilnya akan berbeda jika dilakukan dalam jangka panjang. Materi yang diajarkan juga hanya pada ketrampilan fisik dan motorik saja, sehingga perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk dampak pada materi yang lainnya.

Pembahasan

Pada penelitian tahap awal peneliti memberikan *pretest* yang memiliki tujuan untuk melihat apakah ada pengaruh permainan engklek variasi pada perkembangan motorik anak usia dini. Peneliti mulai melihat perkembangan motorik pada kemampuan duduk, berlari, melompat, naik-turun tangga, menggunting dan mewarnai. Pada tahap selanjutnya peneliti memberikan *treatment*

sama pada kemampuan anak dengan menggunakan permainan engklek variasi. Kemudian anak diberikan test akhir (*posttest*) yang pada tahap sebelumnya juga diberikan *pretest* guna mengetahui kemampuan dasar. Nilai *pretest* yang diberikan hanya sebagai alat pengukuran kemampuan anak sebelum peneliti menggunakan permainan engklek variasi, jadi nilai yang digunakan dalam perhitungan adalah nilai dari *posttest*.

Dari uji *homogenitas* sudah dilaksanakan oleh peneliti diketahui bahwa nilai *signifikannya* adalah 0.087 karena nilai *signifikannya* lebih dari 0.05 yakni $0.087 > 0.05$ sehingga data itu dapat dikatakan *homogen*. Hal itu dapat diketahui bahwa H_0 diterima yang artinya ada pengaruh permainan engklek variasi pada perkembangan motorik anak usia dini. Sedangkan hasil dari uji *normalitas* yang diperoleh peneliti yaitu nilai *Asymptotic significant value* dari uji *Kolmogorov-smirnov* diketahui hasil belajar *pretest* sebelum perlakuan memiliki *sig.* sebesar 0.131 dan *posttest* setelah perlakuan memiliki *sig.* sebesar 0.176. maka dapat dinyatakan bahwa *hipotesis* H_0 diterima yang artinya datanya *distribusi* normal.

Selanjutnya anak akan diberi pembelajaran mengenai kemampuan motorik dengan perlakuan (*treatment*). Anak akan diberi perlakuan dengan menggunakan permainan engklek variasi. Hasil dari nilai *posttest* inilah peneliti menjadikan dasar untuk mengetahui kemampuan motorik anak setelah ada perlakuan *treatment*. *Variable* dipakai pada penelitian adalah *variable* bebas yaitu "permainan engklek variasi" dan *variable* terikatnya yaitu "perkembangan motorik".

Berdasarkan penyajian data dan analisis data terkait penelitian ini, hasilnya

menunjukkan bahwa data *berdistribusi* normal dan *homogen*. Selanjutnya data dianalisis menggunakan *uji t test*. Berdasarkan hasil dari perhitungan *hipotesis* yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan *uji t pretest* diketahui bahwa nilai *sig.* yang menunjukkan $0.000 < 0.05$ sehingga H_0 ditolak H_1 diterima. Berdasarkan perhitungan *t test* hasilnya menunjukkan bahwa adanya pengaruh permainan engklek variasi yang *signifikan*.

Pada tabel *paired sample statistics* di tabel 3. menunjukkan *mean* dari nilai *pretest* adalah 21.83 dan nilai *posttest* adalah 29.00, artinya nilai rata rata hitung sebelum dilakukan adalah 21.83 dan sesudah dilakukan adalah 29.00. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh yang *signifikan* permainan engklek variasi pada perkembangan motorik anak usia dini. Hal ini membuktikan bahwa hasil dari analisis *paired sampel test* dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_1 diterima. Dengan kata lain berarti dalam penggunaan permainan engklek variasi dalam pembelajaran memiliki pengaruh pada perkembangan motorik anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi ketika pelaksanaan belajar sebelum perlakuan anak usia dini terlihat monoton hanya terpacu pada lembar kerja anak. Selain itu waktu bermain hanya dilakukan didalam kelas dan tidak pernah dilakukan diluar kelas, sehingga membatasi proses dalam belajar Hal tersebut berdeba ketika proses pembelajaran setelah perlakuan dimana suasana dalam kelas terlihat menyenangkan para anak usai dini sangat antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Karena praktik langsung dengan menggunakan permainan engklek variasi yang telah diajarkan oleh pendidik.

Anak usia dini melaksanakan dan mencoba sendiri permainan tersebut. Secara umum dalam pembelajaran sudah sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Ketika proses pembelajaran berlangsung, terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum perlakuan saat peneliti memberikan contoh permainan engklek anak cenderung monoton hanya duduk dan memperhatikan saja tidak ada yang berani bertanya ataupun menjawab pertanyaan. Sedangkan setelah ada perlakuan anak sangat antusias dan aktif dalam kegiatan permainan.

Berdasarkan hasil yang telah dilaksanakan oleh peneliti, dapat diketahui bahwa adanya perbedaan dari hasil nilai *pretest* ke nilai *posttest* karena disebabkan oleh adanya pemberian perlakuan (*treatment*) sehingga respon yang diterima juga berbeda. Peneliti memberi perlakuan dengan menggunakan permainan engklek variasi. Respon yang diterima dan dihasilkannya pun memiliki perbedaan. Oleh karena itu dengan diterapkannya permainan engklek variasi dapat memperngaruhi perkembangan motorik dan hasil belajar anak yang lebih baik, agar anak dapat termotivasi untuk lebih semangat dalam pembelajaran khususnya dalam perkembangan motoriknya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti mengambil kesimpulan dan saran sebagai berikut: Kesimpulan bahwa besarnya pengaruh dari permainan engklek variasi dapat diketahui dari

besarnya rerata nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Hasil nilai rata rata dalam uji *paired sampel statistic* dari nilai *pretest* sebesar 21.83 dan nilai *posttest* sebesar 29.00.

Hasil nilai tersebut menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Perubahan yang signifikan kebanyakan terjadi pada anak dengan perkembangan motoriknya. Desain media sangat menarik dan sederhana dibutuhkan keterampilan khusus untuk memainkan permainan ini, sehingga bisa dimainkan bersama-sama, dan materi harus disesuaikan pada tingkat perkembangan motorik anak yang menjadi tujuan utama kenaikan pemahaman anak pada perkembangannya. Namun, pada antusiasnya respon anak dalam pelaksanaan media permainan ini bisa saja menjadikan anak kurang tertarik untuk belajar materi lain.

Apa lagi, implementasi pada penelitian ini hanya dilakukan dalam waktu enam hari saja, sehingga ada kajian lebih lanjut apakah perubahan ini berlanjut apa tidak. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan mengenalkan permainan tradisional bisa menggunakan permainan tradisional lainnya agar pembelajaran di sekolah lebih menyenangkan bagi anak - anak, sehingga anak akan lebih senang dan antusias dalam pembelajaran khususnya permainan tradisional engklek.

DAFTAR PUSTAKA

- Brewer, Jo Ann. (2007). *Introduction to: Early Childhood Education*. United States of America: Pearson Education.
- Dharmamulya, Sukirman, dkk. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Effendi, Dwi Imam, dkk. (2015). *Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Motorik Anak Usia Dini*. Jurnal Didaktika.
- Iswinarti. (2010). *Permainan Anak Tradisional sebagai Model Peningkatan Kompetensi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*. Laporan Penelitian. Malang: Lembaga Penelitian UMM.
- Muslimah, Lubis, Humaidah .(2018). Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Fisik Motorik Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai. *Jurnal Raudhah* 6(2) hal 5.
- Rahmadani, Ni Kadek A., Latiana, Lita., & Agustinus, R. (2017). *The Influence of Traditional Games on The Development of Children's Basic Motor Skills*. *Advances in Social Science. Education Journal*, 169.
- Rochmani, Imma' u. (2016). *Permainan Tradisional Engklek Berpengaruh Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Anak*. Publikasi Ilmiah Tidak Diterbitkan. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Selfiana .(2018). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa Barat Kelompok B di RA El-Hurriyah Cikarang*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Jakarta: Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Sugiyono. (2012). *Metpen Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini: dalam kajian Neurosains*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

KESAN PERAN ORANG TUA DALAM PENGEMBANGAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA 4-6 TAHUN DI ACEH BESAR

Dewi Yunisari¹⁾ dan Yusra²⁾

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

Email: dewi_yunisari22@yahoo.com

Abstrak

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan dasar dalam mengembangkan kecerdasan setiap anak-anak. Pendidikan Anak Usia Dini adalah interaksi antara lingkungan rumah, lingkungan sekitar dan sekolah. Interaksi dengan orang tua adalah dasar untuk merangsang anak dalam mengembangkan kecerdasan emosional. Peran orang tua memberikan pengaruh yang besar untuk anak-anak dalam mengembangkan kecerdasan emosional. Penelitian ini membahas tentang kesan peran orang tua dalam mengembangkan kecerdasan emosional anak usia 4-6 tahun. Pendekatan penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif dengan metode survey. Instrumen penelitian terdiri dari wawancara, observasi dan angket. Hasil analisis menunjukkan bahwa peran orang tua sangat berkesan terhadap perkembangan kecerdasan emosional anak-anak. Hasil penelitian mengenai kesan sikap orang tua terhadap perkembangan kecerdasan emosional anak adalah bahwa semua anak-anak berada pada tahap yang tinggi di mana kadang-kadang anak-anak masih menunjukkan sikap negatif dan kadang-kadang menunjukkan bahwa kecerdasan emosional mereka berkembang dengan baik.

Kata Kunci: Kecerdasan Emosional, Anak Usia Dini, Kesan Peran Orang Tua

Abstract

Early childhood education is a basic education in developing the intelligences. Early Childhood Education is the interaction between home, neighborhood and school. Interaction with a parents is the basis for stimulating children to develop emotional intelligence. Parents' knowledge and role has a great impact for children to develop emotional intelligence. This research examines the impression of the role of parent's in developing emotional intelligence of children 4-6 years. This research uses a qualitative approach with a survey method. This research instrument consists of questionnaire, interview and observation list. The results of the analysis show the role parents is very impressive towards the development of emotional intelligence. The findings of the study on the effect of the attitude of the mother on the development of the emotional intelligence of children is that all children are at a moderate level where sometimes children are still showing a negative attitude and sometimes show that their emotional intelligence develops well.

Keywords: emotional Intelligence, Early childhood, The impression of the role of parent's

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hak setiap individu. Pendidikan tidaklah melihat umur, jenis kelamin dan tataraf kehidupan manusia. Setiap Negara mempunyai aturannya dalam mengatur pendidikan terutama Pendidikan Anak Usia Dini. Di Indonesia sendiri Pendidikan Anak Usia Dini diatur dalam undang-undang (Nomor 20, Tahun 2003) mengenai Sistem

Pendidikan Nasional yang dinyatakan dalam Bab I pasal I ayat 14, yang sesuai dengan salinan (Depdiknas, 2003 p.-) yang menegaskan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini ialah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani

dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini Di Aceh juga telah diatur dalam Qanun Aceh dan peraturan Gubernur Aceh. Di samping itu, pendidikan anak Usia Dini mempunyai tujuan untuk merangsang anak-anak ke tahap pendidikan yang lebih tinggi. Usia anak-anak adalah usia strategis untuk menstimulus segala aspek perkembangan dan kesemua aspek perkembangan tersebut telah diatur dalam salinan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Indonesia Nomor 17 tahun 2016.

Pembelajaran dan pengajaran ditaman kanak-kanak bukan saja menjadi tanggungjawab guru namun ia juga menjadi tanggungjawab orangtua. Oleh itu, kerjasama antara guru dan orangtua sangat penting agar hasil pembelajaran dan pengajaran lebih efektif dan komprehensif. Hubungan kerja antara guru dan orangtua merupakan faktor yang paling penting. Hal ini karena kebanyakan masa yang telah dihabiskan oleh anak-anak adalah di rumah bersama orangtua berbanding di sekolah. Oleh itu, orangtua dapat membantu anak-anak untuk mengetahui apa telah dipelajari oleh anak saat berada di sekolah dalam aspek pertumbuhan dan perkembangan. Sebanyak 50% dari perkembangan anak-anak yang paling awal terjadi apabila anak-anak berusia empat tahun dan 80% terjadi apabila anak-anak berusia 8 tahun dan selebihnya terjadi ketika anak berumur 18 tahun (Jalal, 2002).

Setiap orangtua mempunyai anak pintar. Walau bagaimanapun fenomena yang terjadi hari ini orangtua berpendapat bahwa anak pintar adalah anak yang mempunyai IQ yang tinggi dan anak

pintar adalah anak yang mendapat nilai ujian tertinggi. Ini adalah masalah sehingga orangtua sanggup memberi apa saja agar anak mereka mendapatkan hasil terbaik dalam ujian.

Interaksi anak-anak terhadap lingkungan dan IQ secara efektif dikawal oleh kecerdasan emosional. Apabila fungsi otak dalam mengelola perasaan terganggu, maka otak tidak akan akan berfikir secara efektif (Goleman, 1998). Umumnya anak-anak yang mempunyai kecerdasan emosional yang tinggi merasa lebih bahagia, lebih yakin, lebih percaya diri dalam bersosial dan dapat memotivasi dirinya sendiri dalam menyelesaikan masalah.

Fasina F. Fagbeminiyi (2011) berpendapat bahwa keterlibatan orangtua dalam pembelajaran dan pengajaran kecerdasan emosional anak-anak dapat membantu anak-anak dalam membangun rasa percaya diri dan mandiri serta dapat membina hubungan sosial dengan masyarakat secara lebih baik.

Dalam kajiannya, Giselle Farrell (2015) menemukan bahwa terjadi hubungan antara interaksi orangtua dengan perkembangan kecerdasan emosional anak-anak 4-6 tahun yaitu diantaranya: empati, dan kesan negatif atau temperamen. Oleh itu, kajian ini lebih melihat kepada aspek kesan interaksi orangtua terhadap perkembangan kecerdasan emosional anak-anak 4-6 tahun. Kajian ini dijalankan dengan pertimbangan bahawa kajian seperti ini belum pernah dijalankan di Gampong X dan pengkaji ingin menjalankan kajian ini untuk mendapati hasil yang ingin didapati.

Menurut Nashir Ali (1978), orangtua adalah dua orang yang membentuk keluarga, yang segera

mempersiapkan diri untuk melaksanakan (memperluas) perannya sebagai "orangtua". Menjadi orangtua berarti akan bertanggungjawab keatas keluarganya sebagai ahli keluarga. Kasih sayang dari orangtua dan saudara-mara sangat penting dalam membesarkan seorang anak. Tanpa cinta dalam keluarga, seseorang akan menjadi kurus, tersiksa batin, dan perkembangannya tidak stabil.

Orangtua adalah pendidik utama dan pertama, karena orangtua mempunyai pengaruh yang besar terhadap kehidupan anak-anak di kemudian hari. Selain itu, anak-anak mendapatkan bimbingan dan kasih sayang untuk pertama kalinya dari orangtua. Orangtua mengajar anak dalam mengenali dasar-dasar pandangan hidup, sikap hidup dan kemahiran hidup. Karena peran yang sangat penting, Orangtua mesti benar-benar menyadari hal itu sehingga mereka dapat bermain dengan baik. Dalam perbincangan ini penulis akan menerangkan tentang empat peranan ibu bapa dalam mendidik anak-anak, yaitu:

- a. Peranan orangtua sebagai contoh
Orangtua harus menetapkan contoh yang baik karena anak akan meniru apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari dari tingkah laku orangtuanya
- b. Peranan orangtua sebagai pendidik
Pada umumnya, pendidikan kanak-kanak dalam keluarga berlaku secara alami yaitu tanpa disadari oleh orangtua tetapi kesan dan akibatnya sangat besar.
- c. Peranan orangtua sebagai motivator
Motivasi adalah elemen penting dalam pembelajaran kanak-kanak dan tidak boleh dipandang rendah. Menggalakkan kanak-kanak memainkan peranan penting dalam jiwa, mencetuskan pergerakan positif

dan membuktikan potensi dan identiti tersembunyinya.

- d. Peranan orangtua sebagai pemberi kasih sayang

Kasih sayang bermaksud menyediakan situasi yang baik untuk perkembangan emosi anak-anak yaitu terlibat aktif dalam kehidupan emosi anak-anak.

Menurut Daniel Goleman (1995), kecerdasan emosi memiliki beberapa pandangan. Pertama, kecerdasan emosi bukan hanya bermakna bersikap mesra, Pada masa-masa tertentu, ianya mungkin bukan sikap mesra tetapi sebagai contoh sikap tegas yang mungkin tidak menyenangkan, namun menunjukkan kebenaran. Kedua, kecerdasan emosi bukan bermaksud memberi kebebasan kepada perasaan untuk merasakan semua perasaan, tetapi untuk mengendalikan perasaan sehingga dapat ditunjukkan dengan tepat dan berkesan, yang memungkinkan orang untuk bekerjasama dengan lancar ke arah tujuan bersama.

Menurut Erikson (Santrock, 2009), keperibadian seorang anak-anak dibentuk dan dikembangkan daripada hasil pembangunan psikososial. Dalam teori ini, Erikson memperkenalkan delapan peringkat pembangunan psikososial. Keberhasilan atau kegagalan untuk mencapai tujuan atau menyelesaikan persoalan akan memberi gambaran kepada individu itu sendiri. Erikson (Santrock, 2009) juga menggabungkan tiga faktor yang mempengaruhi perkembangan individu yaitu faktor diri sendiri, emosi, dan sosial.

Jika kecerdasan intelektual (IQ) adalah "warisan" orangtua kepada anak-anak, maka kecerdasan emosi (EQ) adalah warisan dan proses pembelajaran sepanjang hayat. Sesungguhnya terdapat

sifat-sifat istimewa yang dibawa oleh seorang anak sejak dia dilahirkan, tetapi orangtua dan lingkungan sekitar berpengaruh dalam membentuk emosi anak-anak terhadap tingkah laku sehari-hari. Berikut peran orang tua yang dapat mengembangkan kecerdasan emosi kanak-kanak:

a) Empati

Dalam mengasah kecerdasan emosi anak-anak, empati dengan emosi anak-anak adalah pengetahuan awal bagi orangtua sebelum mencapai perananyaitudengan anak-anak merasa percaya dan didukung oleh orangtua akan menjadikannya lebih mudah untuk mencapai kesepakatan bersama.

b) Belajar Mendengar

Ekspresi emosi kanak-kanak sekarang ini tidak diasah dengan baik kerana orangtua tidak menjadi pendengar yang baik bagi anak.

c) Menanam asas-asas moral

Asas-asas moral merupakan perkara penting yang perlu ditanamkan pada anak-anak. Hal ini demikian kerana keberhasilan perkembangan moral bermaksud memiliki emosi dan perilaku yang mencerminkan kepedulian pada orang lain, saling membantu, berbagi, bantu-membantu, saling mengasihi, dan bersedia mematuhi aturan dalam bermasyarakat.

d) Membangunkan kemahiran menyelesaikan masalah

Upaya untuk menyelesaikan masalah adalah sebahagian daripada proses pertumbuhan anak. Anak-anak telah

menjadi penyelesaian masalah sejak bulan pertama kehidupan mereka. Pertumbuhan intelektual dan emosi mereka didorong oleh proses penyelesaian masalah dan keupayaannya seiring dengan usianya.

e) Membangunkan motivasi diri dan kemampuan pencapaian

Orang tua haruslah mempunyai keinginan untuk menghadapi dan mengatasi halangan, motivasi diri sama seperti kerja keras dan kerja keras akan menghasilkan kejayaan dan kepuasan peribadi. Sebelum ia membantu anak-anak mereka.

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini adalah survei. Survei menurut Noraini Idris (2013) adalah penelitian untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan apakah suatu masalah benar-benar ada dan untuk mengetahui jenis masalah yang dihadapi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, tujuannya adalah untuk memahami data yang lebih dalam. Penelitian ini juga didukung oleh pendekatan kuantitatif yaitu untuk mengetahui kesan peran orang tua dalam mengembangkan kecerdasan emosional. Responden dari penelitian ini adalah 10 ibu dan 10 anak usia 4-6 tahun. Penelitian ini menggunakan tiga bentuk pengumpulan data: wawancara, observasi dan angket.

Analisis data angket, peneliti menggunakan *SPSS 20.0* untuk mendapatkan hasil min dan persentase dari jawaban sampel.

Tabel 1. Persentase Skor Min Peran Orangtua Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional

Skor min	Tahap	Interpretasi
1.00 - 2.33	Rendah	Rendah dalam memberikan peran pengembangan KE
2.34 - 3.66	Sederhana	Sederhana dalam memberikan peran pengembangan KE
3.67 - 5.00	Tinggi	Tinggi dalam memberikan peran pengembangan KE

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis menunjukkan mean peranan ibu yang dapat mengembangkan

kecerdasan emosional kanak-kanak 4-6 tahun. Hal ini disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2. Peranan Orangtua Yang Mengembangkan Kecerdasan Emosional

No	Item peranan ibu	Mean	SP	Interpretasi
1	Mendorong anak untuk menceritakan masalahnya	4.00	0.47	Tinggi
2	Mengetahui nama-nama teman anak	4.70	0.67	Tinggi
3	Memberi pujian ketika anak melakukan hal yang baik	4.50	0.53	Tinggi
4	Memukul anak ketika anak tidak patuh	4.40	0.70	Tinggi
5	Bermain dan bercanda dengan anak saya	4.30	0.48	Tinggi
6	Memarahi dan mengkritik anak, bahkan ketika anak bertindak melawan keinginan orang tua	4.10	0.57	Tinggi
7	Mudah bergaul dan santai dengan anak	4.80	0.42	Tinggi
8	Mengatakan akibat dari perbuatan sebelum anak saya melakukan sesuatu	4.10	0.88	Tinggi
9	Segera merespon terhadap keinginan dan perasaan anak	3.50	0.53	Sederhana
10	Menjelaskan kepada anak mengapa aturan-aturan harus dipatuhi	4.20	0.63	Tinggi
11	Mengatakan kepada anak bahwa orang tua mengapresiasi apa yang dilakukan dan coba diselesaikan oleh anak	3.20	1.23	Sederhana
12	Mendorong anak untuk mengatakan tentang akibat dari tindakan mereka	3.50	1.08	Sederhana

13	Mempertimbangkan keinginan anak sebelum meminta mereka melakukan sesuatu	4.10	0.57	Tinggi
14	Waspada terhadap masalah-masalah atau memperhatikan anak ketika di sekolah	4.30	0.95	Tinggi
15	Menunjukkan rasa kasih sayang dengan cara memeluk, mencium dan menggendong anak	4.90	0.32	Tinggi
16	Mendisiplinkan anak segera setelah anak berperilaku buruk	3.80	1.03	Tinggi
17	Meminta maaf kepada anak ketika saya berbuat salah	4.30	0.48	Tinggi
18	Memberitahu anak apa yang harus dilakukan	4.40	0.70	Tinggi
19	Membicarakan sikap perilaku anak dengan anak	3.60	0.84	Sederhana
20	Mempunyai waktu kebersamaan dengan anak	4.50	0.53	Tinggi
21	Ketika dua anak bertengkar, saya mendisiplinkan anak terlebih dahulu dan bertanya kemudian	3.70	0.95	Tinggi
22	Memberi hadiah agar anak termotivasi	3.80	1.13	Tinggi
23	Mendorong anak untuk mengutarakan pendapat mereka	4.00	0.94	Tinggi
24	Menjelaskan kepada anak bagaimana merasakan sikap buruk dan baik anak	4.10	0.88	Tinggi
25	Memikirkan tentang kesukaan anak sebelum membuat rencana untuk keluarga	4.60	0.52	Tinggi
26	Menjelaskan kepada anak akibat dari perilaku buruk anak	2.70	1.06	Sederhana
27	Menuntut anak melakukan sesuatu	3.80	0.79	Tinggi
28	Mengarahkan perilaku buruk anak kepada aktivitas yang lebih boleh diterima	3.40	1.43	Sederhana
29	Menekankan alasan dari aturan-aturan yang telah ditetapkan	4.00	0.47	Tinggi
	Keseluruhan peranan yang mengembangkan kecerdasan emosional	4.04	0.17	Tinggi

Keseluruhan nilai mean yaitu 4.04 dan nilai sp yaitu 0.17 dan interpretasi berada pada tahapan tinggi dan dapat

dipastikan bahwa setiap peran dalam item pengembangan kecerdasan emosional

adalah selalu dilakukan orangtua terhadap anak-anak mereka.

Walau bagaimanapun analisis juga menunjukkan beberapa item dari pada peran orangtua dalam mengembangkan kecerdasan yaitu “Segera merespon terhadap keinginan dan perasaan anak, mengatakan kepada anak bahwa orang tua mengapresiasi apa yang dilakukan dan coba diselesaikan oleh anak, mendorong anak untuk mengatakan tentang akibat dari tindakan mereka, membicarakan sikap perilaku anak dengan anak, menjelaskan kepada anak akibat dari perilaku buruk

anak, mengarahkan perilaku burukanak kepada aktivitas yang lebih boleh diterima” memperoleh nilai mean antara 2.60 dan 3.60. Ini adalah sama dengan jawaban orangtua dalam wawancara yaitu orang tua selalu merespon perasaan anak-anak dan memberikan solusi atau mencari solusi bersama anak-anak terhadap apa yang sedang dirasa oleh anak-anak. sehingga dapat dipastikan bahwa peranan-peranan yang diberikan orang tua terhadap anak-anak mereka dapat mengembangkan kecerdasan emosional anak-anak 4-6 tahun.

Tabel 3. Observasi Item Kecerdasan Emosional Anak

NO	EMOTIONAL INTELLIGENCE	BT (Belum Terlihat)	MT (Mulai Terlihat)	ST (Sudah Terlihat)
1	Is sensitif to how other feeling	3 (30%)	6 (60%)	1 (10%)
2	Is quite upset by a little cut or bruise	2 (20%)	7 (70%)	1 (10%)
3	Seems upset when parents are in bad mood	1 (10%)	3 (30%)	6 (60%)
4	Seems to be at ease with almost any person	3 (30%)	5 (50%)	2 (20%)
5	Is not afraid of the dark	-	10 (100%)	-
6	Is affected by people's facial expressions	1 (10%)	9 (90%)	-

Hasil observasi kesan sikap anak-anak seperti yang ditunjukkan pada Tabel diatas menunjukkan bahwa 30% anak-anak (belum terlihat), 60% anak-anak (mulai terlihat) dan hanya 10% anak-anak (sudah terlihat). Ini bermakna bahwa anak-anak belum lagi memiliki rasa simpati terhadap perasaan orang lain, atau dapat dikatakan bahwa rasa simpati/sensitif terhadap perasaan orang lain adalah masih berada pada tahap sederhana karena sikap sensitif terhadap perasaan orang lain

terkadang ditujukan anak-anak kepada orangtua mereka atau teman sebayanya dalam interaksi bermainnya dan terkadang mereka tidak peduli.

Kesan sikap 2 pada Tabel menerangkan bahwa item anak sedih dengan sedikit luka kecil atau lebam ialah 20% anak-anak belum terlihat (BT), 70% anak-anak mulai terlihat (MT) dan 10% anak-anak sudah terlihat (ST). Sikap anak merasakan sedikit luka kecil atau lebam adalah berada pada tahap sederhana,

dimana lebih 50% dari anak-anak merasa sedih dan menangis ketika cedera atau lebam, namun terlihat 1 anak (10%) segera menangis dengan sedikit cedera dan lebam.

Tabel diatas juga menerangkan item sikap 3 yaitu anak merasa sedih ketika orangtua berada dalam perasaan marah. Analisis observasi menunjukkan 10% anak-anak (belum terlihat), 30% anak-anak (mulai terlihat) dan 60% anak-anak (sudah terlihat). Ini menjelaskan bahwa item ini berada pada tahap tertinggi karena anak-anak merasa sedih dan takut apabila orangtua mereka marah karena mereka dianggap nakal atau membuat kesalahan.

Item sikap 4 anak-anak yang nyaman dengan semua orang dari hasil observasi menunjukkan bahwa 50% anak-anak (mulai terlihat) nyaman dengan semua orang dan selebihnya 30% anak-anak (belum terlihat) nyaman dengan semua orang dan 20% anak-anak (sudah terlihat) nyaman dengan semua orang. Semua orang dalam item ini ialah orangtua anak-anak, keluarga, teman sebaya dan lingkungan nya. Walau masih pada tahap sederhana yaitu anak-anak terkadang masih merasa takut dengan orang disekitarnya atau alasannya lainnya.

Tabel item kesan sikap 5 adalah 100% anak-anak mulai terlihat tidak takut terhadap gelap dikarenakan orangtua dan lingkungan sekitaran anak-anak menjelaskan bahwa anak-anak mereka tidak perlu takut akan sesuatu yang bersifat tidak ada.

Kesan sikap 6 anak-anak terpengaruh oleh ekspresi wajah orang dewasa adalah 10% anak-anak belum terlihat (BT) yaitu anak-anak tidak berpengaruh terhadap ekspresi wajah orang dewasa baik ekspresi wajah marah atau sedih. Walau bagaimanapun 90% anak-anak mulai terlihat (MT)

berpengaruh terhadap ekspresi wajah orang dewasa, terlebih ekspresi wajah orangtuamereka ketika mereka melakukan kesalahan namun orangtuamereka hanya mengisyaratkan kata jangan/tidak melalui ekspresi.

Dapat dirumuskan bahwa pernyang diberikan orangtua berkesan dalam pencapaian sikap anak-anak dalam kecerdasan emosional. Hal ini terlihat dari hasil observasi dan jumlah item yang dinilai menggunakan senarai lembar observasi. Namun beberapa item pengembangan kecerdasan emosional terlihat masih rendah, kerana beberapa anak belum menunjukkan perasaan positif dan beberapa item perasaan negatif mendapati kanak-kanak berada pada tahap sudah terlihat sehingga kecerdasan emosional menjadi tinggi. Pengembangan kecerdasan emosional kanak-kanak 4-6 tahun secara tidak langsung juga mengembangkan kecerdasan sosial anak-anak yang dilihat daripada rasa empati terhadap orang disekitarnya.

Orangtua yang mengajarkan anak-anak untuk melatih perasaan yang dirasakan anak dapat membantu mereka dalam pertumbuhan fisik dan perkembangan kognitif yang baik berbanding dengan anak-anak yang tidak dilatih emosionalnya secara meyeluruh oleh orang tua mereka (Gottman & DeClaire, 2002).

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil analisis diatas dapat disimpulkan bahwa peran orang tua dalam mengembangkan kecerdasan emosional anak-anak adalah berada tahap tinggi dengan nilai mean yaitu 4.04 dan nilai sp yaitu 0.17. hal ini menunjukkan bahwa orangtua telah memberikan peran yang

dapat merangsang perkembangan kecerdasan emosional anak usia 4-6 tahun sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Hasil observasi item kecerdasan emosional juga menunjukkan bahwa anak telah menunjukkan sikap empati terhadap perasaan orang lain sehingga dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa anak juga sudah boleh menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan baik dan dengan cara tidak egois.

Saran

- a. Agar nantinya orangtua juga dapat mengembangkan kecerdasan emosional juga di aplikasikan dalam kegiatan permainan dirumah yang memfokuskan kecerdasan emosional.
- b. Dengan kesan yang terlihat dari peran orangtua maka diharapkan orangtua dapat belajar lebih tentang kecerdasan emosional dan menjadikan dirinya lebih baik lagi sebagai "*role model*" bagi anak karena orang tua adalah madrasah pertama bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas.(2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Restindo Mediatama.
- Fagbeminiyi. F. F. (2011). *The Role of Parents in Early Childhood Education: A Case Study of Ikeja, Lagos State, Nigeria*. Global Journal of Human Social Science. Volume 11 Issue 2. 43-51.
- Farrel.Giselle.(2015). *The Relationship Between Parenting Style and the Level of Emotional Intelligence in Preschool-Aged Children*. Philadelphia College of Osteopathic Medicine. DigitalCommons@PCOM.
- Goleman, D. P. (1995). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ for character, health and lifelong achievement*.
- Goleman.D. (1998). *Emotional intelligence: Kecerdasan Emosional, Mengapa EI lebih penting dari IQ*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama. Terjemahan.
- Idris, N. (2013). *Penyelidikan dalam pendidikan*. McGraw-Hill Education.
- Jalal.F. (2002). *Pendidikan Anak Usia Dini Usia Pendidikan yang Mendasar*. Jakarta: Direktorat PADU.
- M. Nashir Ali. (1987) *Dasar-dasar Ilmu Mendidik*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Santrock, J. W. (2009). *Educational Psychology*. McGraw-Hill Education.

PICTURE EXCHANGE COMMUNICATION SYSTEM (PECS) SEBUAH STRATEGI PENGOPTIMALAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI ANAK AUTIS

Khoiriyah

Universitas Muhammadiyah Jember
khoiriyah@unmuhjember.ac.id

Abstrak

Salah satu yang termasuk anak berkebutuhan khusus adalah penyandang autis yang memerlukan pelayanan khusus dalam pendidikannya. Penyandang autis didefinisikan sebagai seseorang yang memiliki dunianya sendiri, yang dalam berinteraksi, berkomunikasi, dan berperilaku social kerap mendapati hambatan. Kajian ini mendeskripsikan proses bagaimana *Picture Exchange Communication System (PECS)* menjadi sebuah strategi alternatif pengoptimalan kemampuan anak autis dalam mempraktikkan komunikasi dengan menggunakan simbol-simbol non-verbal. Penelitian ini bertujuan mengkaji kemampuan komunikasi anak usia dini yang menyandang autis melalui pendekatan kuantitatif dengan metode Penelitian Subjek Tunggal. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa pendekatan PECS efektif untuk memaksimalkan kemampuan dalam berkomunikasi ekspresif pada siswa kelas satu di SLB-B dan Autis Bintoro Jember. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui adanya peningkatan nilai tes yang bertambah di keadaan awal (baseline) setelah di intervensi. Pada saat awal (*baseline*), skor pada tes kemampuan ketika anak melakukan komunikasi ekspresif sebanyak 21%, dan ketika sudah di intervensi menunjukkan angka peningkatan mencapai 67%, sehingga dapat dikatakan reratanya meningkat sebanyak 46%.

Kata Kunci : Pendekatan PECS, Autis, Komunikasi Ekspresif

Abstract

A child with autism is also called as child with special needs who in his education need to get special services. An autistic child is who lives in his own world, and tends to feel obstacles in interaction, communication, and social behavior. This study describes a process of how the Picture Exchange Communication System (PECS) becomes an Alternative strategy for optimizing the ability of autistic children to practice communication using non-verbal symbols. This study aims to examine the communication skills of early children with autism through a quantitative approach with the Single Subject Research method. The result shows that the PECS approach is effective in optimizing expressive communication skills in first grade students at SLB-B and Autis Bintoro Jember. This effectiveness can be seen from the increased test scores from baseline to intervention. In the baseline conditions, the test score of expressive communication skills performance was 21% and 67% in the intervention conditions, so that the mean increased by 46%. The data is supported by 0% overlap percentage which shows that this method is effective to increase the expressive communication skills.

Keywords: PECS Approach, Autism, Expressive Communication

PENDAHULUAN

Berbagai upaya dan peningkatan efektivitas pembelajaran bagi anak usia dini, terutama bagi anak berkebutuhan khusus, menjadi perhatian tersendiri di kalangan pendidik. Hal ini disebabkan

karena dibutuhkan strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak berkebutuhan khusus dalam pendidikannya.

Penyandang Autis merupakan salah satu kategori anak berkebutuhan

khusus yang membutuhkan pelayanan khusus dalam pendidikannya, karena umumnya anak autis memiliki hambatan dalam berkomunikasi, padahal komunikasi terbilang penting, karena sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan interaksi dengan lingkungan sosialnya. Sunu (2012) memaparkan bahwa autisme berasal dari kata 'auto' yang artinya sendiri. Hal ini dikarenakan mereka yang mengidap gejala autisme seringkali terlihat seperti seorang yang hidup sendiri. Mereka seolah-olah hidup di dunianya sendiri dan terlepas dari kontak sosial yang ada di sekitarnya. Sehingga anak autis cenderung mendapati hambatan dalam berkomunikasi, berinteraksi, dan perilaku sosialnya.

Menurut Leo Kanner seorang ahli psikologi, ia mendeskripsikan autisme sebagai ketidak mampuan seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain, memiliki gangguan dalam berbahasa yang ditunjukkan dengan penguasaan bahasa yang tertunda, eskolalia, mutism, pembalikan kalimat, adanya aktivitas bermain repetitive dan stereotype, urutan ingatan yang kuat serta keinginan obsesif untuk mempertahankan keteraturan di dalam lingkungannya (Dawson & Castelleo dalam Widihastuti, 2007)

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, autis merupakan gangguan yang ditandai dengan adanya kesulitan dalam berinteraksi, berkomunikasi, dan seolah-olah ia hidup di dalam dunianya sendiri terlepas dari kontak sosial.

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, maka didapatkan perumusan masalah dalam penelitian ini, yakni : "Bagaimana Picture Exchange Communication System (PECS) dapat

meningkatkan kemampuan komunikasi anak autis?"

Sehingga didapatkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan penggunaan PECS dalam mengembangkan kemampuan komunikasi anak autis.

Kemampuan Komunikasi Anak Autis

Kegiatan memberi dan bertukar informasi dari satu pihak ke pihak lain merupakan definisi dari komunikasi. Komunikasi terbilang penting untuk berinteraksi dengan orang lain dan diterima dalam lingkungan sosialnya. Menurut Onong, U.Effendi, (1986:60), Komunikasi berasal dari bahasa latin '*Communicatio*' yang diartikan sebagai pergaulan, peran serta, dan kerjasama yang bersumber dari istilah '*communis*' yang artinya sama, sama dimaksudkan sama makna atau sama arti. Jadi komunikasi terjadi apabila antara komunikator dan komunikan memiliki kesamaan makna dari pesan yang disampaikan, karena jika tidak terdapat kesamaan makna antara dua aktor komunikasi yakni komunikator dan komunikan, atau komunikan tidak mengerti pesan yang diterimanya maka komunikasi tidak terjadi atau tidak berhasil.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa, komunikasi diartikan sebagai proses penyampaian atau pertukaran gagasan, pikiran dari seorang komunikator kepada komunikan menggunakan simbol yang dapat dipahami bersama maknanya, sehingga terjadi perbincangan atau diskusi yang bertujuan untuk mempengaruhi atau merubah sikap komunikan. Pada penelitian ini yang dimaksud dengan kemampuan komunikasi anak usia dini

autis adalah kemampuan anak untuk menyampaikan maksud dan keinginannya kepada orang lain dengan menggunakan symbol yang dapat dipahami orang lain.

Keadaan yang terjadi pada penyandang autis adalah anak cenderung bersikap tidak peduli terhadap lingkungan dan orang-orang yang berada di sekitarnya, ia menolak untuk berkomunikasi atau berinteraksi, seolah-olah hidup dalam dunianya sendiri. Anak autis juga kerap mengalami hambatan dalam memahami bahasa (represif) dan komunikasi secara verbal.

Kondisi anak autis yang demikian akan mengalami perubahan atau semakin baik dalam berkomunikasi apabila anak tersebut setiap harinya diberi kegiatan dengan menggunakan pendekatan *Picture Exchange Communication System* (PECS).

Picture Exchange Communication System (PECS)

PECS merupakan suatu pendekatan atau cara untuk melatih kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan simbol-simbol non verbal (Bondy dan Frost, 1994:2). PECS dipelopori dan dirancang oleh Andrew Bondy dan Lori Frost tahun 1985 dan baru diterbitkan pada tahun 1994 di Amerika Serikat. Siswa yang menggunakan PECS ini adalah mereka yang kesulitan berkomunikasi dengan orang lain.

PECS merupakan teknik yang menggabungkan pengetahuan mendalam tentang terapi wicara dalam pemahaman komunikasi di mana anak-anak tidak dapat menafsirkan kata, pemahaman yang buruk dalam komunikasi. Tujuan teknik ini yakni untuk menstimulan agar anak dapat spontan mengekspresikan komunikasi interaktif, untuk membantu anak-anak memahami fungsi dan untuk

mengembangkan keterampilan komunikasi. (Haryana, 2012: 33).

Sehingga dapat disimpulkan PECS merupakan suatu pendekatan atau cara yang menggunakan simbol-simbol non verbal berupa media gambar untuk menstimulan anak dalam meningkatkan kemampuannya berkomunikasi.

Penelitian ini mendeskripsikan bagaimana PECS dapat menjadi sebuah strategi pengoptimalan kemampuan komunikasi anak autis. PECS menjadi suatu pendekatan dalam mempraktikkan komunikasi dengan menggunakan simbol-simbol non verbal. Untuk menuju pada proses komunikasi yang lebih rumit, maka digunakan upaya perubahan dari bahasa verbal menjadi bahasa visual. Proses visual dalam berkomunikasi pada tahap berikutnya dapat memicu kemampuan untuk memberikan respon secara verbal, karena itu PECS disebut sebagai upaya pemberian stimulan melalui visual. Proses tersebut berlangsung melalui beberapa fase. Anak akan diperkenalkan dengan symbol-simbol non verbal pada fase awal. Selanjutnya terdapat fase-fase berbeda yang akan menunjukkan levelisasi kemampuan dan perkembangan anak. Media berupa gambar-gambar dan simbol akan di klasifikasikan dan disusun dari yang termudah sampai yang tersulit. Klasifikasi media dilakukan berdasarkan beberapa kategori. Contoh: profesi, waktu dan cuaca, kata benda, kata kerja, kata sifat, orang dan jenis kelamin, kata depan, binatang, bagian tubuh, , jenis pekerjaan, rumah dan perlengkapannya, makanan, pakaian dan perlengkapannya, perlengkapan masak, transportasi, tempat-tempat umum.

Keunggulan Pendekatan PECS

Dilihat dari pengalaman yang dilakukan, Wallin (2007:1) ada beberapa keunggulan yang dimiliki oleh PECS ini, diantaranya:

- 1) Setiap pertukaran menunjukkan tujuan yang jelas dan mudah dipahami. Ketika anak menunjuk pada kalimat atau gambar, akan memudahkan orang lain memahami permintaannya. Dengan menggunakan pendekatan PECS anak mendapat solusi untuk mengungkapkan kebutuhannya.
- 2) Tujuan komunikasi ditentukan oleh anak sedari awal. Anak-anak diberi kebebasan untuk merespon sesuai keinginannya, dan anak-anak didorong untuk secara mandiri memperoleh "jembatan" komunikasinya dan terjadi secara alamiah. Guru atau pembimbing mencari apa yang anak inginkan untuk dijadikan penguatan dan jembatan komunikasi dengan anak.
- 3) Material (bahan-bahan) yang digunakan cukup murah, mudah disiapkan, dan bisa dipakai kapan saja dan dimana saja. Simbol PECS dapat dibuat dengan digambar sendiri atau dengan foto.
- 4) PECS tidak membatasi anak untuk berkomunikasi dengan siapapun. Karena symbol dalam PECS mudah dipahami orang lain.

Tahap Persiapan Penggunaan Pendekatan PECS

Dalam penggunaan pendekatan PECS, Pembelajaran komunikasi akan dimulai dari objek atau benda yang diminati oleh anak-anak. Oleh sebab itu, Bondy dan Fros (1994) menjelaskan dalam Gardner, et al. (1999:11) bahwa dalam

penerapan pendekatan PECS ini diperlukan adanya penggunaan modifikasi perilaku untuk mengetahui apa yang diinginkan oleh anak. Kemudian, Objek yang diinginkan anak tersebut akan dijadikan sebagai penguatan bagi anak untuk mempraktekkan komunikasi dengan cara pertukaran gambar.

Dalam penggunaan pendekatan PECS, material yang dibutuhkan cukup murah. Untuk pembuatan media simbol atau gambar dapat digambar sendiri, didapatkan dari majalah atau koran, foto, atau gambar dari komputer (clip art atau dari internet). Alternatif lain dapat menggunakan material resmi milik PECS yang dirancang oleh *Pyramid Educational Consultants, Inc.* Gambar-gambar dan simbol itu kemudian dibentuk berupa media kartu kemudian delaminating dengan tujuan agar tahan lama untuk digunakan berkali-kali dan disertai pengait (Velcro) atau double tape di belakang gambar agar bisa dipasang atau digantung pada media.

Langkah-Langkah Penggunaan Pendekatan PECS

- 1) Perhatikan dan lihat, benda atau makanan apa yang paling anak senangi. Contoh "apel". Buat sebuah kartu dengan gambar buah apel (dapat berupa foto atau gambar berwarna)
- 2) Dasar metode ini, adalah memberikan "apel" saat anak dapat memberikan kartu bergambar yang sesuai kepada kita. Untuk permulaan, minta seseorang untuk membantu kita.
- 3) Langkah pertama, ambil situasi dimana kita tahu, bahwa anak sangat menginginkan "apel". Pegang "apel" tersebut, dan minta tolong pada

orang lain untuk secara langsung menggerakkan tangan sang anak mengambil kartu, dan memberikannya kepada kita. Ketika anak sudah memberikan kartu yang ia pilih pada kita, maka kita berikan "apel" tersebut. Ulangi setiap anak menginginkan "apel" secara konsisten.

- 4) Saat ia telah memahami, kita dapat menambah kartu-kartu lain. Sehingga akan memudahkan anak mengerjakan kegiatan lainnya.
- 5) Kartu-kartu tersebut dapat kita sebar di area rumah, yang mudah ditemukan oleh anak (misal ditempel di kulkas, diatas meja makan, dan lainnya).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji perkembangan kemampuan komunikasi pada anak usia dini autisme melalui pendekatan kuantitatif dengan metode Penelitian Subjek Tunggal. Pendekatan dasar dalam subjek tunggal yakni meneliti individu dalam kondisi tanpa perlakuan, dan setelah dengan serta akibat yang tampak pada variabel akibat diukur dalam kedua kondisi tersebut (Sukmadinata 2005:209). Menurut Susanto (2012:3) desain subjek tunggal merupakan desain penelitian eksperimen yang dapat dilakukan pada subjek yang jumlahnya relatif kecil atau bahkan hanya satu orang.

Penelitian ini menggunakan desain 1 (Baseline) dan 2 (Intervensi). Sebelum penerapan metode, pengukuran perilaku pada sasaran, dilakukan secara berkelanjutan pada kondisi awal (*baseline*) (1) dalam dua kemampuan sasaran yang berbeda, yaitu dengan mengukur jeda waktu yang dibutuhkan sasaran untuk menjawab pertanyaan "apa yang kau

inginkan?" dengan menjawab sepuluh pertanyaan pada 10 sesi dan mengukur jeda waktu yang dibutuhkan sasaran dalam menjawab pertanyaan "apa yang kau lihat?", kemudian diberikan intervensi (2) berupa penerapan PECS yang terdapat empat fase dan melakukan pengukuran secara berkelanjutan. Pada kondisi baseline, satu sesi merupakan satu kali pertemuan yang terdiri dari satu jam pelajaran. Pada kondisi intervensi, satu sesi terdiri atas lima kali pertemuan yaitu empat fase perlakuan dan satu fase tes. Setiap satu kali pertemuan masing-masing terdiri atas satu jam pelajaran.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui metode tes unjuk kerja dalam kemampuan komunikasi ekspresif. pada umumnya tes bersifat mengukur, walaupun terdapat tes psikologis yang bersifat deskriptif, tetapi lebih mengarah pada karakteristik tertentu (Syaodih, 2006:223). Sehingga mirip dengan interpretasi dari hasil pengukuran. Metode tes yang digunakan bertujuan untuk mengukur kemampuan anak pada kondisi awal (*baseline*) dan *intervensi*. Tes yang diberikan berupa tes unjuk kerja dimana sasaran akan menjawab serta menyusun pertanyaan yang diberikan oleh peneliti melalui gambar. Dan metode dokumentasi digunakan pada kondisi awal (*baseline*) maupun *intervensi*.

Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data adalah siswa autisme yang bernama B adalah seorang anak yang menderita autisme dan mengalami hambatan pada komunikasi, belum mampu berkomunikasi dan belum mampu mengidentifikasi benda dan belum mampu mandiri dalam kegiatan sehari-hari. Anak ini sekolah di SLB B dan Autis Bintoro Patrang Jember duduk di kelas 1 dan berusia 8 tahun. Di samping

melakukan pengamatan pada siswa autis dan guru autis, peneliti juga mengamati peristiwa dalam kegiatan pembelajaran, yaitu suasana atau keadaan dan aktivitas pembelajaran yang juga digunakan sebagai sumber data.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan ialah instrument tes unjuk kerja kemampuan komunikasi ekspresif, yaitu komunikasi yang diekspresikan seseorang, dimana mereka mengutarakan keinginan atau pendapatnya, bertanya atau menjawab pertanyaan. *Latensi* adalah hal yang akan diukur dalam penelitian ini, yakni lama waktu yang dibutuhkan untuk memberikan respon stimuli dan kemudian dirubah dalam bentuk skor. Tes

ini bertujuan untuk mengetahui tingkatan kemampuan anak dalam memahami dan menyusun pertanyaan dalam bentuk kata dan kalimat. Tes dilakukan pada kondisi *baseline* dan *intervensi* berupa tes unjuk kerja, dimana anak diminta untuk menjawab pertanyaan dengan menyusun gambar secara sederhana dengan mengukur latensi atau lamanya waktu yang dibutuhkan anak untuk merespon stimulus yang diberikan (stimulus berupa pertanyaan sederhana) dan menghitung jumlah jawaban benar dalam setiap tes. Kisi-kisi instrumen tes yang digunakan pada fase intervensi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi instrument tes

Variabel	Aspek	Indikator	Sesi Perlakuan	Jumlah Butir
Kemampuan komunikasi ekspresif	Kemampuan dalam merespon jawaban dengan menjawab pertanyaan	- Kecepatan dalam merespon jawaban kurang dari 7 detik Ketepatan dalam menjawab sesuai dengan bendayang ditanyakan dan disusun berdasarkan susunan kalimat Subjek-Predikat-	Sesi 1	Butir 1-3
			Sesi 2	Butir 4-6
			Sesi 3	Butir 7-9
			Sesi 4	Butir 10-12
			Sesi 5	Butir 13-

Penilaian menggunakan skor nilai 1-5, dengan kriteria skor sebagai berikut:

- Skor 1 menunjukkan jawaban salah dan menjawab lebih dari 10 detik
- Skor 2 menunjukkan jawaban benar dan dijawab kurang dari 10 detik
- Skor 3 menunjukkan jawaban benar, dijawab kurang dari 7 detik
- Skor 4 menunjukkan jawaban benar, dijawab kurang dari 5 detik
- Skor 5 menunjukkan jawaban benar dan dijawab kurang dari 3 detik.

Teknik analisis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sugiyono, 2010:207). Data hasil penelitian disajikan dalam bentuk grafik. Dan dianalisis dengan menganalisis komponen data dalam kondisi dan analisis data antar kondisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Pra-Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Subjek Tunggal. Metode dasar dalam subyek tunggal adalah meneliti individu dalam kondisi tanpa perlakuan, kemudian dengan perlakuan dan akibatnya terhadap variable diukur dalam kedua kondisi tersebut. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia delapan tahun bernama "B". Pada saat diobservasi dan dilakukan tes kondisi baseline anak berusia delapan tahun dan kelas 1 ini merupakan anak nomor ke dua dari dua bersaudara berjenis kelamin laki-laki.

Uraian kemampuan anak:

- a. Gerak kasar : B mampu berjalan dan anak mampu berlari, melompat. Anak mampu mengikuti gerakan senam walaupun masih perlu bimbingan untuk melakukan gerakan yang benar memasukkan bola ke keranjang , melempar bola menangkap bola dengan bimbingan guru.
- b. Gerak motorik halus : anak masih dibimbing dalam menulis misalnya menebalkan huruf, menggunting dan mewarnai gambar masih dibimbing karena B masih kesulitan memegang crayon.
- c. Bina diri : anak mampu memakai sepatu perekat,melepas kaos kaki dan meletakkan sepatu di rak dengan mandiri. Anak mampu makan sendiri walaupun masih disiapkan orang lain, anak masih dibimbing ke toilet, saat melepas celana dan memakai celana kembali. Dan memakai baju masih perlu dibimbing.
- d. Komunikasi : anak masih dibimbing dalam melakukan komunikasi dengan guru, anak sudah mulai menirukan guru dalam mengucapkan dua kalimat,anak mampu melakukan perintah dari guru. B sudah mampu bersenandung mengikuti lagu.
- e. Sosial : B cukup mampu berbagi dengan temannya walaupun masih dibimbing guru dan B kadang masih senang dengan kegiatan sendiri misalnya membuka dan menutup lemari, membuka dan menutup pintu,melihat kipas angin, menyusun lego secara berjajar dan berlari-lari di kelas. Dan saat dipanggil B mau merespon (menoleh) dan sudah mau berinteraksi / kontak mata dengan orang tua.
- f. Akademik : B mampu mengenali anggota tubuh dan menyebutkan, menunjuk mata, hidung, mulut,telinga, tangan dan kaki. Mampu menyebutkan aktivitas merawat diri seperti menggosok gigi,mandi,mencuci rambut, makan serta cukup mampu menyebutkan angka 1 sampai 10
- g. Psikologis : untuk emosi B cukup baik kadang merasa tidak nyaman kalau ada teman yang marah dan teriak-teriak. Dan B masih sering menangis bila apa yang diinginkan tidak dituruti. B masih suka melempar barang secara tiba-tiba tanpa sebab yang jelas.
- h. Perhatian khusus
Perkembangan B sudah cukup baik di dalam kelas dan di kelas B sangat aktif, sering keluar kelas tanpa ijin masuk ke kelas lain hanya untuk melihat kipas angin bahkan menghidupkan dan mematikan kipas angin. Dan untuk perkembangan bicara/verbal B sudah mulai

berkembang dan butuh untuk distimulus di rumah.

Deskripsi Data Penelitian

Terdapat tiga permasalahan yang merupakan karakteristik utama anak autisme yaitu, bahasa dan komunikasi, sikap perilaku dan interaksi sosial. Ketiga permasalahan tersebut saling berkaitan satu sama lainnya. Lorna Wing dan Judy Gould mengemukakan istilah Wing's Triad of Impairment untuk menggambarkan tiga permasalahan utama pada anak autisme yang saling berkaitan (Joko Yuwono. 2012: 27). Berdasarkan data penelitian yang dilakukan, kondisi tersebut juga ada dalam diri B dimana dalam komunikasi B masih tertinggal jauh dari capaian kemampuan pada anak umur 8 yang normal. Pada anak normal usia 8 tahun sudah ribuan kosakata yang dimiliki, namun ternyata pada B baru beberapa puluh yang dia mengerti tetapi belum bisa secara jelas dalam pengucapannya.

Penelitian ini dilaksanakan dalam waktu 5 sesi (5 minggu) setiap sesi ada tiga pertemuan yaitu hari Selasa, Rabu dan Kamis. Dari tiga kali pembelajaran itu kemudian dites pada hari Jumat.

a. Sesi 1

Fase *baseline* sesi pertama dilakukan pada minggu pertama, tepatnya hari Sabtu, enam hari sebelum intervensi dilakukan. Pengukuran tersebut dimulai pukul 1.30 siang. Tes dilakukan sesuai dengan prosedur, yaitu menggunakan beberapa media sebagai bahan pembelajaran berupa biskuit, permen, baju dan celana. Setelah diberi pertanyaan "benda apa yang kamu inginkan?" dan "benda apa yang kamu lihat?", anak diminta untuk memberi jawaban dengan mengambil dan menyusun kartu sesuai dengan jawaban yang benar. Berikut adalah jawaban yang diberikan anak pada setiap pertanyaan yang diajukan:

Tabel 2 Hasil Tes Kemampuan Komunikasi Ekspresif pada Kondisi *baseline* Sesi 1

Sesi	Pertanyaan	Benda yang ditanyakan	Waktu (dalam jam)		Latensi (dalam detik)	Ketepatan	skor
			Diberikan	Respon anak			
1	Apa	Biskuit	1.32.15	1.32.43	28	√	1
	Kamu mau apa?	Baju	1.36.38	1.37.28	70	√	1
	Apa yang kamu inginkan	Celana	1.39.40	1.40.36	56	√	1

Pada sesi 1 ini, dalam menyusun pertanyaan anak mengalami kesalahan dan latensi pada ketiga pertanyaan tersebut membutuhkan lebih

dari 10 detik, sehingga skor yang diperoleh pada setiap soal adalah 1.

b. Sesi 2

Pada sesi kedua fase *baseline*, anak menjawab benar pada pertanyaan “Apa ?” dengan menunjukkan benda berupa Chitato dan puzzle. Jawaban anak salah pada pertanyaan “kamu mau apa?”, yaitu

dengan menyusun gambar yang salah pada keempat pertanyaan dan latensi yang dibutuhkan lebih dari 10 detik, sehingga skor yang diperoleh pada setiap soal adalah 1.

Tabel 3 Hasil Tes Kemampuan Komunikasi Ekspresif pada *baseline* Sesi 2

Sesi	Pertanyaan	Bendayang ditanyakan	Waktu(dalamjam)		Latensi (dalam detik)	Ketepatan dalam		skor
			Diberikan	Respon anak		benar	Salah	
2	Apa	Pisang	2.09.02	2.29.26	24	√		1
	Kamu mau apa?	Kaos kaki	2.13.26	2.13.37	24		√	1
	Apa yang kamu		2.23.26	2.23.42	16	√		1

c. Sesi 3

Pada fase *baseline* sesi ketiga, anak menjawab 2 pertanyaan dengan benar dan 1 jawaban salah. Anak menjawab benar pada pertanyaan “Apa?” dengan menunjukkan pisang dan sepatu, kemudian menjawab pertanyaan “kamu mau apa?” dengan menunjukkan pisang. Jawaban anak salah pada pertanyaan “apa yang kamu inginkan?”, yaitu

menunjukkan gambar kaos kaki. Kesalahan yang dilakukan anak adalah dia mengambil gambar lain pada buku komunikasi. Tiga soal memiliki latensi lebih dari sepuluh detik, dan satu soal dengan latensi sembilan detik tetapi salah. sehingga pada setiap soal diperoleh skor 1 dan total skor dalam satu sesi ini adalah empat.

Tabel 4 Hasil Tes Kemampuan Komunikasi Ekspresif pada *baseline* Sesi 3

Sesi	Pertanyaan	Bendayang ditanyakan	Waktu (dalam jam)		Latensi (dalam detik)	Ketepatan dalam menjawab		skor
			Diberikan	Respon anak		benar	Salah	
3	Apa	Semangka	2.13.46	2.13.46	28	√		1
	Kamu mau apa?	Sandal	2.19.32	2.19.55	23	√		1
	Apa yang kamu inginkan	Kaoskaki	2.24.46	2.25.14	32	√		1

d. Sesi 4

Pada fase *baseline* sesi keempat, anak menjawab dua pertanyaan dengan

benar dan satu pertanyaan salah. Sehingga skor yang diperoleh anak adalah 1 pada dua pertanyaan dan 2 pada satu

pertanyaan. Jadi total skor yang diperoleh anak adalah 5.

Tabel 5 Hasil Tes Kemampuan Komunikasi Ekspresif pada *baseline* Sesi 4

Sesi	Pertanyaan	Benda yang ditanyakan	Waktu(dalamjam)		Latensi (dalam detik)	Ketepatan dalam menjawab pertanyaan		Skor
			Diberikan	Respon anak		Benar	Salah	
4	Apa nasi		2.13.04	2.13.15	11	√		1
	Kamu mau apa?	sayur	2.16.03	2.16.17	14		√	1
	Apa yang kamu inginkan	sendok	2.18.39	2.18.45	6	√		2

e. Sesi 5

Pada fase *baseline*, sesi kelima, anak menjawab tiga pertanyaan dengan salah

dan satu pertanyaan dengan benar. Jawaban anak benar pada poin c dan salah pada poin a, b, dan d.

Tabel 6 Hasil Tes Kemampuan Komunikasi Ekspresif pada *baseline* Sesi 5

Sesi	Pertanyaan	Benda yang ditanyakan	Waktu(dalamjam)		Latensi (dalam detik)	Ketepatan dalam menjawab pertanyaan		skor
			Diberikan	Respon anak		Benar	Salah	
5	Apa kamu mau apa?	Biscuit	2.11.57	2.12.18	21		√	1
	Apa yang kamu inginkan	Topi	2.19.18	2.19.23	5		√	1
		Baju	2.31.16	2.31.24	8	√		2

Data yang dianalisis dalam penelitian ini yaitu presentase skor kemampuan komunikasi ekspresif anak pada tes kemampuan komunikasi reesepatif kondisi *baseline* dan Intervensi. Analisis statistik yang digunakan yaitu analisis antar kondisi dan dalam. Sedangkan komponen analisis data yang digunakan adalah kecenderungan arah, panjang kondisi, kecenderungan stabilitas, jejak data, stabilitas, rentang data serta

perubahan level. Analisis data antar kondisi yang diterapkan yaitu dengan membandingkan kondisi pada fase *baseline* I dengan intervensi, intervensi dengan *baseline* II, serta *baseline* I dengan *baseline* II. Analisis antar kondisi dapat dilakukan dengan membandingkan faktor banyaknya perubahan kecenderungan arah, variable, perubahan stabilitas, perubahan level dan analisis data overlap.

Sebelum melakukan penerapan analisis data pada kondisi dan antar kondisi, terlebih dulu dilakukan

penyusunan data terkait hasil tes kemampuan komunikasi ekspresif pada kondisi *baseline* dan intervensi.

Tabel 7 Hasil Tes Kemampuan Komunikasi Ekspresif pada Kondisi *Baseline* dan Intervensi

Presentse Keberhasilan(%)	
Baseline	Intervensi
20	60
20	90
20	40
20	60
25	85

Data diatas menunjukkan adanya perubahan kemampuan komunikasi anak dari kondisi *baseline* dan intervensi. Pada kondisi *baseline* data persentase skor menunjukkan bahwa tidak ada perubahan pada setiap tes. Namun perubahan sangat pesat terjadi pada intervensi 1, skor naik sebanyak 35%.

Dari hasil analisis data penerapan PECS terdapat perubahan kemampuan komunikasi ekspresif pada anak. Terlihat dari perubahan skor yang terjadi antara kondisi awal (*baseline*) dan *intervensi*. Dari hasil analisis tersebut menunjukkan perubahan yang positif pada penggunaan PECS terhadap kemampuan komunikasi ekspresi subjek GM yaitu dengan meningkatnya ketepatan dan kecepatan subjek dalam menjawab pada kondisi *baseline* hingga *Intervensi*. Terbukti dari adanya peningkatan persentase skor dari kondisi *baseline* hingga *intervensi* yang mencapai 35% hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan subjek dalam menjawab pertanyaan dengan menyusun gambar. Terlihat dari jumlah jawaban benar yang dijawab oleh anak dalam waktu kurang dari sepuluh detik.

Pada kondisi *baseline*, jumlah jawaban benar pada tes komunikasi ekspresif *baseline* 1 sampai 5 sebanyak satu dengan rata-rata skor yang diperoleh 21%. Hal tersebut menunjukkan sebelum diterapkan pendekatan PECS pada fase 1-4, subjek belum mampu menjawab pertanyaan dengan menyusun kalimat melalui gambar dan jawaban benar pada *baseline* ke lima merupakan hasil dari hafalan susunan kalimat yang sebelumnya dilihat oleh subjek.

Penerapan PECS dilakukan dalam lima kali *intervensi* dari fase satu sampai empat. Masing-masing *intervensi* terdiri dari empat fase. Selama penerapan PECS, terdapat perubahan pada subjek dalam merespon stimulus yang diberikan. Rata-rata skor yang diperoleh anak pada kondisi *intervensi* sebesar 67%. Selama kondisi *baseline*, tidak terdapat perubahan kemampuan komunikasi ekspresif yaitu merespon stimulus yang diberikan dengan menjawab pertanyaan dengan cara menyusun gambar. Hal ini dikarenakan anak belum terbiasa dengan pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Namun perubahan mulai terjadi dalam kondisi *intervensi* setelah diberikan perlakuan berupa pendekatan PECS fase 1-4.

Perubahan ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor tes komunikasi ekspresif yaitu berkurangnya latensi atau lama waktu yang dibutuhkan anak dalam merespon pertanyaan dengan benar. Hal ini dikarenakan anak sudah terbiasa dengan pertanyaan yang diberikan peneliti dan media yang digunakan dalam pendekatan PECS. Jadi pendekatan PECS sesuai dengan karakteristik belajar anak autis yaitu menggunakan media-media visual berupa kartu gambar dan benda-benda konkrit. Selama penerapan intervensi, anak dapat bekerja sama dengan baik namun tetap dengan pendampingan dari orang tua dan diberikan promp pada beberapa intervensi awal.

SIMPULAN

Berdasarkan data dan pembahasan yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan PECS dapat meningkatkan komunikasi anak autis. Dalam hal ini komunikasi yang dimaksud adalah anak dapat merespon apa yang dikatakan guru

dengan menunjukkan adanya ekspresi dan dapat memahami apa yang diperintah serta dapat mengungkapkan keinginannya dengan kalimat sederhana yang dapat difahami oleh orang lain. Dengan demikian pendekatan PECS terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi ekspresif pada siswa kelas satu di SLB-B dan Autis Bintoro Jember. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil skor tes yang mengalami peningkatan dari kondisi baseline ke intervensi. Pada saat kondisi *baseline*, skor tes unjuk kerja kemampuan komunikasi ekspresif 21% dan pada kondisi intervensi 67% sehingga rata-rata kemampuan anak meningkat 46%. Data tersebut didukung dengan persentase *overlap* 0% yang menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi ekspresif anak. Hal tersebut dapat dilihat dari kemampuan anak dalam respon dan menjawab pertanyaan selama kurang lebih sepuluh detik. Dan anak mampu menyusun kalimat menggunakan kartu gambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmaja, Jati Rinakri (2017). *Pendidikan dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Anwar. (1992). *Strategi Komunikasi*. Bandung: Armico.
- Bondy, Andy, Lory Frost. (2011). *A pictures Worth: PECS and Other Communication Strategies in Autism (Second Edition)*. United State of America: Woodbine House.
- Effendy, O. U. (1986). *Dimensi-dimensi Komunikasi*. Bandung: Remdja Karya CV.
- Flippin, Michelle, Stephanie Reszka dan Linda R. Watson. (2010). "Effectiveness of the Picture Exchange Communication System (PECS) on Communication and Speech for Children With Autism Spectrum Disorders: A Meta-Analysis". *American Journal of Speech-Language Pathology*. Vol. 19 • 178-195. May 2010.
- Hasdianah (2013). *Autis Pada Anak: Pencegahan, Perawatan, dan Pengobatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Joko Yuwono. (2012). *Memahami Anak Autistik (Kajian Teoritik dan Empirik)*.
- Juang Sunanto, dkk. (2012). *Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal*. Universitas of Tsukuba: Center of Research on International Cooperation in Educational Development (CRICED).
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurani Sujiono, Yuliani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Pristi Wikan Wiwahani. (2005). "Pendekatan PECS efektif terhadap kemampuan komunikasi ekspresif pada siswa kelas satu di SLB Negeri I Bantul". Keefektifan pendekatan PECS". *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Priyatna, A. (2010). *Let's End Bullying*. Jakarta: PT Elex Meida Komputindo.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunu, C. (2012). *Panduan Memecahkan Masalah Autism Unlocking Autism*. Yogyakarta: Lintangterbit.
- Veskariyanti, G. A. (2008). *12 Terapi Autis Paling Efektif dan Hemat*. Yogyakarta: Galang Press. Widya.
- Zainal Aqib. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama.

EFEKTIVITAS PERMAINAN WAYANG HURUF HIJAIYAH DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH PADA KELOMPOK A DI TK IKAL DOLOG BANDA ACEH

Lina Amelia¹⁾, Millata Zamana²⁾, dan Sri Ramadani³⁾

^{1,2,3)} STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh

Email: lina@stkipgetsempena.ac.id

Abstrak

Judul Penelitian ini adalah “Efektivitas Permainan Wayang Huruf Hijaiyah Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Kelompok A Di TK Ikal Dolog Banda Aceh”. Dalam membaca huruf hijaiyah, di perlukan suatu keterampilan dan potensi yang harus di kembangkan. Jika potensi anak tidak di kembangkan secara kontinyu dan konsisten, maka potensi tersebut menjadi hilang secara perlahan-lahan. Oleh karena itu, di perlukan suatu pembiasaan yang sungguh-sungguh dalam mengenalkan huruf hijaiyah. Permainan wayang huruf hijaiyah merupakan salah satu cara cepat dalam pembelajaran mengenal huruf hijaiyah dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas permainan wayang huruf hijaiyah dalam mengenalkan huruf hijaiyah. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif *pre-experimental one group pretest-posttest design*. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak Kelompok A di Tk Ikal Dolog Banda Aceh. Adapun instrumen penelitian ini adalah lembar tes lisan *pre-test dan post-test*. Teknik yang digunakan dalam analisis data adalah pengolahan data tes lisan awal dan tes lisan akhir (*pre-test post-test*), uji normalitas, uji homogenitas, pengujian hipotesis dan pengambilan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh efektif Permainan Wayang Huruf Hijaiyah Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Kelompok A Di TK Ikal Dolog Banda Aceh. Hal ini ditunjukkan bahwa berdasarkan hasil pengujian hipotesis $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $6,21 > 2,16$, sehingga hipotesis H_0 dalam penelitian ini diterima. Dengan demikian dari hasil penelitian dinyatakan bahwa hipotesis H_a diterima (H_a) yaitu permainan wayang huruf hijaiyah efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak kelompok A TK Ikal Dolog Banda Aceh.

Kata kunci: Efektivitas, Permainan Wayang Huruf Hijaiyah, Huruf Hijaiyah

Abstract

The title of this research is "The Effectiveness of the Hijaiyah Letters Puppet Game in Improving the Ability to Recognize the Hijaiyah Letters in Group A at the TK Ikal Dolog Banda Aceh ". In reading hijaiyah letters, a skill and potential are needed that must be developed. If the child's potential is not developed continuously and consistently, then that potential is lost slowly. Therefore, it is needed a serious habituation in introducing hijaiyah letters. Game puppet letters hijaiyah is one of the quick ways in learning to recognize letters hijaiyah well. This study aims to determine the effectiveness of hijaiyah puppet play in introducing hijaiyah letters. This research is a quantitative research pre-experimental one group pretest-posttest design. Subjects in this study were all children of Group A at TK Ikal Dolog Banda Aceh. The instrument of this study was the pre-test and post-test oral test sheets. The technique used in data analysis is data processing of the initial oral test and the final oral test (pre-test post-test), normality test, homogeneity test, hypothesis testing and conclusion drawing. The results of this study indicate that there is an effective influence on the Hijaiyah Letters Puppet Game in Improving the Ability to Recognize the Hijaiyah Letters in Group A in Ikal Dolog Banda Aceh Kindergarten. It was shown that based on the results of testing the hypothesis $t_{count} > t_{table}$, which is $6.21 > 2.16$, so the hypothesis H_0 in this study was accepted. Thus from the results of the study stated that the hypothesis H_a accepted (H_a), namely the puppet game hijaiyah letters effective in

improving the ability to recognize letters hijaiyah in group A kindergarten children Ikal Dolog Banda Aceh.

Keywords: Effectiveness, Hijaiyah Puppet Play, Hijaiyah Letters

PENDAHULUAN

Anak Usia Dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang berada pada masa keemasan (golden age). Masa keemasan merupakan masa yang sangat penting bagi tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak dimana anak sangat peka mendapatkan rangsangan-rangsangan baik yang berkaitan dengan aspek-aspek perkembangan. Salah satu aspek penting dalam perkembangan adalah aspek perkembangan bahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena disamping berfungsi sebagai alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain juga sekaligus sebagai alat untuk memahami perasaan dan pikiran orang lain.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak (Setiadi Susilo, 2016: 27-28). Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 (pasal 1 Butir 14 tentang sistem pendidikan nasional, menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk

penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap, prilaku, dan agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik.

Aspek perkembangan bahasa dan agama sangat penting bagi anak, dimana Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena disamping berfungsi sebagai alat untuk memahami perasaan dan pikiran orang lain. Menurut Arif Hakim, (2016). Pengembangan nilai moral agama di taman kanak-kanak merupakan salah satu ujung tombak didalam upaya menciptakan anak yang memiliki karakteristik yang baik. Tujuan yang ingin dicapai sejauh mana guru mengembangkan nilai-nilai agama dan moral di tanam kanak-kanak.

Menurut Sri Jatun, (2017). Al-Qur'an adalah firman Allah yang telah diwahyukan kepada Rasulullah SAW melalui beberapa cara yang dikehendaki oleh Allah swt. Yang memuat hukum-hukum islam dan berisi tuntunan-tuntunan bagi umat manusia untuk

mencapai kehidupan yang bahagia di dunia dan di akhirat, lahir maupun batin. Dia (Al-Qur'an) adalah sumber dari segala sumber ilmu yang menimbulkan kebaikan serta kesejahteraan bagi seluruh umat manusia di dunia. Disamping itu al-Qur'an merupakan sarana yang paling utama untuk bermunajat kepada Allah baik membaca, mempelajari, mengajarkan serta mendengarkannya. Menurut M. Quraish Shihab, mempelajari Al-Qur'an adalah kewajiban. Dengan demikian dengan membaca Al-Qur'an adalah wajib bagi setiap orang islam. Ahmad Munir dan Sudarsono dalam srijatun (2017: 26) berpendapat bahwa apabila seseorang berkeinginan kuat untuk membaca Al-Quran dengan sebaik-baiknya, maka perlu penguasaan huruf, harakat, kalimat serta ayat-ayat yang disebut : *muraah al huruf wa al harakat dan muraah al kalimah wa al ayah*. Maka dari itu perlu adanya perhatian khusus untuk mengenalkan huruf-huruf Al-Quran (Hijaiyah) pada anak usia dini agar nantinya dalam membaca Al-Qur'an dapat terlaksana dengan baik dan benar.

Di TK IKAL DOLOG perlu diberikan persiapan kepada anak untuk melanjutkan kejenjang selanjutnya, gurunya kurang kreatif dalam memberikan pembelajaran. Salah satunya dalam mengenalkan huruf-huruf hijaiyah kepada anak, maka perlu adanya media pembelajaran yang lebih menarik lagi. guru hanya menggunakan media iqra' dan poster dinding sehingga penulis merasa perlu adanya media tambahan untuk proses pembelajaran yang lebih menarik lagi selain media iqra' dan poster dinding kepada anak yang berada pada rentang usia 4 - 5 tahun agar pembelajaran lebih efektif. Rata-rata anak hanya mampu mengenal alif - ta' saja. Bila dikaitkan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Dan

Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini dengan lingkup perkembangan keaksaraan yang dimana tingkat pencapaian perkembangan anak mampu mengenal simbol-simbol dan meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A - Z. Dilain pihak menghadapi era globalisasi program pendidikan harus mampu memberi bekal kepada peserta didik untuk memiliki daya saing tinggi dan tangguh. Untuk mencapai tuntutan tersebut, maka TK IKAL DOLOG mewajibkan anak untuk harus menguasai keterampilan misalnya untuk mengenal huruf hijaiyah, diharapkan anak usia 4 - 5 tahun sudah mampu mengenal alif - dlad sebagai modal dasar, sehingga dengan metode seperti ini ada masalah pada peserta didik antara lain : berdasarkan hasil observasi dan tes yang dilakukan penulis, kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak masih perlu dilatih dan dibimbing karena aktivitas pembelajaran dalam mengenal huruf hijaiyah masih rendah karena hanya beberapa anak saja yang sudah mampu mengenal alif - hak', karena hanya menggunakan media iqro' dan poster sehingga pembelajaran kurang menarik, hal ini akan berdampak pada minat belajar anak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung dengan guru kelas kelompok A pada tanggal 8 Oktober 2018 berikut permasalahan tersebut diatas, maka perlu adanya metode permainan wayang huruf hijaiyah untuk peserta didik agar dapat pengetahuan cara baca dengan mudah dan efisien, karena dengan permainan wayang huruf hijaiyah peserta didik akan memperoleh informasi baru. Selain itu, dalam permainan wayang huruf terdapat permainan tanya jawab lalu bernyanyi. Dengan harapan permainan ini

dapat menyusun struktur pikiran peserta didik karena adanya informasi baru yang diperoleh. Sehubungan dengan hal itu maka proses belajar di TK Ikal Dolog khususnya kelompok A akan diterapkan permainan wayang huruf dalam mengajarkan dan mengenal huruf hijaiyah. Tujuan permainan wayang huruf hijaiyah untuk mempermudah penyampaian pelajaran, sehingga mudah dimengerti oleh anak-anak.

Jika dikaitkan dengan permainan wayang huruf, maka salah satu masalah yang dihadapi oleh pendidik dan pengajar huruf hijaiyah sekarang ini adalah bagaimana cara mengajarkannya pada peserta didik sehingga memperoleh hasil yang diharapkan. Penggunaan cara yang tepat dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan agar proses belajar lebih efektif dan efisien. Hal tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut : (1). Alokasi waktu yang tersedia untuk pengenalan huruf hijaiyah. (2). Metode bermain yang tepat agar waktu singkat anak-anak memiliki pengetahuan dan keterampilan. (3). Melatih peserta didik agar senantiasa berperan aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan pertimbangan diatas, maka salah satu alternatif mengajar pada TK Ikal Dolog adalah melalui wayang huruf hijaiyah untuk menumbuhkan daya ingat. Maka dalam penelitian ini berjudul “Efektivitas Permainan Wayang Huruf Hijaiyah Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Kelompok A Di TK Ikal Dolog Banda Aceh”.

Pengertian Wayang

Dalam Kamus Bahasa Indonesia, wayang merupakan boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan

kulit atau kayu dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional seperti didaerah bali, jawa, sunda. Wayang dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang. Dalam bahasa jawa wayang berarti “bayangan”. Jika ditinjau dari arti filsafatnya “wayang” dapat diartikan sebagai bayangan atau merupakan pencerminan dari sifat-sifat yang ada dalam jiwa manusia, seperti angkara murka, kebajikan, serakah dan lain-lain. Ada versi wayang yang dimainkan oleh orang dengan memakai kostum, yang dikenal sebagai wayang orang, dan ada pula wayang yang berupa sekumpulan boneka yang dimainkan oleh dalang. Wayang yang dimainkan dalang ini di antaranya berupa wayang kulit atau wayang golek. Cerita yang dikisahkan dalam pagelaran wayang biasanya berasal dari Mahabharata dan Ramayana (Lina Amelia, dkk. 2017:87).

Kata “wayang” dapat digambarkan sebagai pertunjukan, boneka atau karakter (Mrazek dalam Dahlan Abdul Ghani, 2017). Sebuah wayang adalah, tentu saja Objek, salah satu yang animasi, atau dimanipulasi. Wayang kulit mengakomodasi berbagai kemungkinan terbuka yang menggambarkan sebagai objek atau metafora untuk interpretasi dan tindakan.

Wayang Huruf Hijaiyah

Wayang huruf hijaiyah ialah modifikasian dari wayang dengan huruf hijaiyah yang berbasis visual. Biasanya wayang-wayang berupa wayang kulit atau wayang golek. Wayang huruf hijaiyah dibuat dimodifikasi mirip dengan wayang pada umumnya yang bisa dimainkan dan digerakkan namun diwayang huruf hijaiyah ini wayang hanya bisa digerakkan

dengan digoyangkan saja karna tidak di buatkan tangannya, tidak seperti pada wayang umumnya yang memiliki tangan. Wayang yang berbentuk huruf-huruf hijaiyah digunakan sebagai media dan alat bermain untuk mempermudah proses pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini.

Wayang huruf termasuk media yang berbasis visual. Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi (Azhar Arsyad, 2017 :89).

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian kuantitatif yang merupakan salah satu upaya pencarian ilmiah yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Filsafat positivisme memandang realitas/gejala/fenomena itu dapat diklasifikasikan, relatif tetap, konkrit, teramati, terukur, dan hubungan gejala bersifat sebab akibat. Penelitian pada umumnya dilakukan pada populasi atau sampel yang representatif. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sehingga kesimpulan hasil penelitian dapat digeneralisasikan pada populasi dimana

sampel tersebut di ambil (Sugiyono,2017:14)

Rancangan penelitian yang akan dilakukan yaitu dengan perlakuan eksperimen. Sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu menerapkan permainan wayang huruf hijaiyah untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah, jenis eksperimen yang digunakan yaitu one-group pre test-post test. Desain yaitu satu kelompok diukur variabel dependennya (pre-test), kemudian diberi pembelajaran dengan menerapkan permainan wayang huruf hijaiyah untuk mengenalkan huruf hijaiyah. Dan diukur kembali variabel dependennya (post-test), tanpa ada kelompok perbanding. Tes ini diberikan untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf hijaiyah yang telah dipahami oleh anak dan untuk melihat apakah penerapan permainan wayang huruf hijaiyah dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun.

Lokasi penelitian ini adalah TK IKAL DOLOG Banda Aceh. Peneliti tertarik menjadikan lokasi tersebut sebagai lokasi penelitian karena disekolah tersebut masih kurangnya pengenalan terhadap huruf-huruf hijaiyah. Selain itu penelitian ini dimaksudkan untuk memperluas wawasan serta pengalaman juga untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah. Sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan dari populasi, yaitu anak Kelompok A Tk Ikal Dolog Banda Aceh sebanyak 14 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu : dengan menggunakan tes lisan pre-test dan post-test. Untuk mengolah data, maka digunakan rumus t-tes

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian di TK Ikal Dolog Banda Aceh dilakukan pada hari Sabtu, 19 Januari 2019 dimulai dari peneliti datang untuk menunggu anak di depan pagar pukul 07:15 WIB, setiap anak yang datang bersalaman dengan guru. Selanjutnya anak baris-berbaris pukul 08:00 WIB, kemudian anak melakukan gerakan senam dengan menggunakan musik, selanjutnya anak baris-berbaris kembali menuju ruang kelas dan melakukan kegiatan pembukaan. Prosedur tindakan yang dilakukan yaitu :

1. Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan mengatur tempat duduk anak untuk duduk dikursi masing-masing atau membentuk pembelajaran klasikal dengan anak duduk membuat lingkaran serta membuka dengan salam dan do'a sebelum belajar dan dilanjutkan dengan bernyanyi agar lebih semangat, dilanjutkan dengan membaca surah Al-ikhlas. Dan selanjutnya mengenalkan huruf-huruf hijaiyah dengan menggunakan poster huruf hijaiyah.

2. Kegiatan inti

Dalam kegiatan inti dimulai pukul 09:00 WIB - 10:00 WIB. Terlebih dahulu guru memperkenalkan media pembelajaran wayang huruf hijaiyah kepada anak, lalu menyuruh anak untuk memperhatikan bentuk dari huruf-huruf hijaiyah dan anak menyebutkan wayang huruf yang di tunjukkan oleh guru. Anak diwajibkan untuk tampil dihadapan temannya secara bergantian untuk menyebutkan

wayang huruf yang di pegang oleh anak.

3. Evaluasi pembelajaran

Pada pukul 10:30 WIB guru melakukan evaluasi langsung terhadap anak dengan mencatat perkembangan anak, guru mengevaluasi setiap hari selama proses penelitian dilakukan, untuk mengetahui sampai dimana kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak setiap penelitian dilakukan.

2. Penutup

Pukul 11:00 WIB anak pulang sekolah, sebelum pulang anak membaca doa selamat dunia akhirat dan doa penutup majelis lalu menyanyikan lagu jika pulang sekolah, guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari kemudian anak memberi salam dengan serentak, anak tetap berada di dalam kelas sembari menunggu dijemput oleh orang tuanya masing-masing.

Data penelitian yang diperoleh melalui hasil pretest dan posttest pada permainan wayang huruf hijaiyah dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada kelompok A di TK Ikal Dolog Banda Aceh. Tes diberikan sebelum dan sesudah keseluruhan materi diajarkan dengan permainan wayang huruf hijaiyah. Soal tes disesuaikan dengan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah.

Penelitian ini dilakukan peneliti dari tanggal 12 Januari s/d 19 Januari 2019. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan menjumpai kepala sekolah untuk mendapatkan izin penelitian di kelompok A. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan

untuk mengetahui penggunaan wayang huruf hijaiyah untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak di Tk Ikal Dolog Banda Aceh.

Data Pretest

Data *pretest* merupakan data awal yang diambil untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengenal huruf hijaiyah sebelum diterapkan permainan wayang huruf hijaiyah, pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes lisan.

Tabel Hasil kriteria Tes Lisan pre-test

No	Nama	Mengenal huruf hijaiyah	Membedakan huruf hijaiyah	Melafazkan huruf hijaiyah	Nilai rata-rata
1.	AL	10	10	10	10
2.	ARU	20	20	20	20
3.	AKF	30	30	30	30
4.	CSS	10	10	10	10
5.	FG	10	10	10	10
6.	FA	10	10	10	10
7.	HS	10	10	10	10
8.	HN	10	10	10	10
9.	JT	10	10	10	10
10.	MZ	10	10	10	10
11.	MA	10	10	10	10
12.	MAA	10	10	10	10
13.	NA	10	10	10	10
14.	RFZ	10	10	10	10

Data Post-test

Post-test merupakan hasil dari tes uji penelitian yang terakhir setelah diberikan perlakuan, pengambilan data

dilakukan menggunakan pedoman tes lisan setelah menerapkan permainan wayang huruf hijaiyah.

Tabel Kriteria Hasil Penilaian Tes Lisan Post-test

No	Nama	Mengenal huruf hijaiyah	Membedakan huruf hijaiyah	Melafazkan huruf hijaiyah	Nilai rata-rata
1.	AL	50	20	50	40
2.	ARU	60	60	60	60
3.	AKF	70	70	70	70
4.	CSS	20	20	20	20
5.	FG	20	20	20	20
6.	FA	20	20	20	20
7.	HS	20	20	20	20
8.	HN	30	30	30	30
9.	JT	50	20	50	40
10.	MZ	60	30	60	50
11.	MA	20	20	20	20

12.	MAA	20	20	20	20
13.	NA	60	30	60	50
14.	RFZ	70	40	70	60

Tabel 4.7 Uji normalitas tes awal

Nilai	Batas kelas (f_1)	Z score	Batas luas daerah	Luas Daerah	Frekuensi di harapkan (f_1)	Frekuensi pengamatan (f_2)	$(f_1 - f_2)$	$(f_1 - f_2)^2$	$\chi^2 = \frac{(f_1 - f_2)^2}{(E_1)}$
	9,5	9,16	3186						
10-13				-863	-12.082	12	12.094	146.264.836	-12.106,01
	13,5	13,16	4049						
14-17				-515	-7.210	0	7.210	51.984.100	-7.210
	17,5	17,16	4564						
18-21				-262	-3.668	1	3.669	13.461.561	-3.670,01
	21,5	21,16	4826						
22-25				-114	-1.596	0	1.596	2.547.216	-1.596
	25,5	25,16	4940						
26-30				-47	-658	1	659	434.281	-660,01
	30,5	30,16	4987						
						14			-25.242,03

Berdasarkan hasil penghitungan di atas di peroleh nilai $\chi^2_{hitung} = -25.242,03$ pada taraf signifikan 5% pada derajat kebebasan $(dk) = (0,975) (14-1) = 2,16$ maka sesuai dengan kriteria

pengujian jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ yaitu $-25.242,03 \leq 2,16$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya data tes awal tidak berdistribusi normal.

Uji normalitas tes akhir

Nilai	Batas kelas (f_1)	Z score	Batas luas daerah	Luas Daerah	Frekuensi di harapkan (f_1)	Frekuensi pengamatan (f_2)	$(f_1 - f_2)$	$(f_1 - f_2)^2$	$\chi^2 = \frac{(f_1 - f_2)^2}{(E_1)}$
	19,5	19,01	4713						
20-29				-268	-3.752	6	3.758	14.122.564	-3.764,01
	29,5	29,01	4981						
30-39				-19	-266	1	267	71.289	-315,43
	39,5	39,01	5000						
40-49				3.121	43.694	2	-43.692	1.908.990.86	43.690,01
	49,5	49,01	1879						
50-59				-345	-4.956	2	4.958	24.581.764	-4.960,01
	59,5	59,01	2224						
60-70				-356	-4.984	3	4.987	24.870.169	-4.990,01
	70,5	70,01	2580						
Jumlah						14			29.660,55

Berdasarkan hasil penghitungan di atas di peroleh nilai $t_{hitung} = 29.660,55$ pada taraf signifikan 5% pada derajat kebebasan $(dk) = (0,975) (14-1) = 2,16$ maka sesuai dengan kriteria pengujian jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $29.660,55 \geq 2,16$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya data tes akhir berdistribusi normal.

Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji pihak kanan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan db (distribusi bilangan) $n - 1 = 14 - 1 = 13$, maka daftar distribusi t dengan $t(0,975) (13)$, sehingga diperoleh $t(0,975) (13) = 2,16$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $6,21 > 2,16$. Dengan demikian hipotesis penelitian ini, H_a diterima, sehingga hipotesis dalam penelitian ini menyatakan permainan wayang huruf hijaiyah dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada kelompok A TK Ikal Dolog Banda Aceh.

Hasil penelitian yang di peroleh menyatakan adanya pengaruh yang efektif dari permainan wayang huruf hijaiyah sehingga mendapatkan hasil peningkatan yang signifikan dari sebelum dan sesudah dilakukannya permainan wayang huruf hijaiyah kepada anak di kelompok A TK Ikal Dolog Banda Aceh.

Penelitian ini di dukung dengan hasil penelitian Muthmainnah, (2015), dengan judul Penerapan Permainan Kartu Huruf dalam Meningkatkan Pemahaman Huruf Hijaiyyah di Kelompok A TK Anzib Lamnyong Banda Aceh. Berdasarkan hasil penelitian (1) Penerapan Permainan Kartu Huruf dapat meningkatkan pemahaman huruf hijaiyyah murid kelompok A TK Anzib

Lamnyong Banda Aceh. (2) aktivitas guru di kategorikan baik dengan skor 3,86. Aktivitas murid dikatakan cukup dengan skor 2,6. Meningkatkan dengan baik pada siklus II dengan skor 3,46.

Dan dikuatkan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Khairani, (2015), dengan judul penelitiannya Peningkatan Kemampuan Baca Tulis Arab Melalui Media Huruf Hijaiyyah di Kelompok B TK Al- Qur'an I Samahani. Berdasarkan hasil Penelitian menunjukkan bahwa kondisi awal kemampuan mengenal huruf hijaiyyah pada anak kelas B TK Khairani Lubok Bate masih sangat kurang, setelah diterapkan metode bernyanyi maka kondisi akhir kemampuan mengenal dan menghafal huruf hijaiyyah pada anak terjadi peningkatan yang signifikan yaitu dari kemampuan BB menjadi kemampuan BSB.

Bertujuan untuk mengetahui efektifitas permainan wayang huruf hijaiyah pada kelompok A TK Ikal Dolog Banda Aceh dalam mengenal huruf hijaiyah, berdasarkan hasil pengolahan data pre-test di bagian terdahulu diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak kelompok A masih pada kategori kurang dan sangat rendah. Tujuan dari permainan wayang huruf hijaiyah adalah untuk menyiapkan anak didik menjadi generasi yang Qur'ani yaitu generasi yang mencintai Al- Qur'an dan menjadikannya sebagai bacaan dan pandangan hidup sehari-hari

Efektivitas Wayang Huruf Hijaiyah

Permainan wayang huruf hijaiyah merupakan kegiatan pembelajaran yang diberikan pada anak setiap hari pada waktu penelitian sebagai berikut:

1. Wayang huruf hijaiyah dibuat dengan tangkai yang cukup panjang agar bias di pegang oleh anak dan bias di gerakkan.
2. Wayang huruf hijaiyah dibuat dengan menggunakan kertas sol agar memiliki warna yang terang, tujuannya untuk menarik perhatian dan minat belajar anak.
3. Huruf hijaiyah dalam bentuk wayang dibuat berukuran besar. Tujuannya, untuk memudahkan anak dalam mengenal dan membaca huruf hijaiyah.

Wayang huruf hijaiyah dapat berjalan efektif apabila ada tujuan, peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok A TK Ikal Dolog Banda Aceh. Adapun hasil penelitian berdasarkan pretest- postest tentang efektifitas permainan wayang huruf hijaiyah sebagai berikut:

1. Kelebihan dan kelemahan permainan wayang huruf

Adapun kelebihan dan kelemahan wayang huruf hijaiyah dikuatkan dengan penelitian yang dilakukan Siti Hasibah, (2017) yang memiliki kelebihan dan kekurangan sama seperti berikut:

Kelebihan wayang huruf

- a. Menggunakan metode CBSA, jadi bukan guru saja yang aktif melainkan anak dituntut aktif.
- b. Dalam penerapannya menggunakan klasikal (membaca secara bersama), maupun cara eksistensi (anak yang lebih atau sudah tahu dapat mengikuti bacaan temannya yang belum bisa).
- c. Komunitatif artinya membaca dengan baik dan benar guru dapat memberikan sanjungan, perhatian dan penghargaan.

- d. Media wayang huruf hijaiyah sangat mudah dibuat

Kekurangan wayang huruf hijaiyah

- a. Bacaan-bacaan tajwid tidak di kenalkan sejak dini. Namun, peneliti berusaha membimbing anak dalam mengenal huruf hijaiyah dengan benar
- b. Hanya menggunakan media wayang huruf hijaiyah. Namun di lengkapi dengan warna-warna yang dapat menarik minat belajar anak.
- c. Tidak dianjurkan menggunakan irama murottal. Namun, peneliti berusaha membimbing anak dalam melafalkan makhrijul huruf hijaiyah dengan baik dan benar.

Berdasarkan hasil penelitian sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan sesudah diberikan perlakuan (*post-test*) terhadap anak kelompok A TK Ikal Dolog Banda Aceh, dapat dikatakan bahwa permainan wayang huruf hijaiyah efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah karena tercapainya indikator berikut ini:

1. Peneliti menguasai materi dan menyampaikannya dengan baik.
2. Anak mengikuti dan memahami pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah dengan baik
3. Nilai skor penilaian huruf hijaiyah anak meningkat.

Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji pihak kanan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan db (distribusi bilangan) $n - 1 = 14 - 1 = 13$, maka daftar distribusi t dengan $t_{(0,975)} (13)$, sehingga diperoleh $t_{(0,975)} (13) = 2,16$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $6,21 > 2,16$. Dengan

demikian hipotesis penelitian ini, Ha diterima, sehingga hipotesis dalam penelitian ini menyatakan permainan wayang huruf hijaiyah dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada kelompok A TK Ikal Dolog Banda Aceh.

Dalam penelitian ini pengenalan huruf hijaiyah dengan permainan wayang

huruf hijaiyah juga membawa anak mencapai ranah kognitif (pengetahuan) dimana anak akan mampu mengenal huruf hijaiyah yang menjadi salah satu kunci membaca Al-Qur'an, dimana sangat dibutuhkan anak untuk meningkatkan kecerdasan spritual anak.

Gambar 4.1 Kegiatan belajar mengenal huruf hijaiyah dengan wayang huruf hijaiyah



Permainan wayang huruf hijaiyah juga dapat membawa anak mencapai ranah efektif (sifat), dimana pelaksanaan penelitian ini dapat kita lihat anak lebih banyak aktif saat pembelajaran huruf hijaiyah dengan menggunakan wayang huruf hijaiyah anak akan terus berpikir tentang huruf hijaiyah yang ada didepannya. Kemudian anak akan menyampaikan semua yang ia ketahui tentang bacaan huruf hijaiyah, sehingga anak tidak mudah bosan. Berbeda dengan pembelajaran huruf hijaiyah sebelumnya dimana anak terlihat kurang tertarik dan kurang memahami pembelajaran huruf hijaiyah.

Keberhasilan dalam pembelajaran mengenal huruf hijaiyah dengan permainan wayang huruf hijaiyah merupakan salah satu cara untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran dalam mencapai hasil belajar anak secara langsung. Berdasarkan hasil penelitian ini maka guru - guru dapat merancang kegiatan pembelajaran huruf hijaiyah agar anak dapat aktif dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti pada efektivitas permainan wayang huruf hijaiyah dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf

hijaiyyah pada kelompok A di TK Ikal Dolog Banda Aceh, maka dapat disimpulkan bahwa berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji pihak kanan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan db (distribusi bilangan) $n - 1 = 14 - 1 = 13$, maka daftar distribusi t dengan $t_{(0,975) (13)}$, sehingga diperoleh $t_{(0,975) (13)} = 2,16$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $6,21 > 2,16$. Dengan demikian hipotesis penelitian ini, H_a diterima, sehingga hipotesis dalam penelitian ini menyatakan permainan wayang huruf hijaiyyah efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah pada kelompok A TK Ikal Dolog Banda Aceh.

Dalam penelitian ini pengenalan huruf hijaiyyah dengan permainan wayang huruf hijaiyyah juga membawa anak mencapai ranah kognitif (pengetahuan) dimana anak akan mampu mengenal huruf hijaiyyah yang menjadi salah satu kunci membaca Al-Qur'an, dimana sangat dibutuhkan anak untuk meningkatkan kecerdasan spritual anak.

Selain kognitif dalam penelitian pengenalan huruf hijaiyyah dengan permainan wayang huruf hijaiyyah juga dapat membawa anak mencapai ranah efektif (sifat), dimana pelaksanaan penelitian ini dapat kita lihat anak lebih banyak aktif saat pembelajaran huruf hijaiyyah dengan melakukan permainan wayang huruf hijaiyyah anak akan merasa senang saat belajar karna dilakukan sambil bermain dan lebih cepat mengenal huruf-huruf hijaiyyah. Permainan ini dilakukan agar anak lebih aktif dan tidak mudah bosan dan permainan ini lebih dapat menarik perhatian anak-anak. Berbeda dengan pembelajaran huruf hijaiyyah sebelumnya dimana anak terlihat kurang tertarik dan kurang memahami pembelajaran huruf hijaiyyah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, L. dkk. 2017. "Efektivitas Permainan Wayang Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Di TK kartika xiv-11 banda aceh".(online). Volum 4. No. 2. (<http://buahhati.stkipgetsempena.ac.id/home/article/view/41>, 24 Oktober 2018. Hal 83,87.)
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Pt Rajagrafindo Persada
- Ghani, A. G. 2017. The Study Of Laban Movement Analysis (LMA) In Shadow Puppets Theatre. *Estudios Sobre El Mensaje Periodistico*, (online). Vol 23. No.1. (<http://www.ucm.es/BUCM/revistas/portal/modulon.php?name=Revistas2&id=ESMP>, diakses 13 Desember 2018).
- Hakim, A. 2016. Pengembangan Nilai-Nilai Agama Dan Moral Di Taman Kanak-Kanak (Analisis Dekriptif Di Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung). *Jurnal pendidikan islam*, (online). Vol. V, No. 1 (<http://ejournal.unisba.ac.id/index.php/tadib>, diakses 14 Desember 2018)
- Hasibah, S. 2017. *Efektivitas Metode Iqro' Modifikasi Dengan Teknik Pembiasaan Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Anak Usia Di Kb Paud Melati Banda Aceh*. Banda Aceh : Program Studi PG.PAUD STKIP BBG
- Khairani, 2015. *Peningkatan Kemampuan Baca Tulis Arab Melalui Media Huruf Hijaiyyah di Kelompok B TK Al-Qur'an I Samahani, Skripsi Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.
- Srijatun, 2017. "Implementasi Pembelajaran baca Tulis Al-Qur'an Dengan Metode Iqro Pada Anak Usia Dini RA Perwanida Slawi Kabupaten Tegal, *jurnal pendidikan islam*, (online). Vol. 11, No. 1, (<http://journal.walisongo.ac.id/index.php/nadwa>, diakses 14 Desember 2018).
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Tahun 2017. Bandung : Alfabeta
- Susilo, S. 2016. *Pedoman Penyelenggaraan PAUD*. Jakarta : Bee Media Pustaka.

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN BOLA HURUF PADA KELOMPOK B DI TK MAWADDAH WARAHMAH ACEH BESAR

Fitriah Hayati¹⁾, Lina Amelia²⁾, dan Hanisah³⁾

^{1,2,3)}STKIP Bina Bangsa Getsempena

e-mail: fitriah@stkipgetsempena.ac.id

Abstrak

Kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Rumusan masalah dalam penelitian ini Bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui permainan bola huruf kelompok B di TK Mawaddah Warahmah Aceh Besar. Tujuan penelitian atau PTK ini adalah bagaimana melihat peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak di TK Mawaddah Warahmah Aceh Besar melalui media permainan Bola Huruf. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, jumlah sampel adalah 16 anak dan data dianalisis dengan menggunakan rumus presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada gambaran aktivitas anak pada siklus I jumlah perolehan dengan kategori belum berkembang 5 anak (31.25%), kategori mulai berkembang 5 anak (31.25%), kategori berkembang sesuai harapan 3 anak (18.75%), dan kategori berkembang sangat baik 3 anak (18.75%). siklus ke II tidak ada kategori belum berkembang, mulai berkembang 1 anak (6.25%), kategori berkembang sesuai harapan adalah 31.25% (5 anak) kategori berkembang sangat baik adalah 10 anak (65.62%). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan bola huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak.

Kata Kunci : Bola Huruf, Keaksaraan

Abstract

The ability to recognize letters is the ability to do something by recognizing the characteristics of the alphabet in writing which is a member of the alphabet that symbolizes the sound of language. The formulation of the problem in this study is how to improve the ability to recognize children's letters through group B ball games in Mawaddah Warahmah Aceh Besar Kindergarten. The purpose of this research or CAR is how to see an increase in the ability to recognize letters in children in Mawaddah Warahmah Aceh Besar Kindergarten through the Letter Ball game media. This type of research is Classroom Action Research (CAR). The instrument used was an observation sheet, the number of samples was 16 children and the data were analyzed using the percentage formula. The results showed that in the description of the activities of children in the first cycle the number of acquisition with an underdeveloped category was 5 children (31.25%), the category began to develop 5 children (31.25%), the category developed according to the expectations of 3 children (18.75%), and the category developed very well 3 children (18.75%). the second cycle there is no category yet to develop, start to develop 1 child (6.25%), the category develops according to expectations is 31.25% (5 children) the category of developing very well is 10 children (65.62%). Based on these data it can be concluded that the letter ball game can improve the ability to recognize children's letters.

Keywords: Ball Lettering, 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. Menurut Dina, 2011 dalam Hayati, 2019, Ada empat macam bahasa antara lain menyimak, berbicara, menulis, dan membaca.

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.

Berdasarkan hasil observasi di TK Mawaddah Warahmah pada bulan Oktober 2018 pada kelompok B diperoleh hasil kemampuan bahasa khususnya kemampuan mengenal huruf belum berkembang secara optimal dibandingkan dengan kemampuan-kemampuan lainnya, seperti kemampuan fisik motorik, kognitif, dan sosial-emosional. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut terdapat permasalahan yang terkait dengan kemampuan mengenal huruf. Diantaranya sebagian besar anak belum mengenal semua huruf-huruf, hal ini terlihat pada saat anak mengalami kesulitan dalam pembelajaran.

Hasil tersebut juga didukung dari data pada observasi kemampuan anak dalam mengenal huruf belum berkembang, dari 15 anak dalam kelas baru 5 anak yaitu dengan skor (33,33%) anak yang mampu mengenal huruf dengan baik.

Sedangkan 10 anak dengan skor (66,66%) kesulitan saat menyebutkan huruf-huruf. Anak juga terbalik saat menyebutkan huruf dengan lafal ataupun bentuknya mirip, misalnya "d" dengan "b", "f" dengan "v", "m" dengan "n", "p" dengan "b", "m" dengan "w". Anak juga kesulitan saat diminta menyebutkan kata dari sebuah huruf, begitu pula sebaliknya saat diminta untuk menyebutkan huruf depan dari sebuah kata.

Selain permasalahan tersebut penggunaan media pembelajaran juga belum maksimal, hal tersebut dapat mempengaruhi ketertarikan anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

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. Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul : *Meningkatkan kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Bola Huruf Pada Kelompok B Di TK Mawaddah Warahmah Aceh Besar.*

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) dalam Hayati (2019). 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.

Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi- fungsi fisik dan psikis yang siap merspon 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 khas, mereka selalu aktif, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tidak pernah berhenti

untuk bereksplorasi dan belajar. Pendidikan anak usia dini merupakan masa dimana anak masih belajar secara non formal, pada masa usia dini anak memiliki pengembangan potensi secara terarah yang dapat berdampak pada masa depan anak tersebut, seperti yang tertuang dalam teori dari Isjoni, (2011:19) menyatakan pendidikan usia dini adalah pelayanan kepada anak mulai dari lahir sampai umur enam tahun.

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.

Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Salah satu aspek perkembangan bahasa adalah mengenal huruf. Mengetahui huruf adalah kegiatan yang melibatkan unsur auditori (pendengaran) dan visual (pengamatan). Kemampuan mengenal huruf dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku (Depdiknas 2010: 4).

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 (2012: 165) 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.

Kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. (Wasik, 2011: 15)

Pentingnya Mengetahui Huruf

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

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan memudahkan dalam penyampaian pesan pembelajaran. 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 mampu menyebutkan huruf di bola huruf (secara berurutan)
	Lisan	
Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya	KA	1. Anak mampu mengenali huruf di bola huruf (secara acak)
	LKA	2. Anak mampu menyebutkan dan menghubungkan huruf dengan gambar
Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf		Anak mampu melengkapi huruf menjadi kata

Sumber. Modifikasi permendikbud 137 tahun 2014

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus pada tahun ajaran 2019-2020. 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 2 Tingkat Perkembangan Mengenal Huruf Anak Siklus I

No	Indikator	BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Anak mampu mengenal huruf di bola huruf (secara acak)	4	25	4	25	4	25	4	25
2.	Anak mampu menyebutkan huruf di bola huruf (secara berurutan)	6	37.5	5	31.2	4	25	1	6.25
3.	Anak mampu menyebutkan dan menghubungkan kata dengan gambar	4	25	4	25	2	12.5	6	37.5
4.	Anak mampu melengkapi huruf menjadi kata	5	31.2	6	37.5	1	6.2	4	25
Jumlah Perolehan Skor		19	118.7	19	118.7	9	56.2	9	56.2
Rata-rata		5	31	5	31	3	19	3	19

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I terlihat bahwa kemampuan anak pada tahapan belum berkembang sebanyak 5 anak (31%), pada tahapan mulai berkembang sebanyak 5 anak (31%), pada tahapan berkembang sesuai harapan sebanyak 3 (19%) dan pada tahapan berkembang sangat baik sebanyak 3 anak (19%). Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa hanya sebagian besar anak masih terkendala dalam pengenalan huruf. Sedangkan jika dilihat berdasarkan indikator didapatkan hasil adanya perbedaan untuk setiap indikator.

Uraian data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak kelompok B secara umum belum terlalu

baik dan mencapai tingkat perkembangan yang diharapkan. Sehingga 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

- 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.

- 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 :

- 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

- Pengenalan media dilakukan dalam pembelajaran area dengan cara anak dibagi dalam tiga area sehingga jumlahnya lebih sedikit dan pengenalan media lebih eektif. 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 3 Tingkat Perkembangan Keaksaraan Anak Siklus II

No	Indikator	BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Anak mampu mengenal huruf di bola huruf (secara acak)	-	-	1	6.2	5	31.2	1	62.5
2.	Anak mampu menyebutkan huruf di bola huruf (secara berurutan)	-	-	-	-	6	37.5	1	62.5
3.	Anak mampu menyebutkan dan menghubungkan kata dengan gambar	-	-	1	6.2	5	31.2	1	62.5
4.	Anak mampu melengkapi huruf menjadi kata	-	-	-	-	4	25	1	75
Jumlah Perolehan Skor		-	-	2	12.5	2	12.5	4	26.2
Rata-rata				1	6	5	31	1	66
								0	

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa adanya peningkatan kemampuan anak dalam pengenalan huruf. Pada tahapan belum berkembang tidak ada, pada tahapan mulai berkembang sebanyak 1 anak (6%), pada tahapan

berkembang sesuai harapan sebanyak 5 anak (32%) dan pada tahapan berkembang sangat baik sebanyak 10 anak (66%). Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa hanya 1 anak yang masih terkendala dalam pengenalan huruf.

Sedangkan jika dilihat berdasarkan indikator didapatkan hasil bahwa semua indikator mendapatkan hasil yang baik.

Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan media bola huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B TK Mawaddah Warahmah. 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 bola huruf juga jarang diterapkan dikelas tersebut sehingga memungkinkan munculnya rasa ingin tahu anak terhadap media dan dapat dimanfaatkan guru untuk pembelajaran.

Sedangkan untuk 1 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. Hasil ini juga turut didukung oleh hasil penelitian Fitriah, H, dkk (2018) tentang meningkatkan berkominikasi lisan melalui bermain peran didapatkan hasilnya terjadi peningkatan setelah dilakukan penerapan dalam dua siklus. Artinya, semakin menarik sebuah media atau metode semakin besar kemungkinan meningkatkan kemampuan atau perkembangan.

KESIMPULAN

1. Penerapan media bola huruf merupakan hal baru bagi anak sehingga memunculkan rasa ingin tahu anak yang berdampak pada peningkatan kemampuan anak.
2. 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).
- Hayati, F., Simatupang, Y. J., Amelia, L., & Ningsih, A. (2018, October). PENINGKATAN KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI LISAN MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK KELOMPOK B DI TK AISYIAH MERDUATI BANDA ACEH. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR 2018*. STKIP Bina Bangsa Getsempena.
- Permendikbud 137 tahun 2014. Standar Nasional Pendidikan Anak Sosial.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Wasik. (2008). Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Indeks.
- Novan, 2012. *Memahami Hakikat PAUD*. Arruz Media. Jakarta.
- Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.



Buah Hati